

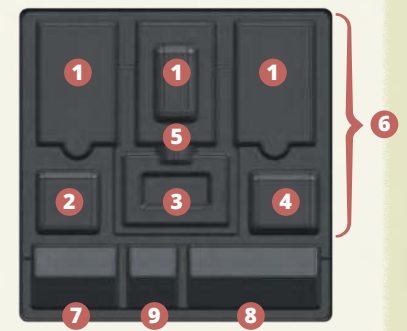
Nutzung des Sortiereinsatzes:

Im oberen Bereich des Sortiereinsatzes befinden sich 5 Schachteln **1**. Diese enthalten neues, zusätzliches Spielmaterial. Öffnet diese Schachteln erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.

Links unterhalb der Schachteln könnt ihr die freizuspielenden Herzen aus Holz **2** aufbewahren, rechts daneben befindet sich ein Fach für im Laufe der Kampagne erhaltene Karten **3** und ganz rechts ist Platz für alle Auftragsmarker **4**.

Über das mittlere Fach der Schachteln und über die Karten könnt ihr den Wertungsblock **5** legen, über diesen gesamten oberen Bereich des Sortiereinsatzes den Kampagnenblock **6**.

Im unteren Bereich des Sortiereinsatzes ist Platz für alle sechseckigen Plättchen. In das linke Fach passen alle Auftragsplättchen **7**, in das rechte Fach alle Landschaftsplättchen **8** und in das mittlere Fach könnt ihr alle noch freizuspielenden Sonderplättchen **9** einsortieren.



SPIELVORBEREITUNG

Mischt verdeckt alle Auftragsplättchen. Bildet daraus beliebig viele verdeckte Stapel und platziert diese am Rand eurer Spielfläche.

Mischt nun verdeckt alle Landschaftsplättchen. Zieht danach 3 und legt diese **unbesehen zurück in die Schachtel**. Diese kommen in dieser Partie nicht zum Einsatz. Bildet dann aus den restlichen Plättchen beliebig viele verdeckte Stapel und platziert diese am Rand eurer Spielfläche – getrennt von den Auftragsplättchen.

Mischt jetzt verdeckt die 25 Auftragsmarker, getrennt nach den 5 Farben bzw. Symbolen. Legt diese dann verdeckt an den Rand eurer Spielfläche neben die Stapel der Auftragsplättchen.

Legt den Wertungs- und den Kampagnenblock zur Seite, ihr benötigt sie erst am Spielende.

Wichtig: Öffnet die 5 Schachteln erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet!

SPIELZIEL

Ihr legt gemeinsam Plättchen zu einer wunderschönen Landschaft zusammen und versucht dabei, die Aufträge der Bewohner zu erfüllen, zugleich ein möglichst langes Gleis und einen möglichst langen Fluss zu legen, aber auch die Fahnen zu berücksichtigen. Je besser euch das gelingt, umso mehr Punkte könnt ihr am Spielende erreichen.

Von Partie zu Partie könnt ihr mit euren erzielten Punkten neue Plättchen freispielen, die sich in den verschlossenen Schachteln verbergen. Diese stellen euch neue, zusätzliche Aufgaben und ermöglichen euch, euren Highscore immer weiter nach oben zu schrauben.

SPIELABLAUF

Bestimmt zunächst, wer von euch die Partie *Dorfromantik* beginnt. Führt eure Züge nacheinander im Uhrzeigersinn solange durch, bis das Spielende eintritt (siehe Seite 5).

Bist du am Zug, deckst du entweder 1 Landschafts- oder 1 Auftragsplättchen auf. Dieses legst du den Legeregeln (siehe Seite 3) entsprechend in eure Spielfläche. Diskutiert über die Position, wo das Plättchen angelegt werden soll, gemeinsam. Seid ihr euch über die beste Position nicht einig, triffst du die endgültige Entscheidung.

Ob du ein Landschafts- oder Auftragsplättchen aufdeckst, unterliegt den folgenden Regeln:

Decke in den ersten 3 Zügen einer Partie jeweils 1 Auftragsplättchen auf.

