

DORF ROMANTIK

PÁRBAJ

Játékszabály

Lukas Zach és Michael Palm játéka

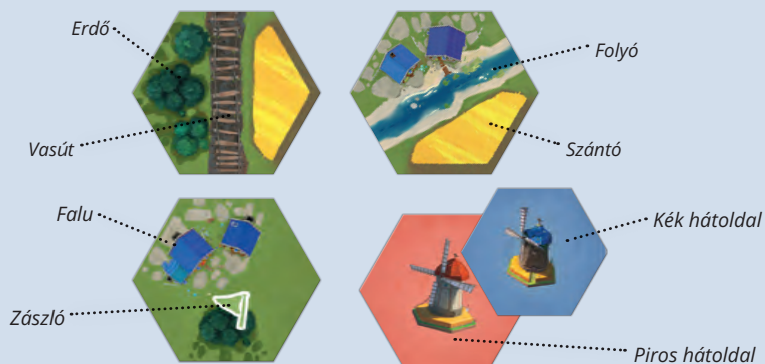


Pegasus Spiele

TARTOZÉKOK

138 lapka:

84 tájlapka (42 játékosonként)



54 feladatlapka (27 játékosonként)
(az alábbi 7 feladattípussal)



54 feladatjelölő (27 játékosonként)



Játékosonként 1-1 db 3, 4, 5 és 6 pontos feladat minden típusból,
a duplafeladat-jelölők mindig 6 pontosak

Az 1. modul tartozékai:



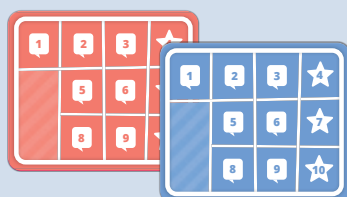
9 feladatkártya (3-3 szántóhoz, erdőhöz és faluhoz)

Pontozótömb

Név				
Feladatok	🗨️	🗨️	🗨️	🗨️
🌳				
🏠				
🚂				
💧				
🔗				
6				
Rész-pontszám				
Modul	🏆	🌟	🏆	🌟
Rész-pontszám				
Összesen				

A 2. modul tartozékai

2 gyűjtőtábla (1 játékosonként)



18 kamerajelölő
(az egyik oldala piros, a másik kék)



2 fényképész (1 játékosonként) talppal



6 piros szív fából



8 különleges lapka (4 játékosonként)



Fényképész Iskola Magtár Öreg tölgy



5 látóvalókártya

! Már ismered a Dorfromantik – A társasjáték szabályait?

- Lapozz a 8. oldalra egy rövid összefoglalóért, hogy azonnal belekezdhess a játékba!

ELŐKÉSZÜLETEK

Döntsétek el, hogy ki melyik színnel játszik. Ezután **az egyik játékos válogassa szét a tájlapkait és a feladatlapkait**, majd képpel lefelé keverje meg azokat. A két kupacot tegye maga elé képpel lefelé.

Ez a játékos tegyen vissza 3 tájlapkát **a dobozba, anélkül, hogy megnézné azokat**.

Ezután **keverje meg a 24 feladatjelölőjét** (a duplafeladatjelölők kivételével), és képpel lefelé tegye maga elé azokat, típus szerint szétválogatva. A **3 duplafeladat-jelölőt** tegye a többi típus jelölő mellé.

A **másik játékos képpel felfelé elrendezi maga előtt az összes táj- és feladatlapkáját** úgy, hogy minden lapka mindkét játékos számára jól látható legyen. A nagyobb hatékonyság érdekében hasznos lehet, ha a lapkákat szétosztja feladattípus vagy az uralkodó tájtípus alapján.

Végül a második játékos **tegye típusonként szétválogatva, képpel felfelé a 27 feladatjelölőjét** a feladatlapkái mellé.

Mindkét játékos győződjön meg róla, hogy van elég helye a lapkák kijátszására.

A pontozótömböt tegyék félre, erre a játék végén lesz szükség.

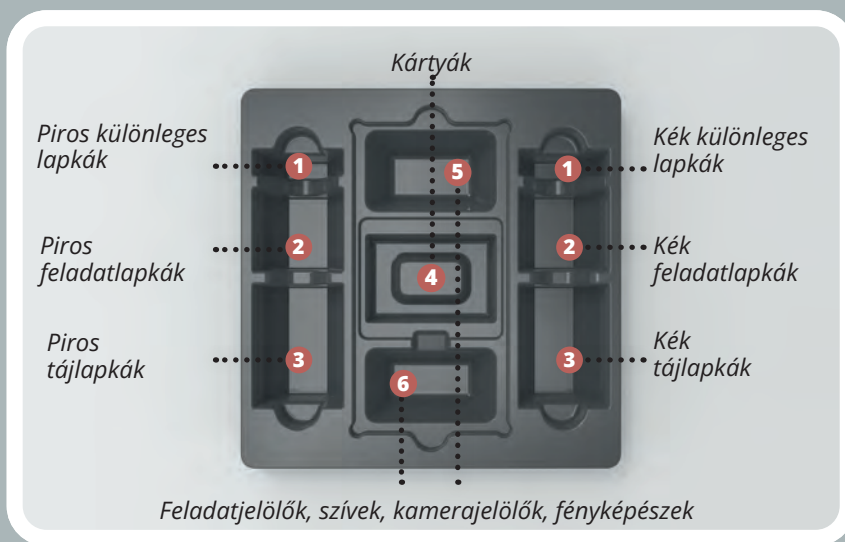
Az első játék során a két modul tartozékait hagyjátok a dobozban. A használatukról a 9. oldaltól kezdve olvashattok.

