

# DORF ROMANTIK

## DAS DUELL

Spielanleitung

Ein Duell für 2 Dorfromantische ab 8 Jahren  
von Lukas Zach und Michael Palm

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice)

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus Spiele Team**

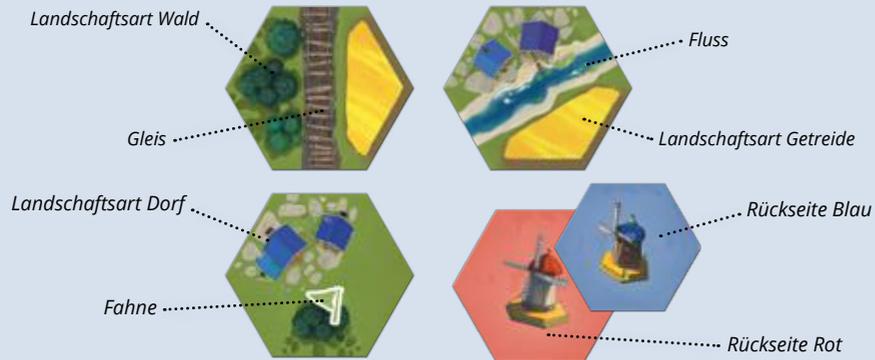


**Pegasus Spiele**

# SPIELMATERIAL

138 Plättchen, davon:

## 84 Landschaftsplättchen (42 pro Person)



## 54 Auftragsplättchen (27 pro Person) (mit folgenden 7 Auftragsarten)



## 54 Auftragsmarker (27 pro Person)



von jedem Auftragsstyp je 1x Wert 3, 4, 5 und 6 pro Person,  
Doppel-Auftragsmarker nur Wert 6

## Material für Modul 1:



9 Aufgabenkarten (je 3 für Getreide, Wald, Dorf)

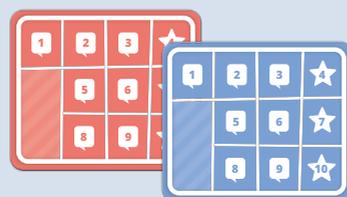
## Wertungsblock

Name				
Aufträge	Wald	Getreide	Dorf	Rundum
	Wald	Getreide	Dorf	Rundum
	Wald	Getreide	Dorf	Rundum
	Wald	Getreide	Dorf	Rundum
	Wald	Getreide	Dorf	Rundum
	Wald	Getreide	Dorf	Rundum
	Wald	Getreide	Dorf	Rundum
	Wald	Getreide	Dorf	Rundum
Zwischen-Summe				
Minuten	Wald	Getreide	Dorf	Rundum
Zwischen-Summe				
Ergebnis				

50 Blatt beidseitig bedruckt

## Material für Modul 2:

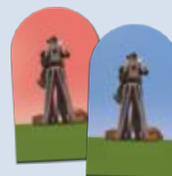
2 Ablagetafeln (1 pro Person)



18 Kameramarker (eine Seite rot, eine Seite blau)



2 Fotografen (1 pro Person)  
mit Standfuß



6 rote Herzen aus Holz



8 Sonderplättchen (4 pro Person)



5 Sonderzielkarten

## ! Du kennst Dorfromantik — Das Brettspiel?

- Dann lies auf Seite 8 eine Kurzfassung, was du wissen musst, um direkt losspielen zu können.

### SPIELVORBEREITUNG

Entscheidet zunächst, wer mit welcher Farbe spielt.

**Eine Person** mischt dann verdeckt **alle Landschafts- und Auftragsplättchen** ihrer Farbe **getrennt** voneinander und legt sie als verdeckte Stapel vor sich bereit.

Als Nächstes zieht diese Person **3 Landschaftsplättchen** und legt sie unbesehen **zurück in die Schachtel**.

Zusätzlich **mischt** diese Person verdeckt ihre **24 verdeckten Auftragsmarker** (mit Ausnahme der Doppel-Auftragsmarker) und legt sie verdeckt bereit, am besten sortiert nach den verschiedenen Auftragsstypen. Danach **legt** sie noch die **3 Doppel-Auftragsmarker** dazu.

Die **andere Person** **breitet alle Landschafts- und Auftragsplättchen getrennt voneinander offen vor sich aus**, so dass sie für beide gut sichtbar sind. Für die Übersichtlichkeit ist es sehr hilfreich, die Plättchen nach dem Auftragsstyp zu sortieren, bzw. nach dem Gebiet, das jeweils auf ihnen überwiegt.

Die Person legt schließlich ihre **27 Auftragsmarker offen und nach Auftragsstyp sortiert** neben den Auftragsplättchen bereit.

