



IUVI
GAMES

DORF ROMANTIK

SAKURA

Instrukcja

Kooperacyjna gra kafelkowa dla od 1 do 6 graczy w wieku od 10 lat, autorstwa Michaela Palma i Lukasa Zacha.



Pegasus Spiele

Czy znasz pozostałe gry z niezwykłego świata *Dorfromantik*?



- Zdobywca nagrody Spiel des Jahres 2023 i wielu nagród w Polsce
- Kooperacyjna gra kafelkowa dla od 1 do 6 graczy
- Tryb kampanii, który odblokowuje nowe komponenty



- Można grać we dwoje lub drużynowo przeciwko sobie
- Zawiera dwa opcjonalne moduły wzbogacające rozgrywkę
- Zawiera dodatek do gry planszowej Dorfromantik

MINIDODATEK WIELKI MŁYN



MINIDODATEK POLSKIE ZAKĄTKI



ZAWARTOŚĆ

73 kafelki, w tym:

43 kafelki Krajobrazu



30 kafelków Zadań (z 5 następującymi typami Zadań)



30 znaczników Zadań



2 bloczki



1 bloczek kampanii
(20 arkuszy, zadrukowanych jednostronnie)

Zadania	Flagi	Odblokowane Osiągnięcia	Imiona graczy:	Data:	Wynik:
1. Złoty Wron (zabranie)	1. Złoty Wron (zabranie)	1. Złoty Wron (zabranie)			
2. Srebrny Wron (zabranie)	2. Srebrny Wron (zabranie)	2. Srebrny Wron (zabranie)			
3. Złoty Wron (zabranie)	3. Złoty Wron (zabranie)	3. Złoty Wron (zabranie)			
4. Srebrny Wron (zabranie)	4. Srebrny Wron (zabranie)	4. Srebrny Wron (zabranie)			
5. Złoty Wron (zabranie)	5. Złoty Wron (zabranie)	5. Złoty Wron (zabranie)			
6. Srebrny Wron (zabranie)	6. Srebrny Wron (zabranie)	6. Srebrny Wron (zabranie)			
7. Złoty Wron (zabranie)	7. Złoty Wron (zabranie)	7. Złoty Wron (zabranie)			
8. Srebrny Wron (zabranie)	8. Srebrny Wron (zabranie)	8. Srebrny Wron (zabranie)			
9. Złoty Wron (zabranie)	9. Złoty Wron (zabranie)	9. Złoty Wron (zabranie)			
10. Srebrny Wron (zabranie)	10. Srebrny Wron (zabranie)	10. Srebrny Wron (zabranie)			
11. Złoty Wron (zabranie)	11. Złoty Wron (zabranie)	11. Złoty Wron (zabranie)			
12. Srebrny Wron (zabranie)	12. Srebrny Wron (zabranie)	12. Srebrny Wron (zabranie)			
13. Złoty Wron (zabranie)	13. Złoty Wron (zabranie)	13. Złoty Wron (zabranie)			
14. Srebrny Wron (zabranie)	14. Srebrny Wron (zabranie)	14. Srebrny Wron (zabranie)			
15. Złoty Wron (zabranie)	15. Złoty Wron (zabranie)	15. Złoty Wron (zabranie)			
16. Srebrny Wron (zabranie)	16. Srebrny Wron (zabranie)	16. Srebrny Wron (zabranie)			
17. Złoty Wron (zabranie)	17. Złoty Wron (zabranie)	17. Złoty Wron (zabranie)			
18. Srebrny Wron (zabranie)	18. Srebrny Wron (zabranie)	18. Srebrny Wron (zabranie)			
19. Złoty Wron (zabranie)	19. Złoty Wron (zabranie)	19. Złoty Wron (zabranie)			
20. Srebrny Wron (zabranie)	20. Srebrny Wron (zabranie)	20. Srebrny Wron (zabranie)			

1 bloczek punktowania
(50 arkuszy, zadrukowanych obustronnie)

Komponenty do odblokowania, odkrywane w trakcie rozgrywki (podzielone na 6 pudełek):

47 kart | 77 kafelków | 1 plansza | 9 drewnianych znaczników



FAQ i przykłady odblokowanych komponentów można pobrać ze strony: www.iuivgames.pl

Nasze gry są pakowane ze szczególną starannością. Jeśli jednak zauważysz, że w Twoim egzemplarzu brakuje jakiegoś elementu, skontaktuj się z nami, wysyłając e-maila na adres: reklamacje@iuvi.pl

