



DORF ROMANTIK

GRA PLANSZOWA

Kooperacyjna gra kafelkowa
(od 1 do 6 graczy) autorstwa
Lukasa Zacha i Michaela Palma.

EDYCJA POLSKA



Zagraj z aplikacją
DIZED Interactive
Tutorial (zobacz s. 8)

ZAWARTOŚĆ

73 kafelki, w tym:

48 kafelków Krajobrazu



- 1 Las
- 2 Pole
- 3 Wioska
- 4 Strumień
- 5 Tor
- 6 Przejazd kolejowy
- 7 Owce (w tym przykładzie 2 owce)
- 8 Flaga
- R Rewers

25 kafelków Zadań (z 5 następującymi typami Zadań)



25 znaczników Zadań



Znacznik Zadania
Lasu



Znacznik Zadania
Pola



Znacznik Zadania
Wioski



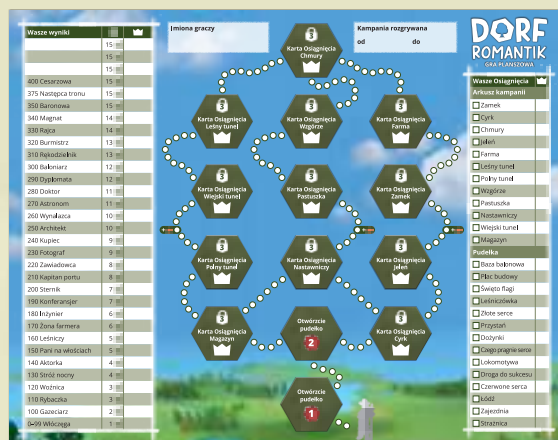
Znacznik Zadania
Toru



Znacznik Zadania
Strumienia



Rewersy znaczników Zadań (1x4, 2x5, 2x6
w każdym z kolorów/typów Zadań)



1 bloczek kampanii
(20 arkuszy, zadrukowanych jednostronnie)

Zadania	Flagi	Najdłuższy	Najdłuższy	Suma punktów
Odblokowane Osiągnięcia				
Czerwone serca (1 pkt./pasująca krawędź):				
Cyrk całkowicie otoczony = 10 pkt.:				
Nastawiczny (2 pkt./przejazd kolejowy):				
Pastuska (1 pkt./owce):				
Wóz (w odległości 2 = 2 pkt./kafelki Zadania):				
Miejsce budowy (za teren 7+ = 7 pkt.):				
Baza budowlana (2 pkt./przebieg krawędzi):				
Złote serca (2 pkt./pasująca krawędź):				
Imiona graczy:	Data:	Wynik:		

1 bloczek punktowania
(50 arkuszy, zadrukowanych obustronnie)

Komponenty do odblokowania, odkrywane
w trakcie rozgrywki (podzielone na 5 pudełek):

32 kafelki | 31 kart | 8 znaczników |
5 drewnianych serc | 1 plastikowa podpórka



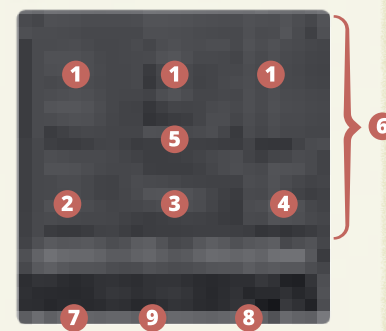
FAQ i przykłady odblokowanych komponentów można
pobrać ze strony www.iuvigames.pl

Korzystanie z wypraski:

W trzech górnych przegródkach wypraski umieszczonych jest pięć pudełek **1**. Zawierają one nowe, dodatkowe komponenty do gry. Nie otwierajcie ich, dopóki nie otrzymacie takiego polecenia.

Obok pudełek przechowuje się drewniane serca, które stanowią część odblokowywanych komponentów **2**, a przegródka na środku jest przeznaczona na karty, także odblokowywane wraz z postępami kampanii **3**. Z prawej strony znajduje się miejsce na znaczniki Zadań **4**. Błoczek punktowania możecie kłaść pośrodku przegródek przeznaczonych na pudełka i karty **5**, a błoczek kampanii w górnej części wypraski **6**.

Dolna część wypraski przeznaczona jest na wszystkie heksagonalne kafelki: kafelki Zadań mieszczą się w lewej przegródce **7**; kafelki Krajobrazu w prawej **8**; a wszelkie kafelki Specjalne odblokowane podczas gry układa się w środkowej przegródce **9**.



PRZYGOTOWANIE

Wymieszajcie wszystkie kafelki Zadań rewersami ku górze. Stwórzcie z nich dowolną liczbę zakrytych stosów i umieśćcie je na skraju obszaru gry.

