DORF ROMANTIK

LEICHTES GEPÄCK



Anleitung

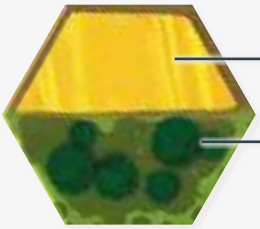
Ein kooperatives Legespiel für 1 bis 4 Dorfromantiker ab 8 Jahren von Lukas Zach und Michael Palm

Pegasus Spiele

SPIELMATERIAL

57 Plättchen, davon:

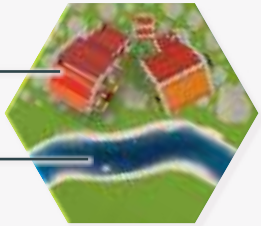
31 Landschaftsplättchen



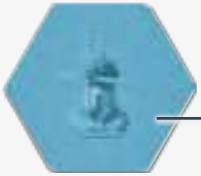
Landschaftsart Getreide

Landschaftsart Wald

Landschaftsart Dorf



Fluss



Rückseite

Auftragsmarker (je Typ mit den Werten 4, 5 und 6)



Wald-Auftragsmarker



Getreide-Auftragsmarker



Dorf-Auftragsmarker



Fluss-Auftragsmarker



Rundum-Auftragsmarker

15 Auftragsplättchen

(mit folgenden 5 Auftragstypen)



Wald mit Waldauftrag



Getreide mit Getreideauftrag



Dorf mit Dorfauftrag



Fluss mit Flussauftrag



Rundumauftrag



Rückseite

11 Sonderplättchen (siehe Details ab Seite 17)





2 rote Herzen



1 Magnetpfeil



5 Zielkarten



SPIELMATERIAL

1 Wertungsblock



(20 Blatt beidseitig bedruckt)

1 Umschlag mit 9 Karten und 4 Plättchen



Erreicht ihr einen **Highscore von 180 oder mehr** *Punkten, dürft ihr den Umschlag öffnen.*

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**.

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

SPIELVORBEREITUNG

Mischt zu Beginn jeder Partie **verdeckt alle Landschaftsplättchen** (Plättchen mit Mühle auf Rückseite). **Zieht danach immer genau 3** und legt diese **unbesehen zurück in die Schachtel** (in das Fach mit der Abbildung der Mühle)**.** Diese kommen in dieser Partie nicht zum Einsatz. Bildet dann aus den restlichen Plättchen 2 verdeckte Stapel und platziert diese am Rand eurer Spielfläche.

Mischt dann **verdeckt alle Auftragsplättchen** (Plättchen mit Sprechblase auf Rückseite). Bildet daraus einen verdeckten Stapel und platziert diesen am Rand eurer Spielfläche – getrennt von den Landschaftsplättchen.

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

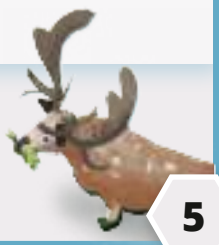
Beachtet:

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

Belasst in der ersten Partie und solange ihr nicht 60 oder mehr Punkte erreicht habt, die Sonderplättchen in der Schachtel in ihrem Fach (dem Fach mit der Abbildung des Schilds ).

Belasst die 3 7er-Doppelauftragsmarker in der Schachtel. Sie kommen nur in Verbindung mit bestimmten Sonderplättchen ins Spiel.

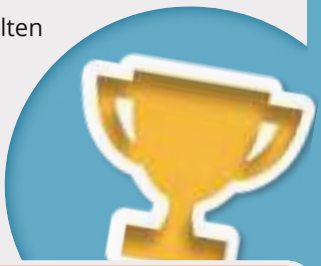
Belasst in der ersten Partie und solange ihr nicht 70 oder mehr Punkte erreicht habt, die Karten in der Schachtel.



SPIELZIEL

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

Von Partie zu Partie könnt ihr mit euren erzielten Punkten zusätzliche Plättchen und Karten erspielen. 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 - Leichtes Gepäck* beginnt. Führt eure Züge nacheinander im Uhrzeigersinn solange durch, bis das Spielende eintritt (siehe Seite 12).

Bist du am Zug, deckst du entweder 1 Landschafts- oder 1 Auftragsplättchen auf. Dieses legst du den Legeregeln entsprechend (siehe Seite 8) 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 und **auf das Auftragsplättchen legen.** Lege erst dann beide zusammen in die Spielfläche.

