



DORF ROMANTIK

Le Jeu de Société

Un jeu coopératif de placement de tuiles de Lukas Zach et Michael Palm pour 1 à 6 villageois à partir de 8 ans

CONTENU

73 tuiles, dont :

48 tuiles Paysage

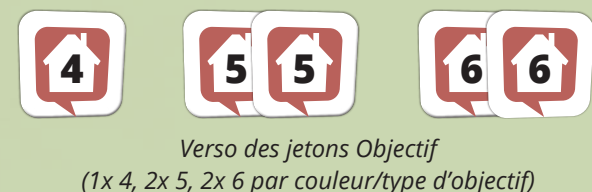
25 tuiles Objectif



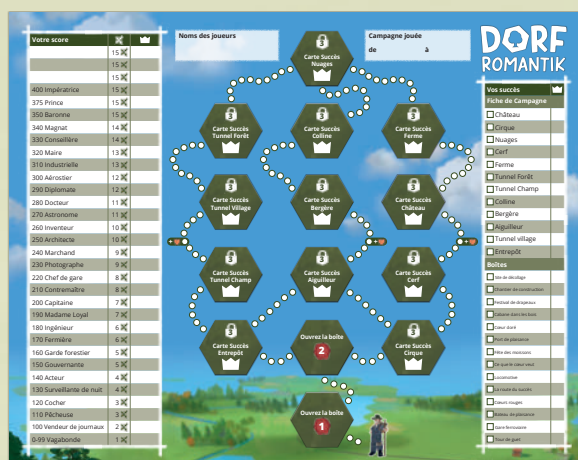
- 1 Bois
- 2 Champ
- 3 Village
- 4 Rivière
- 5 Voie ferrée
- 6 Passage à niveau
- 7 Moutons
- 8 Drapeau
- R Verso



25 jetons Objectif



Verso des jetons Objectif
(1x 4, 2x 5, 2x 6 par couleur/type d'objectif)



1 bloc de Campagne (20 feuilles recto)

Objetifs	Totaux
Objetifs	
Drapeaux	la plus longue la plus longue
Déverrouillé	
Cœurs rouges (1/bord correspondant):	Cabane dans les bois (Objetifs 🌳):
Cirque complètement entouré = 10:	Fête des moissons (Objetifs 🌾):
Alpiqueur (2/passage à niveau):	Tour de guet (Objetifs 🏰):
Bergère (1/mouton):	Locomotive (Objetifs 🚂):
Colline (à dist. 2+ 2tuile Objectif):	Bateau de plaisance (Objetifs 🚤):
Chemin de construction (territoire de 7+ = 7):	Gare ferroviaire (si fermée = 1tuile):
Site de décollage (2/tuile parcourue):	Port de plaisance (si fermé = 1tuile):
Cœur doré (2/bord correspondant):	
Noms des joueurs:	Date:
	Score final:

1 bloc de score (50 feuilles recto-verso)

Contenu à découvrir au fil du jeu
(réparti dans 5 boîtes) :

32 tuiles | 31 cartes | 8 jetons |
5 pions Cœur | 1 socle plastique



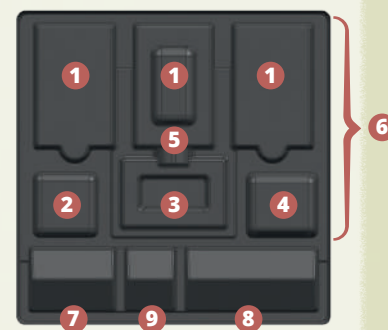
Comment utiliser la cale :

Vous trouverez 5 boîtes dans les 3 compartiments 1 de la partie supérieure de la cale. Ces boîtes contiennent du matériel supplémentaire. Ne les ouvrez pas avant que le jeu ne vous le demande.

L'espace 2 est prévu pour stocker les pions Cœur que vous finirez par découvrir dans les boîtes. L'espace 3, quant à lui, vous permettra de stocker les cartes déverrouillées au fil de la Campagne. Enfin, tout à droite, l'espace 4 est destiné à accueillir les jetons Objectif.

Vous pouvez placer le bloc de score par-dessus le compartiment central 5, et le bloc de Campagne par-dessus la partie supérieure de la cale 6.

Les tuiles hexagonales doivent être rangées dans la partie inférieure de la cale : les tuiles Objectif dans le compartiment de gauche 7, les tuiles Paysage dans le compartiment de droite 8, et toutes les tuiles spéciales que vous allez déverrouiller dans le compartiment du milieu 9.