Immer wenn du ein Auftragsplättchen aufdeckst, musst du sofort 1 dazu passenden Auftragsmarker aufdecken, auf das Auftragsplättchen legen und dann beide zusammen in die Spielfläche legen.

Es gibt 5 verschiedene Auftragsstypen:

Wald-auftrag	Getreide-auftrag	Dorf-auftrag	Gleis-auftrag	Fluss-auftrag

Beispiel: Deckst du ein Auftragsplättchen mit einem Waldauftrag auf, decke 1 Wald-Auftragsmarker auf und lege ihn auf das Plättchen. Lege beide zusammen anschließend in die Spielfläche.



Prüfe in jedem weiteren Zug zuerst immer, wie viele Auftragsplättchen mit Auftragsmarkern in eurer Spielfläche liegen:

- A) Liegen **weniger als 3 Auftragsplättchen mit Auftragsmarkern** darauf aus, decke 1 **neues Auftragsplättchen** auf und lege es mit dazu passendem Auftragsmarker darauf den Lege-regeln entsprechend in die Spielfläche.
- B) Liegen **3 Auftragsplättchen mit Auftragsmarkern** darauf aus, decke 1 **neues Landschaftsplättchen** auf und lege es den Legeregeln entsprechend in die Spielfläche.

Nun zu den **Legeregeln** – wo und wie musst du das Plättchen legen?

Grundsätzlich gilt: Alle Plättchen müssen **immer** eine zusammenhängende Spielfläche bilden. Das bedeutet, dass du jedes Plättchen mit **mindestens** 1 seiner 6 Kanten an eine Kante eines bereits in der Spielfläche liegenden Plättchens anlegen musst.

Darüber hinaus gibt es nur folgende 2 weitere Vorgaben:

- **Du musst Kanten mit Gleis oder Fluss passend fortsetzen.** Du darfst somit nicht eine Kante mit Fluss an eine Kante ohne Fluss anlegen. (Selbstverständlich dürft ihr aber mehrere, nicht zusammenhängende Gleise bzw. Flüsse in eurer Spielfläche beginnen.)
- Für die Landschaftsarten **Wald, Getreide** und **Dorf** (sowie die neutrale **Wiese**) gilt hingegen, dass du solche **Kanten beliebig anlegen** darfst, also auch nicht passend.



Hier ein paar erlaubte Beispiele:



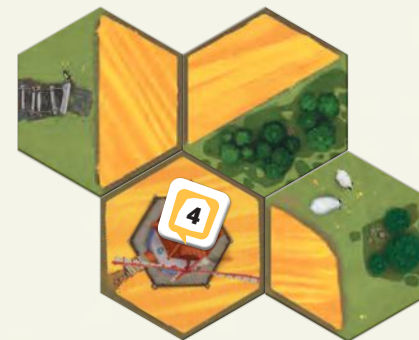
Hier ein paar verbotene Beispiele:



Aufträge erfüllen

Auf jedem Auftragsmarker steht eine Zahl (4, 5 oder 6). Diese Zahl gibt vor, aus wie vielen Plättchen (Landschafts-, Auftrags-, noch freizuspielende Sonderplättchen) das entsprechende Gebiet bzw. das Gleis / der Fluss **genau** bestehen muss, damit dieser Auftragsmarker als erfüllt gilt. (Ein Gebiet bilden Plättchen einer Landschaftsart, die über passende Kanten verbunden sind.)

Beispiel: Der Getreide-Auftragsmarker ist erfüllt, da das Getreidegebiet aus genau 4 Plättchen besteht.



Beispiel: Der Fluss-Auftragsmarker mit der Zahl 5 ist noch nicht erfüllt, da der Fluss bislang nur aus 4 Plättchen besteht.



In einem späteren Zug legst du ein Fluss-Auftragsplättchen mit einem Auftragsmarker mit der Zahl 6 an. Dadurch ist der Auftragsmarker 5 erfüllt. Lege ihn zu den anderen erfüllten Auftragsmarkern an den Rand der Spielfläche. Um den Auftragsmarker mit der Zahl 6 zu erfüllen, müsst ihr ein weiteres Plättchen mit Fluss anlegen.