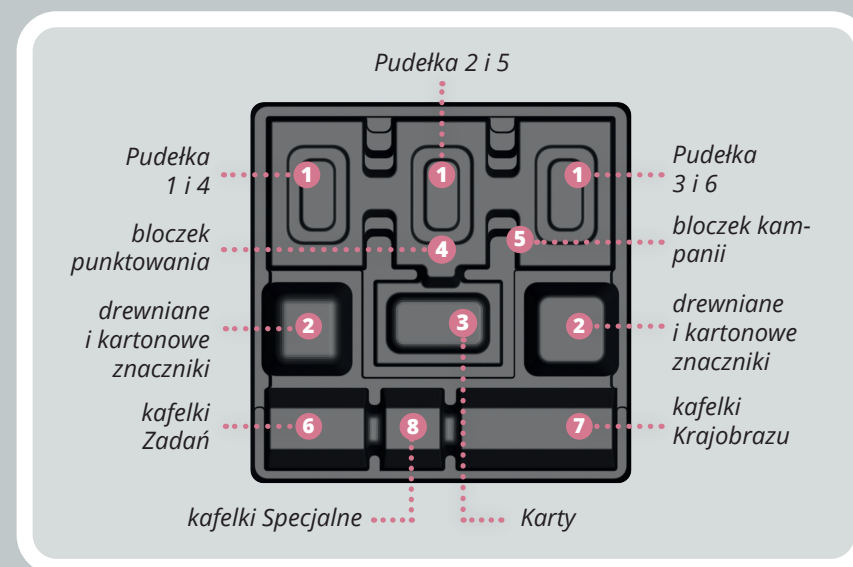
Korzystanie z wypraski

W trzech górnych przegródkach wypraski umieszczonych jest sześć pudełek **1**. Zawierają one nowe, dodatkowe komponenty do gry. Nie otwierajcie ich, dopóki nie otrzymacie takiego polecenia.

Po lewej i prawej stronie pod pudełkami przechowuje się drewniane znaczniki, które stanowią część odblokowywanych komponentów, oraz pozostałe znaczniki **2**, a przegródka na środku jest przeznaczona na karty, także odblokowywane wraz z postępami kampanii **3**.

Bloczek punktowania możecie kłaść pośrodku przegródek przeznaczonych na pudełka i karty **4**, a bloczek kampanii w górnej części wypraski **5**.

Dolna część wypraski przeznaczona jest na wszystkie heksagonalne kafelki: kafelki Zadań mieszczą się w lewej przegródce **6**; kafelki Krajobrazu w prawej **7**; a wszelkie kafelki Specjalne odblokowane podczas gry układa się w środkowej przegródce **8**.



PRZYGOTOWANIE

Wymieszać wszystkie kafelki Krajobrazu rewersami ku górze. Następnie wylosujcie 3 z nich i, nie podglądając ich awersów, odłóżcie je do pudełka. Nie będą one używane w tej rozgrywce. Stwórzcie z pozostałych kafelków Krajobrazu dowolną liczbę zakrytych stosów i umieśćcie na skraju obszaru gry.

Wymieszać wszystkie kafelki Zadań rewersami ku górze. Stwórzcie z nich dowolną liczbę zakrytych stosów i umieśćcie je na skraju obszaru gry, oddzielnie od kafelków Krajobrazów.

Teraz wymieszać wszystkie znaczniki Zadań rewersami ku górze i rozdzielić je zgodnie z ich kolorami (lub symbolami). Połóżcie je zakryte obok stosów kafelków Zadań. Tworzą one pulę dobierania.

Bloczki punktowania i kampanii możecie chwilowo odłożyć na bok – będą wam potrzebne dopiero po zakończeniu rozgrywki.

Ważne! Nie otwierajcie żadnego z 6 pudełek z sekretną zawartością, dopóki nie otrzymacie takiego polecenia.

CEL ROZGRYWKI

Wszyscy razem współpracujecie, aby tworzyć piękną mapę i wykonywać Zadania powierzone wam przez mieszkańców. Chcecie także zbudować jak najdłuższą nieprzerwaną Drogę i jak najdłuższą nieprzerwaną Rzekę, jednocześnie biorąc pod uwagę położenie Flag. Im lepiej wypełnicie każdy z tych celów, tym więcej punktów zdobędziecie na koniec rozgrywki.

W zależności od wyników punktowych osiągniętych w kolejnych rozgrywkach będziecie odblokowywać nową zawartość ukrytą w 6 pudełkach. Zapewni wam ona dodatkowe zadania, dzięki którym zdobędziecie jeszcze więcej punktów.

Uwaga: Znać już grę planszową *Dorfromantik*? W takim razie po zakończeniu pierwszej rozgrywki przejdźcie na stronę 10, gdzie zapoznacicie się z arkuszem kampanii.



PRZEBIEG ROZGRYWKI (1/3)

Wyłóćcie pierwszego gracza. Rozpoczynając od niego, będziecie rozgrywać tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż do zakończenia rozgrywki (patrz s. 8).

W swojej turze gracz odkrywa 1 kafelek Krajobrazu lub 1 kafelek Zadania, który następnie umieszcza w obszarze gry zgodnie z zasadami układania kafelków (opisanymi w kolumnie obok). Przed położeniem kafelka gracze mogą dyskutować, które miejsce będzie dla niego najlepsze, jednakże po zakończeniu rozmowy to aktywny gracz podejmuje ostateczną decyzję.