MISE EN PLACE

Mélangez les tuiles Objectif face cachée. Formez plusieurs piles face cachée et placez-les à proximité de la zone de jeu.

Mélangez toutes les tuiles Paysage face cachée, puis piochez-en 3 et rangez-les dans la boîte sans les regarder. Elles ne seront pas utilisées pour cette partie. Ensuite, créez plusieurs piles face cachée avec les tuiles restantes et placez-les également à proximité de la zone de jeu.

Mélangez les 25 jetons Objectif face cachée et séparez-les par couleur (ou icône). Placez-les ensuite face cachée à proximité des piles de tuiles Objectif. Mettez le bloc de score et de Campagne de côté ; vous n'en aurez pas besoin avant la fin de la partie.

Important : n'ouvrez aucune des 5 boîtes avant que le jeu ne vous le demande !

BUT DU JEU

Votre groupe de joueurs doit coopérer pour créer un paysage idyllique en plaçant des tuiles et en essayant de réaliser les objectifs demandés par la population. Vous devez aussi créer la plus longue voie ferrée et la plus longue rivière possible, tout en prêtant attention aux tuiles avec un drapeau. Plus vous serez efficaces, plus vous marquerez de points à la fin de la partie.

D'une partie à l'autre, et selon les scores que vous atteindrez, vous allez déverrouiller le contenu caché dans les 5 boîtes numérotées, et avec lui de nouveaux objectifs, qui vous permettront d'atteindre des scores encore plus élevés.

DÉROULEMENT DU JEU

Déterminez un premier joueur au hasard. Ensuite, le jeu se déroule dans le sens horaire à partir de ce joueur, et ce jusqu'à la fin de la partie (voir p.5).

À votre tour, vous révélez soit 1 tuile Paysage, soit 1 tuile Objectif, que vous poserez dans la zone de jeu en respectant les règles de placement (voir p.3). Avant de placer une tuile, discutez avec les autres pour déterminer le meilleur choix. Mais vous restez seul maître de la décision finale.

Les règles suivantes indiquent comment déterminer si vous devez révéler une tuile Paysage ou une tuile Objectif :

Lors des 3 premiers tours de jeu, vous devez révéler une tuile Objectif.

Chaque fois que vous révélez une tuile Objectif, vous devez **immédiatement prendre 1 jeton Objectif du type correspondant** pour l'ajouter sur la **tuile Objectif**. Retournez le jeton côté numéroté visible et placez-le avec la tuile révélée dans la zone de jeu.

Il existe 5 types de tuiles Objectif.

Objectif Forêt	Objectif Champ	Objectif Village	Objectif Voie ferrée	Objectif Rivière

Exemple : si vous révélez une tuile Objectif Forêt, révélez un jeton Forêt et posez-le sur cette dernière. Ensuite, placez la tuile et son jeton dans la zone de jeu.



Une fois que les trois premiers tours ont été joués, au début de chaque tour, vous devez vérifier combien il reste de tuiles Objectif avec leur jeton Objectif dans la zone de jeu :

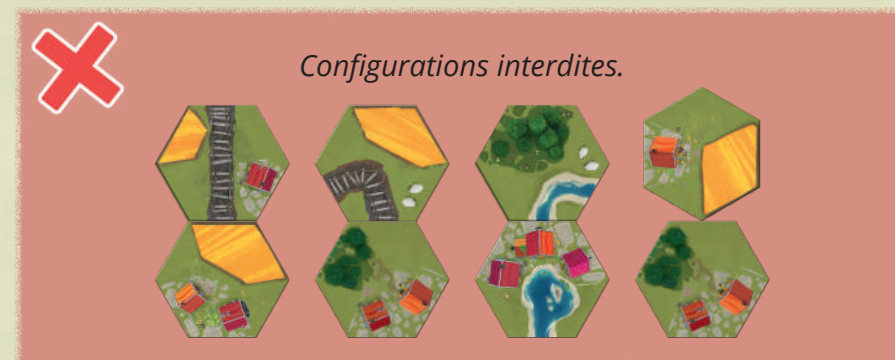
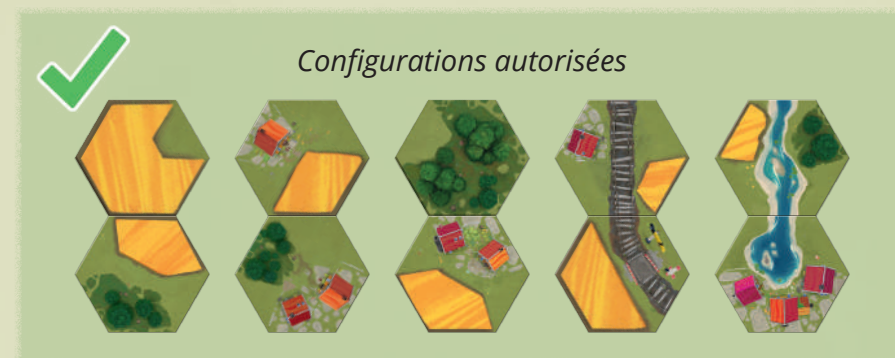
- A) S'il y a **moins de 3 tuiles Objectif avec un jeton**, révéléz **1 tuile Objectif** et posez-la dans la zone de jeu avec un jeton Objectif en respectant les règles de placement.
- B) S'il y a **3 tuiles Objectif avec un jeton**, révéléz 1 tuile Paysage et posez-la dans la zone de jeu en respectant les règles de placement.

