

DORF ROMANTIK

THE BOARD GAME

Um jogo cooperativo de colocação de peças para 1 a 6 românticos de 14 anos ou mais, criado por Lukas Zach e Michael Palm.

COMPONENTES

73 peças, sendo:

48 Peças de Paisagem



- 1 Floresta
- 2 Cereal
- 3 Vila
- 4 Rio
- 5 Trilho
- 6 Cruzamento
- 7 Ovelha (2 em cada)
- 8 Bandeira

R Verso

25 Peças de Tarefa (com os seguintes 5 tipos de Tarefa)



Floresta com Tarefa de Floresta

Cereal com Tarefa de Cereal

Vila com Tarefa de Vila

Trilho com Tarefa de Trilho

Rio com Tarefa de Rio

Verso

25 Marcadores de Tarefa



Marcadores de Tarefa de Floresta



Marcadores de Tarefa de Cereal



Marcadores de Tarefa de Vila



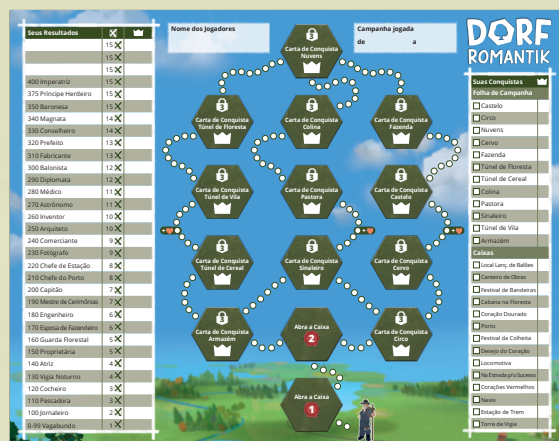
Marcadores de Tarefa de Trilho



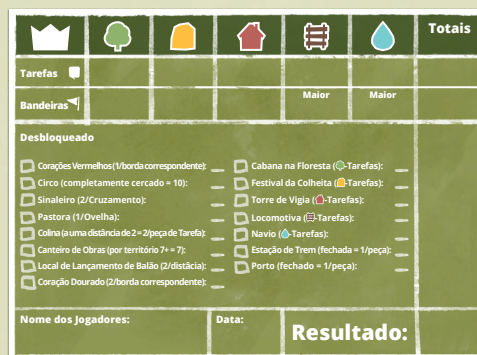
Marcadores de Tarefa de Rio



Verso dos Marcadores de Tarefa (1x4, 2x5, 2x6 de cada cor/tipo de Tarefa)



1 Bloco de Campanha (20 folhas sem verso)



1 Bloco de Pontuação (50 folhas frente e verso)

Componentes desbloqueados durante o jogo (divididos em 5 caixas):

32 peças | 31 cartas | 8 marcadores |
5 Corações de madeira | 1 apoio de plástico



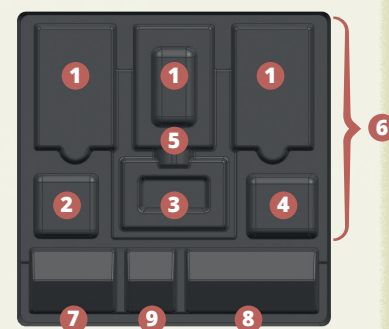
Organização do Insert:

Há 5 caixas nos compartimentos superiores do insert **1**. Elas contêm novos componentes para o jogo. Não abra essas caixas até ser instruído a fazer isso.

Os Corações de madeira desbloqueados das caixas poderão ser armazenados à esquerda **2**. No centro, há um espaço para armazenar as cartas desbloqueadas durante a campanha **3** e, do lado direito, há espaço para todos os marcadores de Tarefa **4**.

Você pode deixar o Bloco de Pontuação cobrindo o compartimento central onde ficam armazenadas caixas e cartas **5**, e o Bloco de Campanha ocupando toda a área superior do insert **6**.

Na área inferior do insert, há espaço para todas as peças hexagonais. Todas as peças de Tarefa cabem no compartimento esquerdo **7**, todas as peças de Paisagem cabem no compartimento direito **8**, e todas as peças Especiais que você desbloquear cabem no compartimento do meio **9**.



PREPARAÇÃO

Deixe todas as peças de Tarefa viradas para baixo e embaralhe-as. Crie quantas pilhas quiser e coloque-as ao redor da área de jogo.