To, który kafelek gracz dobiera i odkrywa w swojej turze – Krajobrazu czy Zadania – określają następujące zasady:

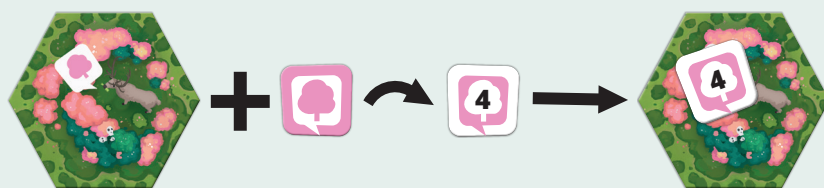
W pierwszych 3 turach rozgrywki gracze odkrywają po 1 kafelek Zadania.

Ileokroć gracz odkrywa kafelek Zadania, musi także **natychmiast wziąć 1 odpowiadający mu znacznik Zadania** (z puli dobierania) i dołączyć go do dobranego **kafelka Zadania**. Odwraca ten znacznik na stronę z widoczną cyfrą i kładzie kafelek wraz ze znacznikiem w obszarze gry.

W grze występuje 5 typów Zadań:

Zadanie Drzewa Wiśni	Zadanie Pola Ryżowego	Zadanie Wioski	Zadanie Drogi	Zadanie Rzeki

Przykład: jeśli gracz odkrył kafelek Zadania z Zadaniem Drzewa Wiśni, bierze i odkrywa 1 znacznik Zadania Drzewa Wiśni, żeby go dołączyć do tego kafelka, a następnie umieszcza je razem w obszarze gry.



W każdej kolejnej turze (po 3 pierwszych z obowiązkiem odkrycia kafelka Zadania) gracz najpierw musi sprawdzić, ile kafelków Zadań ze znacznikami Zadań znajduje się w obszarze gry:

A) Jeśli w obszarze gry znajdują się **mniej niż 3 kafelki Zadań ze znacznikami Zadań**, gracz musi odkryć **1 kafelek Zadania** i umieścić go w obszarze gry wraz z pasującym znacznikiem, zgodnie z zasadami układania kafelków.

B) Jeśli w obszarze gry znajdują się **3 kafelki Zadań ze znacznikami Zadań**, gracz odkrywa **1 kafelek Krajobrazu** i umieszcza go w obszarze gry zgodnie z zasadami układania kafelków.

Gdzie i jak dokładnie się nowe kafelki? Określają to zasady układania kafelków.

Podstawowa zasada: wszystkie kafelki muszą być **zawsze** układane w taki sposób, aby tworzyły pojedynczą i połączoną grupę kafelków. Oznacza to, że gracz dokłada nowy kafelek w taki sposób, by stykał się **co najmniej** 1 z 6 swoich krawędzi z kafełkiem/kafelkami, które leżą już w obszarze gry.

Dodatkowo gracz musi przestrzegać 2 następujących zasad układania:

- **Drogi i Rzeki muszą zawsze pasować krawędzią do tych samych typów Krajobrazu na sąsiednich kafełkach.** Przykładowo, graczowi nie wolno połączyć krawędzi z Rzeką z krawędzią bez Rzeki. (Oczywiście gracz może położyć kafelek w taki sposób, by Droga lub Rzeka nie stykała się z niczym w nadziei, że połączy je później).
- Jeśli zaś chodzi o pozostałe typy Krajobrazu – **Drzewa Wiśni**, **Pola Ryżowe** oraz **Wioski** (jak również neutralne **Łąki**), gracz może je układać **w dowolny sposób**, ponieważ nie muszą one pasować krawędzią do innych kafelków.



Przykłady dozwolonego ułożenia kafelków:



Przykłady niedozwolonego ułożenia kafelków:



PRZEBIEG ROZGRYWKI (2/3)

Realizowanie Zadań

Każdy znacznik Zadania przedstawia wartość (4, 5 lub 6), która określa, **ile dokładnie kafelków** (Krajobrazu, Zadań, lub odblokowanych kafelków Specjalnych) musi tworzyć dany teren, Drogę lub Rzekę, aby gracze mogli zrealizować Zadanie.

Teren składa się z kafelków jednego typu Krajobrazu (np. Drzewo Wiśni, Pole Ryżowe lub Wioska), połączonych pasującymi krawędziami.

Możliwe jest zrealizowanie Zadania **natychmiast** po zagranie kafelka z tym Zadaniem.

Przykład: zadanie przedstawione na znaczniku Zadania Pola Ryżowego zostało zrealizowane, ponieważ teren Pól Ryżowych składa się z dokładnie 4 kafelków.



Ilekoć gracz zrealizuje Zadanie, przenosi jego znacznik do obszaru Ukończonych Zadań. Aby mieć lepsze rozeznanie w ukończonych Zadaniach, sortujcie znaczniki według ich typu. Znaczniki zrealizowanych Zadań są istotnym źródłem punktów na koniec rozgrywki.

Pamiętajcie! Po zrealizowaniu Zadania następnym dokładanym kafelkiem zawsze jest kafelek Zadania, ponieważ w obszarze gry będą się znajdować mniej niż 3 kafelki ze znacznikiem Zadania.

Przykład: zadanie ze znacznikiem Zadania Rzeki (z wartością 5) nie może zostać zrealizowane, ponieważ Rzeką składa się na razie z 4 kafelków.