A rendszerező használata

A rendszerező jobb és bal szélén van hely a játékosok hatszögletű lapkáinak. A 4 különleges lapka elfér a legfelső rekeszben **1**, az alatta lévő rekeszben van hely a 27 feladatlapkának **2**, a legalsó rekeszben pedig elfér a 42 tájlapka **3**.

A rendszerező közepén találtak helyet a 14 kártyának **4**. A 2 gyűjtőtáblát és a pontozótömböt ezekre tegyék.

Az 54 feladatjelölőt, a 6 szívet, a 18 kamerajelölőt és a 2 fényképészt a talpakkal a kártyák fölötti és alatti rekeszbe tehetitek (**5, 6**), ha szeretnétek ezeket is játékosonként szétválogatva tárolni.



A JÁTÉK CÉLJA

Mindkét játékos ugyanazokból a tereplapkákból épít fel szépséges tájat. Mindketten megpróbálják teljesíteni a lakók kívánságait, és létrehozni a leghosszabb folyamatos vasútvonalat és folyót, miközben a zászlókra is ügyelnek. Aki több pontot szerez, az győz a játék végén.

A JÁTÉK MENETE (1/3)








Az a játékos, akinek képpel lefelé vannak a lapkái, minden körben felfed 1 lapkát (táj- vagy feladatlapkát), amit a másik játékos kikeres a saját lapkái közül. Mindkét játékos lehelyezi a lapkát a saját játékterületére a lehelyezési szabályok szerint (lásd a jobb hasámban).

Azt, hogy táj- vagy feladatlapkát kell-e felfedni, az alábbi szabályok határozzák meg:

A játék első 3 körében 1-1 feladatlapkát fedjtek fel.

Amikor az a játékos, aki előtt képpel lefelé vannak a feladatjelölői **felfed egy feladatlapkát, azonnal felfed egy egyező típusú feladatjelölőt is.** A másik játékosnak ugyanezt a feladatjelölőt kell kikeresnie a saját jelölői közül. Ezután tegyétek a felfedett feladatjelölőt **a feladatlapkákra**, és így helyezzétek el azokat a saját játékterületeteken.

7 különböző típusú feladat létezik:

Erdei feladat	Aratási feladat	Falusi feladat	Vasúti feladat	Vizes feladat
				
Bekerítő feladat	3 különböző dupla feladat			
				

Példa: Ha egy erdei feladatos feladatlapkát fedtél fel, fordíts fel egy erdefeladat-jelölőt, és helyezd a lapkára. Majd a kettőt együtt helyezed a játékterületedre.



A továbbiakban minden körben ellenőriztétek, hogy hány feladatjelölővel rendelkező feladatlapka van a két játékterületen:

- A) Ha az egyik vagy mindkét játékosnak **kevesebb, mint 3 feladatjelölős feladatlapka van** a játékterületén, akkor **1 új feladatlapkát kell felfordítanotok**, és azt a megfelelő feladatjelölővel elhelyeztetek a játékterületeteken, a lehelyezési szabályoknak megfelelően. Ez azt jelenti, hogy az egyik játékosnak akár 3-nál több feladatjelölős feladatlapka is lehet a játékterületén.
- B) Ha játékban van 3 (vagy több) **feladatlapka feladatjelölővel** mindkét játékterületen, akkor **1 új tájlapkát fordítsatok fel**, és helyezzétek el a játékterületeteken a lehelyezési szabályoknak megfelelően.

Lehelyezési szabályok.