Wymieszajcie wszystkie kafelki Krajobrazu rewersami ku górze. Następnie wylosujcie 3 z nich i, nie podglądając ich awersów, odłóżcie je do pudełka. Nie będą one używane w tej rozgrywce. Stwórzcie z pozostałych kafelków Krajobrazu dowolną liczbę zakrytych stosów i je także umieśćcie na skraju obszaru gry, oddzielnie od kafelków Zadań.

Teraz wymieszajcie wszystkie znaczniki Zadań rewersami ku górze i rozdzielcie je zgodnie z ich kolorami (lub symbolami). Połóżcie je zakryte obok stosów kafelków. Błoczki punktowania i kampanii możecie chwilowo odłożyć na bok – będą wam potrzebne dopiero po zakończeniu rozgrywki.

Ważne! Nie otwierajcie żadnego z 5 pudełek z sekretną zawartością, dopóki nie otrzymacie takiego polecenia.

CEL ROZGRYWKI

Wszyscy razem współpracujecie, aby tworzyć piękną mapę i wykonywać Zadania powierzone wam przez mieszkańców. Chcecie także zbudować jak najdłuższy nieprzerwany Tor i jak najdłuższy nieprzerwany Strumień, jednocześnie biorąc pod uwagę położenie Flag. Im lepiej wypełnicie każdy z tych celów, tym więcej punktów zdobędziecie na koniec rozgrywki.

W zależności od wyników punktowych osiągniętych w kolejnych rozgrywkach, będziecie odblokowywać nową zawartość ukrytą w 5 pudełkach. Zapewni wam ona dodatkowe zadania, dzięki którym zdobędziecie jeszcze więcej punktów.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Wyłóńcie pierwszego gracza. Rozpoczynając od niego, będziecie rozgrywać tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż do zakończenia rozgrywki (patrz s. 5).

W swojej turze gracz odkrywa 1 kafelek Krajobrazu lub 1 kafelek Zadania, który następnie kładzie w obszarze gry zgodnie z zasadami układania kafelków (patrz s. 3). Przed położeniem kafełka gracze mogą dyskutować, które miejsce będzie dla niego najlepsze, jednakże po zakończeniu rozmowy to aktywny gracz podejmuje ostateczną decyzję.

To, który kafelek gracz dobiera i odkrywa w swojej turze – Krajobrazu czy Zadania – określają następujące zasady:

W pierwszych 3 turach rozgrywki gracze odkrywają po 1 kafełku Zadania.

Ileokroć gracz odkrywa kafelek Zadania, musi także **natychmiast wziąć 1 odpowiadający mu znacznik Zadania** (z zakrytego stosu) i dołączyć go do wybranego **kafelka Zadania**. Odwraca ten znacznik na stronę z widoczną liczbą i kładzie kafelek wraz ze znacznikiem w obszarze gry.

W grze występuje 5 typów Zadań:

Zadanie Lasu	Zadanie Pola	Zadanie Wioski	Zadanie Toru	Zadanie Strumienia

Przykład: jeśli gracz odkrył kafelek Zadania z Zadaniem Lasu, bierze i odkrywa 1 znacznik Zadania Lasu, żeby go dołączyć do tego kafełka. Następnie umieszcza go razem z kafełkiem w obszarze gry.



W każdej kolejnej turze (po 3 pierwszych z obowiązkiem odkrycia kafelka Zadania) gracz najpierw musi sprawdzić, ile kafelków Zadań ze znacznikami Zadań znajduje się w obszarze gry:

- A) Jeśli w obszarze gry znajdują się **mniej niż 3 kafelki Zadań ze znacznikami Zadań**, gracz musi odkryć **1 kafelek Zadania** i umieścić go w obszarze gry wraz z pasującym znacznikiem, zgodnie z zasadami układania kafelków.
- B) Jeśli w obszarze gry znajdują się **3 kafelki Zadań ze znacznikami Zadań**, gracz odkrywa **1 kafelek Krajobrazu** i kładzie go w obszarze gry zgodnie z zasadami układania kafelków.

Gdzie i jak dokładnie się nowe kafelki? Określają to **zasady układania kafelków**.

Podstawowa zasada: wszystkie kafelki muszą być **zawsze** układane w taki sposób, aby tworzyły pojedynczą i połączoną grupę kafelków. Oznacza to, że gracz dokłada nowy kafelek w taki sposób, by stykał się **co najmniej** 1 z 6 swoich krawędzi z kafelkiem/kafelkami, które leżą już w obszarze gry.

Dodatkowo gracz musi przestrzegać 2 następujących zasad układania:

- **Tory i Strumienie muszą zawsze pasować krawędzią do tych samych typów Krajobrazu na sąsiednich kafelkach.** Przykładowo, graczowi nie wolno połączyć krawędzi ze Strumieniem z krawędzią bez Strumienia. (Oczywiście gracz może położyć kafelek w taki sposób, by Tor lub Strumień nie stykał się z niczym – w nadziei, że połączy je później).
- Jeśli zaś chodzi o pozostałe typy Krajobrazu – **Lasy, Pola** oraz **Wioski** (jak również neutralne **Łąki**), gracz może je układać **w dowolny sposób**, ponieważ nie muszą one pasować krawędzią do innych kafelków.