Deixe todas as peças de Paisagem viradas para baixo e embaralhe-as. Em seguida, devolva 3 para a caixa, sem revelá-las. Essas peças não serão usadas neste jogo. Crie quantas pilhas quiser com as peças de paisagem restantes e coloque-as ao redor da área de jogo, separadas das peças de Tarefa.

Por fim, deixe os 25 Marcadores de Tarefa virados para baixo e embaralhe-os, separando-os por cor (ou ícone). Coloque-os ao redor da área de jogo, ao lado das pilhas de peças de Tarefa. Deixe os Blocos de Pontuação e de Campanha ao lado, pois eles serão necessários apenas no fim do jogo.

Importante: não abra nenhuma das 5 caixas até ser instruído a fazer isso.

OBJETIVO DO JOGO

Todos os jogadores trabalham juntos para criar um mapa bonito, colocando peças enquanto concluem as tarefas dos residentes. Vocês também devem criar os Trilhos e Rios contínuos mais longos que conseguirem, sem esquecer de fechar territórios com Bandeiras. Quanto melhor vocês executarem esses objetivos, mais pontos receberão no fim do jogo.

Os componentes escondidos nas 5 caixas serão desbloqueados conforme vocês acumularem pontos de jogo a jogo e progredirem na Campanha. Esses componentes fornecerão tarefas adicionais para aumentar sua pontuação em jogos futuros.

COMO JOGAR

Escolha quem será o primeiro jogador. A partir dele, os jogadores terão seus turnos em sentido horário até o fim do jogo (consulte a página 5).

Em seu turno, você deve revelar 1 peça de Paisagem ou de Tarefa e posicioná-la na área de jogo seguindo as regras de posicionamento (consulte a página 3). Antes de posicionar a peça, discuta com os outros jogadores sobre qual a melhor opção. Após a discussão, você toma a decisão final de onde posicionar a peça.

Para saber se deve revelar uma peça de Paisagem ou de Tarefa, basta seguir estas regras:

Revele 1 peça de Tarefa em cada um dos 3 primeiros turnos do jogo.

Sempre que revelar uma peça de Tarefa, **pegue imediatamente 1 marcador de Tarefa do tipo correspondente** e coloque-o sobre a peça de Tarefa na área do jogo. Vire o marcador de Tarefa de forma que o número fique visível a todos.

Existem 5 tipos de Tarefas diferentes:

Tarefa de Floresta	Tarefa de Cereal	Tarefa de Vila	Tarefa de Trilho	Tarefa de Rio

Exemplo: ao revelar uma peça de Tarefa com uma Tarefa de Floresta, você deve revelar 1 marcador de Tarefa de Floresta e colocá-lo sobre a peça. Depois, posicione os dois juntos na área de jogo.



Nos turnos seguintes, após as 3 peças de Tarefa obrigatórias, você sempre deve verificar primeiro quantos marcadores de Tarefa existem na área de jogo:

- A) Se houver **menos de 3 marcadores de Tarefa**, revele **1 peça de Tarefa** e posicione-a com um marcador de Tarefa correspondente na área de jogo, seguindo as regras de posicionamento.
- B) Se houver **3 marcadores de Tarefa**, revele 1 nova peça de Paisagem e posicione-a na área de jogo seguindo as regras de posicionamento.

Regras de posicionamento: onde e como posicionar uma peça?

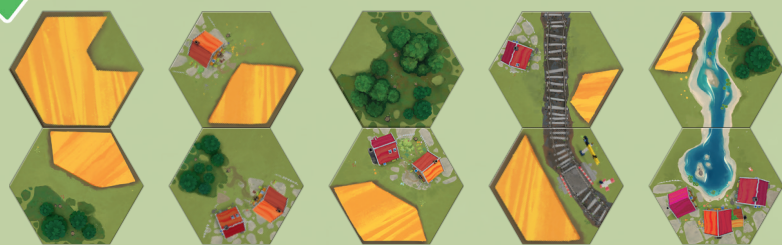
A regra básica é: todas as peças **devem** ser posicionadas de forma a manter um único grupo conectado de peças. Isso significa que você deve posicionar cada peça nova com **pelo menos** 1 de suas 6 bordas encostando na borda de outra peça da área de jogo.

