



DORF ROMANTIK



Pojedynek

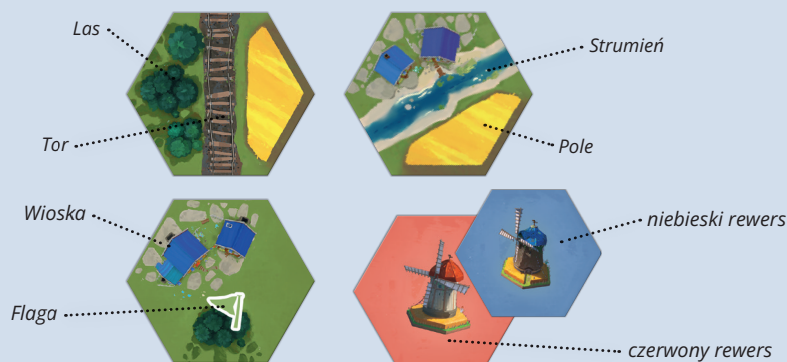
Instrukcja

Pojedynkowa gra kafelkowa dla 2 graczy
autorstwa Lukasa Zacha i Michaela Palma.

ZAWARTOŚĆ

138 kafelków, w tym:

84 kafelki Krajobrazu (po 42 na gracza)



54 kafelki Zadań (po 27 na gracza)
(z 7 następującymi typami Zadań)



57 znaczników Zadań (po 27 na gracza)



po 1 (na gracza) znaczniku każdego Zadania o wartości 3, 4, 5 i 6.
Wszystkie znaczniki Zadania Podwójnego mają wartość 6.

Zawartość Modułu 1:



9 kart Zadań (po 3 dla każdego typu krajobrazu: Pola, Lasu i Wioski)

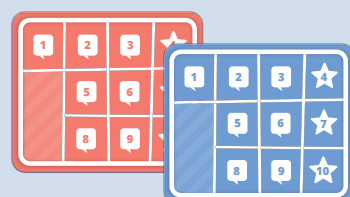
Bloczek punktacji



50 arkuszy, zadrukowanych dwustronnie

Zawartość Modułu 2:

2 planszki Przechowalni (po 1 na gracza)



18 znaczników Aparatów
(jedna strona czerwona, druga niebieska)



2 Fotografów (po 1 na gracza)
razem ze stojakami



6 drewnianych czerwonych serc



8 kafelków Specjalnych (po 4 na gracza)



5 kart Ciekawostek

! Znasz już grę planszową Dorfromantik?

● W takim razie przejdź na stronę 8, gdzie znajdziesz wszystkie niezbędne informacje, aby móc od razu zacząć grać.

PRZYGOTOWANIE

Najpierw zdecydujcie, kto gra jakim kolorem.

Jeden z graczy oddziela kafelki Krajobrazu w swoim kolorze od **kafelków Zadań** i tasuje osobno obydwie stosy rewersem do góry, po czym stawia te stosy przed sobą (wciąż zakryte).

Ten sam gracz **zwraca do pudełka 3 kafelki Krajobrazu, nie podglądając ich**.

Dodatkowo, ten sam gracz **miesza 24 zakryte znaczniki Zadań** (wszystkie swoje, oprócz znaczników Zadania Podwójnego) i odkłada je na bok (rewersem do góry), najlepiej posortowane według typu. **Dokłada** do nich także **3 znaczniki Zadania Podwójnego**.

Drugi gracz rozkłada przed sobą odkryte wszystkie swoje kafelki Krajobrazu i Zadań, w taki sposób, żeby były dobrze widoczne dla obydwu graczy. Aby rozgrywka przebiegała sprawnie, warto pogrupować kafelki według typu Zadania lub przeważającego na nich typu Krajobrazu.

Na koniec drugi gracz **sortuje swoje 27 znaczników Zadań i rozkłada je odkryte obok kafelków Zadań**.

Upewnijcie się, że obaj gracze mają dość miejsca, by móc zagrywać swoje kafelki.

Odłóżcie bloczek punktacji na bok, ponieważ będzie on potrzebny dopiero na koniec gry.