W kolejnej turze gracz dokłada kafelek Zadania Rzeki ze znacznikiem o wartości 6. Realizuje w ten sposób zadanie ze znacznika o wartości 5 - ściąga go z kafelka i umieszcza w obszarze Ukończonych Zadań, oddzielnie od puli dobierania znaczników Zadań, znajdującej się na skraju obszaru gry. Gracze muszą teraz dołożyć tylko 1 kolejny kafelek Rzeki, aby ukończyć zadanie Rzeki ze znacznika o wartości 6.



PRZEBIEG ROZGRYWKI (3/3)

Dodatkowe zasady:

- Graczowi **wolno dołożyć kafelek** Zadania do terenu, Drogi lub Rzeki, które zawierają już 1 bądź więcej kafelków Zadań, ze znacznikami lub bez nich.
- Graczowi **nie wolno dołożyć kafełka Zadania**, jeśli sprawiłoby to, że teren, Droga lub Rzeka składałyby się z **większej liczby** kafelków **w momencie jego dołożenia**, niż wymaga tego dokładany znacznik. Graczowi nie wolno także **zamknąć** terenu, Drogi lub Rzeki, za pomocą kafełka Zadania ze znacznikiem, który wymaga większej liczby kafelków, niż wchodzi w skład zamykanego terenu, Drogi lub Rzeki. („Zamknięty” oznacza: nieposiadający otwartych krawędzi, które pozwoliłyby w późniejszym czasie powiększyć teren i tym samym zrealizować Zadanie).

Przykład: gracz nie może dołożyć kafełka Zadania ze znacznikiem o wartości 5 obróconym w ten sposób, ponieważ teren Wioski zostałby zamknięty (nie dałoby się go powiększyć), a składa się on z 4 kafelków (Zadanie wymaga zaś 5).

Żeby móc dołożyć kafelek w tym miejscu, gracz musiałby obrócić go o 1 krawędź zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara – zachowałaby wówczas otwartą krawędź terenu Wioski, która pozwoliłaby mu w późniejszym czasie ukończyć Zadanie.



- Graczowi **wolno** dołożyć kafelek do terenu, Drogi lub Rzeki, nawet jeśli po jego dołożeniu **zawierałby on więcej kafelków**, niż wymaga tego znacznik Zadania, który już się tam znajduje. **W takiej sytuacji musi jednak usunąć taki znacznik Zadania** i odłożyć go do pudełka. Analogicznie, gracz musi usunąć znacznik Zadania, jeśli **zamknie** teren, Drogę lub Rzekę za pomocą **kafełka Krajobrazu** w taki sposób, że **będzie się on składać z mniejszej liczby kafelków**, niż wymaga tego Zadanie.
- Dokładając kafelek, gracz **może zrealizować kilka Zadań jednocześnie**. Warto przy tym pamiętać, że w następnych turach gracze będą musieli odkrywać kafelki Zadań do chwili, gdy w obszarze gry będą się znajdować 3 kafelki Zadań ze znacznikami.

Przykład: gracz mógłby dołożyć kafelek z Polem Ryżowym tak jak na poniższej ilustracji. Zrealizowałby Zadanie ze znacznikiem o wartości 6, ale musiałby usunąć znacznik Zadania o wartości 5 (ponieważ kafelków tworzących ten teren Pól Ryżowych byłoby więcej niż 5).

Gdyby jednak usuwany znacznik miał wartość 6 (a nie 5), gracz zrealizowałby obydwa Zadania jednocześnie, dokładając kafelek w ten sposób.



- Jeżeli kafelki Zadań się wyczerpią, nie można ich dłużej dokładać. Gracze dokładają wówczas kafelki Krajobrazu aż do chwili, gdy rozgrywka dobiegnie końca.

Flagi

Na początku kampanii w puli znajdują się 3 kafelki Krajobrazu z Flagami:



Zielona Flaga zawsze jest powiązana z terenem Pól Ryżowych; różowa z Drzewem Wiśni, a czerwona z Wioską.

W momencie dokładania takich kafelków gracze przestrzegają standardowych zasad dla tych typów Krajobrazów.

Ale uwaga! Na końcu gry gracze zdobywają punkty za tereny z Flagami tylko pod warunkiem, że są one zamknięte – czyli nie posiadają żadnych otwartych krawędzi, które pozwalałyby je powiększyć (patrz przykład na s. 8).

KONIEC ROZGRYWKI

Rozgrywka kończy się natychmiast w chwili, gdy gracz miałby odkryć kafelek Krajobrazu, ale żadnego już nie ma. Wszelkie kafelki Zadań, które nie zostały odkryte i umieszczone w obszarze gry, przepadają – nie zostaną one wykorzystane w tej rozgrywce. (Rada: starajcie się, aby liczba nieodkrytych kafelków Zadań była na końcu rozgrywki jak najmniejsza).

Jeśli gracz zrealizuje Zadanie za pomocą ostatniego dostępnego kafelka Krajobrazu (lub usunie za jego pomocą znacznik Zadania),

rozgrywka trwa dalej – gracze odkrywają i dokładają kafelki Zadań aż do chwili, gdy żadnego z nich nie będzie się dało zrealizować (lub usunąć z obszaru gry).

Podliczcie uzyskany wynik.