Abordons maintenant les **règles de placement** – où et comment placer une tuile ?

Règle d'or : les tuiles doivent **toujours** former un seul et même ensemble. Cela signifie que lorsque vous placez une tuile, **au moins** 1 de ses 6 côtés doit toucher le côté d'une tuile déjà en jeu.

De plus, vous devez aussi respecter les contraintes suivantes :

- Une voie ferrée ou rivière doit être prolongée par une tuile du même type. Vous ne pouvez donc pas interrompre une rivière en venant y accoler un bord de tuile qui n'en comporte pas (mais vous pouvez ajouter des voies ferrées et rivières qui ne sont reliées à rien, pour les relier ultérieurement).
- Les terrains de type **Forêt, Champ, Village** (ou les **Prairies** neutres) peuvent être placés **comme vous le souhaitez**, et pas nécessairement de manière à être adjacents entre eux.



Valider un objectif

Chaque jeton Objectif affiche un chiffre (4, 5 ou 6) qui indique le nombre **exact** de tuiles qui doivent être placées dans le territoire correspondant pour que l'objectif soit validé. Il en va de même pour les rivières et les voies ferrées.

Un **territoire** est composé de 1 ou plusieurs tuiles adjacentes du même type, dont les côtés correspondent les uns aux autres (Forêt, Champ ou Village). Il est possible de valider un objectif immédiatement après avoir placé sa tuile.

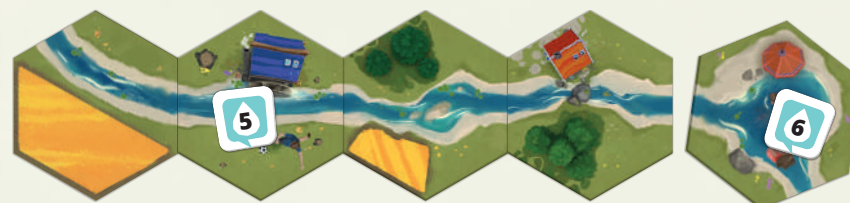
Exemple : l'objectif du jeton Champ est validé car ces tuiles forment un territoire d'exactly 4 Champs reliés.



Exemple : l'objectif du jeton Rivière n'est pas encore validé car cette Rivière n'est composée que de 4 tuiles.



Lors d'un tour ultérieur, vous placez une tuile Objectif Rivière avec un jeton de valeur 6. Le jeton Objectif de valeur 5 est immédiatement validé et vous le mettez de côté, dans une zone d'objectifs validés, à proximité de la zone de jeu, jusqu'à la fin de la partie (vous ne devez pas remettre le jeton parmi les jetons Objectif inutilisés). Il ne vous manque plus qu'une tuile Rivière pour valider également le jeton Objectif de valeur 6.



Lorsque vous validez un objectif, mettez de côté le jeton Objectif correspondant dans votre zone d'objectifs validés. Nous vous conseillons d'y trier les jetons Objectif par type, les uns à côté des autres. À la fin de la partie, ces jetons Objectif vous rapporteront des points.

N'oubliez pas : suite à cela, la prochaine tuile qui **devra** être placée sera une tuile Objectif car il y a à présent moins de 3 tuiles Objectif avec un jeton dans la zone de jeu.