Przykłady dozwolonego ułożenia kafelków.



Przykłady niedozwolonego ułożenia kafelków.



Realizowanie Zadań

Każdy znacznik Zadania przedstawia wartość (4, 5 lub 6), która określa, **ile dokładnie kafelków** musi tworzyć dany teren, Tor lub Strumień, aby gracze mogli zrealizować Zadanie.

Teren składa się z jednego lub więcej kafelków łączących krawędziami jeden typ Krajobrazu (Las, Pole lub Wioskę). Zadanie można zrealizować natychmiast po dołożeniu znacznika Zadania.

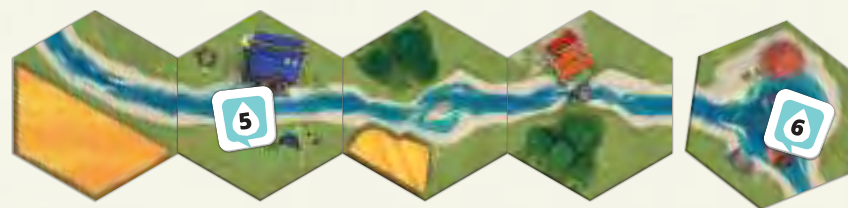
Przykład: zadanie przedstawione na znaczniku Zadania Pola zostało zrealizowane, ponieważ teren Pól składa się z dokładnie 4 kafelków.



Przykład: zadanie ze znacznika Zadania Strumienia (z wartością 5) nie może zostać zrealizowane, ponieważ Strumień składa się na razie z 4 kafelków.



W kolejnej turze gracz dokłada kafelek Zadania Strumienia ze znacznikiem o wartości 6. Realizuje w ten sposób zadanie ze znacznika o wartości 5 – ściąga go z kafelka i umieszcza w obszarze Ukończonych Zadań, oddzielnie od stosu nieużytych znaczników Zadań, znajdującego się na skraju obszaru gry. Gracze muszą teraz dołożyć tylko 1 kolejny kafelek Strumienia, aby ukończyć zadanie Strumienia ze znacznika o wartości 6.



Ilekoć gracz ukończy Zadanie ze znacznika, przenosi ten znacznik do obszaru Ukończonych Zadań. Aby mieć lepsze rozeznanie w ukończonych Zadaniach, sortujcie znaczniki według ich typu. Znaczniki zrealizowanych Zadań są istotnym źródłem punktów na koniec rozgrywki.

Pamiętajcie! Po zrealizowaniu Zadania następnym dokładanym kafelkiem zawsze jest kafelek Zadania, ponieważ w obszarze gry będą się znajdować mniej niż 3 kafelki ze znacznikiem Zadania.

Dodatkowe zasady:

- Graczowi **wolno dołożyć kafelek Zadania** do terenu, Toru lub Strumienia, który zawiera już 1 bądź więcej kafelków Zadań, ze znacznikami lub bez nich.
- Graczowi **nie wolno dołożyć kafelek Zadania**, jeśli sprawiłoby to, że teren, Tor lub Strumień składałby się z **większej liczby** kafelków **w momencie jego dołożenia**, niż wymaga tego dokładany znacznik. Graczowi nie wolno także **zamknąć** terenu, Toru lub Strumienia za pomocą kafelek Zadania ze znacznikiem, który wymaga większej liczby kafelków, niż wchodzi w skład zamykanego terenu, Toru lub Strumienia. („Zamknięty” oznacza: nieposiadający otwartych krawędzi, które pozwoliłyby w późniejszym czasie powiększyć teren i tym samym zrealizować Zadanie).

Przykład: gracz nie może dołożyć kafelek Zadania ze znacznikiem o wartości 5 ④ obróconym w ten sposób, ponieważ teren Wioski zostałby zamknięty (nie dałoby się go powiększyć), a składa się on z 4 kafelków (Zadanie wymaga zaś 5). Żeby móc dołożyć kafelek w tym miejscu, gracz musiałby obrócić go o 1 krawędź zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara – zachowałby wówczas otwartą krawędź terenu Wioski, która pozwoliłaby mu w późniejszym czasie ukończyć Zadanie.



- Graczowi **wolno** dołożyć kafelek do terenu, Toru lub Strumienia, nawet jeśli po jego dołożeniu **zawierałby on więcej kafelków** niż wymaga tego znacznik Zadania, który już się tam znajduje. W takiej sytuacji musi jednak usunąć taki znacznik Zadania i odłożyć go do pudełka. Analogicznie, gracz musi usunąć znacznik Zadania, jeśli zamknie teren, Tor lub Strumień za pomocą **kafela Krajobrazu** w taki sposób, że **będzie się on składać z mniejszej liczby kafelków**, niż wymaga tego Zadanie.