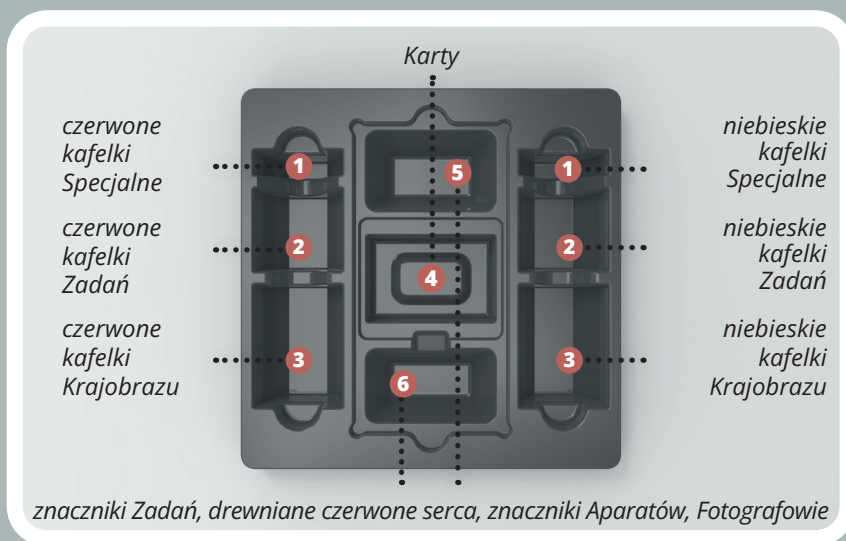
Podczas pierwszej rozgrywki zostawcie zawartość Modułów 1 i 2 w pudełku. Opisałyśmy je szczegółowo na stronie 9.

Sortowanie elementów w pudełku

Po lewej i po prawej stronie wypraski znajduje się miejsce na wszystkie heksagonalne kafelki obydwu graczy. 4 kafelki Specjalne mieszczą się w górnej przegródce **1**, 27 kafelków Zadań w środkowej **2**, a 42 kafelki Krajobrazu – w dolnej przegródce **3**.

Pośrodku wkładki znajduje się przegródka na 14 kart **4**. Na niej kładzie się planszетки Przechowalni i bloczek punktacji.

54 znaczniki Zadań, 6 drewnianych czerwonych serc, 18 znaczników Aparatów i dwóch Fotografów wraz z podstawkami można rozdzielić pomiędzy przegródki **5** i **6**, jeżeli zależy Wam, by elementy graczy się nie mieszały.



CEL ROZGRYWKI

W każdej turze gracz z zakrytymi kafelkami odkrywa nowy kafelek ze stosu. Drugi gracz odnajduje taki sam kafelek pośród swoich, odkrytych kafelków – a następnie obaj gracze umieszczają ten kafelek we własnym obszarze gry. Obaj gracze starają się realizować

Zadania mieszkańców i tworzyć najdłuższy Tor oraz Strumień, biorąc pod uwagę położenie Flag. Ten, kto będzie to robić efektywniej, zdobędzie więcej punktów i zwycięży w grze!

ROZGRYWKA (1/3)

Gracz z zakrytymi kafelkami odkrywa w każdej turze 1 kafelek (Krajobrazu bądź Zadania), a drugi gracz odnajduje taki sam kafelek w puli swoich odkrytych kafelków. Obaj gracze umieszczają ten kafelek we własnym obszarze gry, zgodnie z zasadami układania kafelków (patrz kolumna po prawej).

To, który z kafelków należy w danej turze odkryć – Krajobrazu czy Zadania – zależy od zasad opisanych poniżej:

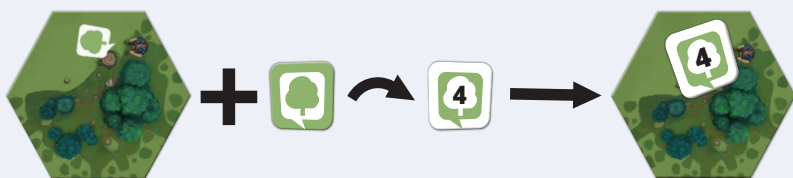
W pierwszych 3 turach rozgrywki odkrywa się po 1 kafelek Zadania.

Ilekoć odkrywany jest kafelek Zadania, gracz z zakrytymi znacznikami Zadań musi **natychmiast wziąć i odkryć 1 odpowiadający mu znacznik Zadania**. Drugi gracz odnajduje taki sam znacznik Zadania w puli odkrytych znaczników. Następnie każdy z graczy kładzie odkryty znacznik **na własnym kafeleku Zadania** i dodaje ten kafelek do swojego obszaru gry.

W grze występuje 7 typów Zadań:

Zadanie Lasu	Zadanie Pola	Zadanie Wioski	Zadanie Toru	Zadanie Strumienia
Zadanie Otaczania	3 różne Zadania Podwójne			

Przykład: jeśli gracz odkrył kafelek Zadania z Zadaniem Lasu, bierze i odkrywa 1 znacznik Zadania Lasu, by go dołączyć do tego kafełka. Następnie umieszcza ten kafelek wraz ze znacznikiem we własnym obszarze gry. Drugi gracz odnajduje ten sam kafelek i znacznik, by umieścić je w swoim obszarze gry.