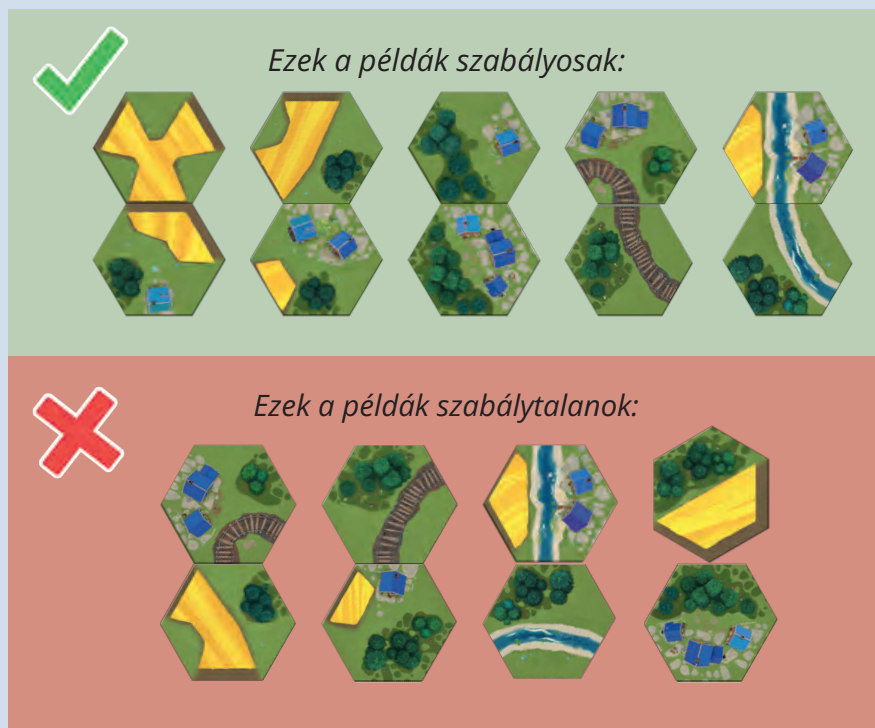
Az alapvető szabály:

A játékosok lapkáit **mindig** úgy kell lehelyezni, hogy azok egyetlen összefüggő csoportot alkossanak. Ez azt jelenti, hogy a lehelyezett lapkának a 6-ból **legalább 1** élével érintkeznie kell egy másik lapkával a játékos játékterületén.

Továbbá az alábbi 2 lehelyezési szabályt is be kell tartani:

- **A vasutaknak és folyóknak mindig egyező típusú éllel kell érintkezniük.** Tehát egy folyó szélét nem illesztheted egy folyó nélküli lapka széléhez. (De természetesen elkezdhetsz több, nem összefüggő vasutat vagy folyót is.)
- Ugyanakkor az **erdő, szántó** és **falu**, illetve a semleges rét tájtípusú lapkaszéleket **tetszés szerint** helyezheted le. Ezeknek az éltípusoknak nem kell egyezniük.

A JÁTÉK MENETE (2/3)



Feladatok teljesítése

Minden feladatjelölőn található egy szám (3, 4, 5 vagy 6). Ez azt jelzi, hogy pontosan hány lapkából (tájlapkából, feladatlapkából vagy különleges lapkából, ha használjátok a 2. modult) **kell** állnia a hozzá tartozó területnek, vasútnak vagy folyónak, hogy a feladatjelölő teljesüljön. (Egy területet azonos tájtípusú lapkák alkotnak, amelyek azonos típusú éllel illeszkednek egymáshoz.)

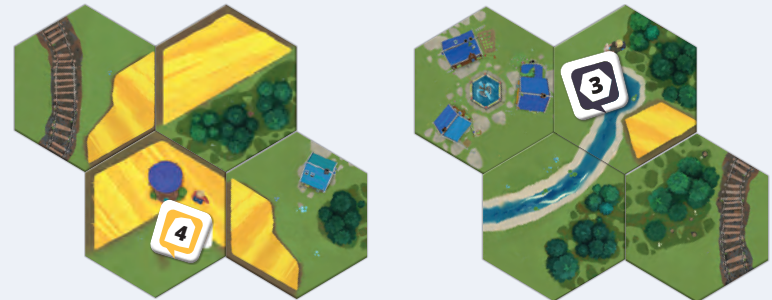
A dupla feladatok esetében a megadott 2 területtípus közül **valamelyiknek** pontosan 6 lapkából kell állnia a feladat teljesítéséhez.

Egyetlen kivétel van, a bekerítő feladatok esetében:

Egy bekerítő feladat akkor teljesül, ha pontosan annyi lapka illeszkedik az éleihez, amilyen számot a bekerítőfeladat-jelölő mutat. Fontos: Itt maga a feladatlapka nem számít bele!

A feladatok akár **azonnal**, a lehelyezéssel teljesíthetők.

Példa: Az aratásfeladat-jelölő és a bekerítőfeladat-jelölő teljesültek, mert a szántó területe pontosan 4 lapkából áll, illetve pontosan 3 lapka szomszédos a bekerítő feladatos feladatlapkával.



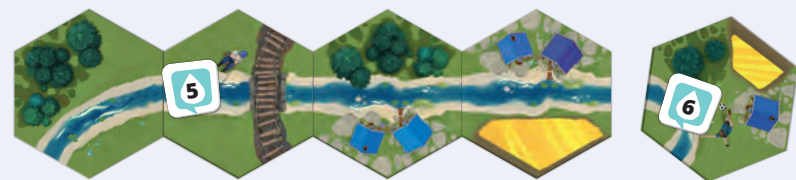
Ha teljesítettél egy feladatjelölőt, helyezd azt képpel felfelé a játékterületed szélére. A könnyebb áttekinthetőség érdekében a teljesített feladatjelölőket egyesével (típusonként), egymás mellett rendszerezzétek. A játék végén a teljesített feladatjelölők pontokat fognak érni.