Każda rozgrywka wymaga 1 arkusza punktowania. Po zakończeniu podliczania punktów przepiszcie wynik na arkusz kampanii, gdzie będziecie śledzić swoje postępy i odblokowywać nową zawartość.

Przykład punktowania (dla górnej części arkusza punktowania):



Zadania:

W trakcie rozgrywki udało się wam zrealizować 1 Zadanie Drzewa Wiśni, 2 Zadania Pól Ryżowych, 1 Zadanie Wioski, 3 Zadania Drogi i 1 Zadanie Rzeki, za które zdobyliście łącznie 36 punktów.

Flagi:

Umieściliście w obszarze gry 2 Flagi: 1 czerwoną i 1 zieloną. Ponieważ teren Wioski z czerwoną Flagą nie został zamknięty (wciąż posiada 1 otwartą krawędź), nie otrzymujecie za tę Flagę żadnych punktów. Teren Pola Ryżowego z zieloną Flagą jest zamknięty – a ponieważ składa się on z 5 kafelków, właśnie tyle punktów wpisujecie do odpowiedniego pola na arkuszu punktowania.

Najdłuższa Droga i najdłuższa Rzeka:

Zbudowaliście dwie Drogi: pierwsza z nich składa się z 8 kafelków, a druga zaledwie 3. Wasza najdłuższa Droga to ta złożona z 8 kafelków i dlatego zapisujecie 8 punktów w odpowiednim polu na arkuszu. Długość Rzeki w obszarze gry wynosi 5 kafelków – otrzymujecie więc 5 punktów za najdłuższą Rzekę. Łączny wynik za tę część arkusza punktowania to 36+5+8+5=54 punkty.

								7	Suma punktów
Zadania		4	9	4	14	5			36
Flagi			5		Najdłuższa 8	Najdłuższa 5	Najdłuższa +2 pkt.		18

Oto w jaki sposób korzystać z arkusza punktowania (przykład punktacji można znaleźć w dolnej części poprzedniej strony).

1								7	Suma punktów
2	Zadania								A
3	Flagi	A	B	C	Najdłuższa	Najdłuższa	Najdłuższa = +2 pkt.		B
5	Odblokowane Osiągnięcia ☐ Kwiaty Wiśni (zebrane) ☐ Świątynie (ukończone i pasujące krawędzie = 6 pkt.) ☐ Gorące źródła (zamknięte = 3 pkt.) (3 pkt./Zadanie Otaczania) ☐ Mosty (najdłuższa Rzeka = 5 pkt./Most) ☐ Bramy (najdłuższa Droga = 5 pkt./Bramę) ☐ Pustelnik (3 pkt./pustą krawędź) ☐ Obserwatorium (zamknięty teren z Flagą (FG) = 3 pkt./zamknięty FG) ☐ Kartograf (pole widzenia = 2 pkt./Zadanie) ☐ Zapaśnik sumo (1 pkt./pasującą krawędź) ☐ Zbieracz mchu (1 pkt./pasującą krawędź) ☐ Hodowca ryżu (1 pkt./pasującą krawędź) ☐ Statek i Pomost (1 pkt./kafelek pomiędzy nim) ☐ Wóz z wołami i Faktoria (1 pkt./kafelek pomiędzy nimi) ☐ Poeta (3 pkt./krawędź Łąki)								C
6	Imiona graczy:				Data:		Wynik:		7

1 Postęp w kampanii
Wpiszcie w koronę numer ukończonej rozgrywki, niezbędny na potrzeby kampanii.

2 Zadania
Zsumujcie punkty ze znaczników Zadań dla każdego typu Krajobrazu i wpiszcie wyniki w odpowiednie pola. Punktujecie za wszystkie zrealizowane Zadania: Drzew Wiśni ; Pól Ryżowych ; Wiosek ; Dróg i Rzek . W pole po prawej stronie wpiszcie łączną sumę punktów za wszystkie typy Zadań **A**.
Uwaga: Aby móc wprowadzić punkty w 2 ostatnich polach, musicie najpierw odblokować powiązane z nimi Osiągnięcia.

3 Flagi
Teraz sprawdźcie, które Flagi znajdują się na zamkniętych terenach, ponieważ tylko za nie otrzymacie punkty. Za każdą Flagę na zamkniętym terenie otrzymujecie liczbę punktów równą liczbie kafelków tworzących ten teren. Wpiszcie wyniki w odpowiednie pola: punkty za różowe Flagi **A**; za zielone Flagi **B** i za czerwone Flagi **C**.

4 Najdłuższa Droga i najdłuższa Rzeka
Policzcie, z ilu kafelków składa się wasza najdłuższa Droga i najdłuższa Rzeka (liczą się wszystkie kafelki tego samego typu, które łączą się ze sobą w nieprzerwany sposób). Zanotujcie liczbę kafelków w najdłuższej Drodze i liczbę kafelków w najdłuższej Rzece w odpowiednich polach. W polu po prawej stronie zapiszcie łączną liczbę punktów zdobytych za: Flagi, najdłuższą Drogę i najdłuższą Rzekę **B**.