Hast du einen Auftragsmarker erfüllt, lege diesen am Rand eurer Spielfläche ab. Sortiert zur besseren Übersicht erfüllte Auftragsmarker je Typ einzeln nebeneinander. Am Spielende sind erfüllte Auftragsmarker eine der Punktequellen.

Nicht vergessen: Als nächstes Plättchen muss ein Auftragsplättchen aufgedeckt werden, da nun weniger als 3 Auftragsplättchen mit Auftragsmarkern darauf ausliegen.

Weitere Details:

- Du darfst Auftragsplättchen an ein Gebiet anlegen, in dem bereits 1 oder mehr Auftragsplättchen mit oder ohne Auftragsmarker liegen.
- Du darfst ein **Auftragsplättchen nicht** so an ein Gebiet anlegen, dass das Gebiet (bzw. Gleis/Fluss) **im Moment des Anlegens** aus **mehr** Plättchen bestünde, als der darauf liegende Auftragsmarker fordert. Auch ist verboten, wenn du mit dem Legen des Auftragsplättchens das Gebiet (bzw. Gleis/Fluss) **abschließt** würdest (das Gebiet hat somit keine offene Kante mehr, um den Auftragsmarker zu erfüllen) und dieses dann aus **weniger** Plättchen bestünde, als der Auftragsmarker fordert.

Beispiel: Das Auftragsplättchen mit dem Auftragsmarker mit der Zahl 5 **④** dürftest du so nicht anlegen, da dann das Dorfgebiet abgeschlossen wäre, aber nur aus 4 Plättchen bestünde, der Auftragsmarker jedoch 5 verlangt.

Um das Plättchen an dieser Stelle anzulegen, müsstest du es um 1 Kante im Uhrzeigersinn drehen. Dann fehlt noch 1 Plättchen mit Dorf, um den 5er-Dorfauftrag zu erfüllen.

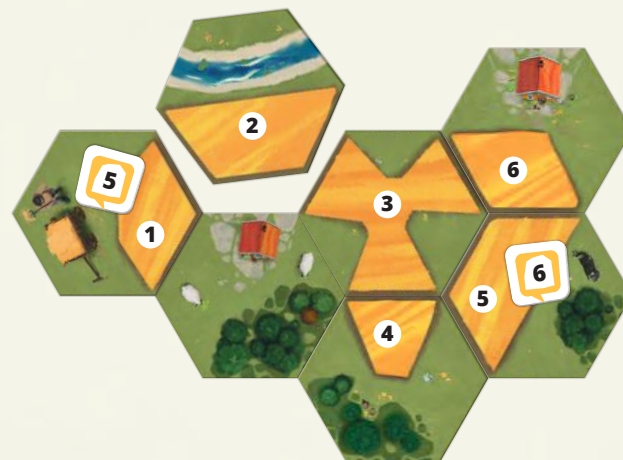


- Es ist aber erlaubt, dass durch ein **späteres** Anlegen eines Plättchens an ein Gebiet (bzw. Gleis/Fluss) mit Auftragsmarker dieses dann aus **mehr** Plättchen besteht, als der Auftragsmarker fordert. Du musst diesen Auftrag dann abbrechen und den Auftragsmarker in die Schachtel zurücklegen. Gleiches gilt, wenn du ein Gebiet (bzw. Gleis/Fluss) **später** so **abschließt**, dass **weniger** Plättchen darin liegen, als der Auftragsmarker fordert.

- Durch das Legen eines Plättchens darfst du mehr als 1 Auftragsmarker gleichzeitig erfüllen. Bedenkt, dass ihr in den nächsten Zügen so lange Auftragsplättchen aufdeckt, bis wieder 3 Auftragsplättchen mit Auftragsmarkern darauf in der Spielfläche liegen.

Beispiel: Dieses Plättchen mit Getreide **②** dürftest du so anlegen. Dann würdest du den 6er-Getreideauftrag erfüllen, müsstest aber den 5er-Getreideauftrag abbrechen.