SPIELABLAUF

Es gibt 5 verschiedene Auftragstypen:



Wald-Auftragsmarker



Getreide-Auftragsmarker



Dorf-Auftragsmarker



Fluss-Auftragsmarker



Rundum-Auftragsmarker

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 Legeregeln 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.

SPIELABLAUF

Legeregeln

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 einem Fluss passend fortsetzen.** Du darfst somit nicht eine Kante mit Fluss an eine Kante ohne Fluss anlegen. (Selbstverständlich dürft ihr aber mehrere, nicht zusammenhängende 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.

Erlaubte Beispiele:



Verbotene Beispiele:



SPIELABLAUF

Aufträge erfüllen

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

Für Rundum-Auftragsmarker gilt eine kleine Ausnahme:

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!

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



Beispiel

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



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.

SPIELABLAUF

Beispiel

Der Fluss-Auftragsmarker mit der Zahl 4 ist noch nicht erfüllt, da der Fluss bislang nur aus 3 Plättchen besteht.



In einem späteren Zug legst du ein Fluss-Auftragsplättchen mit einem Auftragsmarker mit der Zahl 5 an. Dadurch ist der Auftragsmarker 4 erfüllt. Lege ihn zu den anderen erfüllten Auftragsmarkern an den Rand der Spielfläche. Um den Auftragsmarker mit der Zahl 5 zu erfüllen, müsst ihr ein weiteres Plättchen mit Fluss anlegen.



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.

SPIELABLAUF

- Du darfst ein Auftragsplättchen nicht so an ein Gebiet anlegen, dass das Gebiet bzw. der Fluss im Moment des Anlegens aus mehr Plättchen bestünde, als der darauf liegende Auftragsmarker fordert. Es ist auch verboten, ein Auftragsplättchen so anzulegen, dass du das Gebiet bzw. den Fluss mit weniger Plättchen abschließen würdest, als der Auftrag erfordert. Es hätte somit keine offene Kante mehr, um vergrößert zu werden, und der Auftrag wäre somit im Moment des Anlegens nicht mehr erfüllbar.

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.



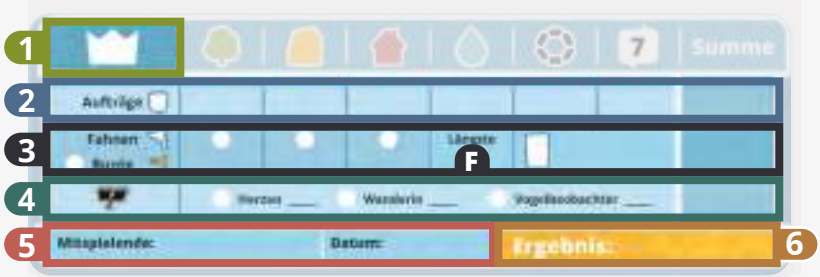
- Es ist aber erlaubt, dass durch ein späteres Anlegen eines Plättchens an ein Gebiet (bzw. einen Fluss) mit Auftragsmarker dieses dann aus mehr Plättchen besteht, als der Auftragsmarker fordert. Du musst diesen Auftrag dann abbrechen und den Auftragsmarker in die Schachtel zurücklegen. Gleiches gilt,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

SPIELENDE

Sobald ihr ein Landschaftsplättchen aufdecken und anlegen müsstet, aber alle 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 (oder brecht einen ab), geht die Partie mit dem Aufdecken und Anlegen eines neuen Auftragsplättchens weiter – bis ihr keinen weiteren Auftrag mehr erfüllt (oder abbrecht). Berechnet nun eure Punkte.

Wertungsblatt



1 **Kampagnenfortschritt**

Tragt zunächst in die Krone ein, die wievielte Partie der laufenden Highscorejagd ihr gerade gespielt habt.

2 **Aufträge 1/2**

Rechnet 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 Flussaufträge und Punkte aller erfüllten Rundumaufträge.

2 **Aufträge 2/2**

Notiert ganz rechts in dieser Zeile die Summe aller erfüllten Aufträge

Hinweis: Um in der letzten Spalte Punkte eintragen zu können, müssen die entsprechenden Sonderplättchen „Doppelaufträge“ im Spiel sein.