5 Odblokowane Osiągnięcia
Na początku kampanii zignorujcie tę część arkusza. Będziecie mogli wpisywać tu punkty dopiero od chwili, gdy odblokujecie nowe komponenty. Zalecamy, abyście na początku każdej kolejnej rozgrywki zakreślali na arkuszu punktowania pola dla wszystkich komponentów, które udało się wam dotąd odblokować. Łączną sumę punktów za tę część arkusza wpiszcie w polu po prawej stronie **C**.

6 Kto i kiedy
Zapiszcie tutaj imiona osób, które brały udział w rozgrywce, oraz datę rozgrywki.

7 Wynik
Zapiszcie tutaj całkowitą liczbę punktów zdobytą w tej rozgrywce (suma **A + B + C**).

Tabela Rekordów

Wasze wyniki

500	16	❌
490	16	❌
480	16	❌
470	16	❌
460	16	❌
450 Cesarz	16	❌
440 Cesarzowa	16	❌
430 Księżniczka	15	❌
420 Księżę	15	❌
410 Szogun	15	❌
400 Kapłan	14	❌
390 Prefekt	14	❌
380 Samuraj	14	❌
370 Gejsza	13	❌
360 Ronin	13	❌
350 Sługa świątynny	13	❌
340 Urzędnik winiarny	12	❌
330 Harfista	12	❌
320 Wędrowny mnich	12	❌
310 Architekt	11	❌
300 Plantator herbaty	11	❌
290 Hodowca wodorostów	11	❌
280 Polawiacz pereł	10	❌
270 Tkacz jedwabiu	10	❌
260 Producent soli	9	❌
250 Zbrojmistrz	9	❌
240 Malarz tuszem	8	❌
230 Rzeźbiarz masek	8	❌
220 Artysta origami	7	❌
210 Ludwisarz	7	❌
200 Spłatacz tatami	6	❌
190 Producent balii	6	❌
180 Kapitan barki	5	❌
170 Pirotechnik	5	❌
160 Sprzedawca tofu	4	❌
150 Flecista	4	❌
140 Handlarz rzodkwią	3	❌
130 Filisak	3	❌
120 Lalkarz	2	❌
110 Kierowca rikszy	2	❌
0-100 Tragarz	1	❌

Ścieżka Postępu

Wasze Osiągnięcia

- Bramy
- Daimyō
- Dekret cesarza
- Drzewo Wiśni i Wioska
- Egzamin mistrzowski
- Ekspert od karpi Koi
- Fudzi
- Gorące źródła
- Hodowca ryżu
- Jezioro
- Kaligraf
- Kartograf
- Kolorowa flaga
- Kupiec
- Kwiaty wiśni
- Magazyn
- Małe chmury
- Małpy w kąpielu
- Miłośnik ptaków
- Mistrz parzenia herbaty
- Napoje
- Mosty
- Obserwatorium
- Onigiri
- Pielgrzym
- Podarunek
- Poeta
- Pole Ryżowe i Drzewo Wiśni
- Pustelnik
- Rachuba
- Rozdroża
- Smakosz
- Statek i Pomost
- Ślepy zaułek
- Świątynie
- Tama
- Wioska i Pole Ryżowe
- Wóz z wołami i Faktoria
- Zapaśnik sumo
- Zadania Otaczania
- Zbieracz mchu

Imiona graczy

Kampania rozgrywana

od:

do:

Po podliczeniu punktów za rozgrywkę przejdźcie do **arkusza kampanii**.

Najpierw zanotujcie swój wynik w Tabeli Rekordów, odnajdując pozycję, która odpowiada waszej zdobyczy punktowej. (Zaokrąglajcie wynik w dół do najbliższej wartości podanej w kolumnie. Przykładowo, jeśli zdobyliście 128 punktów, zaokrąglacie je do 120) **1**. Następnie obok, w kolumnie oznaczonej symbolem korony **2**, wpiszcie numer rozegranej gry (może się zdarzyć, że wielokrotnie osiągniecie ten sam wynik).

Środkowa kolumna tabeli **3** informuje graczy, ile małych białych kółek mogą skreślić na ścieżce Postępu pośrodku arkusza kampanii w zamian za uzyskany wynik. Skreślajcie je, zaczynając od pola START.

Zawsze skreślajcie jedno białe kółko jedno po drugim, podążając zgodnie z przerywanymi liniami. Jeśli dojdziecie do zielonego pola, należy przekreślić znajdujący się na nim kwadrat lub heksagon.

W niektórych miejscach ścieżka się rozwidla. W zależności od tego, co chcecie odblokować w następnej kolejności, możecie dowolnie decydować, które z kółek skreślicie. Pamiętajcie jednak, że wolno wam skreślać wyłącznie te kółka, które sąsiadują z już skreślonymi kółkami (lub z zielonymi polami, do których udało się wam dotrzeć).

Ileokroć dotrzecie do pola z kwadratem lub heksagonem, odblokujecie coś nowego.

