



DORF ROMANTIK

O Duelo

Manual de Regras

Um Duelo para 2 Românticos
por Lukas Zach e Michael Palm

ACROSS
THE BOARD

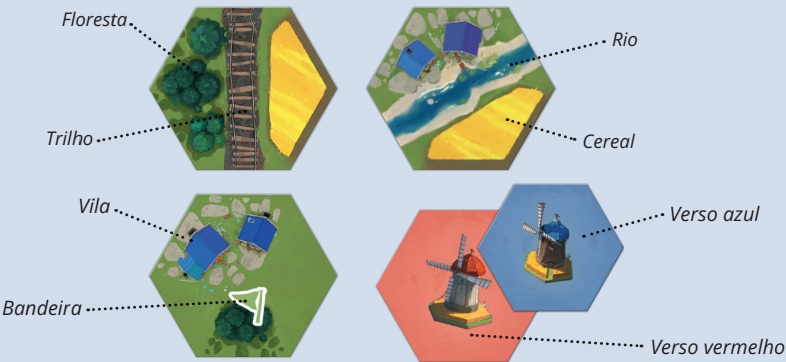


Pegasus Spiele

COMPONENTES

138 peças, sendo:

84 Peças de Paisagem (42 por jogador)



54 Peças de Tarefa (27 por jogador)

(com os seguintes 7 tipos de Tarefa)



54 Marcadores de Tarefa (27 por jogador)



1x número 3, 4, 5 e 6 para cada tipo de Tarefa por jogador. O valor de um marcador de Tarefa Dupla sempre será 6.

Componentes do Módulo 1:



9 Cartas de Tarefa (3 cartas de cada tipo: Cereal, Floresta e Vila)

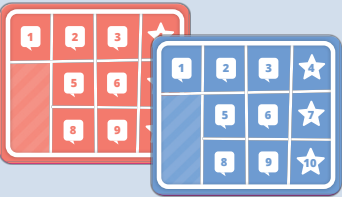
Bloco de pontuação



50 folhas frente e verso

Componentes do Módulo 2:

2 Tabuleiros de armazenamento
(1 por jogador)



18 Marcadores de Câmera
(um lado vermelho e outro azul)



2 Fotografias (1 por jogador)
com apoios



6 Corações Vermelhos
de madeira



8 Peças especiais (4 por jogador)



5 Cartas de Pontos de Interesse

! Você já conhece Dorfromantik – The Board Game?

- A página 8 contém um resumo das novidades para você começar a jogar agora mesmo.

PREPARAÇÃO

Primeiro decida quem jogará com qual cor.

Um dos jogadores deve embaralhar as **peças de Paisagem** e **peças de Tarefa** da sua cor para formar **duas pilhas diferentes** viradas para baixo à sua frente.

O mesmo jogador **deve devolver 3 peças de Paisagem para a caixa sem olhar**.

Além disso, esse jogador também deve **embaralhar** seus **24 Marcadores de Tarefa** (exceto os Marcadores de Tarefa Dupla) e os colocar virados para baixo, organizados por tipo de Tarefa. Por fim, ele deve **adicionar** os **3 Marcadores de Tarefa Dupla**.

O **outro jogador deve organizar todas as suas peças de Paisagem e de Tarefa viradas para cima à sua frente**, permitindo que ambos os jogadores as vejam com clareza. Pode ser útil organizar as peças por tipo de Tarefa e por Paisagem predominante.

Esse segundo jogador deve colocar os **27 Marcadores de Tarefa, virados para cima e organizados por tipo de Tarefa**, ao lado das peças de Tarefa.

Ambos os jogadores devem garantir que tenham espaço suficiente para jogar suas peças.

Deixe o bloco de pontuação de lado. Ele será necessário apenas no fim do jogo.