3 **Fahnen, Längster Fluss und Karten**

Zählt nach, aus wie vielen Plättchen der längste Fluss in eurer Spielfläche besteht. (Als Fluss gelten je alle ohne Unterbrechung aneinandergrenzenden Plättchen.) Tragt diese Zahl in das mit dem **F** markierte Feld ein.

Beachtet die Felder für die Fahnen und das Feld mit dem Kartensymbol zunächst nicht. Ihr füllt sie immer nur dann aus, wenn eine entsprechende Fahne oder 1 oder mehrere Karten im Spiel sind (siehe ab Seite 18).

Notiert ganz rechts in der Zeile die Summe aller in diesem Bereich erlangten Punkte.

4 **Herzen und Sonderplättchen „Wanderin“ und „Vogelbeobachter“**

Beachtet diese Felder zunächst nicht. Ihr füllt sie immer nur dann aus, wenn ein entsprechendes Element im Spiel ist (siehe ab Seite 19).

Notiert ganz rechts in dieser Zeile die Summe aller in diesem Bereich erlangten Punkte.

5 **Wer und wann**

Notiert hier die Namen aller Mitspielenden der Partie und das Datum der Partie.

6 **Ergebnis**

Zählt die Summen der 3 Zeilen zusammen und tragt das Ergebnis hier ein. Habt ihr einen neuen Highscore erreicht?

SPIELENDE

(Ausschnitt einer Wertung am Spielende)

Beispiel



Aufträge:
Im *Laufe der Partie habt ihr 1 Waldauftrag, 1 Dorfauftrag, 2 Flussaufträge und 1 Rundumauftrag erfüllt. In Summe bringen euch diese erfüllten Aufträge 22 Punkte ein.*

Längster Fluss:
Es ist 1 Fluss zu sehen: Die Länge des Flusses beträgt 5, weshalb ihr euch 5 Punkte für den längsten Fluss eintragen dürft.

In Summe erhaltet ihr somit für diesen Ausschnitt
22+5= 27 Punkte.

Stellt nun mit dem Magnetpfeil auf der Innenseite des Deckels eure Punkte ein. Rundet zunächst eure Punkte auf die nächst niedrigere Zehnerstelle ab (z. B. 117 Punkte auf 110). Platziert den Magnetpfeil nach der ersten Partie so, dass seine Spitze auf diesen abgerundeten Punktewert zeigt. Am Ende von Folgepartien passt ihr die Position des Magnetpfeils nur dann an, wenn ihr mit dem neu erzielten Punktewert mehr Punkte als bislang erreicht.

HIGHSCORELEISTE

Was ihr ab sofort in der Spielvorbereitung zusätzlich beachten müsst:

Am linken Rand der jeweiligen Zeile, auf die der Magnetpfeil weist, könnt ihr ablesen, wie viele Sonderplättchen und wie viele Zielkarten ihr zusätzlich für eure nächste Partie erhaltet.



Was sind Sonderplättchen?

Sonderplättchen können Landschafts- oder Auftragsplättchen sein (jeweils an der Rückseite erkennbar), 2 Sonderplättchen haben eine andere Funktion.

Als Kennzeichnung ist auf der Vorderseite jedes Sonderplättchens ein Schild dargestellt. Bei 2 Plättchen zeigt das Schild in Form von Symbolen als Erinnerungshilfe an, wie ihr am Spielende Punkte erhalten könnt. Bei allen anderen ist ein Ausrufezeichen abgebildet (Details Abschnitt „Sonderplättchen“ auf Seite 17).

Sonderplättchen:
Nachdem ihr wie immer 3 verdeckte Landschaftsplättchen gezogen und unbesehen zurück in die Schachtel gelegt habt, mischt alle Sonderplättchen und zieht zufällig die durch den Magnetpfeil angezeigte Anzahl. Dreht die Plättchen um und kreuzt als Erinnerungshilfe die für diese Partie gezogenen Plättchen auf dem Wertungsblock an. (Tragt dort am Spielende die jeweils erreichten Punkte ein.) Mischt sie dann verdeckt in den entsprechenden Stapel der Landschafts- oder Auftragsplättchen. Je nach Sonderplättchen erhaltet ihr am Spielende Punkte. Legt die übrigen Sonderplättchen zurück in ihr Fach in der Schachtel.