W każdej kolejnej turze należy sprawdzić, ile kafelków Zadań ze znacznikami Zadań znajduje się w obszarze gry obu graczy:

- Jeśli co najmniej 1 gracz ma w swoim obszarze gry **mniej niż 3 kafelki Zadań ze znacznikami Zadań**, należy odkryć **1 nowy kafelek Zadania** i umieścić go wraz z pasującym znacznikiem w obszarze gry, zgodnie z zasadami układania kafelków. Oznacza to, że jeden gracz może mieć więcej niż 3 kafelki Zadań ze znacznikami Zadań w swoim obszarze gry.
- Jeśli w obszarach gry obydwu graczy są **co najmniej 3 kafelki Zadań ze znacznikami Zadań**, należy odkryć **1 nowy kafelek Krajobrazu** i umieścić 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 kafełkiem/kafelkami, które leżą już w obszarze gry.

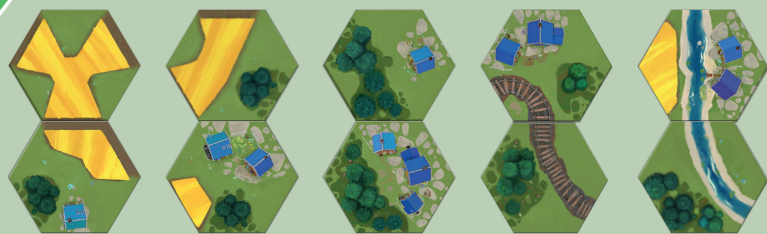
Dodatkowo gracze muszą przestrzegać 2 następujących zasad:

- Tory i Strumienie muszą zawsze pasować krawędzią do tych samych typów Krajobrazu na sąsiednich kafełkach.** Przykładowo, graczowi nie wolno połączyć krawędzi ze Strumieniem z krawędzią bez Strumienia. (Oczywiście gracz może rozpocząć kilka różnych Torów i Strumieni, które się ze sobą nie stykają.)
- 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.

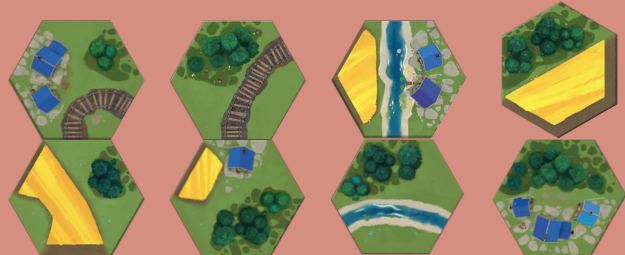
ROZGRYWKA (2/3)



Przykłady dozwolonego ułożenia kafelków:



Przykłady niedozwolonego ułożenia kafelków:



Realizowanie Zadań

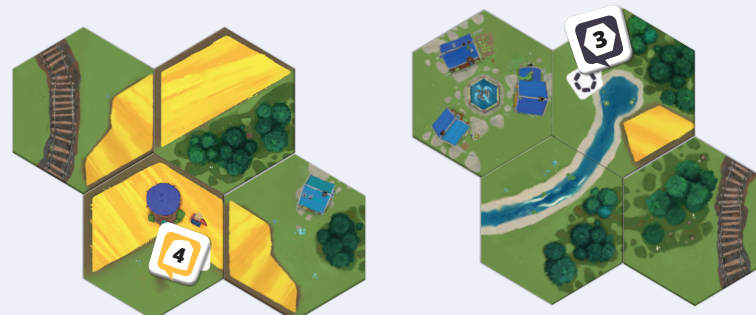
Każdy znacznik Zadania przedstawia wartość (3, 4, 5 lub 6), która określa, **ile dokładnie kafelków** (Krajobrazu, Zadania albo Specjalnych, jeżeli gracze korzystają z Modułu 2) **musi** tworzyć dany teren, Tor lub Strumień, aby gracz mógł zrealizować dane Zadanie. (**Teren** składa się z kafelków łączących krawędziami jeden typ Krajobrazu.)

Realizacja Zadania Podwójnego wymaga terenu złożonego z 6 kafelków, **łączących krawędziami jeden z dwóch typów Krajobrazu przedstawionych na danym znaczniku Zadania**.

Zadanie Otaczania działa nieco inaczej. Uważa się je za zrealizowane, jeśli z kafelkiem tego Zadania styka się krawędziami dokładnie taka liczba kafelków, jaka jest wskazana na znaczniku Zadania. **Ważne:** sam kafelek Zadania nie liczy się do tej liczby!

Możliwe jest zrealizowanie Zadania **natychmiast** po zagranie kafelka z tym Zadaniem.