- Dokładając kafelek, gracz **może zrealizować kilka Zadań jednocześnie**. Warto przy tym pamiętać, że w następnych turach gracze będą musieli odkrywać kafelki Zadań do chwili, gdy w obszarze gry będą się znajdować 3 kafelki Zadań ze znacznikami.

Przykład: gracz mógłby dołożyć kafelek z Polem tak jak na poniższej ilustracji (2). Zrealizowałby Zadanie ze znacznikiem o wartości 6, ale musiałby usunąć znacznik Zadania o wartości 5 (ponieważ kafeleków tworzących ten teren Pól byłoby więcej niż 5).

Gdyby jednak usuwany znacznik miał wartość 6 (a nie 5), gracz zrealizowałby obydwa Zadania jednocześnie, dokładając kafelek w ten sposób.



- Jeżeli kafelki Zadań się wyczerpią, nie można ich dłużej dokładać. Gracze dokładają wówczas kafelki Krajobrazu aż do chwili, gdy rozgrywka dobiegnie końca.

Flagi

Na początku kampanii w puli znajdują się 3 kafelki Krajobrazu z Flagami:



Zielona Flaga zawsze jest powiązana z terenem Lasu; żółta z Polem; a czerwona z Wioską.

W momencie dokładania takich kafelków, gracze przestrzegają standardowych zasad.

Ale uwaga! Na końcu gry zdobywają punkty za tereny z Flagami tylko pod warunkiem, że są one zamknięte – czyli nie posiadają żadnych otwartych krawędzi, które pozwalałyby je powiększyć (patrz przykład na s. 6).

KONIEC ROZGRYWKI

Rozgrywka kończy się natychmiast w chwili, gdy gracz miałby odkryć kafelek Krajobrazu, ale żadnego już nie ma. Wszelkie kafelki Zadań, które nie zostały odkryte i dołożone do obszaru gry, przepadają – nie zostaną one wykorzystane w tej rozgrywce. (Rada: starajcie się, aby liczba nieodkrytych kafelków Zadań była na końcu rozgrywki jak najmniejsza).

Jeśli gracz zrealizuje Zadanie za pomocą ostatniego dostępnego kafełka Krajobrazu (lub usunie za jego pomocą znacznik Zadania), rozgrywka trwa dalej – gracze odkrywają i dokładają kafelki Zadań aż do chwili, gdy żadnego z nich nie będzie się dało zrealizować (lub usunąć z obszaru gry).

Podliczcie uzyskany wynik.

Każda rozgrywka wymaga 1 arkusza punktowania. Po zakończeniu podliczania punktów przepiszcie wynik na arkusz kampanii, gdzie będziecie śledzić swoje postępy i odblokowywać nową zawartość.

						Suma punktów
Zadania	B1	B2	B3	B4	B5	S1
Flagi	C1	C2	C3	Najdłuższy D1	Najdłuższy D2	S2
Odblokowane Osiągnięcia E						S3
☐	Czerwone serca (1 pkt./pasującą krawędź):	—	☐	Leśniczówka (Zadania):	—	
☐	Cyrk (całkowicie otoczony = 10 pkt.):	—	☐	Dożynki (Zadania):	—	
☐	Nastawniczy (2 pkt./przejazd kolejowy):	—	☐	Strażnica (Zadania):	—	
☐	Pastuszka (1 pkt./owcę):	—	☐	Lokomotywa (Zadania):	—	
☐	Wzgórze (w odległości 2 = 2 pkt./kafelek Zadania):	—	☐	Łódź (Zadania):	—	
☐	Plac budowy (za teren 7+ = 7 pkt.):	—	☐	Zajezdnia (zamknięty = 1 pkt./kafelek):	—	
☐	Baza balonowa (2 pkt./przebyty kafelek):	—	☐	Przystań (zamknięty = 1 pkt./kafelek):	—	
☐	Złote serce (2 pkt./pasującą krawędź):	—				
Imiona graczy: F			Data: G		Wynik: H	

Oto w jaki sposób korzystać z **arkusza punktowania** (w prawym górnym rogu tej strony – a także na następnej stronie – znajdziecie przykładowe ilustracje).