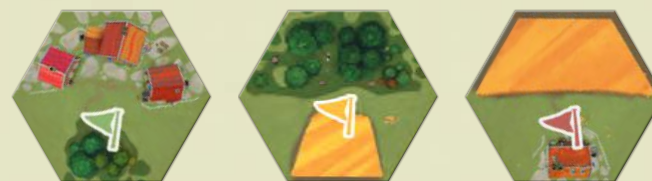
Wäre der 5er-Getreideauftrag ein 6er-Getreideauftrag, würdest du beide Aufträge mit Legen dieses Plättchens erfüllen.



- Sollte der Stapel der Aufträge aufgebraucht sein, könnt ihr keine weiteren Auftragsplättchen ins Spiel bringen. Setzt dann das Spiel mit dem Legen von Landschaftsplättchen bis zum Spielende fort.

Die Fahnen

Zu Beginn der Kampagne gibt es 3 Landschaftsplättchen mit Fahne:



Eine grüne Fahne ist immer mit Wald, eine gelbe mit Getreide und eine rote mit der Landschaftsart Dorf verknüpft.

Lege ein Plättchen mit Fahne wie jedes andere Plättchen den Legeregeln entsprechend in die Spielfläche. Beachtet aber:

Ihr erhaltet am Spielende nur für diejenigen Gebiete mit Fahne Punkte, die dann abgeschlossen sind, das Gebiet also keine offene Kante aufweist (siehe auch Beispiel Seite 6).

SPIELENDEN

Sobald ihr ein Landschaftsplättchen aufdecken und anlegen müsst, aber alle Stapel mit Landschaftsplättchen aufgebraucht sind, endet die Partie sofort. Noch nicht aufgedeckte und gelegte Auftragsplättchen kommen in dieser Partie somit nicht ins Spiel. (Versucht deshalb, die Anzahl der nicht aufgedeckten Auftragsplättchen möglichst niedrig zu halten.)

Erfüllt ihr mit dem letzten Landschaftsplättchen einen Auftrag, geht die Partie mit dem Aufdecken und Anlegen eines neuen Auftragsplättchens weiter – bis ihr keinen weiteren Auftrag mehr erfüllt.

Berechnet nun eure Punkte.

Pro Partie benötigt ihr 1 Wertungsblatt. Das Ergebnis übertragt ihr danach auf das Kampagnenblatt, mittels dessen ihr über mehrere Partien neues Spielmaterial freispielen könnt.

 A	 B1	 B2	 B3	 B4	 B5	Summe
Aufträge 	B1	B2	B3	B4	B5	S1
Fahnen 	C1	C2	C3	Längste D1	Längste D2	S2
Freigespielt E						S3
<input type="checkbox"/> Rote Herzen (1/passender Kante):	---	<input type="checkbox"/> Waldhütte (🌳-Aufträge):	---			
<input type="checkbox"/> Zirkus (umschlossen = 10):	---	<input type="checkbox"/> Erntefest (🍂-Aufträge):	---			
<input type="checkbox"/> Bahnwärter (2/Bahnübergang):	---	<input type="checkbox"/> Wachturm (🏠-Aufträge):	---			
<input type="checkbox"/> Schäferin (1/Schaf):	---	<input type="checkbox"/> Lokomotive (🚂-Aufträge):	---			
<input type="checkbox"/> Hügel (im Abstand 2 = 2/Auftrag):	---	<input type="checkbox"/> Schiff (🚢-Aufträge):	---			
<input type="checkbox"/> Baustelle (pro Gebiet 7+ = 7):	---	<input type="checkbox"/> Bahnhof (beendet = 1/Plättchen):	---			
<input type="checkbox"/> Ballon-Startplatz (2/Entfernung):	---	<input type="checkbox"/> Hafen (beendet = 1/Plättchen):	---			
<input type="checkbox"/> Goldenes Herz (2/passender Kante):	---					
Mitspielende: F	Datum: G		Ergebnis: H			

Zunächst aber zum **Wertungsblatt** (siehe auch Abbildung rechts oben und Beispiel auf der nächsten Seite):

A Tragt zunächst in die Krone ein, die wievielte Partie der Kampagne ihr gerade gespielt habt.