Przykład: zadania przedstawione na znacznikach Zadania Pola i Zadania Otaczania są zrealizowane, ponieważ: teren Pól składa się z dokładnie 4 kafelków, a z kafelkiem Zadania Otaczania stykają się dokładnie 3 kafelki.



Ilekoć gracz ukończy Zadanie, odkłada na bok jego odkryty znacznik. Aby mieć lepsze rozeznanie w ukończonych Zadaniach, każdy z graczy powinien sortować je według ich typu. Znaczniki zrealizowanych Zadań są istotnym źródłem punktów na koniec rozgrywki.

Pamiętajcie! Przed odkryciem nowego kafelka sprawdźcie, czy w jednym z obszarów gry – lub w obu – są mniej niż 3 kafelki Zadań ze znacznikami Zadań.

Przykład: zadanie ze znacznika Zadania Strumienia (z wartością 5) nie jest jeszcze zrealizowane, ponieważ Strumień składa się łącznie 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 odkłada na bok, tam, gdzie inne znaczniki zrealizowanych Zadań. Aby ukończyć zadanie Strumienia ze znacznika o wartości 6, gracz będzie musiał dołożyć do tego terenu jeszcze 1 kafelek ze Strumieniem.



ROZGRYWKA (3/3)

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, Strumień lub Zadanie Otaczania składałyby 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 obróconym w ten sposób, ponieważ teren Wioski zostałby zamknięty (nie dałoby się go powiększyć), a składa się 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. Pozwoliłoby mu to w późniejszym czasie dołożyć kolejny kafelek z Wioską, by ukończyć to 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 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 w taki sposób, że będzie się on składać z mniejszej liczby kafelków, niż wymaga tego umieszczony wcześniej znacznik Zadania. Znacznik Zadania Podwójnego zostanie usunięty tylko w przypadku, gdy obie powyższe zasady będą dotyczyły obydwu typów Krajobrazu przedstawionych na danym znaczniku.
- Dokładając kafelek, gracz może **zrealizować kilka zadań jednocześnie**.

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

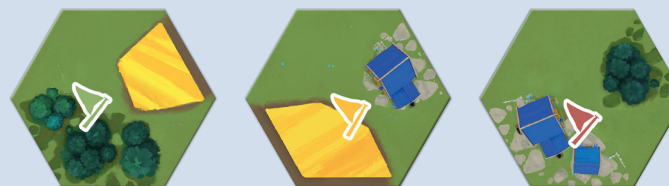
Gdyby zamiast znacznika Zadania Pola o wartości 5, leżał tam znacznik o wartości 6, gracz zrealizowałby obydwa Zadania jednocześnie.



- Jeśli stos kafelków Zadań się wyczerpie, nie można ich dłużej dokładać. Gracze dokładają wówczas kafelki Krajobrazu aż do chwili, gdy rozgrywka dobiegnie końca.

Flagi

Na 6 kafelkach Krajobrazu znajdują się pojedyncze Flagi w jednym z trzech kolorów (po dwie Flagi każdego koloru w grze):



Zielona flaga zawsze jest powiązana z terenem Lasu, żółta z Polem, a czerwona z Wioską.

W momencie dokładania takich kafelków gracze przestrzegają standardowych zasad dla tych typów Krajobrazów.

Ale uwaga! Na końcu gry gracze zdobywają punkty za tereny z Flagami tylko pod warunkiem, że są one zamknięte – czyli nie posiadają otwartych krawędzi, które pozwalałyby je powiększyć (patrz punktowanie na s. 7 i przykład na s. 8).

KONIEC ROZGRYWKI

Rozgrywka kończy się natychmiast w chwili, gdy gracz miałby odkryć kafelek Krajobrazu, a żadnego już nie ma. Kafelki Zadań, które nie zostały odkryte i dołożone do obszaru gry, przepadają – nie zostaną one wykorzystane w tej rozgrywce.

Jeśli gracz zrealizuje Zadanie za pomocą ostatniego dostępnego kafelka Krajobrazu (lub usunie za jego pomocą znacznik Zada-

nia), należy sprawdzić, czy w dowolnym z obszarów gry znajdują się mniej niż 3 kafelki Zadań ze znacznikami Zadań. Jeśli tak jest, rozgrywka trwa dalej – gracze odkrywają i dokładają kafelki Zadań aż do chwili, gdy w obydwu obszarach gry będą się znajdować co najmniej 3 kafelki Zadań ze znacznikami.

Nadeszła pora podliczenia wyników.

Weźcie 1 arkusz z **bločku punktacji** (na następnej stronie znajduje się przykład punktowania).

2.