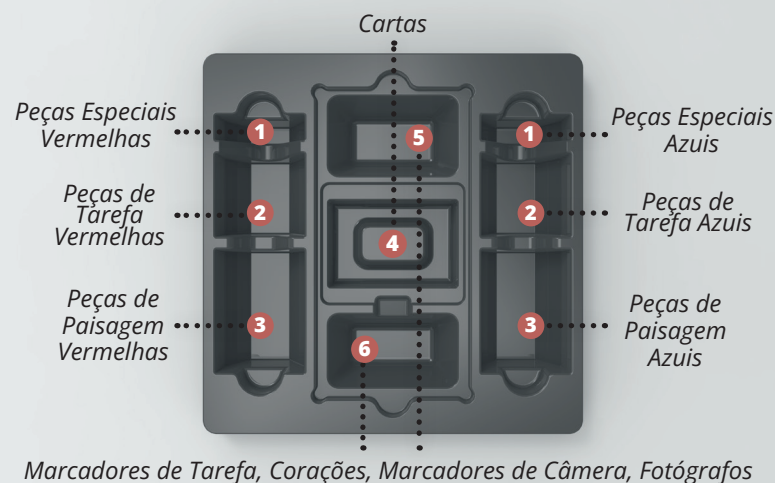
Deixe os componentes dos Módulos adicionais na caixa durante seu primeiro jogo. As instruções para usá-los estão descritas a partir da página 9.

Organização do insert

Há espaço nas bordas esquerda e direita do insert para todas as peças hexagonais de cada cor. As 4 peças Especiais cabem no compartimento superior **1**, todas as 27 peças de Tarefa no compartimento central **2**, e todas as 42 peças de Paisagem no compartimento inferior **3**.

No centro do insert há espaço para 14 cartas **4**. Os dois tabuleiros de armazenamento e o bloco de pontuação podem ser colocados em cima das cartas.

Os 54 marcadores de Tarefa, 6 Corações, 18 marcadores de Câmera e os dois Fotógrafos com apoios podem ser colocados acima e abaixo, misturados ou separados para cada jogador **5 6**.



OBJETIVO DO JOGO

A cada turno, o jogador com as peças viradas para baixo deve revelar uma nova peça. Então, o outro jogador deve encontrar a sua peça correspondente. Ambos devem posicionar as peças em suas respectivas áreas de jogo. Os jogadores devem tentar concluir

as Tarefas dos habitantes, criar os Trilhos e Rios contínuos mais longos e não esquecer das Bandeiras. Quem melhor cumprir esses objetivos, marcando mais pontos, vencerá o jogo.

COMO JOGAR (1/3)

A cada turno, o jogador com as peças viradas para baixo revela uma peça (de Paisagem ou Tarefa), e o outro jogador deve encontrar a peça correspondente entre suas peças viradas para cima. Ambos posicionam suas peças em suas próprias áreas de jogo seguindo as regras de posicionamento (consulte a coluna à direita).

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

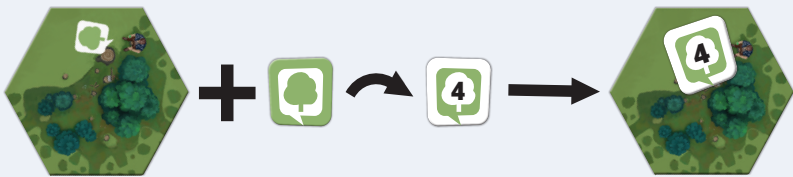
Revele 1 peça de Tarefa em cada um dos 3 primeiros turnos do jogo.

Sempre que revelar uma peça de Tarefa, revele imediatamente 1 marcador de Tarefa correspondente. O outro jogador escolhe o mesmo marcador de Tarefa entre os seus. Cada um deve colocar seu marcador de Tarefa **na sua peça de Tarefa** e posicioná-la em sua área de jogo.

Existem 7 tipos diferentes de Tarefas:

Tarefas de Floresta	Tarefas de Cereal	Tarefas de Vila	Tarefas de Trilho	Tarefas de Rio
				
Tarefas de Conexão	3 Tarefas Duplas diferentes			
	  			

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 ambos em sua área de jogo.