Existem apenas mais 2 regras de posicionamento:

- **Bordas com Trilhos e Rios sempre devem estar conectadas a bordas do mesmo tipo.** Por exemplo, não é possível conectar uma borda com Rio a uma borda sem Rio (claro, você pode começar vários Trilhos ou Rios desconectados para conectá-los em turnos posteriores.)
- As bordas das peças com **Floresta**, **Cereal** e **Vila**, assim como o gramado neutro, podem ser **conectadas como desejar**. Não é necessário combinar esses tipos de borda.



Exemplos de posicionamentos permitidos:



Exemplos de posicionamentos não permitidos:

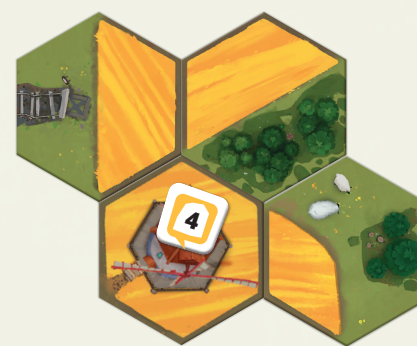


Conclusão de Tarefas

Cada marcador de Tarefa tem um número: 4, 5 ou 6. Esse número indica quantas peças o território ou Trilho/Rio correspondente **deve** ter para que o marcador de Tarefa seja considerado concluído.

Um **território** é composto por 1 ou mais peças do mesmo tipo (Floresta, Cereal ou Vila) que estejam conectadas por bordas correspondentes. É possível concluir marcadores de Tarefa imediatamente ao jogá-los em sua área de jogo.

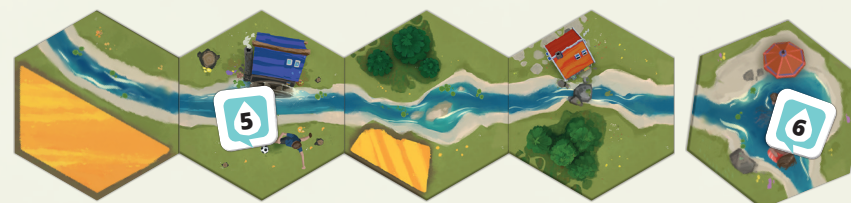
Exemplo: o marcador de Tarefa de Cereal está concluído, pois o território de Cereal está com 4 peças.



Exemplo: o marcador de Tarefa de Rio com o número 5 ainda não foi concluído, pois este Rio é formado por apenas 4 peças conectadas.



Em um turno posterior, você posiciona uma peça de Tarefa de Rio com um marcador de Tarefa 6. Isso conclui o marcador de Tarefa de Rio 5. Coloque o marcador concluído próximo à área de jogo, separado dos marcadores de Tarefa que ainda não tenham sido utilizados. Para concluir o marcador de Tarefa de Rio 6, você precisa apenas adicionar outra peça com Rio.



Ao concluir um marcador de Tarefa, coloque-o virado para cima em uma área de Marcadores de Tarefa Concluídos. Para visualizar melhor, você pode organizar os marcadores de Tarefa concluídos um ao lado do outro, agrupados por tipo. No fim do jogo, marcadores de Tarefa são uma importante fonte de pontos. Não esqueça: a próxima peça a ser posicionada depois de concluir uma Tarefa deve ser uma peça de Tarefa, pois haverá menos de 3 marcadores de Tarefa na área de jogo.

Detalhes adicionais:

- Você pode posicionar peças de Tarefa em um território, Trilho ou Rio que já tenha 1 ou mais peças de Tarefa, com ou sem um marcador de Tarefa.
- Você **não pode posicionar uma peça de Tarefa** de tal forma que o território, Trilho ou Rio **seja formado por mais peças no momento do posicionamento** do que o valor do marcador de Tarefa. Você também não pode usar uma peça de Tarefa para fechar um território, Trilho ou Rio se isso criar um território menor do que o valor do novo marcador de Tarefa (fechar significa não deixar nenhuma borda aberta para ampliar um território com mais peças).

Exemplo: você não pode posicionar a peça de Tarefa com o marcador de Tarefa de Vila 5 ④ nesta orientação porque o território de Vila seria fechado com apenas 4 peças, mas contém um marcador de Tarefa que exige 5. Girar a peça no sentido horário uma vez permitiria que ela fosse posicionada de maneira válida. Dessa forma, ainda seria possível posicionar 1 peça com Vila para concluir a Tarefa de Vila 5.