Détails supplémentaires :

- Vous pouvez placer une tuile Objectif dans un territoire (ou à la suite d'une voie ferrée ou d'une rivière) **qui contient déjà une ou plusieurs tuiles Objectif** (avec ou sans jeton).
- Vous **ne pouvez pas** placer une tuile Objectif que vous venez de piocher si, **au moment où vous la posez** :
 - vous composez un territoire (ou une voie ferrée ou une rivière) de **plus** de tuiles que son jeton Objectif ne le demande, ou
 - vous fermez un territoire (ou une voie ferrée ou une rivière) alors que le nombre de tuiles qui le compose est inférieur à ce que son jeton Objectif demande.

Exemple : vous ne pouvez pas placer la tuile Objectif Village de valeur 5 de cette façon car cela fermerait un village de 4 tuiles. Vous pouvez en revanche la faire pivoter d'un cran vers la droite de manière à laisser un bord de village ouvert, ce qui vous permettra d'ajouter une autre tuile Village plus tard, et de valider l'objectif demandé.

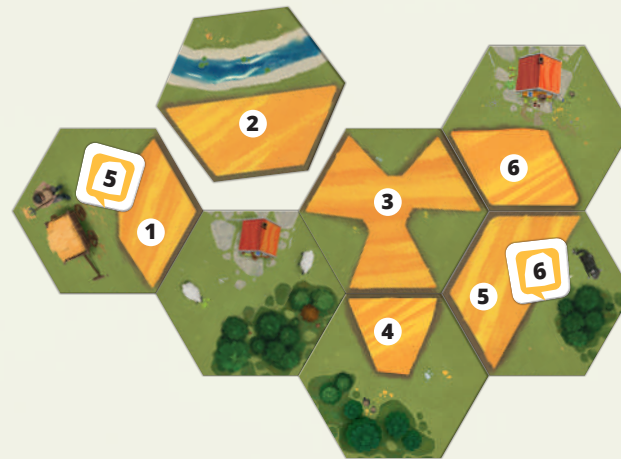


- En revanche, vous **avez le droit** de placer une tuile dans un territoire (ou à la suite d'une voie ferrée, ou d'une rivière) où il y a déjà un jeton Objectif, même si cela fait dépasser le nombre de tuiles demandé par ce jeton. Dans ce cas, cet objectif est **annulé** et son jeton doit être défaussé dans la boîte. Un objectif est également annulé et son jeton retiré, si une tuile Paysage vient fermer un territoire (ou une voie ferrée, ou une rivière) avec un nombre de tuiles inférieur à celui demandé par le jeton Objectif.

- Placer une tuile peut vous permettre de **valider plus d'un jeton Objectif à la fois**. N'oubliez pas que vous devrez jouer des tuiles Objectif lors des tours suivants, jusqu'à ce qu'il y ait de nouveau 3 tuiles Objectif avec leur jeton dans la zone de jeu.

Exemple : vous pouvez placer la tuile Champ ② ci-dessous, de cette façon. Cela vous permettrait de valider l'Objectif Champ de valeur 6 – mais vous devrez défausser le jeton Objectif Champ de valeur 5.

S'il y avait eu deux objectifs Champ de valeur 6, vous les auriez validés simultanément en plaçant la tuile ② !



- Si vous tombez **à court de tuiles Objectif**, vous ne pouvez plus poser ce type de tuiles. Continuez à jouer en plaçant **uniquement des tuiles Paysage** jusqu'à la fin de la partie.

Drapeaux

Au début de la Campagne, vous jouez avec 3 tuiles Paysage marquées d'un drapeau :



Le drapeau vert se trouve forcément dans une forêt, le drapeau jaune dans un champ, et le drapeau rouge dans un village.

Lorsque vous ajoutez une tuile marquée d'un drapeau dans la zone de jeu, respectez les règles de placement habituel.

Attention cependant : à la fin de la partie, les territoires avec un drapeau vous rapporteront des points uniquement s'ils ont été fermés (voir exemple p.6).

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsque vous devez révéler une tuile Paysage et qu'il n'y en a plus. Les éventuelles tuiles Objectif non révélées ni placées à ce moment-là ne seront pas prises en compte (alors faites en sorte qu'il y en ait le moins possible !).

Si vous validez (ou annulez) un objectif avec la dernière tuile Paysage, la partie ne se termine pas immédiatement. Continuez à révéler et placer de nouvelles tuiles Objectif jusqu'à ce que vous ne puissiez plus valider (ou annuler) d'objectif.