B1 - B5 Rechnet jeweils die Zahlen aller erfüllten Auftragsmarker eines Typs zusammen und schreibt die Summe entsprechend in das dazugehörige Feld: Punkte aller erfüllten Waldaufträge **B1**, Punkte aller erfüllten Getreideaufträge **B2**, Punkte aller erfüllten Dorfaufträge **B3**, Punkte aller erfüllten Gleisaufräge **B4**, Punkte aller erfüllten Flussaufträge **B5**. Notiert ganz rechts die Summe aller erfüllten Aufträge **S1**.

C1 - C3 Prüft zunächst jeweils, welche Fahnen in abgeschlossenen Gebieten liegen, denn nur diese bringen euch Punkte: Pro Fahne in einem abgeschlossenen Gebiet erhaltet ihr so viele Punkte, wie dieses Gebiet aus Plättchen besteht. Schreibt die Summe entsprechend in das dazugehörige Feld: Punkte für grüne Fahnen **C1**, Punkte für gelbe Fahnen **C2**, Punkte für rote Fahnen **C3**.

D1 - D2 Zählt nach, aus wie vielen Plättchen das längste Gleis und der längste Fluss in eurer Spielfläche jeweils besteht. (Als Gleis bzw. Fluss gelten je alle ohne Unterbrechung aneinandergrenzenden Plättchen einer jeweiligen Art.) Notiert entsprechend im dazugehörigen Feld die Anzahl der Plättchen des längsten Gleises **D1** und des längsten Flusses **D2**. Notiert ganz rechts die Summe aller Punkte für Fahnen, das längste Gleis und den längsten Fluss **S2**.

E Beachtet zu Beginn der Kampagne diesen Bereich nicht. Erst wenn ihr neues Spielmaterial freigespielt habt, könnt ihr auch hier Punkte eintragen. Kreuzt am besten zu Beginn einer Partie auf dem Wertungsblatt an, welche Sonderplättchen ihr bereits freigespielt habt. Notiert die Summe aller in diesem Bereich erlangten Punkte ganz rechts **S3**.

F Notiert hier die Namen aller Mitspielenden der Partie.

G Notiert hier das Datum der Partie.

H Tragt hier das Ergebnis (Summe aus **S1** + **S2** + **S3**) eurer Partie ein.

Beispiel (Ausschnitt einer Wertung am Spielende):

Aufträge:

Im Laufe der Partie habt ihr 1 Waldauftrag, 2 Getreideaufträge, 1 Dorfauftrag, 4 Gleisaufräge und 1 Flussauftrag erfüllt. In Summe bringen euch diese erfüllten Aufträge 42 Punkte ein.

Fahnen:

Darüber hinaus sind 2 Fahnen zu sehen: 1 gelbe und 1 grüne Fahne.

Da das Waldgebiet mit der grünen Fahne nicht abgeschlossen ist (es weist 3 offene Kanten auf), erhaltet ihr für diese Fahne keine Punkte.

Das Getreidegebiet mit der gelben Fahne ist abgeschlossen. Da es aus 5 Plättchen besteht, dürft ihr euch 5 Punkte im entsprechenden Feld auf dem Wertungsblatt eintragen.

Längstes Gleis und längster Fluss:

Es sind 2 Gleise zu sehen: Eines besteht aus 8 Plättchen, das andere aus 4. Somit besteht das längste Gleis aus 8 Plättchen, weshalb ihr euch 8 Punkte dafür notieren dürft.

Die Länge der beiden Flüsse beträgt 5 und 1, weshalb ihr euch 5 Punkte für den längsten Fluss eintragen könnt.

In Summe erhaltet ihr somit für diesen Ausschnitt $42+5+8+5=60$ Punkte.



							Summe
Aufträge	4	9	4	20	5		42
Fahnen			5		Längste 8	Längste 5	18

Nehmt nun das **Kampagnenblatt** zur Hand.