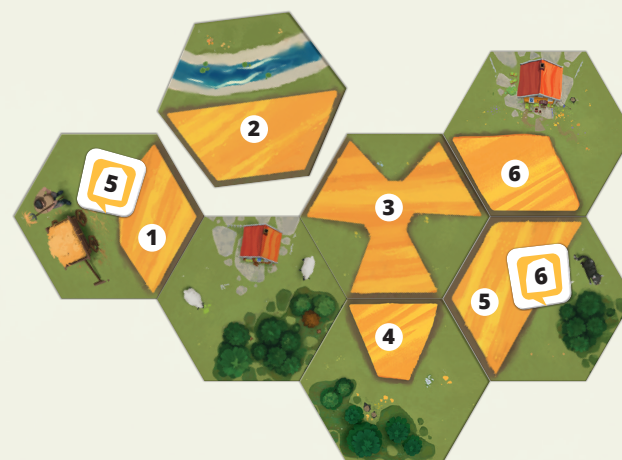


- Em um turno posterior, você pode adicionar peças a um território, Trilho ou Rio, mesmo que isso **exceda o número de peças** exigidas por qualquer marcador de Tarefa já colocado. Neste caso, o marcador de Tarefa é cancelado e deve ser devolvido à caixa sem pontuação. Tarefas também serão canceladas se, em um turno posterior, você usar uma peça de **Paisagem** para fechar um território, Trilho ou Rio de forma que **ele fique com menos peças** do que o exigido pelo marcador de Tarefa.

- Ao posicionar uma peça, você pode concluir mais de 1 marcador de Tarefa ao mesmo tempo. Lembre-se de que você deve continuar posicionando peças de Tarefa nos próximos turnos até que haja 3 marcadores de Tarefa na área de jogo.

Exemplo: você poderia posicionar esta peça com Cereal desta forma ②, o que concluiria a Tarefa de Cereal 6, mas a Tarefa de Cereal 5 teria que ser cancelada.

Se a Tarefa de Cereal 5 também fosse uma Tarefa de Cereal 6, as duas Tarefas seriam concluídas ao posicionar esta peça.



- Se a pilha de peças de Tarefas se esgotar, você não pode mais posicionar peças de Tarefa. Continue jogando, posicionando apenas peças de Paisagem até o fim do jogo.

As Bandeiras

No início da Campanha, 3 das peças de Paisagem têm Bandeiras:



A Bandeira verde está relacionada às peças de Floresta, a Bandeira amarela às peças de Cereal, e a Bandeira vermelha às peças de Vila.

Ao posicionar uma peça com Bandeira em sua área de jogo, siga as mesmas regras de posicionamento que se aplicam a qualquer outra peça.

Mas não esqueça: no fim do jogo, você só recebe pontos por Bandeiras em territórios que foram fechados, ou seja, em territórios que não têm uma borda aberta (veja o exemplo na página 6).

FIM DO JOGO

O jogo termina assim que você precisar revelar uma peça de Paisagem e não houver mais nenhuma disponível. Se ainda houver peças de Tarefa que não foram reveladas ou posicionadas, elas não serão usadas nesta partida. (Dica: tente manter o número de peças de Tarefa não reveladas o mais baixo possível).

Se uma Tarefa for concluída ou cancelada com a última peça de Paisagem, o jogo continua. Revele e posicione novas peças de Tarefa até que não seja possível concluir ou remover mais Tarefas.

Após atender à condição acima, os jogadores devem calcular os pontos.

Você precisará de 1 Bloco de Pontuação por jogo. Após a pontuação, transfira os resultados para o Bloco de Campanha, que acompanhará seu progresso e mostrará quando e como você pode desbloquear novos componentes para futuras partidas.

A	B1	B2	B3	B4	B5	Totais	
Tarefas	B1	B2	B3	B4	B5	S1	
Bandeiras	C1	C2	C3	Maior D1	Maior D2	S2	
Desbloqueado E						S3	
☐ Corações Vermelhos (1/borda correspondente):					☐ Cabana na Floresta (🌳-Tarefas):		
☐ Circo (completamente cercado = 10):					☐ Festival da Colheita (🌾-Tarefas):		
☐ Sinaleiro (2/Cruzamento):					☐ Torre de Vigia (🏠-Tarefas):		
☐ Pastora (1/Ovelha):					☐ Locomotiva (🚂-Tarefas):		
☐ Colina (a uma distância de 2 = 2/peça de Tarefa):					☐ Navio (🚢-Tarefas):		
☐ Canteiro de Obras (por território 7+ = 7):					☐ Estação de Trem (fechada = 1/peça):		
☐ Local de Lançamento de Balão (2/distância):					☐ Porto (fechado = 1/peça):		
☐ Coração Dourado (2/borda correspondente):							
Nome dos jogadores: F			Data: G		Resultado: H		