HIGHSCORELEISTE

Zielkarten:
Mischt alle Zielkarten und zieht zufällig die angegebene Anzahl. Legt sie offen an den Rand eurer Spielfläche. Ihr erhaltet am Spielende für jede erfüllte Zielkarte 10 Punkte (Details stehen im Abschnitt „Zielkarten“ auf Seite 22).



Was ihr ab sofort nach einer Partie zusätzlich beachten müsst:

Sortiert nach dem Spielende alle verwendeten Sonderplättchen wieder aus. Zieht in der Spielvorbereitung der nächsten Partie erneut aus allen Sonderplättchen die durch den Magnetpfeil angezeigte Anzahl an Sonderplättchen.
Legt auch die Zielkarten nach dem Spielende zu den anderen Zielkarten zurück und zieht in der Spielvorbereitung der nächsten Partie die durch den Magnetpfeil angezeigte Anzahl an Zielkarten.

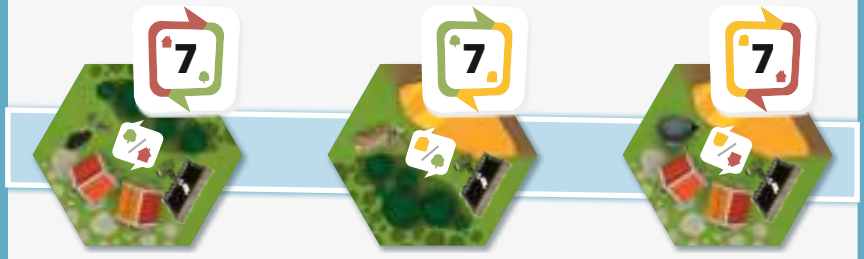
In jeder Partie habt ihr somit eine andere Zusammensetzung an Sonderplättchen und Zielkarten, mit der ihr auf Highscorejagd geht. Sobald ihr am Ende einer Partie erstmalig 180 oder mehr Punkte erreicht habt, dürft ihr den Umschlag öffnen und das zusätzliche Spielmaterial ins Spiel bringen.

Wie weit könnt ihr dann euren Highscore in die Höhe treiben? Dorfromantik Experten sollten mehr als 215 Punkte erreichen können, die absoluten Profis sogar mehr als 230. Viel Erfolg und Vergnügen dabei!

SONDERPLÄTTCHEN

Im folgenden Abschnitt erhaltet ihr Details zu den Sonderplättchen und den Zielkarten.

3 Doppelauftragsplättchen



Behandelt diese Plättchen wie Auftragsplättchen und mischt sie entsprechend zu den Auftragsplättchen (s. a. Rückseite des Plättchens). Legt zusätzlich jeweils den zum Doppelauftrag passenden Doppelauftragsmarker zu den anderen Auftragsmarkern.

Der Unterschied zu den anderen Auftragsplättchen ist, dass ihr bei Doppelaufträgen die Wahl habt, welche der beiden angegebenen Landschaftsarten aus genau 7 Plättchen bestehen muss, um den Auftrag zu erfüllen.

Einen Doppelauftrag könnt ihr nur abbrechen, wenn die fürs Abbrechen vorgeschriebenen Regeln für beide Landschaftsarten zutreffen.

Hinweis: Für die 3 Doppelauftragsplättchen gibt es auf dem Wertungsblatt keine Box zum Ankreuzen. Da die Auftragsmarker offen bei den anderen Auftragsmarkern liegen, seht ihr immer, welche Doppelaufträge im Spiel sind.



SONDERPLÄTTCHEN

4 Landschaftsplättchen mit Fahne



Mischt diese Plättchen zu den Landschaftsplättchen. Legt ein Plättchen mit Fahne wie jedes andere Plättchen den Legeregeln entsprechend in die Spielfläche.

Es gibt 4 Landschaftsplättchen mit Fahne. Die grüne Fahne ist der Landschaftsart Wald, die gelbe der Landschaftsart Getreide und die rote der Landschaftsart Dorf zugeordnet. Die **bunte Fahne** kann jeder der 3 Landschaftsarten zugeordnet werden, da diese Plättchenkante alle 3 Landschaftsarten zeigt. Die bunte Fahne nimmt jeweils die Farbe des Gebiets an, an die ihre Kante angrenzt. **So können auch 2 Fahnen in 1 Gebiet enthalten sein.** (Falls die Kante der bunten Fahne an eine Wiesenkante angrenzt, ist die Landschaftsart beliebig und das Gebiet mit der bunten Fahne nur 1 Plättchen groß.)