Ne feledjétek: A következő lapka felfedése előtt ellenőrizzétek, hogy nincs-e kevesebb, mint 3 feladatjelölős feladatlapka valamelyik (vagy mindkettő) játékterületen.

Példa: Az 5-ös vizesfeladat-jelölő még nem teljesült, mert a folyó egyelőre csak 4 lapkából áll.



Egy későbbi körödben lehelyezel egy vizesfeladat-lapkát egy 6-os feladatjelölővel. Ezzel az 5-ös vizesfeladat-jelölő teljesült, így áthelyezheted azt a többi teljesített feladatjelölő mellé a játékterületed szélén. A 6-os jelölő teljesítéséhez még egy folyót tartalmazó lapkára lesz szükséged.



A JÁTÉK MENETE (3/3)

További részletek:

- Feladatlapkákat lehelyezhetsz olyan terület részeként is, amely már tartalmaz 1 vagy több feladatlapkát, feladatjelölővel vagy anélkül.
- **Nem helyezhetsz le úgy feladatlapkát,** hogy azzal az adott terület (vagy vasút, folyó és bekerítő feladat) **a lehelyezés pillanatában több lapkából álljon,** mint a feladatjelölő értéke. Továbbá nem helyezhetsz le úgy feladatlapkát, hogy az **bezárja** az adott területet, vasutat vagy folyót, amely még **kisebb,** mint amit a feladatjelölő megkövetel. (A bezárás azt jelenti, hogy nincs több nyitott él, amelynek mentén további lapkákkal bővíthetnéd a területet).

Példa: Nem helyezheted le ezt a feladatlapkát az 5-ös jelölővel ebben az állásban, mert bezárnád vele a falu területét, miközben az még csak 4 falulapkából áll, de lenne rajta egy 5 falulapkát igénylő feladatjelölő.

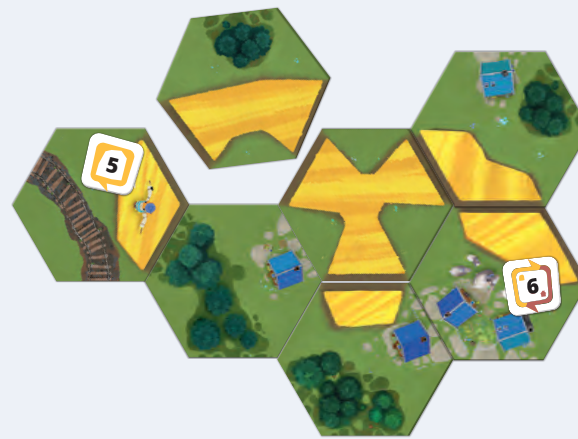
Ha le akarod ide helyezni ezt a feladatlapkát, akkor egy éllel el kell forgatnod az óramutató járásával megegyező irányban. Így egy falu típusú lapka hiányzik még, hogy teljesítsd az 5-ös falusi feladatot.



- Ugyanakkor **később** lehelyezhetsz egy lapkát egy terület, vasút vagy folyó részeként úgy, hogy ezzel több lapkából álljon, mint amit egy már korábban lehelyezett feladatjelölő megkövetel. **Ebben az esetben ezt a jelölőt érvénytelenítetted,** vedd le, és tedd vissza a dobozba pontozás nélkül. Akkor is ugyanígy kell eljárnod, ha **később bezársz** egy területet, vasutat vagy folyót úgy, hogy kevesebb lapkából áll, mint amit a korábban lehelyezett jelölő megkövetel. A duplafeladat-jelölőket csak akkor kell érvényteleníteni, ha a fent leírt feltételek mindkét területtípusra igazak. A bekerítőfeladat-jelölőket sosem kell érvényteleníteni.
- Egy lapka lehelyezésével akár több feladatot is teljesíthetsz egyszerre.

Példa: A szántóföldes lapkát lehelyezheted a képen látható módon, és így teljesítenéd a 6-os aratási feladatot, de érvénytelenítenéd vele az 5-ös jelölőt.

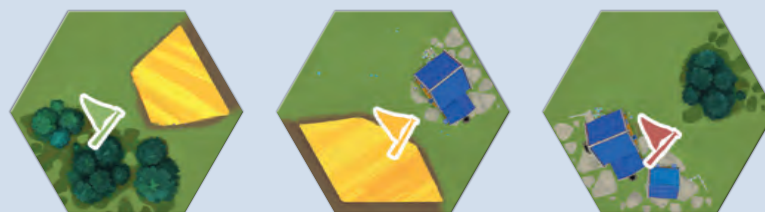
Ha az 5-ös aratási feladat is egy 6-os aratási feladat lenne, akkor a lapka lehelyezésével mindkét feladatot egyszerre teljesítenéd.



- Ha elfogytak a feladatlapkák, nem játszhat ki többet. Folytasd a játékot kizárólag tájlapkák lehelyezésével a játék végéig.