Notiert zunächst euer Ergebnis in der Highscoreliste. Sucht dazu die Zeile, die eurem Ergebnis entspricht (rundet euer Ergebnis dafür auf den nächstniedrigeren Wert in der Spalte ab, z. B. bei 128 Punkten auf 120) **1**. Tragt dann entsprechend in der rechten, mit einer Krone markierten Spalte **2** ein, in der wievielten Partie ihr dieses Ergebnis geschafft habt.

Das mittlere Feld dieser Zeile **3** zeigt euch an, wie viele der weißen Kreise des Fortschrittsbaums in der Mitte des Kampagnenblatts ihr auskreuzen dürft. Tut dies jetzt, beginnend ganz unten links vom Wanderer.

Kreuzt dabei immer einen weißen Kreis nach dem anderen aus. Zählt die grünen Sechsecke beim Auskreuzen nicht mit, überspringt sie einfach. Nach dem zweiten Sechseck gabelt sich der Baum. Ihr habt immer die freie Wahl, welchen angrenzenden Kreis ihr als Nächstes auskreuzen wollt – abhängig davon, was ihr als Nächstes freischalten wollt. Es gilt nur zu beachten, dass alle ausgekreuzten Kreise (über die Sechsecke) aneinander angrenzend sein müssen.

Highscoreliste

Fortschrittsbaum

Liste freigespielter Erfolge

Hier mit dem Ankreuzen beginnen.

Erreicht ihr ein grünes Sechseck, habt ihr etwas freigespielt:

Das erste Sechseck lässt euch Schachtel 1 öffnen **4**, das zweite Sechseck Schachtel 2 **5**. Mit allen anderen Sechsecken spielt ihr eine neue Erfolgskarte aus Schachtel 3 frei. Öffnet dann jeweils Schachtel 3, um diese Karte und ggf. weiteres Material (siehe Angaben auf der jeweiligen Karte) aus der Schachtel herauszunehmen. Darüber hinaus könnt ihr an 3 Stellen im Fortschrittsbaum je ein rotes Herz freispielen **6**. Entnehmt auch diese Schachtel 3.

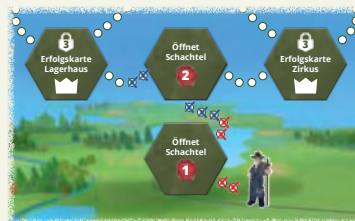
Beispiel: In der 1. Partie habt ihr 136, in der 2. Partie 151 Punkte erreicht. Entsprechend habt ihr in der Zeile des Nachtwächters „1.“, in der Zeile der Wirtin „2.“ eingetragen.

	Ergebnis: 136
	Ergebnis: 151

Aufgrund des Ergebnisses der 1. Partie dürft ihr 4 Kreise auf dem Fortschrittsbaum auskreuzen, wodurch ihr Schachtel 1 freigespielt habt.

180 Lokführer	6	✗	
170 Bäuerin	6	✗	
160 Förster	5	✗	
150 Wirtin	5	✗	2.
140 Künstlerin	4	✗	
130 Nachtwächter	4	✗	1.
120 Kutscher	3	✗	
110 Fischerin	3	✗	
100 Zeitungsjunge	2	✗	
0-99 Vagabund	1	✗	

Nach der 2. Partie dürft ihr weitere 5 Kreise auskreuzen, weshalb ihr Schachtel 2 freigespielt habt. Nach diesem Sechseck entscheidet ihr euch, die letzten beiden Kreise in Richtung des Lagerhauses auszukreuzen, um dieses als Nächstes freizuspielen. Ihr hättet aber auch je 1 Kreis links und rechts vom 2. grünen Sechseck oder beide Kreise in Richtung des Zirkus auskreuzen können.



Freigespieltes Material fügt ihr den Anweisungen der jeweiligen Karte entsprechend dem Spiel hinzu. Grundsätzlich gilt:

Kreuzt zunächst in der Liste ganz rechts an, was ihr freigespielt habt. (Im oberen Bereich ist alles aufgelistet, was ihr über das Kampagnenblatt aus Schachtel 3 freispielt, im unteren Bereich alles, was sich in den Schachteln 1, 2, 4 und 5 verbirgt.) Alles freigespielte Material kommt in allen weiteren Partien immer zum Einsatz.