Pierwsze zielone pole (z kwadratem) odblokowuje pudełko **1** **4**, a drugie - pudełko **2** **5**. Każde z pozostałych zielonych pól (z kwadratem lub heksagonem) odblokowuje nową kartę Osiągnięcia. Jeśli na polu znajduje się kłódka z numerem, otwórzcie pudełko oznaczone tym numerem i wyciągnijcie kartę o odpowiedniej nazwie, oraz, jeśli to konieczne, dodatkowe komponenty (wskazane na tej karcie).

Dodatkowo na ścieżce Postępu znajdują się 4 pola, z których otrzymacie po 1 drewnianym znaczniku (wskazanym przez symbol) z pudełka **4** **6**.

10

Przykład: Ukończyście dwie rozgrywki. W rozgrywce nr 1 zdobyliście 156, a w rozgrywce nr 2 - 171 punktów. Zapisujecie te wyniki w Tabeli Rekordów: wynik gry [1.] na poziomie Flecisty, a wynik gry [2.] na poziomie Pirotechnika.

Dzięki wynikowi z rozgrywki nr 1 możecie skreślić 4 białe kółka na ścieżce Postępu, co pozwala wam odblokować pudełko 1.

Wynik rozgrywki nr 2 umożliwia wam skreślenie kolejnych 5 białych kółek, dzięki czemu odblokowujecie także pudełko 2. Pozostałe trzy skreślenia wykorzystaliście, aby przybliżyć się do karty Osiągnięcia: Jezioro. Mogliście dokonać innego wyboru i skreślić dwa kółka w kierunku karty Osiągnięcia: Rozdroża (lub odwrotnie).

1. Wynik: 156

2. Wynik: 171

200 Splatacz tatami	6	×	
190 Producent balii	6	×	
180 Kapitan barki	5	×	
170 Pirotechnik	5	×	2
160 Sprzedawca tofu	4	×	
150 Flecista	4	×	1
140 Handlarz rzodkwią	3	×	
130 Flisak	3	×	
120 Lalkarz	2	×	
110 Kierowca rikszy	2	×	
0-100 Tragarz	1	×	



Odblokowane komponenty dodaje się do gry zgodnie z instrukcjami zapisanymi na karcie Osiągnięcia. Ogólnie rzecz biorąc, obowiązują następujące zasady:

Po pierwsze, przekreście pole obok nazwy odblokowanego komponentu na liście po prawej stronie arkusza kampanii **7**. (Wszystkie osiągnięcia są uporządkowane w kolejności alfabetycznej).

Wszystkie odblokowane komponenty będą odąd używane w każdej kolejnej rozgrywce bieżącej kampanii.



Otwierając nowe pudełko, przeczytajcie kartę Zawartości, opisującą, co się w nim znajduje. W pudełkach znajdziecie karty Osiągnięć, które kładzie się w obszarze gry w kolejnych rozgrywkach – jeśli uda się wam wypełnić warunek takiego Osiągnięcia, odwróćcie jego kartę i zastosujcie się do poleceń na rewersie („Osiągnięcie odblokowane!”).

Karty Osiągnięć

Karty Osiągnięć mają następujący układ:

W górnej części awersu, obok nagłówka „Karta Osiągnięcia”, widnieje symbol zamkniętej kłódki:



W dolnej części znajdziecie opis, co możecie odblokować oraz jak to zrobić. Pamiętajcie, aby obrócić Kartę Osiągnięcia od razu po spełnieniu jej wymagań.

Nagłówek **na rewersie karty** brzmi: „Osiągnięcie odblokowane!”, a obok niego widnieje symbol otwartej kłódki:



Z rewersu karty dowiecie się także, co odblokowaliście, co nowego możecie zrobić, a także, jeśli to konieczne, poznacie nowe zasady. (2 karty stanowią wyjątek, ponieważ nagłówek na ich awersie brzmi: „Osiągnięcie odblokowane!”. Zapoznajcie się z ich zasadami znajdującymi po obu stronach tych kart). W trakcie trwania kampanii przechowujcie osobno karty odblokowanych Osiągnięć i tych, których jeszcze nie udało się wam odblokować.

Wszelkie nowe kafelki Krajobrazu mieszajcie z pozostałymi kafelkami Krajobrazu, a kafelki Zadań mieszajcie z kafelkami Zadań. Przegródki w wyprasce są pomyślane w taki sposób, aby zmieściła się w nich dodatkowa zawartość. Jedną z rzeczy, które odblokujecie w kampanii, są **kafelki Specjalne** – odrębny, trzeci typ kafelków. Mają one takie same rewersy jak kafelki Krajobrazu, ale można je rozpoznać po grafice Znaku na awersie:



Kafelki Specjalne, które umożliwiają nowe sposoby punktowania, mają symbole przypominające o tym, w jaki sposób można zdobywać za nie punkty.



We wszystkich innych przypadkach na Znaku widnieje wykrzyknik.

Mimo że kafelki Specjalne mają taki sam rewers jak kafelki Krajobrazu, w niektórych przypadkach dotyczą ich dodatkowe zasady (**podkreślone** wytłuszczoną czcionką na kartach Osiągnięć). Ponadto na kafelki Specjalne przewidziana została oddzielna przegródka w wyprasce.