Nos turnos seguintes, você deve sempre verificar primeiro quantos marcadores de Tarefa existem em cada área de jogo:

- A) **Se um ou ambos os jogadores tiverem menos de 3 marcadores de Tarefa**, revele **1 nova peça de Tarefa** e posicione-a com um marcador de Tarefa correspondente na sua área de jogo, seguindo as regras de posicionamento. Dessa forma, é possível que um jogador tenha mais do que 3 marcadores de Tarefa em sua área de jogo.
- B) Se houver 3 (ou mais) **marcadores de Tarefa** em ambas as áreas de jogo, revele **1 nova peça de Paisagem** e posicione-a em sua área de jogo seguindo as regras de posicionamento.

Regras de posicionamento: onde e como posicionar uma peça?

A regra básica é:

Todas as peças de cada jogador **sempre devem** ser posicionadas de forma a manter um único grupo conectado de peças. Isso significa que você deve posicionar cada nova peça com, **pelo menos**, 1 de suas 6 bordas encostando na borda de outra peça da sua área de jogo.

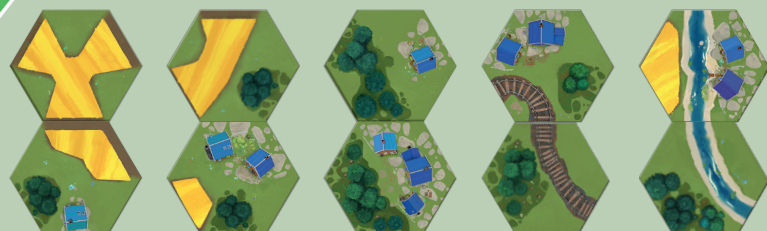
Existem apenas mais 2 regras de posicionamento:

- **Trilhos e Rios sempre devem estar conectados com bordas de seu próprio 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).
- As bordas das peças com **Floresta, Cereal, Vila** e o gramado neutro podem ser **conectadas como desejar**. Não é necessário combinar esses tipos de borda.

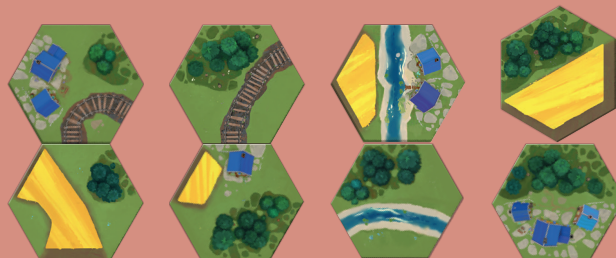
COMO JOGAR (2/3)



Exemplos de posicionamentos permitidos:



Exemplos de posicionamentos não permitidos:



Conclusão de Tarefas

Cada marcador de Tarefa exibe um número: 3, 4, 5 ou 6. Esse número indica quantas peças (peças de Paisagem, peças de Tarefa ou peças Especiais, se o Módulo 2 for usado) o território ou Trilho/Rio correspondente **deve** ter para que o marcador de Tarefa seja considerado concluído (um território é formado por peças de um tipo de Paisagem conectadas por bordas correspondentes).

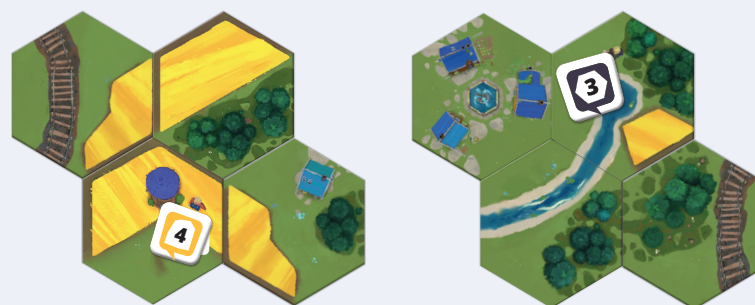
Tarefas Duplas são consideradas concluídas quando qualquer 1 dos dois territórios indicados tiver exatamente 6 peças.