Siga as instruções abaixo para usar o **Bloco de Pontuação** (veja a ilustração do Bloco de Pontuação no canto superior direito e o exemplo na página seguinte):

- A Escreva o número do jogo na coroa para acompanhar a sequência da campanha.
- B1 - B5 Para cada tipo de Tarefa concluída, some os valores dos marcadores e escreva o total nos campos correspondentes. Você recebe pontos por: todas as Tarefas de Floresta concluídas B1, todas as Tarefas de Cereal concluídas B2, todas as Tarefas de Vila concluídas B3, todas as Tarefas de Trilho concluídas B4, todas as Tarefas de Rio concluídas B5. Some todos os pontos de Tarefas concluídas e escreva o total em S1.
- C1 - C3 Determine quais Bandeiras estão em territórios fechados, pois são as únicas que pontuarão. Para cada Bandeira em um Território fechado, receba pontos iguais ao número de peças nesse Território. Escreva o total nos campos correspondentes: pontos para Bandeiras verdes C1, pontos para Bandeiras amarelas C2, pontos para Bandeiras vermelhas C3.
- D1 - D2 Conte o número de peças do maior Trilho e do maior Rio na área de jogo. Todas as peças com Trilhos ou Rios conectados sem interrupção contam como parte do

mesmo Trilho ou Rio. Escreva a quantidade de peças formando o maior Trilho D1 e o maior Rio D2. Some todos os pontos obtidos com as Bandeiras, o maior Trilho e o maior Rio e escreva o total em S2.

- E No início da Campanha, ignore esta área. Use-a apenas após desbloquear novos componentes. No começo de cada jogo, recomendamos marcar as caixas de cada componente desbloqueado pela Campanha no Bloco de Pontuação (para saber por quais você receberá pontos no final). Escreva o total de pontos recebidos nesta seção em S3.
- F Escreva os nomes dos jogadores da vez aqui.
- G Escreva a data do jogo aqui.
- H Calcule o total geral de pontos do seu jogo (S1 + S2 + S3) e escreva o resultado aqui.

Exemplo de Pontuação (para a seção superior do Bloco de Pontuação):

Tarefas:

Durante o jogo, você concluiu 1 Tarefa de Floresta, 2 Tarefas de Cereal, 1 Tarefa de Vila, 4 Tarefas de Trilho e 1 Tarefa de Rio. No total, você recebeu 42 pontos por concluir essas Tarefas.

Bandeiras:

Você posicionou 2 peças com Bandeiras: 1 amarela e 1 verde. Como o território de Floresta com a Bandeira verde não foi fechado (tem 3 bordas abertas), você não recebe pontos por essa Bandeira. O território de Cereal com a Bandeira amarela foi fechado. Como ele é formado por 5 peças, você recebe 5 pontos e escreve esse valor no campo correspondente do Bloco de Pontuação.

Trilho mais longo e Rio mais longo:

Você posicionou 2 Trilhos neste exemplo: o primeiro é formado por 8 peças e o segundo por apenas 4 peças. Portanto, seu maior Trilho é de 8 peças, e você recebe 8 pontos por ele.

Você posicionou 2 Rios neste exemplo: o primeiro é formado por 5 peças e o segundo por apenas 1 peça. Portanto, seu maior Rio é de 5 peças, e você recebe 5 pontos por ele.

Neste exemplo, você receberia um total de $42+5+8+5=60$ pontos.



						Totais
Tarefas 	4	9	4	20	5	42
Bandeiras 		5		Maior 8	Maior 5	18

Após calcular sua pontuação, vá para a sua **Folha de Campanha**.

Primeiro, registre seu resultado na Lista de Melhores Pontuações. Encontre a linha que corresponde à sua pontuação final (arredonde para baixo até o valor mais próximo na coluna ❶. Por exemplo, 128 pontos devem ser arredondados para 120). Então, na coluna da direita marcada com uma coroa ❷, escreva o número da partida em que você alcançou esse resultado (você pode alcançar um mesmo resultado várias vezes).