- A

Wpiszcie w koronę numer ukończonej rozgrywki, niezbędny na potrzeby kampanii.
- B1 – B5

Zsumujcie punkty ze znaczników Zadań dla każdego typu Krajobrazu i wpiszcie wyniki w odpowiednie pola. Punktujecie za wszystkie zrealizowane Zadania: Lasów **B1**; Pól **B2**; Wiosek **B3**; Torów **B4** i Strumienia **B5**. W pole po prawej stronie wpiszcie łączną sumę punktów za wszystkie typy Zadań **S1**.
- C1 – C3

Teraz sprawdźcie, które Flagi znajdują się na zamkniętych terenach. Za każdą Flagę na zamkniętym terenie otrzymujecie liczbę punktów równą liczbie kafelków tworzących ten teren. Wpiszcie wyniki w odpowiednie pola: punkty za zielone Flagi **C1**; za żółte Flagi **C2**; i za czerwone Flagi **C3**.
Uwaga: Flagi na niezamkniętych terenach nie dają punktów na koniec gry.
- D1 – D2

Policzcie, z ilu kafelków składają się najdłuższy Tor i najdłuższy Strumień w obszarze gry (liczą się wszystkie kafelki tego samego typu, które łączą się ze sobą w nieprzerwany sposób). Każdy kafelek, z którego składa się najdłuższy Tor i najdłuższy Strumień przynosi 1 punkt. Zapiszcie wynik dla najdłuższego Toru **D1**, a obok dla najdłuższego Strumienia **D2**. W polu po prawej stronie wpiszcie łączną sumę punktów za Flagi oraz najdłuższy Tor i Strumień **S2**.
- E

Na początku kampanii zignorujcie tę część arkusza. Będziecie mogli wpisywać tu punkty dopiero od chwili, gdy odblokujecie nowe komponenty. Zalecamy, abyście na początku każdej kolejnej rozgrywki zakreślali na arkuszu punktowania kratki dla wszystkich komponentów, które udało się wam dotąd odblokować (dzięki temu będziecie wiedzieli, które z nich możecie wziąć pod uwagę przy punktowaniu). Łączną sumę punktów za tę część arkusza wpiszcie w polu po prawej stronie **S3**.
- F

Zapiszcie tutaj imiona osób, które brały udział w rozgrywce.
- G

Zapiszcie tutaj datę rozgrywki.
- H

Zapiszcie tutaj całkowitą liczbę punktów zdobytą w tej rozgrywce (suma **S1** + **S2** + **S3**)

Przykład punktowania (dla górnej części arkusza):

Zadania:

W trakcie rozgrywki udało się wam zrealizować 1 Zadanie Lasu, 2 Zadania Pola, 1 Zadanie Wioski, 4 Zadania Toru i 1 Zadanie Strumienia, za które zdobyliście łącznie 42 punkty.

Flagi:

Umieściliście w obszarze gry 2 Flagi: 1 żółtą i 1 zieloną. Ponieważ teren Lasu z zieloną Flagą nie został zamknięty (wciąż posiada 3 otwarte krawędzie), nie otrzymujecie za tę Flagę żadnych punktów. Teren Pola z żółtą Flagą jest zamknięty – a ponieważ składa się on z 5 kafelków, właśnie tyle punktów wpisujecie do odpowiedniego pola na arkuszu punktowania.

Najdłuższy Tor i najdłuższy Strumień:

Zbudowaliście dwa odrębne fragmenty Toru: pierwszy z nich składa się z 8 kafelków, a drugi zaledwie 4. Wasz najdłuższy Tor to ten złożony z 8 kafelków i dlatego zapisujecie 8 punktów w odpowiednim polu arkusza. Długość dwóch Strumieni w obszarze gry wynosi odpowiednio 5 kafelków i 1 kafelek – otrzymujecie więc 5 punktów za najdłuższy Strumień.

Łączny wynik za tę część arkusza punktowania to 42+5+8+5 = 60 punktów.



						Suma punktów
Zadania 	4	9	4	20	5	42
Flagi 		5		Najdłuższy 8	Najdłuższy 5	18

Po podliczeniu punktów za rozgrywkę przejdźcie do **arkusza kampanii**.

Najpierw zanotujcie swój wynik w Tabeli Rekordów, odnajdując pozycję, która odpowiada waszej zdobyczy punktowej. (Zaokrąglajcie wynik w dół do najbliższej wartości podanej w kolumnie ❶. Przykładowo, jeśli zdobyliście 128 punktów, zaokrąglacie je do 120). Następnie obok, w kolumnie oznaczonej symbolem korony ❷, wpiszcie numer rozegranego gry (może się zdarzyć, że wielokrotnie osiągniecie ten sam wynik).

Środkowa kolumna tabeli ❸ informuje graczy, ile małych białych kółek mogą skreślić na ścieżce Postępu pośrodku arkusza kampanii w zamian za uzyskany wynik. Skreślajcie je, zaczynając od wędrowca na dole ścieżki.

Zawsze skreślajcie kółka jedno po drugim. Robiąc to, nie liczcie zielonych heksagonów – są one pomijane. Po drugim zielonym heksagonie ścieżka Postępu się rozwidla. W zależności od tego, co chcecie odblokować w następnej kolejności, możecie dowolnie decydować, które z kółek skreślicie. Pamiętajcie jednak, że wolno wam skreślać wyłącznie te kółka, które sąsiadują z już skreślonymi (lub z heksagonami, do których udało się wam dotrzeć).