Achtet beide darauf, dass ihr jeweils ausreichend Platz für die Auslage eurer Plättchen habt.

Legt den Wertungsblock zur Seite, ihr benötigt ihn erst am Spielende.

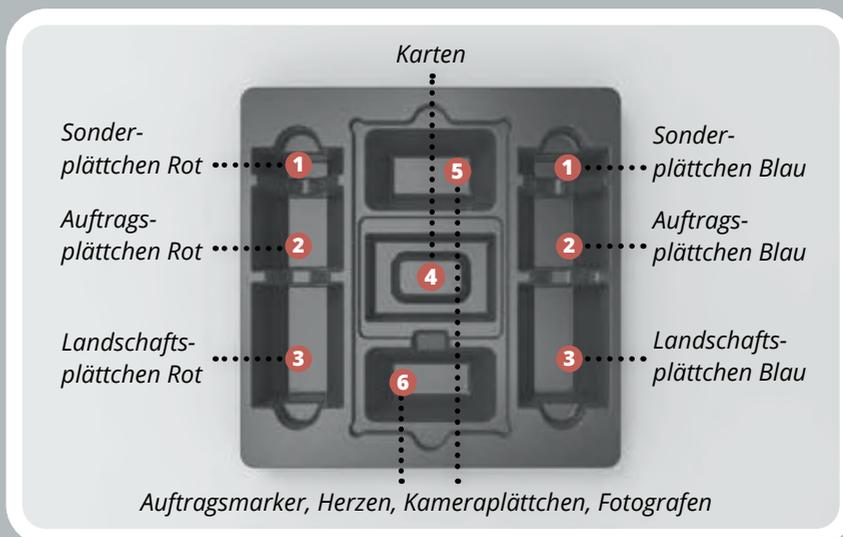
Belast das Material der beiden Module für eine erste Partie in der Schachtel. Details zu deren Einsatz findet ihr ab Seite 9.

### Sortiereinsatz

Am linken und rechten Rand des Sortiereinsatzes ist jeweils Platz für alle sechseckigen Plättchen einer Person. In das oberste Fach passen die 4 Sonderplättchen **1**, in das Fach darunter alle 27 Auftragsplättchen **2** und in das unterste Fach alle 42 Landschaftsplättchen **3**.

In der Mitte des Sortiereinsatzes ist Platz für die 14 Karten **4**. Über die Karten könnt ihr die beiden Ablagetafeln und darüber den Wertungsblock legen.

Oberhalb und unterhalb könnt ihr die 6 Herzen, die 54 Auftragsmarker, die 18 Kameraplättchen und die beiden Fotografen mit Standfuß aufbewahren – falls gewünscht für die beiden Personen getrennt **5 6**.



### SPIELZIEL

In jedem Zug deckt die Person mit den verdeckt vor sich liegenden Plättchen 1 Plättchen auf, das die andere aus ihren offenen Plättchen heraussucht. Ihr legt dann beide dieses Plättchen jeweils in eure eigene Spielfläche. Ihr 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. Wem dies in Summe besser gelingt, sammelt mehr Punkte und gewinnt das Spiel.

## SPIELBLAUF (1/3)

Wer von euch die Plättchen verdeckt vor sich liegen hat, deckt in jedem Zug 1 Plättchen (Landschafts- oder Auftragsplättchen) auf, das die andere Person aus ihren offenen Plättchen heraussuchen muss. Dieses Plättchen legt ihr beide den Legeregeln entsprechend (siehe rechte Spalte) jeweils in eure eigene Spielfläche.

Ob ihr ein Landschafts- oder Auftragsplättchen aufdecken und legen müsst, unterliegt den folgenden Regeln:

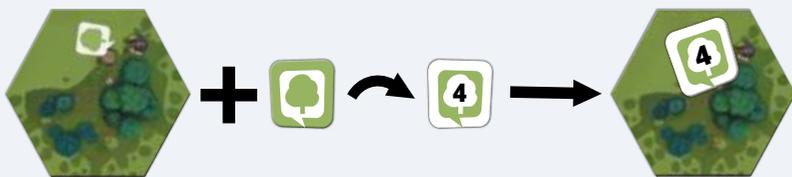
**Deckt in den ersten 3 Zügen einer Partie jeweils 1 Auftragsplättchen auf.**

**Immer** wenn ihr ein **Auftragsplättchen aufdeckt**, muss die Person, die die Auftragsmarker verdeckt vor sich liegen hat, **sofort einen dazu passenden Auftragsmarker** aufdecken. Die andere Person muss diesen Auftragsmarker aus ihren offenen Auftragsmarkern heraussuchen. Legt diesen dann jeweils **auf euer Auftragsplättchen** und beide zusammen jeweils in eure eigene Spielfläche.