Zadania

Zsumuj punkty ze znaczników zrealizowanych Zadań osobno dla każdego typu Krajobrazu i wpisz wynik w odpowiednie pole: punkty za zrealizowane Zadania Lasu 🌳; za zrealizowane Zadania Pola 🌾; za zrealizowane Zadania Wioski 🏠; za zrealizowane zadania Toru 🛤️; za zrealizowane Zadania Strumienia 💧; za zrealizowane Zadania Otaczania 🌀; i za zrealizowane Zadania Podwójne 6. W polu „Suma” zapisz łączną liczbę punktów zdobytych za wszystkie zrealizowane typy Zadań.

5.

Moduły

W tych polach zapisujesz punkty tylko w sytuacji, gdy gracie z Modułem 1 🏆 i/lub Modułem 2 ★ – zanotuj tam łączną sumę punktów zdobytych za każdy Moduł.

1. Najpierw zapiszcie tutaj swoje **imiona**.

Imię				
Zadania	🗨️	🚩	🗨️	🚩
🌳		A		A
🌾		B		B
🏠		C		C
🛤️		Najdłuższy D		Najdłuższy D
💧		Najdłuższy E		Najdłuższy E
🌀				
6				
Suma		F		F
Moduł	🏆	★	🏆	★
Suma				
Wynik				

3.

Flagi

Sprawdź kolejno każdą Flagę. Za każdą Flagę na zamkniętym terenie otrzymujesz liczbę punktów równą liczbie kafelków, które tworzą ten teren. Zapisz sumę zdobytych punktów we właściwym polu: punkty za zielone Flagi w polu A, za żółte Flagi w polu B, i za czerwone Flagi w polu C.

4.

Najdłuższy Strumień i najdłuższy Tor

Policz, z ilu kafelków składają się twój najdłuższy Tor i najdłuższy Strumień (liczą się wszystkie kafelki tego samego typu, które łączą się ze sobą w nieprzerwany sposób). Zanotuj liczbę kafelków w najdłuższym Torze w polu D, a liczbę kafelków w najdłuższym Strumieniu w polu E. W polu „Suma” F zapisz łączną liczbę punktów zdobytych za: Flagi, najdłuższy Tor i najdłuższy Strumień.

6. Tutaj wpisz ostateczny **wynik** rozgrywki.

Przykład punktowania (z fragmentu obszaru gry niebieskiego gracza na koniec rozgrywki):

Zadania:

Podczas rozgrywki ukończyłeś: 2 Zadania Wioski, 1 Zadanie Pola, 1 Zadanie Toru, oraz 1 Zadanie Otaczania. Łączna suma punktów zdobytych za te Zadania to 20.

Flagi:

Masz w swoim obszarze gry 3 Flagi: 1 żółtą i 2 czerwone. Ponieważ teren Pola z żółtą Flagą nie jest zamknięty (ma dwie otwarte krawędzie), nie zdobywasz punktów za tę Flagę. Teren Wioski z 2 czerwonymi Flagami jest zamknięty. Składa się on z 7 kafelków, więc zdobywasz 14 punktów (po 7 za każdą Flagę), co zapisujesz w odpowiednim polu na arkuszu punktacji.

Najdłuższy Tor i najdłuższy Strumień:

Na tym przykładzie jest tylko 1 Tor, złożony z 3 kafelków. Jest to twój najdłuższy Tor, co oznacza, że otrzymujesz za niego 3 punkty. Niestety nie masz w swoim obszarze gry Strumienia, dlatego nie otrzymujesz za niego punktów.



Zgodnie z powyższym przykładem, twój ostateczny wynik wyniósłby: $20+14+3 = 37$ punktów.

Imię				
Zadania				
			4	
			9	14
		Najdłuższy	3	3
		Najdłuższy		
			4	
Suma			20	17
Moduł				
Suma				
Wynik				37

Czym różni się Dofromantik - Pojedynek?

- Gracie przeciwko sobie.
- Jeden gracz tasuje wszystkie swoje kafelki Krajobrazu i Zadań (oddzielnie) i układa je przed sobą w zakryte stosy (zwracając do pudełka 3 kafelki Krajobrazu, bez ich podglądania), a następnie miesza wszystkie swoje zakryte znaczniki Zadań. Drugi gracz rozkłada przed sobą odkryte kafelki i znaczniki Zadań, tak by były widoczne dla obydwu graczy.
- W każdej turze gracz z zakrytymi kafelkami odkrywa 1 kafelek z odpowiedniego stosu. Drugi gracz odnajduje ten sam kafelek w puli swoich odkrytych kafelków. Następnie obydwaj gracze zagrywają te kafelki do swoich obszarów gry.
- Nowy kafelek Zadania wchodzi do gry, jeśli w co najmniej 1 obszarze gry są mniej niż 3 kafelki Zadań ze znacznikami Zadań. Oznacza to, że w jednym obszarze gry mogą się znajdować więcej niż 3 kafelki Zadań ze znacznikami Zadań.
- W skład każdego typu znaczników Zadań wchodzi 4 znaczniki: po 1 kopii znacznika o wartości 3, 4, 5 i 6.