A coluna do meio **3** indica quantos dos pequenos círculos brancos podem ser marcados como concluídos na Trilha de Progresso no centro da Folha de Campanha. Marque esses círculos agora, começando pelo canto inferior esquerdo do montanhista.

Sempre marque os círculos brancos de forma sequencial. Ao seguir a trilha, os hexágonos verdes não devem ser marcados, apenas os círculos brancos. Após o segundo hexágono verde, a trilha de Progresso se bifurca. Você pode marcar qualquer círculo branco adjacente em seguida, dependendo do que deseja desbloquear. Lembre-se, todos os círculos marcados devem estar adjacentes uns aos outros (inclusive através dos hexágonos verdes).

Lista de Melhores Pontuações

Trilha
de Progresso

Conquistas
Desbloqueadas

Seus Resultados	🏆	👑
	15	✗
	15	✗
	15	✗
400 Imperatriz	15	✗
375 Príncipe Herdeiro	15	✗
350 Baronesa	15	✗
340 Magnata	14	✗
330 Conselheiro	14	✗
320 Prefeito	13	✗
310 Fabricante	13	✗
300 Balanista	12	✗
290 Diplomata	12	✗
280 Médico	11	✗
270 Astrônomo	11	✗
260 Inventor	10	✗
250 Arquitecto	10	✗
240 Com. 1	9	✗
230 Fotógrafo	9	✗
220 Chefe de Estação	8	✗
210 Chefe do Porto	8	✗
200 Capitão	7	✗
190 Mestre de Cerimônias	7	✗
180 Engenheiro	6	✗
170 Esposa de Fazendeiro	6	✗
160 Guarda Florestal	5	✗
150 Proprietária	5	✗
140 Atriz	4	✗
130 Vigia Noturno	4	✗
120 Cocheiro	3	✗
110 Pescadora	3	✗
100 Jornaleiro	2	✗
0-99 Vagabundo	1	✗

Nome dos jogadores

Campanha jogada de a

Suas Conquistas

Folha de Campanha

☐ Castelo
☐ Circo
☐ Nuvens
☐ Cervo
☐ Fazenda
☐ Túnel de Floresta
☐ Túnel de Cereal
☐ Colina
☐ Pastora
☐ Sinaleiro
☐ Túnel de Vila
☐ Armazém

Caixas

☐ Local Lanç. de Balões
☐ Canteiro de Obras
☐ Festival de Bandeiras
☐ Cabana na Floresta
☐ Coração Dourado
☐ Porto
☐ Festival da Colheita
☐ Desejo do Coração
☐ Locomotiva
☐ Na Estrada pr'o Sucesso
☐ Corações Vermelhos
☐ Navio
☐ Estação de Trem
☐ Torre de Vigia

Início da Trilha de Progresso

Sempre que você alcançar um hexágono verde, significa que desbloqueou algo:

O primeiro hexágono verde desbloqueia a Caixa 1 **4**. O segundo hexágono verde desbloqueia a Caixa 2 **5**. Todos os outros hexágonos verdes desbloqueiam uma nova carta de Conquista da Caixa 3. Sempre que você alcançar um desses hexágonos verdes, abra a Caixa 3, pegue a carta indicada e, se necessário, qualquer componente adicional (conforme indicado na carta). Além disso, 3 dos círculos brancos na Trilha de Progresso, quando marcados, desbloqueiam Corações Vermelhos **6**, que também podem ser encontrados na Caixa 3.

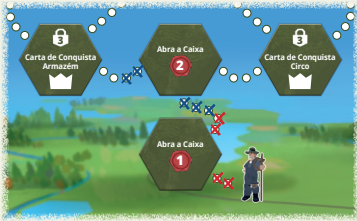
Exemplo: você acabou de jogar duas vezes. No 1º jogo, você recebeu 136 pontos e, no 2º jogo, 151 pontos. Dessa forma, você escreveu [1] na linha do Vigia Noturno e [2] na linha da Estalajadeira.

O resultado do seu 1º jogo permitiu marcar 4 círculos brancos na Trilha de Progresso, o que desbloqueou a Caixa 1.