Tabela Rekordów

Ścieżka Postępu

Odblokowane Osiągnięcia

Wasze wyniki	❷	❸
15	❷	
15	❷	
15	❷	
400 Cesarzowa	15	❷
375 Następcza tronu	15	❷
350 Baronowa	15	❷
340 Magnat	14	❷
330 Rajca	14	❷
320 Burmistrz	13	❷
310 Rękodzielnik	13	❷
300 Baloniarz	12	❷
290 Dyplomata	12	❷
280 Doktor	11	❷
270 Astronom	11	❷
260 Wynalazca	10	❷
250 Architekt	10	❷
240 Kupiec	9	❷
230 Fotograf	9	❷
220 Zawiadowca	8	❷
210 Kapitan portu	8	❷
200 Sternik	7	❷
190 Konferansjer	7	❷
180 Inżynier	6	❷
170 Zona farmera	6	❷
160 Leśniczy	5	❷
150 Pani na włościach	5	❷
140 Aktorka	4	❷
130 Stróż nocny	4	❷
120 Woźnica	3	❷
110 Rybak	3	❷
100 Gazetciarz	2	❷
0-99 Włóczęga	1	❷

Imiona graczy

Kampania rozgrywana od do

Karta Osiągnięcia Chmury

Karta Osiągnięcia Lesny tunel

Karta Osiągnięcia Wiatry

Karta Osiągnięcia Pastuska

Karta Osiągnięcia Zamek

Karta Osiągnięcia Jeleni

Karta Osiągnięcia Magazyn

Otwórzcie pudełko

Otwórzcie pudełko

Wasze Osiągnięcia

Arkusz kampanii

☐ Zamek

☐ Cyrk

☐ Chmury

☐ Jeleni

☐ Farma

☐ Lesny tunel

☐ Polny tunel

☐ Wzgórze

☐ Pastuska

☐ Nastawnicy

☐ Wiejski tunel

☐ Magazyn

Pudełko

☐ Baza balonowa

☐ Plac budowy

☐ Święto flagi

☐ Leśniczówka

☐ Złote serce

☐ Przysiąg

☐ Dożynki

☐ Czego pragnie serce

☐ Lokomotywa

☐ Droga do sukcesu

☐ Czerwone serca

☐ Łódź

☐ Zajezdnia

☐ Strażnica

Początek ścieżki Postępu

Ilekoć dotrzecie do zielonego heksagonu, odblokujecie coś nowego.

Pierwszy zielony heksagon odblokowuje pudełko 1 **4**, a drugi – pudełko 2 **5**. Każdy z pozostałych zielonych heksagonów odblokowuje nową kartę Osiągnięcia z pudełka 3 – kiedy dotrzecie do takiego heksagonu, otwórzcie pudełko 3 i wyciągnijcie kartę o odpowiedniej nazwie, oraz, jeśli to konieczne, dodatkowe komponenty (wskazane na tej karcie). Dodatkowo na ścieżce Postępu znajdują się 3 białe kółka, które odblokowują czerwone serce w chwili ich przekreślenia **6**. Je także znajdziecie w pudełku 3.

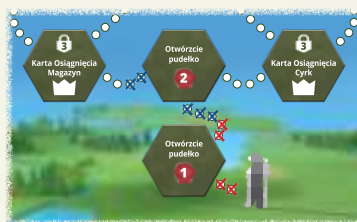
Przykład: Ukończyliście dwie rozgrywki. W rozgrywce nr 1 zdobyliście 136 punktów, a w rozgrywce nr 2 – 151 punktów. Zapisujecie te wyniki w Tabeli Rekordów: wynik gry [1] na poziomie Stróż nocny, a wynik gry [2] na poziomie Pani na włościach.

Dzięki wynikowi z rozgrywki nr 1 możecie skreślić 4 białe kółka na ścieżce Postępu, co pozwala wam odblokować pudełko 1.

Wynik rozgrywki nr 2 umożliwia wam skreślenie kolejnych 5 białych kółek, dzięki czemu odblokowujecie także pudełko 2. Pozostałe dwa skreślenia wykorzystaliście, aby przybliżyć się do karty Osiągnięcia: Magazyn. Mogliście dokonać innego wyboru: skreślić po jednym białym kółku na prawej i lewej ścieżce, albo dwa kółka na prawej ścieżce, która prowadzi do karty Osiągnięcia: Cyrk.