Znasz już grę planszową Dofromantik?

Tutaj znajdziesz krótkie podsumowanie wszystkich nowych zasad.

- W grze są 2 nowe typy Zadań: Zadanie Otaczania  i Zadanie Podwójne   .
- Zadanie Otaczania: ten nowy typ Zadania zostaje zrealizowany, gdy z kafelkiem ze znacznikiem Zadania Otaczania styka się dokładnie tyle kafelków, ile wynosi wartość tego znacznika. Sam kafelek z Zadaniem nie wlicza się do tej liczby.
- Zadanie Podwójne: widnieją na nim 2 różne typy Krajobrazu. Zadanie to zostaje zrealizowane, gdy tylko dowolny teren jednego z tych dwóch typów składa się z dokładnie 6 kafelków.
- Na koniec gry gracze oddzielnie zliczają swoje punkty, a wygrywa ten z nich, który zdobył więcej punktów.
- Dodatkowo w grze znajdują się dwa Moduły, które można dołączyć do gry, razem lub oddzielnie. Opisujemy je dokładniej na kolejnych stronach.

MODUŁY I WARIANTY

Moduł 1: Karty Zadań

Moduł 1 wprowadza do gry 9 kart Zadań (trzy typy: „Wielkie”, „Mistrz” i „Obfitość”).

Przygotowanie:

Potasujcie oddzielnie po 3 karty należące do danego typu Krajobrazu (w tym samym kolorze), a następnie wylosujcie po 1 kartę każdego typu. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka – nie będą wam potrzebne. W rezultacie w grze będą się znajdować 3 karty Zadań: po jednej dla każdego typu Krajobrazu: Lasu, Pola i Wioski.

Każdy typ Krajobrazu ma te same typy kart Zadań.

Zamknięty teren o wielkości 5+

To Zadanie należy ukończyć podczas rozgrywki.

Każdy gracz może zapunktować to Zadanie tylko raz na grę. Jeśli obaj gracze zamkną wskazany na karcie teren o wielkości 5+ w tej samej turze, sumują punkty za dwa pierwsze miejsca i dzielą je na pół – w takiej sytuacji zdobyliby po 6 punktów. Punkty zdobyte za to Zadanie należy od razu zapisać na arkuszu punktacji w polu pod trofeum 🏆.

W rozgrywce dwuosobowej bierze się pod uwagę punkty wyłącznie za dwa pierwsze miejsca. Punkty za pozostałe miejsca są przyznawane w rozgrywkach dla 3 i 4 graczy (patrz s. 11).

**Wielkie Pole**
Zamknięty teren Pola o wielkości 5+

Zadanie
Podczas gry:
Stwórz zamknięty teren Pola złożony z co najmniej 5 kafelków.
Ktokolwiek zrobi to jako pierwszy, otrzymuje najwyższą nagrodę punktową. Drugi gracz otrzymuje drugą nagrodę punktową, i tak dalej. (Od razu zanotujcie te punkty na arkuszu punktacji.)

8 - 4 - 2 - 0

Najwięcej zamkniętych terenów o wielkości 2+

To Zadanie da graczom punkty na koniec gry. Jeśli obaj gracze mają taką samą liczbę terenów o wielkości 2+, wskazanych na karcie Zadania, sumują punkty za dwa pierwsze miejsca i dzielą je na pół – w takiej sytuacji zdobyliby po 6 punktów.

Punkty te zapisuje się na arkuszu punktacji w polu pod trofeum 🏆.

W rozgrywce dwuosobowej bierze się pod uwagę punkty wyłącznie za dwa pierwsze miejsca. Punkty za pozostałe miejsca są przyznawane w rozgrywkach dla 3 i 4 graczy.

**Mistrz Lasów**
Najwięcej zamkniętych terenów Lasu o wielkości 2+

Zadanie
Na koniec gry:
Porównajcie liczbę zamkniętych terenów Lasu o wielkości co najmniej 2 kafelków.
Ktokolwiek ma ich najwięcej, otrzymuje najwyższą nagrodę punktową. Drugi gracz otrzymuje drugą nagrodę punktową, i tak dalej.

8 - 4 - 2 - 0

Liczba zamkniętych terenów o wielkości 2+

To Zadanie da graczom punkty na koniec gry. Gracze nie konkurują ze sobą bezpośrednio – obaj zdobywają punkty za liczbę zamkniętych terenów niezależnie od wyniku przeciwnika.