Ensuite, faites le compte de vos points.

Vous devrez utiliser une feuille de score par partie. Après avoir procédé au décompte des points, notez vos résultats sur la fiche de Campagne. Celle-ci mesure votre progression et vous indique quand et comment vous pouvez déverrouiller de nouveaux éléments d'une partie à l'autre.

 A						Totaux
Objectifs 	B1	B2	B3	B4	B5	S1
Drapeaux 	C1	C2	C3	la plus longue D1	la plus longue D2	S2
Déverrouillé						E
 Cœurs rouges (1/bord correspondant) :	-			 Cabane dans les bois (Objectifs ) :	-	
 Cirque (complètement entouré = 10) :	-			 Fête des moissons (Objectifs ) :	-	
 Aiguilleur (2/passage à niveau) :	-			 Tour de guet (Objectifs ) :	-	
 Bergère (1/mouton) :	-			 Locomotive (Objectifs ) :	-	
 Colline (à dist.2= 2/tuile Objectif) :	-			 Bateau de plaisance (Objectifs ) :	-	
 Chantier de construction (territoire de 7+ = 7) :	-			 Gare ferroviaire (si fermée = 1/tuile) :	-	
 Site de décollage (2/tuile parcourue) :	-			 Port de plaisance (si fermé = 1/tuile) :	-	
 Cœur doré (2/bord correspondant) :	-				-	
Noms des joueurs :				Date :	Score final :	H
F				G		

Voici comment remplir votre **feuille de score** (voyez l'illustration en haut à droite et l'exemple de la page suivante).

- A** Notez votre numéro de partie dans la case en forme de couronne pour la Campagne.
- B1 - B5** Faites la somme des valeurs des jetons Objectif validés pour chaque type : vous marquez des points pour tous les objectifs Forêt **B1**, Champ **B2**, Village **B3**, Voie ferrée **B4**, et Rivière **B5** validés. Notez le total dans la case de droite **S1**.
- C1 - C3** Chaque drapeau dans un territoire fermé rapporte autant de points que le nombre de tuiles de ce territoire. Notez vos points, de gauche à droite, pour les drapeaux verts **C1**, les drapeaux jaunes **C2**, et les drapeaux rouges **C3**.
- D1 - D2** Comptez le nombre de tuiles de la voie ferrée la plus longue et de la rivière la plus longue dans la zone de jeu (comptez pour chaque type le plus grand nombre de tuiles adjacentes les unes aux autres, sans coupure). Notez en **D1** le nombre de tuiles de la voie ferrée la plus longue et en **D2** le nombre de tuiles de la rivière la plus longue. Ajoutez-y les points rapportés précédemment par les drapeaux et inscrivez le total dans la case de droite **S2**.

- E** Au début de la Campagne, ne tenez pas compte de cette section. Vous pourrez y noter des points lorsque vous aurez déverrouillé les éléments correspondants. Au début de chaque partie suivante, nous vous recommandons de cocher les cases des éléments que vous avez déverrouillés pour voir d'un coup d'œil ce qui vous rapportera des points à la fin de la partie. La case **S3** vous permettra d'inscrire le total de ces points.

- F** Notez ici le nom des joueurs de cette partie.
- G** Notez ici la date de la partie.
- H** Cette case indique votre score final, soit la somme des cases **S1 + S2 + S3**).

Exemple de décompte (pour les deux premières lignes) :

Objectifs

Vous avez validé un objectif Forêt (4), deux objectifs Champ (4+5), un objectif Village (4), quatre objectifs Voie ferrée (4+5+5+6) et un objectif Rivière (5) soit un total de **42 points** d'objectifs validés..

Drapeaux

Vous avez placé deux drapeaux : un jaune et un vert. Le territoire de forêts du drapeau vert n'est pas fermé (les 3 bords en bas à droite sont ouverts) et ce drapeau ne rapporte donc rien.

En revanche, le territoire de champs du drapeau jaune est fermé et rassemble 5 tuiles ; ce drapeau rapporte donc **5 points**.

Voie ferrée et rivière la plus longue :

Vous avez deux sections de voie ferrée. La première fait 8 tuiles de long, et la seconde 4 tuiles. Votre voie ferrée la plus longue est de 8 tuiles, vous marquez donc 8 points.