Ważne! Podczas przygotowania do rozgrywki **kafelki Specjalne** (a więc te z grafiką Znaku) **miesza się z kafelkami Krajobrazu dopiero po wylosowaniu 3 kafelków**, które należy odłożyć (bez podglądania) do pudełka.

W dowolnym momencie możecie wstrzymać bieżącą kampanię, by rozpocząć nową lub kontynuować kampanię, którą poprowadzicie w innym gronie. Posiłkujcie się wówczas kartami Zawartości, by mieć pewność, że odkładacie komponenty do właściwych pudełek. Spis po prawej stronie arkusza kampanii służy do przypominania, co udało się wam odblokować w poszczególnych kampaniach.

Jak wysoki wynik uda wam się osiągnąć?

Ilu rozgrywek będziecie potrzebować, żeby odblokować wszystkie dodatkowe komponenty?

TWÓRCY



Zespół autorów gry komputerowej Dorfromantik: (zaczynając od górnego lewego rogu i podążając zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara): Sandro Heuberger, Luca Langenberg, Timo Falcke, Zwi Zausch). Luca, Sandro, Timo i Zwi są twórcami gry komputerowej Dorfromantik, która ukazała się dotąd na komputery PC i konsolę Nintendo Switch.

Razem założyli studio Toukana Interactive, pod którego szyldem chcieliby stworzyć dużo więcej innowacyjnych i jakościowych gier indie. Dorfromantik otrzymało wiele nagród branżowych, za Najlepszy Projekt Gry i Najlepszy Debiut na German Computer Game Prizes 2021, a także za Najlepszą Niemiecką Grę na Game Developer Prizes 2021. Wszyscy czterej są wielkimi entuzjastami gier planszowych i świetnie się bawili, pomagając w przeniesieniu ich gry na planszę.



Ilustrator: Pochodzący z Berlina Paul Riebe zajmuje się rozwojem wizualnym w branży rozrywkowej. Współpracuje m.in. z nagradzanym KARAKTER Design Studios, brał także udział w tworzeniu wielu cenionych gier AAA i popularnych seriali i filmów. Dorfromantik to pierwsza gra planszowa, którą zilustrował. Wielkim wyzwaniem tego projektu było zachowanie urokliwego stylu gry komputerowej,

a zarazem sprostanie wymogom gry planszowej. Największą frajdę sprawiło mu dorysowywanie przeróżnych scenek na kafelkach.



Autorzy gry planszowej: dwaj autorzy niniejszej gry – Lukas Zach z północy Niemiec i Michael Palm z południa – spotkali się przypadkiem przeszło dwadzieścia lat temu (choć słuszniej byłoby powiedzieć: szczęśliwym zrządzeniem losu). Lukas chciał się dowiedzieć, jak tworzy się gry, więc ściągnął z regału pierwszy tytuł, który wpadł mu w ręce, i napisał do jego autora. Michael odebrał wiadomość w swoim

sklepie z grami i komiksami Seetroll w Konstancji (nad Jeziorem Bodeńskim). W efekcie tej korespondencji spotkali się i zaprojektowali razem pierwszą grę: Die Kutschfahrt zur Teufelsburg, która została uznana we Włoszech Karcianą Grą Roku. Od tamtej pory Lukas i Michael stworzyli wiele gier. Każdego tygodnia łączą się ze sobą poprzez wideokonferencje, żeby grać w swoje projekty online lub testować je z grupami graczy z północy i południa kraju. Rezultatem tej współpracy są nie tylko tytuły takie jak The Dwarves, Młodzi czarodzieje (obie wydane przez Pegasus Spiele), BANG! Gra kościanna (Abacusspiele), Aventuria (Ulisses Spiele) czy seria Undo (Pegasus Spiele), ale także przyjaźń, która połączyła dwóch autorów pomimo ośmiuset dzielących ich kilometrów. Stworzona przez nich gra planszowa Dorfromantik (wydana przez Pegasus Spiele), będąca kooperacyjną wersją wielokrotnie nagradzanej gry wideo Dorfromantik przyniosła im w 2023 roku prestiżową nagrodę „Spiel des Jahres”.

Projekt gry: Lukas Zach i Michael Palm | **Ilustracje:** Paul Riebe
Projekt graficzny: Toukana Interactive i Jens Wiese
Realizacja: Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Niemcy,
na licencji Toukana Interactive UG. © 2024 Pegasus Spiele GmbH.

Edycja polska
Importer i wydawca w Polsce:
Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półnanki 12C, 30-740 Kraków
www.iuvigames.pl
2024 Wydawnictwo IUVI

Kierownik produkcji: Viola Kijowska
Skład: Przemysław Kasztelaniec
Tłumaczenie: Łukasz Małecki i Marcin Podsiadło
Konsultacja i redakcja: Marcin Podsiadło,
Natalia Białopiotrowicz i Grupa MV



v1.0 Wszelkie prawa zastrzeżone. Reprodukowanie i publikowanie instrukcji, elementów gry, ilustracji i projektu graficznego możliwe wyłącznie za zgodą Pegasus Spiele.



Ta gra planszowa została stworzona na podstawie **Dorfromantik**, nagrodzonej gry komputerowej niemieckiej firmy Toukana Interactive.