Há uma pequena exceção para as Tarefas de Conexão:

Um marcador de Tarefa de Conexão é considerado concluído quando houver um número de peças conectadas a ele igual ao número indicado no marcador de Tarefa de Conexão. Importante: a própria peça de Tarefa de Conexão não conta.

É possível concluir marcadores de Tarefa **imediatamente** ao jogá-los em sua área de jogo.

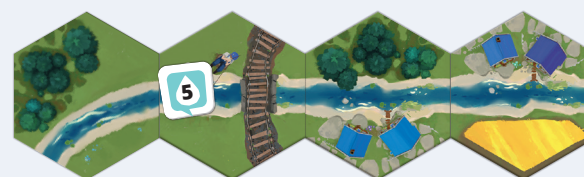
Exemplo: os marcadores de Tarefa de Cereal e Tarefa de Conexão estão concluídos, pois o território de Cereal está com 4 peças e 3 peças estão conectadas à peça de Tarefa de Conexão.



Ao concluir um marcador de Tarefa, coloque-o virado para cima próximo à sua área de jogo. Para visualizar melhor, você pode organizar os marcadores de Tarefa um ao lado do outro, agrupados por tipo. No fim do jogo, marcadores de Tarefa são uma fonte de pontos.

Não esqueça: antes de revelar a próxima peça, verifique se há menos de 3 marcadores de Tarefa em pelo menos uma área de jogo.

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 5. Coloque o marcador concluído próximo à sua área de jogo, junto com qualquer outro marcador de Tarefa que você já tenha concluído. Para concluir o marcador de Tarefa 6, você precisa adicionar outra peça com um Rio.



COMO JOGAR (3/3)

Detalhes adicionais:

- Você pode posicionar peças de Tarefa em um território 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 (ou Trilho, Rio e Tarefa de Conexão) **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 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 nesta orientação porque o território de Vila seria fechado com apenas 4 peças, enquanto o marcador de Tarefa 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 **fechar** um território, Trilho ou Rio de forma que ele fique com menos peças do que o exigido pelo marcador de Tarefa. Uma Tarefa Dupla só pode ser cancelada se não for possível concluir nenhum dos dois territórios indicados. Uma Tarefa de Conexão nunca pode ser cancelada.
- Ao posicionar uma peça, você pode concluir mais de 1 marcador de Tarefa ao mesmo tempo.

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

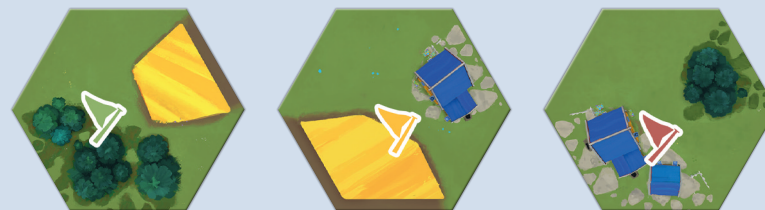
Se a Tarefa de Cereal 5 fosse uma Tarefa de Cereal 6, as duas Tarefas seriam concluídas ao posicionar esta peça.



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

As Bandeiras

Cada jogador tem 6 peças de Paisagem com bandeiras. São 3 cores diferentes e cada jogador tem 2 bandeiras de cada cor:



A Bandeira verde está relacionada às peças de Floresta, enquanto 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 também a pontuação na página 7 e o exemplo na página 8).

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.

Se uma Tarefa for concluída ou cancelada com a última peça de Paisagem, você deve verificar as áreas de jogo. A partida continua

se houver menos de 3 marcadores de Tarefa em qualquer uma das áreas de jogo. Você deve continuar revelando e posicionando novas peças de Tarefa até que ambas as áreas de jogo tenham um mínimo de 3 marcadores de Tarefa.

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

Pegue 1 folha do **bloco de pontuação** (a próxima página contém um exemplo de pontuação):

2.