Es gibt 7 verschiedene Auftragsstypen:

<b>Wald-auftrag</b> 	<b>Getreide-auftrag</b> 	<b>Dorf-auftrag</b> 	<b>Gleis-auftrag</b> 	<b>Fluss-auftrag</b> 
<b>Rundum-auftrag</b> 	<b>3 verschiedene Doppelaufträge</b> 			

**Beispiel:** Deckt ihr ein Auftragsplättchen mit einem Waldauftrag auf, deckt 1 Wald-Auftragsmarker auf und legt ihn auf das Plättchen. Legt beide zusammen anschließend jeweils in eure Spielfläche.



**Prüft in jedem weiteren Zug zuerst immer, wie viele Auftragsplättchen mit Auftragsmarkern jeweils in euren beiden Spielflächen liegen:**

- A) Liegen bei 1 von euch beiden oder bei euch beiden **weniger als 3 Auftragsplättchen mit Auftragsmarkern** darauf in der Spielfläche aus, deckt die Person mit den verdeckten Auftragsplättchen **1 neues Auftragsplättchen** auf und legt es mit dazu passendem Auftragsmarker darauf den Legeregeln entsprechend in eure Spielflächen. Bei 1 von euch beiden können dadurch mehr als 3 Auftragsplättchen mit Auftragsmarker darauf in der Spielfläche liegen.
- B) Liegen in beiden Spielflächen jeweils 3 (oder mehr) **Auftragsplättchen mit Auftragsmarker** darauf aus, deckt **1 neues Landschaftsplättchen** auf und legt es den Legeregeln entsprechend jeweils in eure Spielfläche.

Nun zu den **Legeregeln** – wo und wie müsst ihr das Plättchen legen?

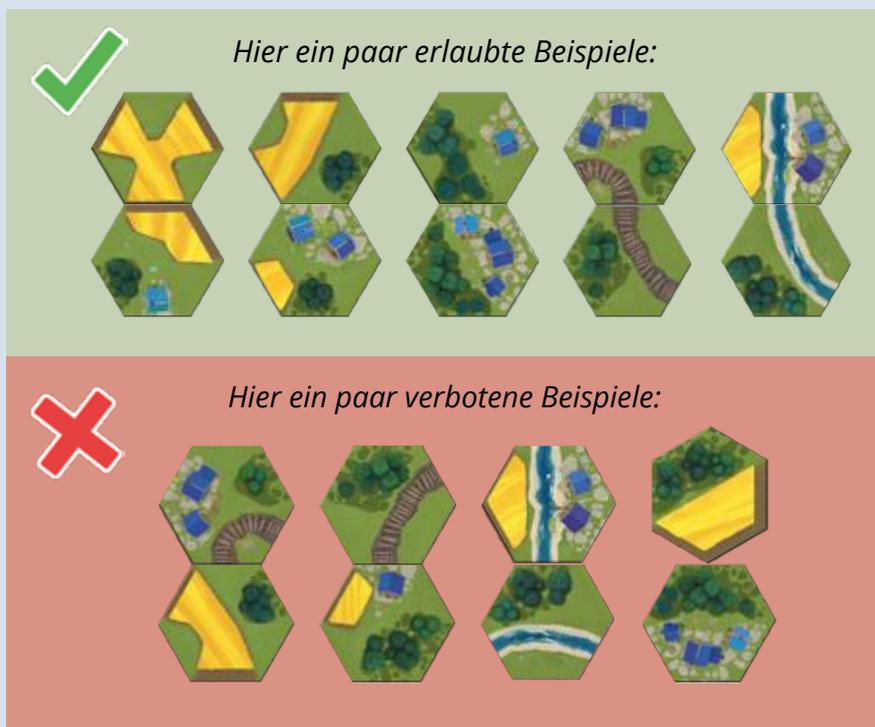
**Grundsätzlich gilt:**

Alle Plättchen einer Person müssen **immer** eine zusammenhängende Spielfläche bilden. Das bedeutet, dass ihr jedes Plättchen mit **mindestens** 1 seiner 6 Kanten an eine Kante eines bereits jeweils in eurer Spielfläche liegenden Plättchens anlegen müsst.