O resultado do seu 2º jogo permitiu marcar mais 5 círculos brancos, o que desbloqueou a Caixa 2. Depois de alcançar o 2º hexágono verde, você decidiu que agora quer desbloquear a carta de Conquista do Armazém. Logo, preencheu seus últimos dois círculos brancos em direção ao hexágono verde da esquerda. No entanto, você poderia ter feito outras escolhas. Por exemplo, você poderia ter escolhido marcar 1 círculo branco à esquerda e 1 círculo branco à direita do 2º hexágono verde ou os dois círculos brancos na direção da carta de Conquista do Circo.

	Resultado: 136
	Resultado: 151

180 Engenheiro	6	✗
170 Esposa de Fazendeiro	6	✗
160 Guarda Florestal	5	✗
150 Proprietária	5	✗ 2.
140 Atriz	4	✗
130 Vigia Noturno	4	✗ 1.
120 Cocheiro	3	✗
110 Pescadora	3	✗
100 Jornaleiro	2	✗
0-99 Vagabundo	1	✗



Os componentes desbloqueados são adicionados ao jogo de acordo com as instruções nas cartas de Conquista. Basta aplicar as seguintes regras:

Primeiro, sempre que você desbloquear um componente, marque o nome correspondente na lista “Suas Conquistas”, no lado direito da folha de Campanha. A parte superior da lista “Suas Conquistas” registra tudo o que você desbloqueou da Caixa 3, enquanto a parte inferior registra tudo o que você desbloqueou das Caixas 1, 2, 4 e 5. Todos os componentes desbloqueados são sempre usados em todos os jogos futuros desta Campanha.

Ao abrir uma caixa desbloqueada, comece lendo a carta de Componentes que descreve seu conteúdo. Dentro das caixas, você encontrará Cartas de Conquista. Coloque essas cartas viradas para cima ao lado da sua área de jogo nas partidas futuras. Se você conseguir cumprir a condição descrita em uma carta de Conquista durante um jogo, vire a carta e siga as instruções no verso (*Carta de Conquista Desbloqueada*).

Cartas de Conquista

As cartas de Conquista são compostas da seguinte forma:

Na **parte superior da frente** dessas cartas, você verá um ícone de cadeado fechado ao lado do título *Carta de Conquista*.



Na parte inferior de cada carta de Conquista, você descobrirá o que pode desbloquear e como fazer isso (cartas da Caixa 3 devem ser viradas imediatamente).

O título no **verso** será *Conquista Desbloqueada* com um ícone de cadeado aberto ao lado:



No verso, você descobrirá o que desbloqueou, algo novo para fazer e, se houver, novas regras. Só há uma exceção: a Caixa 1 contém 1 carta que é desbloqueada imediatamente. O título na frente será *Conquista Desbloqueada* com todas as informações necessárias. No verso, você encontrará 2 exemplos.

A partir de agora, mantenha todas as Cartas de Conquista que você não desbloqueou separadas daquelas já desbloqueadas.

Quando você desbloquear novas peças de Paisagem e de Tarefa, embaralhe-as com as peças existentes. O insert do jogo foi projetado para comportar todas as peças, mesmo com a adição dos novos componentes. Você também desbloqueará novas **peças Especiais**, que são um terceiro tipo de peça. Essas peças Especiais têm o mesmo verso das peças de Paisagem, mas podem ser diferenciadas pela presença de uma Placa de Sinalização com diferentes ícones na frente:



Algumas peças Especiais têm maneiras novas de pontuar. Nesses casos, um ícone específico servirá de lembrete dessas pontuações.



Em todos os outros casos, a Placa de Sinalização exibirá um ponto de exclamação.

Embora as peças Especiais tenham o mesmo verso que as peças de Paisagem, existem regras especiais para elas em 3 situações (destacadas em **negrito** na carta de Conquista). Há um compartimento separado no insert do jogo para as peças Especiais.

Importante: não embaralhe as peças Especiais (aquelas com uma Placa de Sinalização) **com as outras peças de Paisagem** durante a preparação do jogo. Primeiro, **devolva de forma aleatória 3 peças de Paisagem** para a caixa sem olhar para elas. **Só depois disso** você deve embaralhar as peças Especiais com as outras peças de Paisagem.

Você tem a flexibilidade de pausar uma Campanha a qualquer momento. Isso permite que você comece uma nova Campanha ou continue outra Campanha com um grupo diferente. Use as cartas de Componentes de cada caixa para ter certeza de guardar os componentes nas caixas corretas. A lista “Suas Conquistas” à direita da folha de Campanha fornece uma visão geral do que você já desbloqueou em cada Campanha.