	Wynik:	136
	Wynik:	151

180 Inżynier	6	✗
170 Żona farmera	6	✗
160 Leśniczy	5	✗
150 Pani na włościach	5	✗ 2.
140 Aktorka	4	✗
130 Stróż nocny	4	✗ 1.
120 Woźnica	3	✗
110 Rybaczka	3	✗
100 Gazeciarka	2	✗
0-99 Włóczęga	1	✗



Odblokowane komponenty dodaje się do gry zgodnie z instrukcjami zapisanymi na karcie Osiągnięcia. Ogólnie rzecz biorąc, obowiązują następujące zasady:

Po pierwsze, przekreślcie pole obok nazwy odblokowanego komponentu na liście po prawej stronie arkusza kampanii. (W górnej części listy widnieją nazwy komponentów z pudełka 3, a w dolnej części – z pudełek 1, 2, 4 i 5). Wszystkie odblokowane komponenty będą odtąd używane w każdej kolejnej rozgrywce bieżącej kampanii.

Otwierając nowe pudełko, przeczytajcie kartę Zawartości, opisującą, co się w nim znajduje. W pudełkach znajdziecie karty Osiągnięć, które kładzie się w obszarze gry w kolejnych rozgrywkach – jeśli uda się wam wypełnić warunek takiego Osiągnięcia, odwróćcie jego kartę i zastosujcie się do poleceń na rewersie („Osiągnięcie odblokowane!”).

UWAGA: FAQ i przykłady odblokowanych komponentów z pudełek od 1 do 5 są do pobrania w postaci pliku PDF na stronie: www.iuvigames.pl

Karty Osiągnięć

Karty Osiągnięć mają następujący układ:

W górnej części awersu, obok nagłówka „Karta Osiągnięcia”, widnieje symbol zamkniętej kłódki:

Karta Osiągnięcia

W dolnej części znajdziecie opis, co możecie odblokować oraz jak to zrobić. (Karty z pudełka 3 odwraca się od razu).

Nagłówek **na rewersie karty** brzmi: „Osiągnięcie odblokowane!”, a obok niego widnieje symbol otwartej kłódki:

Osiągnięcie odblokowane!

Z rewersu karty dowiecie się także, co odblokowaliście, co nowego możecie zrobić, a także, jeśli to konieczne, nowe zasady. (Wyjątek: w pudełku 1 znajduje się jedna karta, która od razu jest odblokowana. Nagłówek na awersie brzmi „Osiągnięcie odblokowane!” – i po tej samej stronie znajdują się wszelkie niezbędne informacje – a rewers zawiera dwa przykłady).

W trakcie trwania kampanii przechowujcie osobno karty odblokowanych Osiągnięć i tych, których jeszcze nie udało się wam odblokować.

Wszelkie nowe kafelki Krajobrazu mieszajcie z pozostałymi kafelkami Krajobrazu, a kafelki Zadań mieszajcie z kafelkami Zadań. Przegródki w wyprasce są pomyślane w taki sposób, aby zmieściła się w nich dodatkowa zawartość. Jedną z rzeczy, które odblokujecie w kampanii, są **kafelki Specjalne** – odrębny, trzeci typ kafelków. Mają one takie same rewersy jak kafelki Krajobrazu, ale można je rozpoznać po grafice Znaku na awersie:



Kafelki Specjalne, które umożliwiają nowe sposoby punktowania, mają symbole przypominające o tym, w jaki sposób je zapunktować.



We wszystkich innych przypadkach na Znaku widnieje wykrzyknik.

Mimo że kafelki Specjalne mają taki sam rewers jak kafelki Krajobrazu, w trzech przypadkach dotyczą ich dodatkowe zasady (**podkreślone** wytłuszczoną czcionką na kartach Osiągnięć – tzn. 1. serca można kłaść jedynie na kafelkach Krajobrazu; 2. tylko kafelek Krajobrazu można położyć na Magazynie; 3. kafelki Specjalne dodaje się po puli po losowym usunięciu z gry 3 kafelków Krajobrazu). Ponadto na kafelki Specjalne przewidziana została oddzielna przegródka w wyprasce.

Ważne! Podczas przygotowania do rozgrywki **kafelki Specjalne** (a więc te z grafiką Znaku) **mieszają się z kafelkami Krajobrazu dopiero po wylosowaniu 3 kafelków**, które należy odłożyć (bez podglądania) do pudełka.

W dowolnym momencie możecie wstrzymać bieżącą kampanię, by rozpocząć nową lub kontynuować kampanię, którą poprowadzicie w innym gronie. Posiłkujcie się wówczas kartami Zawartości, by mieć pewność, że odkładacie komponenty do właściwych pudełek. Spis po prawej stronie

arkusza kampanii służy do przypominania, co udało się wam odblokować w poszczególnych kampaniach.

Jak wysoki wynik uda ci się osiągnąć?

Iluz rozgrywek będziesz potrzebować, żeby odblokować wszystkie dodatkowe komponenty?

TWÓRCY



Zespół autorów gry komputerowej Dorfromantik: (zaczynają od górnego lewego rogu i podążając zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara): Sandro Heuberger, Luca Langenberg, Timo Falcke, Zwi Zausch).