Darüber hinaus gibt es nur folgende 2 weitere Vorgaben:

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

## SPIELABLAUF (2/3)



### Aufträge erfüllen

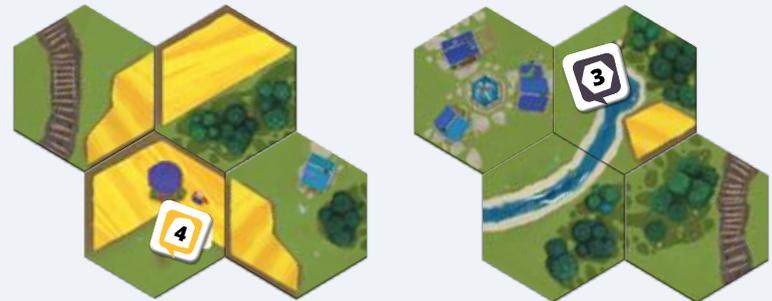
Auf jedem Auftragsmarker steht eine Zahl (3, 4, 5 oder 6, auf den 3 Doppel-Auftragsmarkern jeweils eine 6). Diese Zahl gibt vor, aus wie vielen Plättchen (Landschafts-, Auftrags-, bei Verwendung von Modul 2 auch Sonderplättchen) das entsprechende Gebiet bzw. das Gleis / der Fluss oder der Rundumauftrag **genau** bestehen muss, damit dieser Auftragsmarker als erfüllt gilt. (Ein Gebiet bilden Plättchen einer Landschaftsart, die über passende Kanten verbunden sind.)

Ein Rundumauftrag gilt als erfüllt, wenn genau so viele Plättchen an seinen Kanten liegen, wie es die Zahl auf dem Rundum-Auftragsmarker vorgibt. **Wichtig:** Das Auftragsplättchen selbst zählt hier nicht dazu!

Bei den Doppelaufträgen muss **1** der beiden angegebenen Gebiete aus 6 Plättchen bestehen, um den Auftrag zu erfüllen.

Auftragsmarker könnt ihr **sofort** beim Auslegen erfüllen.

**Beispiel:** Der Getreide-Auftragsmarker und der Rundum-Auftragsmarker sind erfüllt, da das Getreidegebiet aus genau 4 Plättchen besteht und an das Rundum-Auftragsplättchen genau 3 Plättchen angrenzen.



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

Nicht vergessen: Prüft vor dem Aufdecken des nächsten Plättchens, ob in einer der beiden (oder beiden) Spielflächen weniger als 3 Auftragsplättchen mit Auftragsmarkern darauf ausliegen.

**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 deiner Spielfläche. Um den Auftragsmarker mit der Zahl 6 zu erfüllen, musst du ein weiteres Plättchen mit Fluss anlegen.



## SPIELBLAUF (3/3)

### 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 anlegen, dass das Gebiet (bzw. Gleis/Fluss oder Rundumauftrag) **im Moment des Anlegens** aus **mehr** Plättchen bestehen würde, als der darauf liegende Auftragsmarker fordert. Auch ist verboten, wenn du mit dem Legen des Auftragsplättchens das Gebiet (bzw. Gleis/Fluss) **abschließen** würdest (das Gebiet hat somit keine offene Kante mehr, um es mit weiteren Plättchen zu vergrößern) und dieses dann aus **weniger** Plättchen bestünde, als der Auftragsmarker fordert.

**Beispiel:** Das Auftragsplättchen mit dem Auftragsmarker mit der Zahl 5 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.

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

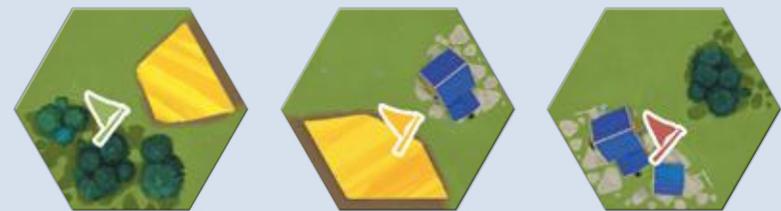
Wäre der 5er-Getreideauftrag ein 6er-Getreideauftrag, würdest du beide Aufträge mit Legen dieses Plättchens erfüllen.



- 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

Auf 6 Landschaftsplättchen ist jeweils 1 Fahne in 1 von 3 Farben abgebildet (von jeder Farbe sind 2 Plättchen im Spiel):



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

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

Ihr erhaltet am Spielende nur für Fahnen in abgeschlossenen Gebieten, also in Gebieten, die keine offene Kante aufweisen, Punkte (siehe auch Wertung auf Seite 7 und Beispiel auf Seite 8).

# SPIELEND

Sobald ihr ein Landschaftsplättchen aufdecken und anlegen müsst, aber alle Landschaftsplättchen aufgebraucht sind, endet die Partie sofort. Noch nicht aufgedeckte und gelegte Auftragsplättchen kommen in dieser Partie somit nicht ins Spiel.