Tarefas

Para cada tipo de Tarefa concluída, some os valores dos marcadores e escreva o total nos campos correspondentes: pontos para todas as Tarefas de Floresta concluídas 🌳, pontos para todas as Tarefas de Cereal concluídas 🌾, pontos para todas as Tarefas de Vila concluídas 🏠, pontos para todas as Tarefas de Trilho concluídas 🛤️, pontos para todas as Tarefas de Rio concluídas 💧, pontos para todas as Tarefas de Conexão concluídas 🔗, pontos para todas as Tarefas Duplas concluídas 🎲. Então, some todos esses valores e preencha o campo "Subtotal".

5.

Módulos

Se estiver jogando com os Módulos 1 🏆 e/ou 2 ★, some os pontos recebidos com cada um e escreva nos campos correspondentes.

1. Primeiro, escreva seus **nomes** aqui.

Nome				
Tarefas	🗨️	🚩	🗨️	🚩
🌳		A		A
🌾		B		B
🏠		C		C
🛤️		Maior D		Maior D
💧		Maior E		Maior E
🔗				
🎲				
Subtotal		F		F
Módulo	🏆	★	🏆	★
Subtotal				
Resultado				

3.

Bandeiras

Verifique cada Bandeira na sua área de jogo. Para cada Bandeira em um território fechado, você receberá 1 ponto para cada peça que compõe esse território. Escreva os pontos recebidos nos campos correspondentes: pontos para Bandeiras verdes **A**, pontos para Bandeiras amarelas **B**, e pontos para Bandeiras vermelhas **C**.

4.

Maior Rio e Maior Trilho

Conte o número de peças do seu maior Trilho e do seu maior Rio. 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 **D** e o maior Rio **E** nos campos correspondentes. Escreva também a soma dos pontos de Bandeira, Maior Trilho e Maior Rio no outro campo "Subtotal" **F**.

6. Insira o resultado final da sua partida aqui.

Exemplo (parte da pontuação do jogador azul no fim do jogo):

Tarefas:

Durante o jogo, você concluiu 2 Tarefas de Vila, 1 Tarefa de Cereal, 1 Tarefa de Trilho e 1 Tarefa de Conexão. No total, você recebeu 20 pontos por concluir essas Tarefas.

Bandeiras:

Você também tem 3 Bandeiras: 1 amarela e 2 vermelhas. Como o território de Cereal com a Bandeira amarela não está fechado (tem 2 bordas abertas), você não recebe nenhum ponto por essa Bandeira. O território de Vila com as 2 Bandeiras vermelhas está fechado. Como ele é formado por 7 peças, você escreve uma pontuação de 14 pontos (7 pontos por Bandeira) no campo correspondente do bloco de pontuação.

Maior Trilho:

Você posicionou apenas 1 Trilho neste exemplo, formado por 3 peças. Isso significa que o maior Trilho é de 3 peças, e por isso você recebe 3 pontos por ele.

Neste exemplo, você receberia um total de $20+14+3=37$ pontos.



Nome				
Tarefas				
		4		
		9	14	
		3	3	
		4		
6				
Subtotal		20	17	
Módulo				
Subtotal				
Resultado			37	

Você já conhece Dorfromantik – The Board Game?

Aqui está um resumo das novidades.

- Vocês jogam um contra o outro.
- Um jogador embaralha suas peças de Paisagem e Tarefa separadamente, formando duas pilhas viradas para baixo à sua frente (é necessário devolver 3 peças de Paisagem para a caixa, sem serem vistas). Todos os marcadores de Tarefa desse jogador também são embaralhados e virados para baixo. O outro jogador deixa todas as suas peças e marcadores virados para cima, à vista de ambos os jogadores.
- A cada turno, o jogador com as peças viradas para baixo deve revelar uma peça. O outro jogador escolhe a mesma peça entre as viradas para cima. Então, ambos posicionam essas peças em suas respectivas áreas de jogo.
- Uma nova peça de Tarefa é adicionada ao jogo se houver menos de 3 marcadores de Tarefa em qualquer uma das áreas de jogo. Isso significa que pode haver mais de 3 marcadores de Tarefa em uma área de jogo.
- Cada tipo de marcador de Tarefa contém uma cópia de cada um dos seguintes valores: 3, 4, 5 e 6.
- Há 2 novos tipos de Tarefas: Tarefas de Conexão  e Tarefas Duplas .
- Tarefas de Conexão: essas novas Tarefas são concluídas quando o número exato de peças, conforme indicado no marcador de Tarefa, está adjacente à peça de Tarefa de Conexão. A peça de Tarefa de Conexão em si não conta para concluir a Tarefa.
- Tarefas Duplas: essas Tarefas mostram 2 tipos diferentes de Paisagem. Assim que 1 dos dois territórios tiver 6 peças, a Tarefa Dupla é concluída.
- No fim do jogo, os jogadores contam seus pontos individualmente e aquele com a maior pontuação é o vencedor.
- Dois módulos adicionais podem ser incluídos no jogo, juntos ou separados. Veja detalhes sobre esses módulos nas próximas páginas.