Lest euch zunächst die erste Karte zum Inhalt einer geöffneten Schachtel durch. In den Schachteln werdet ihr auf Erfolgskarten stoßen, die ihr mit der Vorderseite nach oben in kommenden Partien neben eure Spielfläche legt. Konntet ihr während einer Partie die Bedingung auf einer Erfolgskarte erfüllen, dreht sie um und folgt den Anweisungen auf der Rückseite („Erfolg freigespielt“).

Die Erfolgskarten

Die Erfolgskarten sind wie folgt aufgebaut:

Auf der **Vorderseite** seht ihr neben der Überschrift „Erfolgskarte“ immer ein Symbol für ein verschlossenes Schloss:



Darunter steht, was ihr freispielen könnt und was ihr dafür erreichen müsst.

Die Überschrift der **Rückseite** lautet „Erfolg freigespielt“, daneben befindet sich ein Symbol für ein offenes Schloss:



Auf dieser Seite erfahrt ihr, was ihr freigespielt habt, was ihr nun tun müsst und wie ggf. die neuen Regeln lauten.

(Einzige Ausnahme: In Schachtel 1 befindet sich 1 Karte, die ihr sofort freigespielt habt. Entsprechend steht auf der Vorderseite „Erfolg freigespielt“ mit allen nötigen Informationen, auf der Rückseite findet ihr 2 Beispiele zum besseren Verständnis.)

Plaziert in folgenden Partien Erfolgskarten, die ihr noch freispielen müsst, getrennt von denen, die ihr bereits freigespielt habt.

Fügt Landschaftsplättchen zu den anderen Landschaftsplättchen hinzu, Auftragsplättchen entsprechend zu den anderen Auftragsplättchen. Benötigter Platz für solche zusätzlichen Plättchen ist in den jeweiligen Fächern des Sortiereinsatzes berücksichtigt.

Als dritte Plättchenart könnt ihr noch **Sonderplättchen** freispielen. Sie haben die gleiche Rückseite wie Landschaftsplättchen. Zur Unterscheidung von diesen haben Sonderplättchen auf der Vorderseite ein Schild abgebildet:



Könnt ihr über ein Sonderplättchen auf spezielle Weise Punkte machen, ist auf dem Schild in Form von Symbolen eine Erinnerungshilfe abgebildet, wie ihr Punkte erhalten könnt.



In allen anderen Fällen ist ein Ausrufezeichen auf dem Schild abgebildet.

Auch wenn sie die gleiche Rückseite wie Landschaftsplättchen haben, gibt es für sie in 3 Situationen Sonderregeln (auf der Erfolgskarte je **fett** hervorgehoben). Für diese Plättchen gibt es ein eigenes Fach zwischen den Auftrags- und Landschaftsplättchen.

Wichtig: Mischt alle Sonderplättchen (also die Plättchen mit Schild) in der Spielvorbereitung **zu den Landschaftsplättchen** erst hinzu, **nachdem** ihr zufällig und ohne sie anzusehen die **3 Landschaftsplättchen aussortiert** habt, die in der jeweiligen Partie nicht ins Spiel kommen!

Ihr könnt jederzeit eine Kampagne unterbrechen, um eine neue zu beginnen oder eine andere Kampagne in einer anderen Gruppe fortzusetzen. Nutzt die Inhaltskarten der Schachteln, um Material in die richtigen Schachteln zurückzuräumen. Die Übersicht am rechten Rand des Kampagnenblatts zeigt euch an, was ihr in der jeweiligen Kampagne bereits freigespielt habt.

Wie weit könnt ihr euren Highscore in die Höhe treiben?

Wie viele Partien braucht ihr, um alles Spielmaterial freizuschalten?