Vous avez deux sections de rivière : la première en haut à droite fait 1 tuile de long, et la seconde 5 tuiles. Vous marquez donc **5 points**.

Votre score final est de $42+5+8+5=60$ points.



						Totaux
Objectifs	4	9	4	20	5	42
Drapeaux		5		la plus longue 8	la plus longue 5	18

Intéressons-nous maintenant à votre **fiche de Campagne**.

Commencez par repérer la rangée qui correspond à votre résultat dans le Tableau des scores, à gauche, colonne **1** (arrondissez à l'inférieur si nécessaire – ainsi, pour 128 points, vous devez vous reporter à la rangée 120). Ensuite, dans la colonne marquée d'une couronne **2**, inscrivez le numéro de la partie où vous avez atteint ce score (vous pouvez terminer plusieurs parties avec le même résultat).

Le nombre au centre de cette rangée, noté en colonne **3** vous indique combien de petits cercles blancs vous pouvez cocher sur le *Parcours de progression* situé dans la section centrale de la fiche. Cochez ces cercles dès maintenant, en partant du bas du parcours, à gauche du randonneur.

Cochez bien chaque cercle un par un, sans tenir compte des hexagones verts. Le *Parcours de progression* se divise à partir du deuxième hexagone. Vous pouvez choisir la direction que vous souhaitez, en fonction de ce que vous voulez déverrouiller en premier. Veillez simplement à cocher les cercles dans l'ordre – tous les cercles cochés doivent être adjacents les uns aux autres (parfois au travers d'un hexagone vert).

Tableau des scores

Parcours de progression

Succès déverrouillés

Tableau des scores

Votre score	
15	X
15	X
15	X
15	X
15	X
400 Impératrice	15
375 Prince	15
350 Baronne	15
340 Magnat	14
340 Magnat	14
330 Conseillère	14
320 Maire	13
310 Industrielle	13
270 Astronome	11
260 Inventeur	10
250 Architecte	10
240 Marquis	10
230 Photographe	10
220 Chef de gare	8
210 Contremaître	8
200 Capitaine	7
190 Madame Loyal	7
180 Ingénieur	6
170 Fermière	6
160 Garde forestier	5
150 Gouvernante	5
140 Acteur	4
130 Surveillante de nuit	4
120 Cocher	3
110 Pêcheuse	3
100 Vendeur de journaux	2
0-99 Vagabonde	1

Parcours de progression

Noms des joueurs

Campagne jouée de à

Succès déverrouillés

DORF ROMANTIK

Vos succès

Fiche de Campagne

- Château
- Cirque
- Cierf
- Ferme
- Tunnel Forêt
- Tunnel Champ
- Colline
- Bergère
- Aiguilleur
- Tunnel village
- Entrepôt

Boîtes



- Site de décollage
- Chantier de construction
- Fête des moissons
- Cérémonie de cœur valet
- Locomotive
- Batterie de succès
- Cœur rouge
- Bateau de plantation
- Gare ferroviaire
- Tour de pont

Le Parcours de progression commence ici

Lorsque vous atteignez un hexagone vert, vous déverrouillez un élément.

Le premier hexagone vous permet de déverrouiller la boîte n°1 **4**. Le deuxième vous permet de déverrouiller la boîte n°2 **5**. Les autres hexagones déverrouillent de nouvelles cartes Succès de la boîte n°3. Chaque fois que vous atteignez l'un de ces hexagones, ouvrez la boîte n°3 et prenez-y la carte correspondante et, le cas échéant, les éléments supplémentaires (ceux indiqués sur la carte). De plus, trois cercles du Parcours de progression déverrouillent un pion Cœur rouge lorsque vous les cochez **6**. Ceux-ci se trouvent aussi dans la boîte n°3.

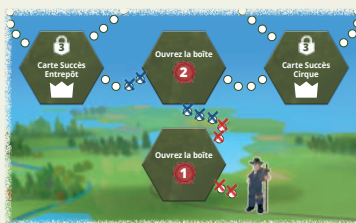
Exemple : vous avez joué deux parties. Lors de la 1^{ère} partie, vous avez marqué 136 points, et lors de la 2^e, 150. Vous avez donc rempli les lignes Sentinelle et Gouvernante.

	Score final : 136
	Score final : 151

Votre premier résultat vous a permis de cocher 4 cercles blancs, ce qui déverrouille la boîte n°1.