MÓDULOS E VARIANTES

Módulo 1: As Cartas de Tarefa

O Módulo 1 introduz 9 Cartas de Tarefa no jogo.

Preparação:

Embaralhe as 3 cartas de cada tipo (ou seja, da mesma cor) e revele 1 de cada tipo de Paisagem. As outras cartas não serão usadas neste jogo e podem voltar para a caixa. Você deve ter 1 Carta de Tarefa de cada tipo de Paisagem: Floresta, Cereal e Vila.

Cada tipo tem as mesmas 3 Cartas de Tarefa.

Território Fechado de tamanho 5+

Esta Tarefa deve ser concluída durante o jogo.

Cada jogador pode receber pontos desta Tarefa apenas uma vez por jogo. Se ambos conseguirem criar um território fechado de tamanho 5+ no tipo de Paisagem indicado durante o mesmo turno, some os pontos dos dois primeiros lugares e divida-os. Desse modo, cada jogador recebe 6 pontos. Assim que concluir esta Tarefa, escreva os pontos recebidos por ela no bloco de pontuação no campo abaixo do troféu 🏆.

Com dois jogadores, use apenas os dois primeiros números. Os outros dois números são usados apenas em jogos com 3 ou 4 jogadores (veja a página 11).

**Grande Plantação**
Território de Cereal Fechado de tamanho 5+

Tarefa
Durante o jogo:
Forme um território de Cereal fechado que contenha 5 peças ou mais.
Quem conseguir primeiro recebe a pontuação mais alta, quem conseguir em segundo lugar recebe a segunda pontuação mais alta, e assim por diante (assim que concluir esta Tarefa, escreva os pontos recebidos por ela no bloco de pontuação).

8 - 4 - 2 - 0

Maior número de territórios fechados de tamanho 2+

Você recebe pontos por esta Tarefa no fim do jogo. Se ambos os jogadores tiverem o mesmo número de territórios fechados no tipo de Paisagem especificado de tamanho 2+, some os pontos dos dois primeiros lugares e divida-os. Desse modo, cada jogador recebe 6 pontos.

Escreva os pontos por esta Tarefa no bloco de pontuação no campo abaixo do troféu 🏆.

Com dois jogadores, use apenas os dois primeiros números. Os outros dois números são usados apenas em jogos com 3 ou 4 jogadores.

**Mestre da Floresta**
Maior número de territórios de Floresta fechados de tamanho 2+

Tarefa
No fim do jogo:
Conte a quantidade de territórios de Floresta fechados com pelo menos 2 peças.
Quem tiver o maior número recebe a pontuação mais alta, quem tiver o segundo maior número recebe a segunda pontuação mais alta, e assim por diante.

8 - 4 - 2 - 0

Quantidade de territórios fechados de tamanho 2+

Você recebe pontos por esta Tarefa no fim do jogo. Não há uma competição direta entre os jogadores. Ambos recebem pontos sem considerar o desempenho do outro.

Escreva os pontos por esta Tarefa no bloco de pontuação no campo abaixo do troféu 🏆.

**Muitas Vilas**
Quantidade de territórios de Vila fechados de tamanho 2+

Tarefa
No fim do jogo:
Dependendo da quantidade de territórios de Vila fechados com pelo menos 2 peças, cada jogador recebe pontos de acordo com a tabela abaixo.