Erfüllt jemand von euch beiden (oder beide) mit dem letzten Landschaftsplättchen einen Auftrag (oder bricht einen ab), prüft,

ob in einer eurer beiden (oder beiden) Spielflächen weniger als 3 Auftragsplättchen mit Auftragsmarkern darauf ausliegen. Ist dies der Fall, geht die Partie mit dem Aufdecken und Anlegen eines neuen Auftragsplättchens weiter – so lange bis kein weiteres Auftragsplättchen aufgedeckt werden darf.

Berechnet nun eure Punkte.

Nehmt ein Blatt des **Wertungsblocks** zur Hand (ein Wertungsbeispiel findet ihr auf der nächsten Seite):

2.

## Aufträge

Rechnet jeweils die Zahlen aller eurer jeweils erfüllten Auftragsmarker eines Typs zusammen und schreibt die Summe entsprechend in die dazugehörigen Felder: Punkte aller erfüllten Waldaufträge 🌳, Punkte aller erfüllten Getreideaufträge 🌾, Punkte aller erfüllten Dorfaufträge 🏠, Punkte aller erfüllten Gleisaufträge 🚂, Punkte aller erfüllten Flussaufträge 🌊, Punkte aller erfüllten Rundumaufträge 🔄, Punkte aller erfüllten Doppelaufträge 🎯. Notiert im Feld „Zwischensumme“ darunter jeweils die Summe der Punkte aller erfüllten Aufträge.

5.

## Module

In diese beiden Felder tragt ihr nur dann Punkte ein, wenn ihr mit Modul 1 🏆 und/oder Modul 2 ★ spielt. Tragt dann in diese Felder jeweils die Summe der Punkte ein, die ihr über das jeweilige Modul erreicht habt.

1. Tragt zunächst eure **Namen** ein.

Name	_____		_____	
Aufträge	🗨️	🚩	🗨️	🚩
🌳		A		A
🌾		B		B
🏠		C		C
🚂		Längste D		Längste D
🌊		Längste E		Längste E
🎯				
6				
Zwischen-Summe		F		F
Module	🏆	★	🏆	★
Zwischen-Summe				
Ergebnis	_____		_____	

3.

## Fahnen

Prüft zunächst jeweils, welche Fahnen in abgeschlossenen Gebieten liegen, denn nur diese bringen euch Punkte: Pro Fahne in einem abgeschlossenen Gebiet erhaltet ihr Punkte entsprechend der Anzahl an Plättchen, aus denen dieses Gebiet besteht. Schreibt die Summe entsprechend jeweils in die dazugehörigen Felder: Punkte für grüne Fahnen **A**, Punkte für gelbe Fahnen **B**, Punkte für rote Fahnen **C**.

4.

## Längster Fluss und längstes Gleis

Zählt nun, aus wie vielen Plättchen euer längstes Gleis und euer längster Fluss jeweils besteht. (Als Gleis bzw. Fluss gelten jeweils alle ohne Unterbrechung miteinander verbundenen Plättchen mit Gleis bzw. Flüsse.) Notiert entsprechend in den dazugehörigen Feldern die Anzahl der Plättchen des längsten Gleises **D** und des längsten Flusses **E**. Notiert im Feld „Zwischensumme“ darunter jeweils die Summe aller Punkte für Fahnen, das längste Gleis und den längsten Fluss **F**.

6. Tragt hier das **Ergebnis** eurer Partie ein.

### Beispiel (Ausschnitt einer Wertung von Person Blau am Spielende):

#### Aufträge:

Im Laufe der Partie hast du 1 Getreideauftrag, 2 Dorfaufträge, 1 Gleisauftrag und 1 Rundumauftrag erfüllt. In Summe bringen dir diese erfüllten Aufträge 20 Punkte ein.

#### Fahnen:

Darüber hinaus sind 3 Fahnen zu sehen: 1 gelbe und 2 rote Fahnen.

Da das Getreidegebiet mit der gelben Fahne nicht abgeschlossen ist (es weist 2 offene Kanten auf), erhältst du für diese Fahne keine Punkte.

Das Dorfgebiet mit den 2 roten Fahnen ist abgeschlossen. Da es aus 7 Plättchen besteht, darfst du dir 14 Punkte (7 Punkte pro Fahne) im entsprechenden Feld auf dem Wertungsblatt eintragen.

#### Längstes Gleis:

Es ist in diesem Ausschnitt nur 1 Gleis, bestehend aus 3 Plättchen, zu sehen. Somit besteht das längste Gleis aus 3 Plättchen, weshalb du dir 3 Punkte dafür notieren darfst.

In Summe erhältst du somit für diesen Ausschnitt  $20+17=37$  Punkte.