A zászlók

6 tájlapkán található 1-1 zászló 3 szín valamelyikéből (mindhárom színből 2 zászlós lapka van a játékban):



A zöld zászló mindig az erdő tájtípust jelöli, a sárga zászló a szántót, a piros pedig a falut.

A zászlók kijátszásakor kövesd a szokásos lehelyezési szabályokat, mint minden más lapkánál.

De ne feledd:

A játék végén csak azokért a zászlós területekért kapsz pontot, amelyeket bezártál, azaz nincsen nyitott élük (lásd a pontozást a 7. oldalon és a példát a 8. oldalon).

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amikor fel kellene fedned egy tájlapkát, de már nincs több. Ha maradtak esetleg feladatlapkák, amiket még nem fedtetek fel és helyeztetek le, azok már nem kerülnek játékba.

valamelyik (vagy mindkét) játékterületen kevesebb, mint 3 feladatjelölős feladatlapka maradt-e. Ha igen, a játék tovább folytatódik újabb feladatlapka felfedésével és lehelyezésével, amíg mindkét játékterületen legalább 3 feladatjelölős feladatlapka nem lesz.

Ha valamelyik játékos az utolsó tájlapka lehelyezésével teljesített vagy érvénytelenített egy feladatot, akkor ellenőrizték, hogy








Ezután számoljátok össze a pontjaitokat.

Vegyetek 1 lapot a **pontozótömbből** (példát a pontozásra a következő oldalon találtok):

1. Először is írjátok be ide a **neveteket**.



2.

Feladatok















Adjátok össze az egyes tájtípusokból teljesített feladatjelölők értékét, és írjátok be az eredményt a megfelelő mezőbe: a teljesített erdei feladatokért , a teljesített aratási feladatokért , a teljesített falusi feladatokért , a teljesített vasúti feladatokért , a teljesített vizes feladatokért , a teljesített bekerítő feladatokért  és a teljesített dupla feladatokért  járó pontokat. Ezek alatt, a „Részpontoszám” mezőbe írjátok az összes teljesített feladatért járó pont összegét.

5.

Modulok

Ebbe a két mezőbe csak akkor írjátok pontokat, ha az 1. modullal  és/vagy a 2. modullal  játszottatok. Ilyenkor írjátok be az egyes modulokban szerzett teljes pontszámot.

6. Írjátok ide a játékokot **végeredményét**.

Név				
Feladatok				
	A		A	
	B		B	
	C		C	
	D		D	
	E		E	
	6			
Részpontoszám	F		F	
Modul				
Részpontoszám				
Összesen				

3.

Zászlók

Nézzétek meg egyesével a zászlókat. Minden bezárt területen található zászló annyi pontot ér, ahány lapkából áll az adott terület. Írjátok be a pontok összegét a megfelelő helyre: a zöld zászlókért járó pontokat **A**, a sárga zászlókért járó pontokat **B**, és a piros zászlókért járó pontokat **C**.

4.

Leghosszabb vasútvonal és leghosszabb folyó

Számoljátok meg, hány lapkából áll a leghosszabb vasútvonalatok és a leghosszabb folyótok. (A vasútnál és a folyónál minden lapka számít, amelyeken vasút vagy folyó található és egymással megszakítás nélkül szomszédosak.) Írjátok be a lapkák számát a leghosszabb vasútvonal **D** és a leghosszabb folyó **E** esetében a megfelelő mezőbe. A zászlókért, a leghosszabb vasútvonalért és folyóért járó pontok összegét írjátok be a „Részpontoszám” **F** mezőbe alulra.

Példa (kivonat a kék játékos pontjaiból a játék végén):

Feladatok:

A játék során 2 falusi, 1 aratási, 1 vasúti és 1 bekerítő feladatot teljesítettél. Ezek a teljesített feladatok összesen 20 pontot érnek neked.

Zászlók:

3 zászló van a játékterületeden: 1 sárga és 2 piros. Mivel a sárga zászlót tartalmazó szántó nincs bezárva (2 nyitott éle van), ezért a zászlóért nem kapsz pontokat. A falusi területet a 2 piros zászlóval viszont bezártad. Mivel ez 7 lapkából áll, 14 pontot írhatasz fel magadnak (7 pont zászlónként) a pontozólap megfelelő mezőjébe.

Leghosszabb vasútvonal:

A példában csak egy vasútvonal van, amely 3 lapkából áll. Így a leghosszabb vasútvonal 3 lapkából áll, ezért kapsz érte 3 pontot.

Ez a példajátékos összesen $20+14+3=37$ pontot kapna.



Név		
Feladatok		
		4
	9	14
	Leghosszabb	3
	Leghosszabb	Leghosszabb
		4
Rész-pontszám	20	17
Modul		
Rész-pontszám		
Összesen		37

Már ismered a Dorfromantik - A társasjátékot?

Íme egy rövid összefoglaló az újdonságokról!