Um am Spielende für Fahnen Punkte zu erhalten, muss das Gebiet mit der Fahne abgeschlossenen sein, also keine offene Kante, an die kein Plättchen angrenzt, aufweisen. Dann erhaltet ihr pro Fahne in jenem Gebiet so viele Punkte, wie dieses Gebiet aus Plättchen besteht.

SONDERPLÄTTCHEN

Beispiel:
Im Beispiel sind 3 Fahnen zu sehen: 1 bunte Fahne, 1 grüne Fahne und 1 gelbe Fahne. Die bunte und die grüne Fahne gehören zu demselben, abgeschlossenen Waldgebiet. Da dieses Waldgebiet aus 6 Plättchen besteht, erhaltet ihr pro Fahne 6 Punkte, in Summe somit 12 Punkte. Da das Getreidegebiet nicht abgeschlossen ist (es weist 2 offene Kanten auf), erhaltet ihr für diese Fahne keine Punkte.



2 Sonderplättchen „Rote Herzen“





Habt ihr ein solches Plättchen gezogen, legt jeweils 1 rotes Herz am Rand eurer Spielfläche bereit. Mischt das Plättchen selbst nicht zu den Landschaftsplättchen, sondern legt es zurück in die Schachtel. Es kommt nur das rote Herz zum Einsatz. Ein rotes Herz dürft ihr im Laufe der Partie auf ein gerade gelegtes Landschaftsplättchen, **KEIN Sonder- oder Auftragsplättchen**, legen.

Dort bleibt es bis zum Spielende liegen. Dann zählt es so viele Punkte, wie das Plättchen mit den bis zu 6 angrenzenden Plättchen übereinstimmende Kanten aufweist (Wald/Wald, Getreide/Getreide, Dorf/Dorf, Fluss/Fluss, Wiese/Wiese).

Beispiel: *Das Plättchen mit Herz weist 3 übereinstimmende Kanten ✓ mit angrenzenden Plättchen auf, weshalb ihr 3 Punkte erhaltet.*

SONDERPLÄTTCHEN

Landschaftsplättchen Wanderin



Mischt diese Plättchen zu den Landschaftsplättchen.

Die Wanderin gibt euch am Spielende für jedes Auftragsplättchen, das maximal im Abstand von 2 Plättchen von ihr entfernt liegt, 1 Punkt. Für die Abstandsberechnung zählen auch leere Felder mit. Es spielt auch keine Rolle, ob auf dem Auftragsplättchen ein Auftragsmarker liegt oder nicht.
Zusätzlich weist dieses Plättchen 2 Kanten auf, die alle 3 Landschaftsarten sein können. Dabei nimmt jede dieser beiden Kanten jeweils die Landschaftsart (bzw. Wiese) an, an die ihre Kante angrenzt.

Beispiel

Die Wanderin bringt 5 Punkte ein, da im Abstand von 2 Plättchen 5 Auftragsplättchen liegen. Nur der Waldauftrag bringt keine Punkte ein , da er im Abstand von 3 zur Wanderin liegt.



SONDERPLÄTTCHEN

Landschaftsplättchen Vogelbeobachter





Mischt dieses Plättchen zu den Landschaftsplättchen.

Der Vogelbeobachter gibt euch am Spielende für jeden mit ihm verbundenen Storch 1 Punkt. Störche gelten als mit ihm verbunden, wenn sie an das Plättchen Vogelbeobachter angrenzen bzw. über ein oder mehrere andere Plättchen mit Störchen an dieses Plättchen angrenzen. Der Storch auf dem Plättchen „Vogelbeobachter" zählt ebenfalls 1 Punkt.

Beispiel

Dieser Vogelbeobachter würde euch 5 Punkte bringen: je 1 Punkt für den Storch auf seinem Plättchen und die 4 Störche, die mit seinem Plättchen verbunden sind. Da der Storch auf Plättchen S *nicht über Plättchen* S *mit Störchen mit dem Vogelbeobachter verbunden ist, erhaltet ihr für diesen Storch keinen Punkt.*



ZIELKARTEN:



Dreht zur besseren Übersicht erfüllte Zielkarten um.