IMPRESSUM



Das Team des Dorfromantik Videospieles: (links oben beginnend im Uhrzeigersinn: Sandro Heuberger, Luca Langenberg, Timo Falcke, Zwi Zausch) Luca, Sandro, Timo und Zwi sind die Entwickler des Videospieles Dorfromantik, das bisher für PC und Nintendo Switch erschienen ist. Gemeinsam haben sie aus dem Studium heraus das Entwicklerstudio Toukana Interactive gegründet, unter

dessen Namen sie noch viele weitere kreative und hochwertige Indie-Spiele entwickeln möchten. Ihr erster Titel Dorfromantik brachte einen großen internationalen Erfolg. Zudem wurde Dorfromantik mit vielen Preisen ausgezeichnet, unter anderem für das Beste Game Design und als Bestes Debüt beim Deutschen Computerspielpreis 2021, sowie als Bestes Deutsches Spiel beim Deutschen Entwicklerpreis 2021. Alle vier sind Brettspielbegeistert und hatten großen Spaß daran, an der analogen Umsetzung ihres Titels mitzuwirken.



Der Illustrator: Der Berliner Paul Riebe ist Visual Development Artist und arbeitet hauptsächlich für die Unterhaltungsindustrie. Unter anderem ist er tätig für das preisgekrönte KARAKTER Design Studio sowie die in Stockholm ansässigen Envar Entertainment und hat an mehreren renommierten AAA Videospieldreihen, bekannten Serienformaten und Blockbustern mitgewirkt.

„Dorfromantik“ ist sein erstes Brettspiel, das er illustriert hat. Die große Herausforderung bestand darin, einerseits den charmanten Stil des Videospieles aufzugreifen, aber zugleich den Anforderungen eines Brettspiels gerecht zu werden. Besonders viel Spaß hatte er am Hinzufügen der zahlreichen kleinen Szenen auf den Plättchen.



Die Autoren: Vor über 20 Jahren trafen die beiden Autoren Lukas Zach aus dem Norden und Michael Palm aus dem Süden Deutschlands durch puren Zufall (Glück?) aufeinander. Lukas wollte wissen, wie man eigentlich Spiele entwickelt, und zog ein zufällig gewähltes Spiel aus seinem Spieleregale, um den Autor des Spiels anzuschreiben. So erreichte Michael in seinem Spiele- und Comicgeschäft „Seetroll“ am Bodensee die Nachricht. Die beiden trafen sich und entwickelten, neben einigen ersten Spielideen, ihr erstes gemeinsames Spiel „Die Kutschfahrt zur Teufelsburg“ (Adlung Verlag), das in Italien zum Kartenspiel des Jahres gekrönt wurde.

Seitdem entwickelten sie zusammen zahlreiche Spiele. Sie arbeiten jede Woche per Videokonferenz zusammen und probieren die Spiele online zusammen oder in ihren Testrunden im Norden und Süden aus. Daraus entstanden nicht nur Spiele wie „Die Zwerge“ (Pegasus Verlag), „Zauberei hoch drei“ (Pegasus), „Bang! Dice Game“ (Abacus), „Aventuria“ (Ulisses Spiele) und die „UNDO“-Reihe (Pegasus), sondern auch eine Freundschaft zwischen den über 800 km entfernten Spieleautoren.

Die beiden hoffen, auch mit ihrem neuesten Werk „Dorfromantik“ euch Spielerinnen und Spieler begeistern zu können.



Lizenzgeber: Toukana Interactive

Spieldesign: Lukas Zach und Michael Palm | **Illustrationen:** Paul Riebe

Grafikdesign: Jens Wiese | **Realisation:** Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Toukana Interactive UG. © 2022 Pegasus Spiele GmbH.



Dieses Brettspiel basiert auf Dorfromantik, dem preisgekrönten Videospiel von Toukana Interactive aus Deutschland.

Die Autoren bedanken sich für viele Teststunden bei:

Arne, Babs, Demian, Felix, Florian, Francis, Jakob, Johannes, Katharina, Katja, Lisa, Klaus, Markus, Nathan, Noa, Paul, Philipp, Silas, Sven, Thilini, Thomas, Vanessa und Luca, Sandro, Timo und Zwi von Toukana.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)