- Egymás ellen játszotok.
- Az egyik játékos külön-külön megkeveri a táj- és feladatlapkáit, és képpel lefelé kupacokat alkot maga előtt (3 tájlapkát pedig visszatesz a dobozba, anélkül, hogy megnézné). A feladatjelölőket is megkeveri képpel lefelé, és maga előtt kupacokba rendezi. A másik játékos az összes lapkáját és feladatjelölőjét mindkettejük számára jól láthatóan, képpel felfelé rendezi el.
- Az a játékos, akinek képpel lefelé vannak a lapkái, minden körben felfed 1 lapkát. A másik játékos kikeresi ugyanezt a lapkát a saját lapkái közül. Ezután mindkét játékos lehelyezi a lapkát a saját játékterületére.
- Mindig új feladatlapka kerül játékba, ha 3-nál kevesebb feladatjelölős feladatlapka található legalább az egyik játékterületen. Ez azt jelenti, hogy az egyik játékosnak akár 3-nál több feladatjelölős feladatlapka is lehet a játékterületén.
- Minden típusból 1-1 darab feladatjelölő van 3, 4, 5 és 6 pont értékben.
- 2 új feladattípus van: a dupla feladatok és a bekerítő feladatok .
- Bekerítő feladatok: Ezek az új feladatok akkor teljesülnek, ha pontosan annyi lapka szomszédos a bekerítő feladat lapkájával, amilyen szám a feladatjelölőn szerepel. A bekerítő feladat lapkája nem számít bele a teljesítéshez szükséges számba ebben az esetben.
- Dupla feladatok: Ezek 2 különböző tájtípust jelölnek. Amint a két terület közül az egyik pontosan 6 lapkából áll, a dupla feladat teljesült.
- A játék végén a játékosok külön-külön összeadják a pontjaikat, és a legmagasabb pontszámot szerző játékos győz.
- Továbbá van 2 modul, amivel kiegészíthető a játék, külön vagy egyszerre is. Ezekről a következő szakaszban tudhatsz meg többet.

MODULOK ÉS JÁTÉKVÁLTOZATOK

1. modul: A feladatkártyák

Az 1. modul 9 feladatkártyát hoz játékba.


Előkészületek:

Keverjétek meg külön-külön az egyes tájtypushoz tartozó (tehát azonos színű) 3 kártyát képpel lefelé, és fordítsatok fel belőle egyet. A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba, ezekre ebben a játékban már nem lesz szükségetek. Így mindhárom tájtypusból – erdő, szántó és falu – 1 feladatkártya lesz képpel felfelé.

Minden tájtypusból az alábbi 3 feladatkártya létezik:

5+ méretű bezárt terület


Ezt a feladatot a játék során kell teljesíteni.

Minden játékos csak egyszer kaphat pontot ezért a feladatért a játék során. Ha ugyanabban a körben sikerül létrehoznotok egy 5+ méretű bezárt területet a megadott tájtypusból, akkor adjátok össze az első két helyért járó pontszámokat, és felezzétek meg. Így mindketten 6 pontot kaptok. A feladatért járó pontokat azonnal írjátok fel a pontozólapra, a trófea  alatti mezőbe.

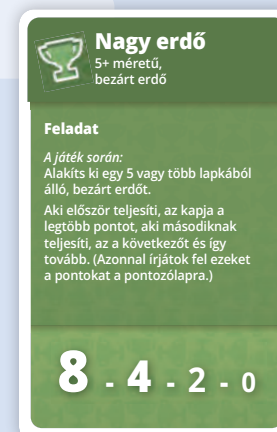
Ha kétfős játékot játszatok, csak az első két pontszámot használjátok. A másik két számra csak a 3 vagy 4 fős játékban van szükség (lásd 11. oldal).



Legtöbb 2+ méretű bezárt terület


Ezt a feladatot a játék végén pontozzátok. Ha mindkét játékosnak ugyanannyi 2+ méretű területe van a megadott tájtypusból, akkor adjátok össze az első két helyért járó pontszámokat, és felezzétek meg. Így mindketten 6 pontot kaptok. Írjátok be a pontszámokat a pontozólapra, a trófea  alatti mezőbe.

Ha kétfős játékot játszatok csak az első két pontszámot használjátok. A másik két számra csak a 3 vagy 4 fős játékban van szükség.



2+ méretű bezárt területek száma

Ezt a feladatot a játék végén pontozzátok. Ennél a feladatnál nem egymással versenyeztek, mindketten a másik játékos sikerétől függetlenül szereztek pontokat.

Írjátok be a pontszámokat a pontozólapra, a trófea  alatti mezőbe.



2. modul: Látnivalók

Ehhez a modulhoz szükségetek lesz a 2 gyűjtőtáblára, az 5 látnivalókártyára, a 6 piros szívre, a 8 különleges lapkára, a 2 fényképészre talppal és a 18 kamerajelölőre.

Előkészületek:

Vegyétek ki, és a helyezétek magatok elé a gyűjtőtáblát a saját színetekben. A látnivalókártyákat helyezétek egymás mellé a közös játékterület szélén. A piros szíveket, a különleges lapkákat, valamint a fényképészeket és a kamerajelölőket helyezétek a megfelelő kártyákra.