Número	2	3	4	5	6	7	8+
Pontos	1	2	4	6	9	12	15

Módulo 2: Pontos de Interesse

Para este Módulo, você precisará dos 2 tabuleiros de armazenamento, das 5 cartas de Pontos de Interesse, dos 6 Corações Vermelhos, das 8 Peças Especiais, dos 2 Fotógrafos com apoios e dos 18 Marcadores de Câmera.

Preparação:

Coloque o tabuleiro de armazenamento da sua cor à sua frente. Coloque as cartas de Pontos de Interesse uma ao lado da outra na borda da área de jogo compartilhada. Coloque os Corações Vermelhos, as Peças Especiais e os Fotógrafos com

os Marcadores de Câmera em suas respectivas cartas.

Como jogar:

Sempre que concluir Tarefas, coloque o marcador da Tarefa concluída no seu tabuleiro de armazenamento, começando no espaço 1 e continuando em ordem numérica crescente. **Ao concluir suas 4ª, 7ª e 10ª Tarefas**, você pode escolher **um Ponto de Interesse** para adicionar ao jogo. **Cada Ponto de Interesse só pode ser escolhido uma vez por jogador.** As ilustrações nas peças especiais B e C contêm ou a cor vermelha ou a cor azul, então você pode pegar a peça que corresponde à sua cor no jogo.

Os Pontos de Interesse são:

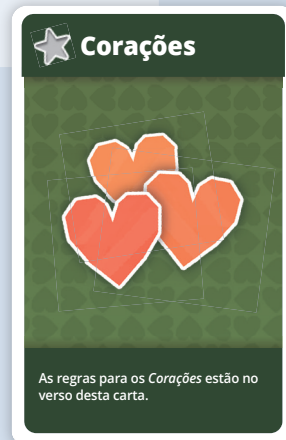
Corações

Se você escolher os Corações, poderá colocá-los em jogo um de cada vez, a partir do seu próximo turno. Coloque 1 Coração em uma peça de Paisagem ao mesmo tempo em que a posiciona.

Não pode ser jogado em uma peça de Tarefa ou peça Especial.

Importante: o jogador que escolher os Corações primeiro pode pegar 3 deles. Além disso, 1 dos 3 Corações restantes deve voltar para a caixa. Logo, o outro jogador só recebe 2 Corações se escolher este Ponto de Interesse, e é provável que receba menos pontos com eles. Se ambos puderem escolher 1 Ponto de Interesse ao mesmo tempo e quiserem pegar os Corações, então ambos recebem 3 Corações cada.

No fim do jogo, localize cada Coração. Você recebe 1 ponto para cada borda de uma peça de Paisagem com um Coração que esteja conectada a uma peça com borda correspondente: Floresta/Floresta, Cereal/Cereal, Trilho/Trilho etc. Cada Coração pode valer até 6 pontos.



O Fotógrafo

Se você escolher o Fotógrafo, primeiro posicione a peça Especial na sua área de jogo de acordo com as regras de posicionamento e coloque o Fotógrafo na peça. Pelo resto do jogo, cada vez que você posicionar uma peça conectada à peça em que o Fotógrafo está, você pode mover o Fotógrafo para a peça recém-posicionada. Em seguida, coloque 1 marcador de Câmera (com a sua cor voltada para cima) na peça com o Fotógrafo.

Importante: existem apenas 18 marcadores de Câmera disponíveis, e eles não são divididos por cor. É possível que um jogador receba mais pontos pelos marcadores de Câmera do que o outro caso escolha colocar seu Fotógrafo no início do jogo e o ative frequentemente.

No fim do jogo, você recebe 1 ponto para cada marcador de Câmera na sua área de jogo.