180 Ingénieur	6	☒	
170 Fermière	6	☒	
160 Garde forestier	5	☒	
150 Gouvernante	5	☒	2.
140 Acteur	4	☒	
130 Surveillante de nuit	4	☒	1.
120 Cocher	3	☒	
110 Pêcheuse	3	☒	
100 Vendeur de journaux	2	☒	
0-99 Vagabonde	1	☒	

Le deuxième résultat vous a permis de cocher 5 cercles supplémentaires et d'atteindre la boîte n°2. Vous avez ensuite choisi d'aller vers la gauche et la carte Succès Entrepôt. Mais vous auriez pu tout aussi bien cocher 1 cercle de chaque côté de l'hexagone, ou 2 cercles du côté droit, pour aller vers la carte Succès Cirque.



Les éléments déverrouillés sont ajoutés au jeu selon les conditions indiquées sur la carte Succès qui les débloque. Les règles suivantes s'appliquent :

D'abord, cochez tout Succès obtenu dans la colonne de droite de la fiche de Campagne (la section supérieure de la fiche de Campagne donne la liste de ce que vous avez déverrouillé depuis la boîte n°3, et les sections inférieures, depuis les boîtes n°1, 2, 4 et 5.). **Tout élément déverrouillé doit être utilisé lors de toutes les parties suivantes de la Campagne.**

Lorsque vous ouvrez une boîte que vous avez déverrouillée, commencez toujours par lire la carte Contenu qui décrit les

éléments de cette boîte. Dans chaque boîte, vous trouverez des cartes Succès à placer face visible près de la zone de jeu lors des parties à venir. Si vous parvenez à remplir les conditions indiquées sur une carte Succès lors d'une partie, retournez-la et suivez les instructions affichées au verso (*Succès déverrouillé*).

Les cartes Succès

Les cartes Succès affichent les informations suivantes :

Au **recto**, dans la section supérieure de la carte, le titre suivant apparaît à côté d'une icône de cadenas fermé :



Dans la partie inférieure de la carte, sont indiquées les conditions pour déverrouiller la carte et ce qu'elle vous apporte (les cartes de la boîte n°3 sont instantanément retournées).

Au **verso**, le titre change – il est maintenant écrit *Succès déverrouillé !* à côté d'une icône de cadenas ouvert :



Ce côté de la carte vous indique ce que vous avez déverrouillé, de nouvelles choses à faire, et parfois, de nouvelles règles (exception : dans la boîte n°1, il existe une carte qui est immédiatement déverrouillée. Au recto, il est indiqué Succès déverrouillé et de nouvelles informations. Au verso, vous trouvez deux exemples de jeu.)

À partir de maintenant, conservez toutes les cartes Succès que vous n'avez pas déverrouillées séparément de celles que vous avez déjà déverrouillées.

Mélangez les nouvelles tuiles Paysage avec les autres, et les nouvelles tuiles Objectif avec les autres. La cale a été prévue pour pouvoir accueillir l'ensemble des tuiles du jeu. Vous allez aussi parfois déverrouiller de nouvelles tuiles spéciales, qui sont un troisième type de tuiles. Celles-ci ont le même dos que les tuiles Paysage mais sont identifiées par un petit panneau avec une icône spécifique au recto.



Sur ces panneaux, certaines icônes indiquent une façon particulière de marquer des points.



D'autres panneaux affichent simplement un point d'exclamation.

Même si ces tuiles spéciales ont le même dos que les tuiles Paysage, elles obéissent à des règles spéciales dans 3 situations spécifiques (indiquées en gras sur leur carte Succès). De plus, elles bénéficient d'un compartiment dédié dans la cale (rangement 9 en page 2).

Important : lors de la mise en place, ne mélangez pas les tuiles spéciales (celle avec un panneau) avec les autres tuiles Paysage. Attendez d'avoir pioché au hasard les 3 tuiles Paysage à ranger dans la boîte avant de le faire.

Vous pouvez mettre en pause une Campagne à tout moment pour en recommencer une ou en reprendre une autre avec un autre groupe. Utilisez les cartes Contenu de chaque boîte verrouillée pour être sûr de ranger les éléments dans les boîtes qui leur correspondent. L'aperçu en haut à droite de vos fiches de Campagne vous rappelle ce que vous avez déjà déverrouillé dans telle ou telle Campagne.

Prêts à battre vos records ? En combien de parties allez-vous déverrouiller l'ensemble des éléments du jeu ?