Punkty te zapisuje się na arkuszu punktacji w polu pod trofeum 🏆.

**Obfitość Wiosek**
Liczba zamkniętych terenów Wioski o wielkości 2+

Zadanie
Na koniec gry:
W zależności od liczby zamkniętych terenów Wioski, złożonych z co najmniej 2 kafelków, otrzymujesz punkty zgodnie z poniższą tabelą.

Liczba	2	3	4	5	6	7	8+
Punkty	1	2	4	6	9	12	15

Moduł 2: Ciekawostki

Do gry z tym Modułem niezbędne będą: 2 planszетки Przechowalni, 5 kart Ciekawostek, 6 czerwonych serc, 8 kafelków Specjalnych, 2 Fotografów z podstawkami oraz 18 znaczników Aparatów.

Przygotowanie:

Położcie przed sobą planszетки Przechowalni w swoich kolorach. Rozłóżcie wszystkie karty Ciekawostek obok siebie, na obrzeżu wspólnego obszaru gry. Położcie czerwone serca, kafelki Specjalne i Fotografów ze znacznikami Aparatów na odpowiadających im kartach.

Rozgrywka:

Ilekoć zrealizujesz Zadanie, odłóż znacznik tego Zadania na swoją planszетkę Przechowalni, zaczynając od pola 1 i kontynuując w porządku rosnącym. **W chwili, gdy położysz znacznik Zadania na polach 4, 7 i 10** – czyli po ukończeniu 4, 7 i 10 Zadania – **możesz wybrać 1 Ciekawostkę**, by włączyć ją do gry. **Każdą Ciekawostkę możesz wybrać tylko raz na grę!** (Ilustracje na kafelkach Specjalnych B i C zawierają elementy w kolorze czerwonym lub niebieskim – weź kafelek odpowiadający twojemu kolorowi).

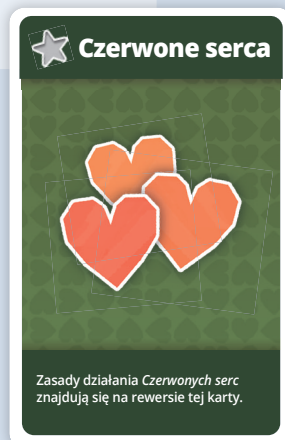
Dostępne są następujące Ciekawostki:

Czerwone serca

Jeśli wybierzesz *Czerwone serca*, możesz je zagrywać po 1 na turę, rozpoczynając od twojej następnej tury. Aby zagrać serce, połóż je na kafelku Krajobrazu w chwili umieszczania go w obszarze gry. **Czerwonych serc nie można kłaść na kafelkach Zadań ani na kafelkach Specjalnych.**

Ważne: gracz, który jako pierwszy wybierze *Czerwone serca*, bierze 3 drewniane serca, a spośród 3 pozostałych 1 odkłada z powrotem do pudełka. Oznacza to, że drugi gracz będzie mógł wziąć tylko 2 serca i prawdopodobnie zdobędzie za nie mniej punktów. Jeśli obaj gracze mogą wybrać Ciekawostkę jednocześnie – i wybiorą *Czerwone serca* – wówczas obaj otrzymują po 3 serca.

Na koniec gry odszukaj każdy kafelek z czerwonym sercem i sprawdź, ile z jego 6 krawędzi pasuje do krawędzi sąsiedniego kafelka: Las do Lasu, Łąka do Łąki, Tor do Toru itd. Za każdą pasującą krawędź otrzymujesz 1 punkt, co oznacza, że za pojedyncze serce możesz zyskać maksymalnie 6 punktów.



Fotograf

Jeśli wybierzesz *Fotografa*, najpierw umieść kafelek Specjalny w swoim obszarze gry zgodnie z zasadami układania kafelków, a następnie postaw na nim Fotografa. Przez resztę gry, ilekroć umieścisz nowy kafelek tak, by stykał się z kafelkiem, na którym stoi Fotograf, przesuń Fotografa na nowy kafelek. Następnie połóż 1 znacznik Aparatu (swoim kolorem do góry) na kafelku z Fotografem.

Ale uwaga! Dostępnych jest jedynie 18 znaczników Aparatów, które nie są przyporządkowane do żadnego gracza. Jest więc możliwe, że jeden z graczy zdobędzie więcej punktów za Aparaty, jeśli zdecyduje się wybrać Fotografa na wczesnym etapie gry i często będzie korzystać z jego zdolności.

Na koniec gry otrzymujesz 1 punkt za każdy znacznik Aparatu w swoim obszarze gry.