Játék menete:

Valahányszor teljesítesz egy feladatot, helyezd a feladatjelölőt a gyűjtőtáblára, az 1-es mezőtől kezdve, növekvő sorrendben haladva. **Ha a 4-es, 7-es vagy 10-es mezőre helyezel feladatjelölőt, azaz ha teljesítetted a 4., 7. vagy 10. feladatodat, választatsz 1 látnivalót, amit játékba hozol. Minden látnivalót csak egyszer választatsz.** (Az illusztráció a B és C különleges lapkákon vagy kék vagy piros színű, így azt a lapkát választhatod, amelyik megfelel a te színednek a játékban.)

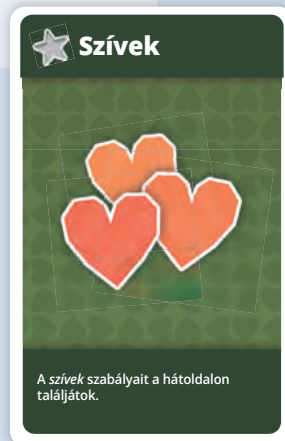
A látnivalók:

Szívek

Ha a szíveket választod, egyesével tudod őket játékba hozni a következő körödtől kezdve, azzal, hogy lehelyezel 1 szívet egy tájlapkára, a lapka lehelyezésével egy időben. **A szíveket nem játszhatod ki feladat- vagy különleges lapkára.**

Fontos: Amelyik játékos először választja a szíveket, 3 darabot magához vehet belőlük. Továbbá a maradék 3-ból 1 szívet visszatesz a dobozba. Így a másik játékos csak 2 szívet kap, ha később ő is ezt az látnivalót választja, és ezért valószínűleg kevesebb pontot fog velük szerezni. Ha mindketten egyszerre választhatok látnivalót és mindketten a szíveket akarjátok választani, akkor mindketten 3 szívet kaptok meg.

A játék végén keressétek meg az összes szíves lapkát, és nézzétek meg, hogy a lapka 6 oldalából mennyi szomszédos azonos tájtípusú élelkel – erdő az erdővel, mező a mezővel, vasút a vasúttal stb. Minden egyező él 1 pontot ér. Szívenként maximum 6 pontot szerezhettek.



A fényképész

Ha a fényképészt választod, először is helyezd el a különleges lapkát a játékterületeden a lehelyezési szabályoknak megfelelően, és helyezd a fényképészt a lapkára. A játék hátralévő részében valahányszor lehelyezel egy lapkát a fényképész figurájával szomszédosan, átmozgathatod a fényképészt az aktuálisan lehelyezett lapkára. Ezután helyezz 1 kamerajelölőt (a saját színeddel felfelé) arra a lapkára, ahol a fényképész áll.

Legyetek résen: összesen csak 18 kamerajelölő áll kettőtök rendelkezésére, szintől függetlenül. Lehetséges, hogy az egyik játékos több kamerajelölőt szerez meg, mint a másik, ha a játék során hamar lehelyezi a fényképészét és gyakran aktiválja is.

A játék végén a játékterületeden elhelyezett minden kamerajelölő 1 pontot ér.

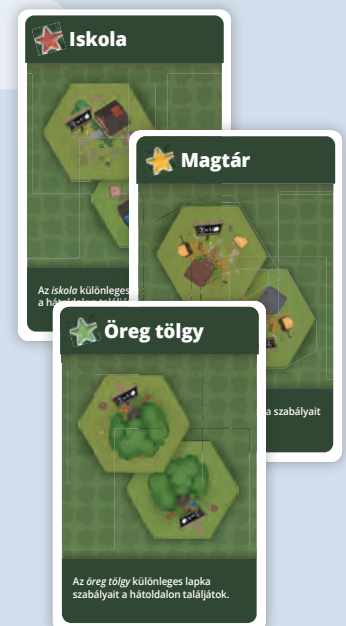


Különleges látnivalók: Iskola, Magtár és az Öreg tölgy

Ha ezek közül választasz, akkor a másik kettő már nem lesz elérhető a számodra, illetve az, amit választottál, már nem lesz elérhető az ellenfeled számára – kivéve, ha ugyanabban a körben választjátok ugyanazt. A választott különleges látnivaló lapkáját helyezd a játékterületedre a lehelyezési szabályoknak megfelelően.

Fontos: Ha csak az egyik játékos választja az adott látnivalót, akkor a másik játékos ehhez tartozó lapkáját tegyétek vissza a dobozba. A másik játékos később már csak a megmaradt 2 különleges látnivaló közül választhat. Miután mindketten választottatok már a 3 különleges látnivaló közül, a megmaradt lapkákat tegyétek vissza a dobozba.

A játék végén 1 pontot ér minden megadott tájtípusú lapka a különleges lapkától 2 lapkányi távolságon belül. Az üres mezők is számítanak a távolság kiszámításában (a példákat lásd a 3 látnivalókártya hátoldalán).