Pour toute question sur le contenu déverrouillé du jeu, une FAQ est disponible sur ce lien :

<https://www.gigamic.com/jeu/dorfromantik>



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

Adaptation et
distribution Françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com

Licence : Toukana Interactive

Auteurs : Lukas Zach and Michael Palm | **Illustrations :** Paul Riebe

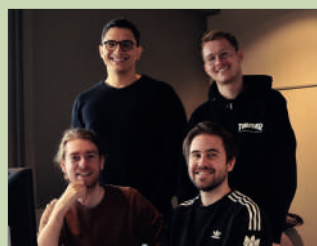
Conception graphique : Jens Wiese | **Réalisation :** Klaus Ottmaier

Les auteurs remercient les personnes suivantes pour les heures de test : Arne, Babs, Demian, Felix, Florian, Francis, Jakob, Johannes, Katharina, Katja, Lisa, Klaus, Markus, Nathan, Noa, Paul, Philipp, Silas, Sven, Thilini, Thomas, Vanessa et Luca, Sandro, Timo et Zwi de Toukana.



Ce jeu de société est
inspiré de *Dorfromantik*,
un jeu vidéo primé de
Toukana Interactive,
Allemagne.

CRÉDITS



L'équipe de Dorfromantik, le jeu vidéo (Sandro Heuberger, Luca Langenberg, Zwi Zausch et Timo Falcke) Luca, Sandro, Timo et Zwi sont les développeurs du jeu vidéo *Dorfromantik*, disponible sur PC et Nintendo Switch à l'heure actuelle. Ce sont aussi les fondateurs du studio Toukana Interactive, dont l'ambition est de développer de nombreux jeux indépendants créatifs de grande qualité. Leur premier titre, *Dorfromantik*, a rencontré un franc succès dans le monde entier et

a remporté de nombreux prix notamment en Allemagne : Meilleure création et Meilleur premier jeu au Deutschen Computerspielpreis 2021 (prix du jeu PC), et Meilleur jeu allemand au Deutschen Entwicklerpreis 2021 (prix des développeurs). Les quatre garçons sont aussi des passionnés de jeu de société qui furent ravis d'apporter leur contribution à cette version.



L'illustrateur : Paul Riebe, né à Berlin, est principalement connu dans l'industrie du divertissement. Ses missions l'ont amené à travailler entre autres pour le studio primé KARAKTER et pour Envar Entertainment à Stockholm, ainsi que sur des séries de jeux vidéo AAA reconnus, des séries télévisées célèbres, et des blockbusters. Avec *Dorfromantik*, il s'aventure dans le jeu de société pour la première fois.

Son plus grand défi a été de respecter le style pittoresque du jeu vidéo tout en s'adaptant aux exigences propres à un jeu de société – il s'est particulièrement amusé en ajoutant toutes les petites scènes que vous découvrirez sur chaque tuile.



Les auteurs : Lukas Zach, du nord de l'Allemagne, et Michael Palm, du sud, se sont rencontrés par hasard (ou par chance) il y a plus de 20 ans. Lukas, qui s'intéressait à la démarche de création des jeux de société, avait pris une boîte de son étagère au hasard et décidé d'écrire à l'auteur. Michael reçut le message alors qu'il se trouvait dans sa boutique de jeux et de BD, Seetroll, près du lac de Constance. Peu de temps après, les deux comparses

développaient leur premier jeu ensemble, *Die Kutschfahrt zur Teufelsburg* (Adlung Verlag), qui remporta le prix du Jeu de carte de l'année en Italie.

Depuis, ils ont créé de nombreux jeux ensemble. Ils se retrouvent en visio chaque semaine pour les tester en ligne, ou les font tester à leurs groupes de joueurs respectifs, au nord ou au sud. On leur doit entre autres des jeux comme *Les Nains* et *Sortilèges* à l'école de magie (Pegasus Spiele), *Bang le jeu de dés* (Abacusspiele), *Aventuria* (Ulisses Spiele) et la série *UNDO* (Pegasus Spiele). Malgré la distance de 800 km qui les sépare, les deux auteurs ont forgé une amitié durable, et espèrent que leur dernière création, *Dorfromantik*, ravira les joueurs.

Traduction : Antoine Prono (Transludis)

v1.0 Tous droits réservés. La reproduction et la diffusion des règles, éléments de jeu, illustrations et graphismes sont interdites sans autorisation expresse de Pegasus Spiele.



ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.