A Escola, o Celeiro e o Carvalho

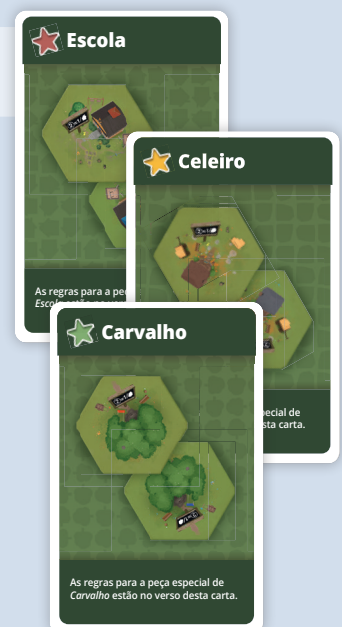
Se você escolher este Ponto de Interesse, você deve primeiro escolher 1 peça entre os 3 tipos de Peças Especiais. Posicione-a na sua área de jogo de acordo com as regras de posicionamento.

Importante: cada jogador só pode escolher posicionar 1 destas 3 Peças Especiais em um jogo e perderá o acesso às 2 Peças Especiais restantes após fazer sua escolha. Se apenas um jogador escolher uma Peça Especial de Ponto de Interesse, devolva a segunda peça desse tipo (na cor do outro jogador) para a caixa. Em um turno subsequente, o outro jogador só poderá escolher entre os dois tipos restantes de Peças Especiais. Se ambos escolherem uma Peça Especial como Ponto de Interesse no mesmo turno, ambos podem pegar o mesmo Ponto de Interesse.

Uma vez que ambos tenham escolhido 1 dos 3 tipos de Peças Especiais, devolva as peças restantes para a caixa.

No fim do jogo, você recebe 1 ponto para cada peça correspondente ao tipo de Paisagem necessário que esteja a até duas peças de distância da sua Peça Especial. Espaços vazios contam na medição da distância (veja também os exemplos no verso das 3 cartas de Pontos de Interesse).

Some os pontos de todos os seus Pontos de Interesse e escreva esse total no campo correspondente do bloco de pontuação abaixo da Estrela ☆.



Variante: Jogando com 3 ou 4 jogadores

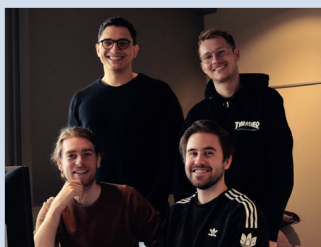
Com 2 cópias de *Dorfromantik - O Duelo*, você pode jogar com até 4 jogadores. Para entender as regras específicas e o que muda quando se joga com mais de dois jogadores, você pode acessar o site da Across the Board (acrosstheboard.com.br) ou escanear o QR code (em inglês).



Variante: Equipes

Você também pode jogar *Dorfromantik - O Duelo* com mais jogadores, tendo 2 equipes com qualquer número de jogadores competindo entre si.

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 por videoconferências semanais e testes online ou presenciais com diferentes grupos 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), *Aventura* (Ulisses Spiele) e a série UNDO (Pegasus Spiele). Mais do que jogos de sucesso, essa jornada consolidou uma amizade entre dois autores de jogos. Lukas e Michael esperam encantar ainda mais jogadores com *Dorfromantik*.

Autores: Lukas Zach e Michael Palm

Ilustração: Paul Riebe

Design Gráfico: Jens Wiese

Realização: Klaus Ottmaier

Créditos Edição Brasileira

Tradução: Raul Rocha

Revisão: Diego Borges e Marcos Franco

Design Gráfico: Alain Valchera

© 2024 Pegasus Spiele GmbH e Across the Board.

Todos os direitos reservados.



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

v1.0 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 e Across the Board.



DORF ROMANTIK

THE BOARD GAME

Quer criar uma Paisagem linda de forma cooperativa e atender aos desejos dos aldeões?

Então, *Dorfromantik - The Board Game* é para você! Desbloqueie novos conteúdos e aumente sua pontuação!

Vencedor do Spiel des Jahres 2023.



NOVO! – NOVO! – NOVO! – NOVO!

Miniexpansão *Grande Moinho* disponível! Desbloqueie uma nova conquista!