Name				
Aufträge				
			4	
			9	14
		Längste	3	Längste
		Längste		Längste
			4	
6				
Zwischen-Summe			20	17
Module				
Zwischen-Summe				
Ergebnis				37

## Du kennst Dorfromantik – Das Brettspiel?

Hier findest du eine Kurzfassung, was neu ist!

- Ihr spielt gegeneinander.
- Eine Person legt alle Landschafts- und Auftragsplättchen getrennt voneinander verdeckt vor sich in Stapeln aus (und legt 3 Landschaftsplättchen unbesehen zurück in die Schachtel), ebenso verdeckt vor sich alle Auftragsmarker. Die andere Person legt alle ihre Plättchen und Auftragsmarker für euch beide gut sichtbar offen aus.
- In jedem Zug deckt die Person mit den verdeckt vor sich liegenden Plättchen 1 Plättchen auf. Die andere Person sucht das gleiche Plättchen aus den vor ihr liegenden offenen Plättchen heraus. Dann legt ihr beide dieses Plättchen in eure eigene Spielfläche.
- Ein neues Auftragsplättchen kommt immer dann ins Spiel, wenn zumindest in 1 eurer beiden Spielflächen weniger als 3 Auftragsplättchen mit Auftragsmarker darauf ausliegen. Somit können in der Spielfläche 1 der beiden Personen auch mehr als 3 Auftragsmarker ausliegen.
- Die Auftragsmarker haben jeweils 1x die Werte 3, 4, 5 und 6.
- Es gibt 2 neue Typen von Aufträgen: Rundumaufträge  und Doppelaufträge .
- Rundumaufträge: Diese neuen Aufträge sind erfüllt, wenn genau der Zahl auf dem Auftragsmarker entsprechend viele Plättchen an diesem Rundumauftrag angrenzend liegen. Das Rundum-Auftragsplättchen selbst zählt in diesem Fall nicht zu der benötigten Anzahl dazu.
- Doppelaufträge: Diese zeigen 2 verschiedene Landschaftsarten. Sobald 1 der beiden Gebiete aus genau 6 Plättchen besteht, ist ein Doppelauftrag erfüllt.
- Am Spielende prüft ihr, wer seine Plättchen geschickter gelegt hat und deshalb mehr Punkte gemacht hat.
- Zusätzlich gibt es 2 Module, die ihr unabhängig voneinander oder auch zusammen ins Spiel bringen könnt (Details im nächsten Abschnitt).

# MODULE UND VARIANTEN

## Modul 1: Die Aufgabenkarten

Mit Modul 1 kommen die 9 Aufgabenkarten ins Spiel.

### Spielvorbereitung:

Mischt jeweils verdeckt die 3 Karten einer Landschaftsart (derselben Farbe) und deckt jeweils 1 auf. Legt die anderen Karten zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht. Somit liegt jeweils 1 Aufgabenkarte für die Landschaftsarten Wald, Getreide und Dorf offen aus.

Für jede Landschaftsart gibt es dieselben 3 Aufgabenkarten.

### Abgeschlossenes Gebiet Größe 5+

Diese Aufgabe gilt es während des Spiels zu erfüllen.

Ihr beide dürft sie je nur 1x erfüllen. Gelingt es euch im selben Zug, ein abgeschlossenes Gebiet der Größe 5+ der angegebenen Landschaftsart zu bilden, zählt die Punkte der ersten beiden Plätze zusammen und teilt sie. Ihr bekommt dann somit jeweils 6 Punkte. Notiert die Punkte für diese Aufgabe sofort auf dem Wertungsblatt jeweils in dem Feld unterhalb des Pokals 🏆.

Im Spiel zu zweit beachtet nur die ersten beiden Zahlen. Die anderen beiden Zahlen sind ausschließlich in Partien mit 3 oder 4 Personen von Bedeutung (siehe Seite 11).

**Großes Feld**  
Abgeschlossenes Getreidegebiet Größe 5+

**Aufgabe**  
*Während des Spiels:*  
Bilde ein abgeschlossenes Getreidegebiet bestehend aus 5 oder mehr Plättchen.  
Wem dies als Erstes gelingt, erhält die höchste Punktezahl, wem dies als Zweites gelingt, die nächst niedrigere usw. (Notiere diese Punkte sofort auf dem Wertungsblatt.)

8 - 4 - 2 - 0

### Mehr abgeschlossene Gebiete Größe 2+

Diese Aufgabe wertet ihr am Spielende. Solltet ihr beide gleich viele Gebiete der angegebenen Landschaftsart der Größe 2+ besitzen, zählt die Punkte der ersten beiden Plätze zusammen und teilt sie. Ihr bekommt dann somit jeweils 6 Punkte. Notiert die Punkte auf dem Wertungsblatt jeweils in dem Feld unterhalb des Pokals 🏆.