Szkoła, Spichlerz i Stary Dąb

Jeśli wybierzesz jedną z tych Ciekawostek, weź odpowiedni kafelek Specjalny i umieść go w swoim obszarze gry zgodnie z zasadami układania kafelków.

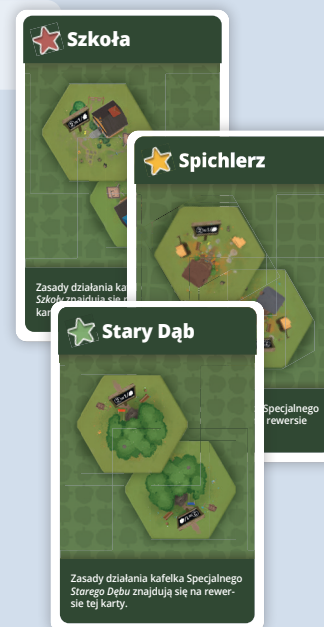
Ważne! Gracz może wybrać tylko 1 z tych 3 typów kafelków Specjalnych w ciągu całej gry – w chwili, gdy wybierzesz 1 z nich, tracisz dostęp do 2 pozostałych.

Jeśli tylko jeden gracz wybiera Ciekawostkę z danym kafelkiem Specjalnym, odłóż drugi kafelek (ten w kolorze drugiego gracza) do pudełka. Oznacza to, że w przyszłości drugi gracz będzie mógł wybierać tylko spośród 2 pozostałych typów kafelków Specjalnych. Jeśli obaj gracze mogą wybrać Ciekawostkę jednocześnie, obaj mogą wziąć ten sam kafelek Specjalny.

Kiedy obaj gracze wybiorą po 1 z 3 kafelków Specjalnych, pozostałe można odłożyć do pudełka.

Na koniec gry otrzymujesz 1 punkt za każdy kafelek z wymaganym typem Krajobrazu w zasięgu 2 kafelków od kafelka Specjalnego. Puste miejsca liczą się przy obliczaniu odległości (patrz przykłady na rewersach 3 kart Ciekawostek).

Zapisz łączną sumę punktów zdobytych za Ciekawostki na arkuszu punktacji, w polu pod gwiazdką ☆.



Wariant: rozgrywka dla 3 lub 4 graczy

Jeśli posiadacie 2 kopie gry *Dorfromantik - Pojedynek*, możecie grać nawet w 3 lub 4 osoby. Aby sprawdzić, na co zwracać uwagę, zeskanujcie kod QR:

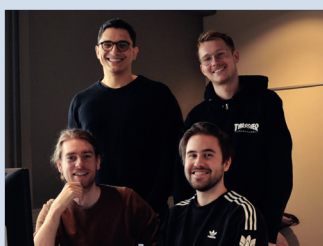
https://iuvigames.pl/wp-content/uploads/2024/05/Dorfromantik_-dla-3-i-4-graczy.pdf



Wariant: gra zespołowa

Oczywiście możecie także zagrać w *Dorfromantik - Pojedynek*, tworząc dwa zespoły złożone z dowolnej liczby graczy, które rywalizują ze sobą.

TWÓRCY



Zespół autorów gry komputerowej Dorfromantik: (zaczynając 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 bawili, pomagając w przenoszeniu 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 zrzędzeniem losu). Lukas chciał się dowiedzieć, jak się tworzy gry, więc ściągnął z regału pierwszy tytuł, który wpadł mu w ręce 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 kościana (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 – Pojedynek.

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. © 2024 Pegasus Spiele GmbH.

Playing is Passion!
www.pegasusna.com



/pegasusspieleNA



IUVI
GAMES

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

Edycja polska

Wydawnictwo IUUVI, Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półnoki 12C, 30-740 Kraków
www.iuvigames.pl
2024 Wydawnictwo IUUVI

Kierownik produkcji:

Viola Kijowska

Skład: Przemysław Kasztelaniec

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Konsultacja i redakcja: Marcin Podsiadło,

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: reklamacje@iuv.pl



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



DIZED



FAQ



VIDEO
INSTRUKCJA

DORF ROMANTIK

GRA PLANSZOWA



Chcesz wspólnie z innymi tworzyć piękne Krajobrazy i spełniać życzenia mieszkańców?

W takim razie gra planszowa *Dorfromantik* jest właśnie dla Ciebie! Odblokowujcie kolejne komponenty gry w trybie kampanii i śrubujcie swoje wyniki!

Zwycięzca prestiżowej nagrody Spiel des Jahres 2023 oraz wielu nagród w Polsce.



ZAPOWIEDŹ

Minidodatek *Wielki Młyn* już dostępny! Odblokujcie nowe osiągnięcia!