Luca, Sandro, Timo i Zwi są twórcami gry komputerowej Dorfromantik, która ukazała się dotąd na komputery PC i konsolę Nintendo Switch.

Razem założyli studio Toukana Interactive, pod którego szyldem chcieliby stworzyć dużo więcej innowacyjnych i jakościowych gier indie. Dorfromantik otrzymało wiele nagród branżowych, za Najlepszy Projekt Gry i Najlepszy Debiut na German Computer Game Prizes 2021, a także za Najlepszą Niemiecką Grę na Game Developer Prizes 2021. Wszyscy czterej są wielkimi entuzjastami gier planszowych i świetnie się bawią, pomagając w przeniesieniu ich gry na planszę.



Ilustrator: Pochodzący z Berlina Paul Riebe zajmuje się rozwojem wizualnym w branży rozrywkowej. Współpracuje m.in. z nagradzanym KARAKTER Design Studios, brał także udział w tworzeniu wielu cenionych gier AAA i popularnych seriali i filmów. Dorfromantik to pierwsza gra planszowa, którą zilustrował. Wielkim wyzwaniem tego projektu było zachowanie urokliwego stylu gry komputerowej, a zarazem sprostanie wymogom gry planszowej. Największą frajdę sprawiło mu dorysowywanie przeróżnych scenek na kafelkach.



Autorzy gry planszowej: dwaj autorzy niniejszej gry – Lukas Zach z północy Niemiec i Michael Palm z południa – spotkali się przypadkiem przeszło dwadzieścia lat temu (choć słuszniej byłoby powiedzieć: szczęśliwym zrządzeniem losu). Lukas chciał się dowiedzieć, jak tworzy się gry, więc ściągnął z regału pierwszy tytuł, który wpadł mu w rękę, i napisał do jego autora. Michael odebrał wiadomość w swoim sklepie z grami i komiksami Seetroll w Konstancji (nad Jeziorem Bodeńskim).

W efekcie tej korespondencji spotkali się i zaprojektowali razem pierwszą grę: Die Kutschfahrt zur Teufelsburg, która została uznana we Włoszech Karcianą Grą Roku.

Od tamtej pory Lukas i Michael stworzyli wiele gier. Każdego tygodnia łączą się ze sobą poprzez wideokonferencję, żeby grać w swoje projekty online lub testować je z grupami graczy z północy i południa kraju. Rezultatem tej współpracy są nie tylko tytuły takie jak The Dwarves, Młodzi czarodzieje (obie wydane przez Pegasus Spiele), BANG! Gra kościanna (Abacusspiele), Aventuria (Ulisses Spiele) czy seria Undo (Pegasus Spiele), ale także przyjaźń, która połączyła dwóch autorów pomimo ośmiuset dzielących ich kilometrów. Obaj bardzo liczą na to, że gracze zachwycą się ich najnowszym dziełem: Dorfromantik – gra planszowa.

Zagraj z aplikacją DIZED



ZAPOMNIJ O INSTRUKCJI!

I NAUCZ SIĘ GRAĆ Z DIZED®.

Interaktywny samouczek poprowadzi Cię przez grę krok po kroku. Wybierz Dized i zacznij grać już teraz!

iOS • ANDROID • DIZED.COM

Licencjodawca: Toukana Interactive

Projekt gry: Lukas Zach i Michael Palm | **Ilustracje:** Paul Riebe

Projekt graficzny: Jens Wiese | **Realizacja:** Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, under license from Toukana Interactive UG. © 2023 Pegasus Spiele GmbH.



Pegasus Spiele



/pegasusspieleNA



Ta gra planszowa została stworzona na podstawie Dorfromantik, nagrodzonej gry komputerowej niemieckiej firmy Toukana Interactive.

Twórcy chcieliby podziękować następującym osobom za wiele godzin spędzonych na testach: Arne, Arvin, Babs, Demian, Felix, Florian, Francis, Jakob, Jörn, Johannes, Katharina, Katja, Linus, Lisa, Klaus, Malte, Markus, Max, Nathan, Niklas, Noa, Paul, Philipp, Silas, Sven, Thilini, Thomas, Vanessa i Luca, Sandro, Timo i Zwi z Toukana.

v1.0 Wszelkie prawa zastrzeżone. Reprodukowanie i publikowanie instrukcji, elementów gry, ilustracji i projektu graficznego możliwe wyłącznie za zgodą Pegasus Spiele.

Edycja polska

Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
www.iuvigames.pl
2023 Wydawnictwo IUVI

Kierownik produkcji: Viola Kijowska

Skład: Przemysław Kasztelaniec

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Konsultacja i redakcja: Grupa MV

Nasze gry są pakowane ze szczególną starannością. Jeśli jednak zauważysz, że w Twoim egzemplarzu brakuje jakiegoś elementu, skontaktuj się z nami, wysyłając e-maila na adres: games@iuvi.pl