Auftragsvorgaben



Ihr erhaltet 10 Punkte, falls es euch gelingt, die Aufträge **direkt nacheinander** in der angegebenen Reihenfolge zu erfüllen. Legt dazu erfüllte Auftragsmarker auf die Karte, damit eindeutig ersichtlich ist, was für ein Auftrag als nächstes gefordert ist. Du darfst jedoch auch nacheinander mehrere Aufträge derselben Reihe erfüllen.
Für die zu erfüllenden Aufträge der 2. und 3. Reihe habt ihr jeweils die Auswahl zwischen 2 Auftragstypen.

Beim Erfüllen dieser 3 Aufträge dürft ihr dazwischen jedoch keinen anderen Auftrag erfüllen (auch keine Auftragsmarker auf die Zielkarte „Auftragsvorgaben mit Fluss“ legen, falls auch diese in der Partie ausliegt).

Passt ein gerade erfüllter Auftrag nicht in die aktuelle oder nächste Reihe, müsst ihr die auf dieser Karte liegenden Auftragsmarker zu euren erfüllten Auftragsmarkern legen und wieder von vorne beginnen. Falls der unpassende Auftrag ein Dorfauftrag war, legt seinen Auftragsmarker wieder in die 1. Reihe der Zielkarte.

Doppelauftragsmarker zählen für diese Zielkarte für den Auftragstyp, mit dessen Landschaftsart ihr den Auftrag erfüllt habt.

Ist die Zielkarte erfüllt, legt alle Auftragsmarker zu den anderen erfüllten Auftragsmarkern und dreht die Karte um. Ist die Zielkarte am Spielende nicht erfüllt, zählen darauf liegende Auftragsmarker bei der Wertung erfüllter Auftragsmarker dennoch dazu.

ZIELKARTEN:

Auftragsvorgaben mit Fluss



Diese Zielkarte funktioniert wie die Zielkarte „Auftragsvorgaben“. Der einzige Unterschied ist, dass ihr zunächst einen Fluss bestehend aus mindestens 6 Plättchen gelegt haben müsst.

Flusskreislauf



Ihr erhaltet 10 Punkte, falls es euch gelingt, einen Fluss bestehend aus mindestens 6 Plättchen so zu legen, dass er in sich geschlossen ist. (Das bedeutet, dass dieser Fluss keinen Anfang und kein Ende haben darf.)

Kleingebiete



Ihr erhaltet 10 Punkte, falls es euch gelingt, mindestens je 1 abgeschlossenes Gebiet der Größe 2 der Landschaftsart Dorf, Wald **UND** Getreide in eurer Spielfläche zu haben. Diese 3 Gebiete dürfen also keine offene Kante haben und müssen je aus genau 2 Plättchen bestehen.

Nachbarschaft



Ihr erhaltet 10 Punkte, falls ihr alle 3 Rundumaufträge erfüllt habt und alle 3 Rundum-Auftragsplättchen Teil des längsten Flusses sind bzw. angrenzend zum längsten Fluss liegen. Als angrenzend gilt, wenn ein Rundum-Auftragsplättchen direkt angrenzend neben einem Plättchen mit Fluss liegt, das Teil des längsten Flusses ist.

Spieldesign: Lukas Zach und Michael Palm | **Illustrationen:** Paul Riebe
Grafikdesign: Lisa Forsch | **Realisation:** Klaus Ottmaier
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Toukana Interactive GmbH. © 2025 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.

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Gratulation!

Ihr habt zusätzlich Spielmaterial freigespielt, mit dem ihr auf die finale Highscorejagd gehen könnt!

- Fügt die 2 neuen Zielkarten zu den anderen Zielkarten hinzu. Legt ab der nächsten Partie immer alle 7 Zielkarten offen an den Rand eurer Spielfläche.
- Verwendet ab der nächsten Partie auch die Sonderplättchen „Rote Herzen“ (sie haben nun eine Funktion 😊) und 1 Plättchen „Bank“. Details dazu findet ihr jeweils auf der dazugehörigen Regelkarte.

Das andere Material sind weitere Elemente für die Mini-Erweiterung für *Dorfromantik - Das Brettspiel*.

Wie weit könnt ihr nun euren Highscore in die Höhe treiben? Dorfromantik Experten sollten mehr als 215 Punkte erreichen können, die absoluten Profis sogar mehr als 230. Viel Erfolg und Vergnügen dabei!

Anmerkungen zum freigespielten Material aus dem Umschlag:

IMPRESSUM