Im Spiel zu zweit beachtet nur die ersten beiden Zahlen. Die anderen beiden Zahlen sind ausschließlich in Partien mit 3 oder 4 Personen von Bedeutung.

**Wälderflut**  
Mehr abgeschlossene Waldgebiete Größe 2+

**Aufgabe**  
*Am Spielende:*  
Vergleiche die Anzahl eurer abgeschlossenen Waldgebiete bestehend aus mindestens 2 Plättchen. Wer die meisten vorweisen kann, erhält die höchste Punktezahl, wer die zweitmeisten vorweisen kann, die nächst niedrigere usw.

8 - 4 - 2 - 0

### Anzahl abgeschlossene Gebiete Größe 2+

Diese Aufgabe wertet ihr am Spielende. Hier steht ihr nicht in Konkurrenz zueinander, sondern ihr bekommt beide unabhängig vom Ergebnis der anderen Personen Punkte.

Notiert die Punkte auf dem Wertungsblatt jeweils in dem Feld unterhalb des Pokals 🏆.

**Viele Dörfer**  
Anzahl abgeschlossene Dorfgebiete Größe 2+

**Aufgabe**  
*Am Spielende:*  
Abhängig von der Anzahl abgeschlossener Dorfgebiete bestehend aus mindestens 2 Plättchen erhaltet ihr jeweils Punkte entsprechend der nachfolgenden Tabelle.

Anzahl	2	3	4	5	6	7	8+
Punkte	1	2	4	6	9	12	15

## Modul 2: Die Sonderziele

Für dieses Modul benötigt ihr die 2 Ablagetafeln, die 5 Sonderzielkarten, die 6 roten Herzen, die 8 Sonderplättchen, die 2 Fotografen mit Standfuß und die 18 Kameramarker.

### Spielvorbereitung:

Nehmt die Ablagetafel eurer Farbe und legt sie vor euch ab. Legt die Sonderzielkarten nebeneinander an den Rand eurer Spielflächen. Legt die roten Herzen, die Sonderplättchen sowie die Fotografen mit den Kameramarkern jeweils zur entsprechenden Karte.

### Spielablauf:

Immer wenn du einen Auftrag erfüllst, lege den Auftragsmarker auf deiner Ablagetafel ab, beginnend auf Feld 1 und dann weiter in aufsteigender Zahlenfolge. **Legst du einen Auftragsmarker auf Feld 4, 7 und 10** (hast du also deinen 4., 7. bzw. 10. Auftrag erfüllt), darfst du jeweils **1 Sonderziel wählen** und ins Spiel bringen. **Du darfst jedes Sonderziel nur genau 1x wählen.** (Die Illustrationen der Sonderplättchen von B und C enthalten jeweils entweder die Farbe Rot oder die Farbe Blau, sodass du das zu einer Spielfarbe passende Plättchen nehmen kannst.)

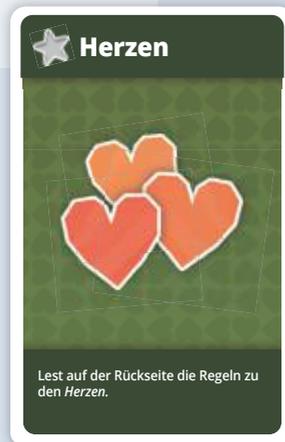
## Die Sonderziele sind:

### Herzen

Wählst du die Herzen, darfst du sie ab dem nächsten Zug einzeln ins Spiel bringen, indem du 1 auf einem gerade gelegten Landschaftsplättchen (**nicht Auftrags- oder Sonderplättchen**) platzierst.

**Wichtig:** Wer von euch beiden als Erstes die Herzen wählt, darf sich 3 nehmen. Lege zusätzlich 1 der anderen 3 Herzen zurück in die Schachtel. Die andere Person erhält in einem späteren Zug somit nur noch 2 Herzen und kann deshalb wahrscheinlich weniger Punkte mit diesen erreichen. Dürft ihr gleichzeitig 1 Sonderziel wählen und ihr wollt beide die Herzen nehmen, dann bekommt ihr beide jeweils 3 Herzen.

Prüfe am Spielende für jedes Plättchen mit Herz, wie viele der bis zu 6 anliegenden Plättchen eine übereinstimmende Kante (Wald/Wald, Wiese/Wiese, Gleis/Gleis, etc.) mit diesem Plättchen aufweisen. Jede übereinstimmende Kante gibt dir 1 Punkt. Pro Herz kannst du somit bis zu 6 Punkte erreichen.