A látnivalókból szerzett pontok összegét írájatok fel a pontozólapra a csillag ☆ alatti mezőbe.

Játékváltozat: 3 vagy 4 fős játék

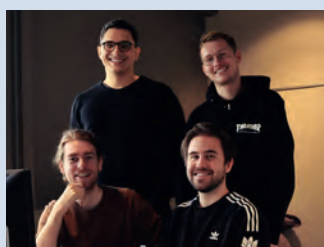
Kettő *Dorfromantik – Párbaj* példánnyal akár 4 fővel is játszhattok. Megtudhatjátok, hogy ilyenkor mire kell figyelni az alábbi link segítségével.

<https://www.gemklub.hu/dorfromantik-parbaj>

Játékváltozat: Csapatjáték

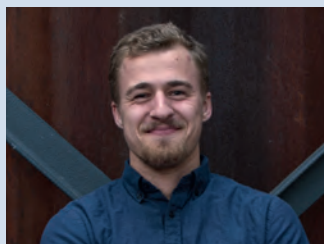
Természetesen a *Dorfromantik – Párbaj* játékot több játékosal is játszhatjátok, ha a tetszőleges számú játékost 2 egymás ellen játszó csapatba osztjátok.

KÉSZÍTŐK



A Dorfromantik videojáték csapata: (balról jobbra haladva, felülről) Sandro Heubeger, Luca Langenberg, Timo Falcke, Zwi Zausch.

Luca, Sandro, Timo és Zwi a Dorfromantik videojáték fejlesztői, ami már PC-n és Nintendo Switchen is elérhető. Közösén alapították meg a Toukana Interactive fejlesztőstudiót, és e név alatt szeretnének még számos kreatív és kiváló minőségű indie játékot megalkotni. Az első munkájuk, a *Dorfromantik*, nagy nemzetközi sikernek örvend. Számos díjat is elnyert, többek között a legjobb játéktervezésért és a legjobb debütálásért járó díjat a Német Videojáték Díjátadón 2021-ben, és a legjobb német játék címet a 2021-es Német Fejlesztői Díjátadón. Mind a négyen társasjáték-rajongók, és nagy lelkesedéssel vettek részt a játék adaptációjában.



Illusztrátor: A berlini Paul Riebe látványtervező művész, aki elsősorban a szórakoztatóiparban ismert név. Többek között a díjnyertes KARAKTER Design Studiónak és az Envar Entertainmentnek dolgozik, de számos elismert AAA videojátékban, filmsorozatban és mozifilmben is közreműködött. A *Dorfromantik* az első társasjáték, amelyet illusztrált. A legfőbb kihívást számára az jelentette, hogy

megőrizze a videojáték bájos stílusát, miközben a társasjáték követelményeinek is meg kellett felelnie. Különös műgonddal alkotta meg a lapkákon található apró jeleneteket.



Játéktervezők: A két tervező – Lukas Zach Németország északi részéről, és Michael Palm Németország déli részéről – közel 20 éve merő véletlenségből találkoztak (vagy nevezzük szintiszta szerencsének?). Lukast érdekelte, hogyan működik a játékok tervezése: levette az első dobozt a polcra, hogy írjon a játék tervezőjének. Michael a társasjáték- és képregényüzletében, a konstanzi Seetrollban kapta meg az üzenetet. Ők ketten találkoztak és néhány

kezdeti játékötlet mellett megtervezték az első közös játékukat is *Die Kutschfahrt zur Teufelsburg* (Adlung Verlag) címen, amelyet Olaszországban az év kártyajátékának választottak.

Azóta számos játékot alkottak közösén. Heti videokonferenciák segítségével működnek együtt, a játékokat pedig online együtt próbálják ki, vagy a saját tesztelői csapataikkal. Munkájukból nemcsak olyan remek játékok születtek, mint a *Die Zwerge*, a *Varázslótanoncok a Fénylédércsek útján* (Pegasus Spiele), a *Bang! Kockajáték* (Abacusspiele), az *Aventuria* (Ulisses Spiele) és az *UNDO* sorozat (Pegasus Spiele), hanem két játéktervező barátsága is, akik több mint 800 kilométerre élnek egymástól. Mindketten remélik, hogy lelkesen fogadjátok legújabb művüket, a *Dorfromantik*ot.

Tervezők: Lukas Zach és Michael Palm

Illusztráció: Paul Riebe

Grafika: Jens Wiese

Megvalósítás: Klaus Ottmaier

Gyártó: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Németország, Toukana Interactive UG. Tulajdona

© 2024 Pegasus Spiele GmbH. Minden jog fenntartva!

v1.1. A szabályok, tartozékok, illusztrációk és grafikai elemek sokszorosítása és publikálása csak a Pegasus Spiele előzetes engedélyével lehetséges.



Ez a társasjáték a díjnyertes *Dorfromantik* videojátékon alapul, amelyet a német Toukana Interactive fejlesztett.



Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest
Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

Playing is Passion!
www.pegasusna.com



Pegasus Spiele