Qual será o seu recorde de pontos?

Quantos jogos você precisa para desbloquear todos os novos componentes do jogo?

CRÉDITOS



Desenvolvedores de Dorfromantik: (começando no sentido horário a partir do canto superior esquerdo: Sandro Heuberger, Luca Langenberg, Timo Falcke, Zwi Zausch) Luca, Sandro, Timo e Zwi são os talentos por trás do aclamado jogo Dorfromantik, disponível para PC e Nintendo Switch. Unidos pela paixão por jogos de tabuleiro, eles fundaram o estúdio Toukana Interactive com

o objetivo de criar jogos indie criativos e de alta qualidade.

Dorfromantik, seu primeiro título, alcançou grande sucesso internacionalmente. Reconhecido por sua excelência, o jogo recebeu diversos prêmios, incluindo Melhor Design de Jogo e Melhor Estreia no German Computer Game Awards 2021, além de Melhor Jogo Alemão no German Developer Awards 2021.

Todos os quatro são entusiastas de jogos de tabuleiro e se divertiram muito contribuindo para a implementação de seu título.



Ilustrador: Paul Riebe, um talentoso artista de desenvolvimento visual de Berlim, dedica sua carreira à indústria do entretenimento. Seu portfólio inclui colaborações com o premiado KARAKTER Design Studio e a Envar Entertainment, em Estocolmo. Riebe também contribuiu para diversas franquias de jogos AAA, séries renomadas e blockbusters.

Dorfromantik marca sua estreia no universo dos jogos de tabuleiro. O grande desafio foi capturar a essência encantadora do jogo original enquanto atendia às demandas específicas do formato de tabuleiro. Sua parte favorita foi preencher as peças com detalhes minuciosos.



Autores: Há mais de 20 anos, por coincidência (ou sorte), Lukas Zach, do norte da Alemanha, e Michael Palm, do sul da Alemanha, se conheceram. Impulsionado pela curiosidade sobre o processo de criação de jogos de tabuleiro, Lukas enviou uma mensagem ao designer de um jogo escolhido aleatoriamente em sua prateleira. Essa mensagem chegou à caixa de entrada de

Michael, proprietário da loja de jogos e quadrinhos Seetroll, localizada às margens do Lago Constança. Eles se encontraram e não só trocaram ideias sobre jogos, como desenvolveram juntos seu primeiro título, Die Kutschfahrt zur Teufelsburg (Adlung Verlag), que conquistou o prêmio de Jogo de Cartas do Ano na Itália.

Desde então, a dupla se dedicou a diversos outros jogos, trabalhando em conjunto através de videoconferências semanais e testes online ou presenciais com grupos de teste em suas respectivas regiões. Essa colaboração à distância, que supera mais de 800 km, rendeu frutos como The Dwarfs, Magic to the Power of Three (ambos para Pegasus Spiele), Bang! The Dice Game (Abacusspiele), Aventuria (Ulisses Spiele) e a série UNDO (Pegasus Spiele). Mais do que jogos de sucesso, essa jornada consolidou uma amizade entre dois designers de jogos. Lukas e Michael esperam encantar ainda mais jogadores com Dorfromantik.

Licenciador: Toukana Interactive

Autores: Lukas Zach e Michael Palm | **Ilustração:** Paul Riebe

Design Gráfico: Jens Wiese | **Realização:** Klaus Ottmaier

Edição Brasileira - Tradução: Raul Rocha | **Revisão:** Diego Oliveira e Marcos Franco | **Design Gráfico:** Marcelo Groo

Pegasus Spiele GmbH sob licença da Toukana Interactive UG. © 2024 Pegasus Spiele GmbH & Across the Board.



Este jogo de tabuleiro é baseado em Dorfromantik, o premiado jogo da Toukana Interactive na Alemanha.

Os autores gostariam de agradecer aos seguintes pelo grande número de horas dedicadas aos testes: Arne, Babs, Demian, Felix, Florian, Francis, Jakob, Johannes, Katharina, Katja, Lisa, Klaus, Markus, Nathan, Noa, Paul, Philipp, Silas, Sven, Thilini, Thomas, Vanessa e Luca, Sandro, Timo e Zwi da Toukana.

v1.1 Todos os direitos reservados. A reprodução ou publicação das regras, componentes ou ilustrações e design gráfico é permitida somente com a prévia autorização da Pegasus Spiele.