### Der Fotograf

Wählst du den Fotografen, lege das Sonderplättchen zunächst den Legeregeln entsprechend in deine Spielfläche und stelle den Fotografen auf das Plättchen. Im weiteren Spielverlauf darfst du jedes Mal, wenn du angrenzend an das Plättchen, auf dem der Fotograf steht, ein Plättchen legst, den Fotografen auf das soeben neu gelegte Plättchen bewegen. Platziere dann auf dem Plättchen mit dem Fotografen 1 Kameramarker (mit deiner Farbe nach oben).

Hier gibt es keine Einschränkung für die Person, die den Fotografen später wählt. Aber Achtung: Es stehen nur 18 Kameramarker zur Verfügung. Sind alle aufgebraucht, kannst du keinen weiteren legen. Wer den Fotografen später wählt, kann wahrscheinlich weniger Kameramarker auf seinen Plättchen platzieren.

Am Spielende erhältst du für jeden in deiner Spielfläche platzierten Kameramarker 1 Punkt.



### Die Schule, der Kornspeicher und die Alte Eiche

Entscheidest du dich für dieses Sonderziel, musst du zunächst 1 Plättchen der 3 Sonderplättchentypen wählen. Lege es dann den Legeregeln entsprechend in deine Spielfläche.

**Wichtig:** Lege dann das zweite Sonderplättchen desselben Typs zurück in die Schachtel. Entscheidet sich die andere Person in einem späteren Zug für dieses Sonderziel, darf sie nur noch aus den beiden übrigen Sonderplättchentypen wählen. Wählt ihr gleichzeitig dieses Sonderziel, dürft ihr beide das gleiche Sonderplättchen nehmen. Sobald ihr beide 1 der 3 Sonderplättchentypen gewählt habt, legt die restlichen Sonderplättchen zurück in die Schachtel.

Am Spielende erhältst du für jedes Plättchen mit der entsprechend geforderten Landschaftsart, das maximal im Abstand von 2 Plättchen von diesem Sonderplättchen entfernt liegt, 1 Punkt. Für die Abstandsberechnung zählen auch leere Felder mit (siehe auch Beispiele auf den Rückseiten der 3 Sonderzielkarten).

Notiert die Summe der Punkte auf dem Wertungsblock jeweils in dem Feld unterhalb des Sterns ☆.



## Variante: Das Spiel mit 3 oder 4 Personen

Mit 2 Spielen *Dorfromantik – Das Duell* könnt ihr mit bis zu 4 Personen spielen. Worauf ihr dabei achten müsst, findet ihr unter folgendem Link (oder scannt den QR-Code):

[www.pegasus.de/DoRo-Duell-3-4-Personen](http://www.pegasus.de/DoRo-Duell-3-4-Personen)



## Variante: Das Spiel in Teams

Selbstverständlich könnt ihr *Dorfromantik – Das Duell* auch mit mehr Personen spielen, indem 2 Teams mit beliebiger Personenzahl gegeneinander antreten.

## 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 Videospieleihen, bekannten Serienformaten und Blockbustern mitgewirkt.

„*Dorfromantik - Das Brettspiel*“ war 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 Spiele), „Zauberei hoch drei“ (Pegasus Spiele), „Bang! Dice Game“ (ABACUSSPIELE), „Aventuria“ (Ulisses Spiele) und die „UNDO“-Reihe (Pegasus Spiele), sondern auch eine Freundschaft zwischen den über 800 km entfernten Spieleautoren. Mit „*Dorfromantik - Das Brettspiel*“ veröffentlichten sie zuletzt bei Pegasus Spiele die sehr erfolgreiche kooperative Variante des preisgekrönten Videospieles *Dorfromantik*, auf dem auch das vorliegende Duell basiert.

**Spieldesign:** Lukas Zach und Michael Palm | **Illustrationen:** Paul Riebe  
**Grafikdesign:** Toukana Interactive und Jessy Töpfer | **Realisation:** Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Toukana Interactive GmbH. © 2023 Pegasus Spiele GmbH.

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



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

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



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



Pegasus Spiele

# DORF ROMANTIK

## DAS BRETTSPIEL



Zur Abwechslung gemeinsam eine schöne Landschaft erschaffen und die Wünsche der Dorfbewohner erfüllen?

Dann ist *Dorf Romantik - Das Brettspiel* genau das Richtige für euch! Spielt neues Material frei und treibt euren Highscore in die Höhe!

Gewinner Spiel des Jahres 2023



**Neu! - Neu! - Neu! - Neu!**

Mini-Erweiterung *Große Mühle* erhältlich! Spielt einen neuen Erfolg frei!

