

# DORF ROMANTIK

## Le Duel

Règles du jeu

8+

2

40min





## ! Vous connaissez déjà le jeu *Dorfromantik*, le jeu de société?

- Passez directement à la p.8 pour apprendre en quelques lignes ce que vous avez besoin de savoir pour commencer à jouer.

### MISE EN PLACE

Attribuez une couleur à chaque personne.

Désignez qui sera « le Premier joueur ». Cette personne forme une pile avec ses **tuiles Paysage** et une autre pile avec ses **tuiles Objectif**, puis mélange chaque pile séparément. Enfin, elle place ces deux piles devant elle, face cachée.

Ensuite, la personne qui est le Premier joueur **range 3 tuiles Paysage** dans la boîte sans les regarder.

Puis elle **mélange** ses 24 jetons Objectif (sans les 3 jetons Objectif double) et les place face cachée devant elle (côté icône, et non côté chiffre). Nous vous conseillons de trier ces jetons par type. Elle ajoute ensuite les 3 jetons Objectif double devant elle.

L'**autre personne**, quant à elle, place **toutes** ses tuiles Paysage et Objectif devant elle de manière à ce que chaque tuile soit clairement visible des deux joueurs. **Il est important de trier les tuiles** par type d'objectif ou par paysage dominant afin de les retrouver plus facilement.

L'autre personne place ensuite ses **27 jetons Objectif** face visible et **triés par type d'objectif devant elle**, à proximité des tuiles Objectif.

Les deux joueurs doivent avoir de la place devant eux pour poser leurs tuiles et peuvent se positionner face à face ou côte à côte selon l'espace de jeu disponible.

Mettez le bloc de score de côté car vous n'en aurez besoin qu'à la fin du jeu.

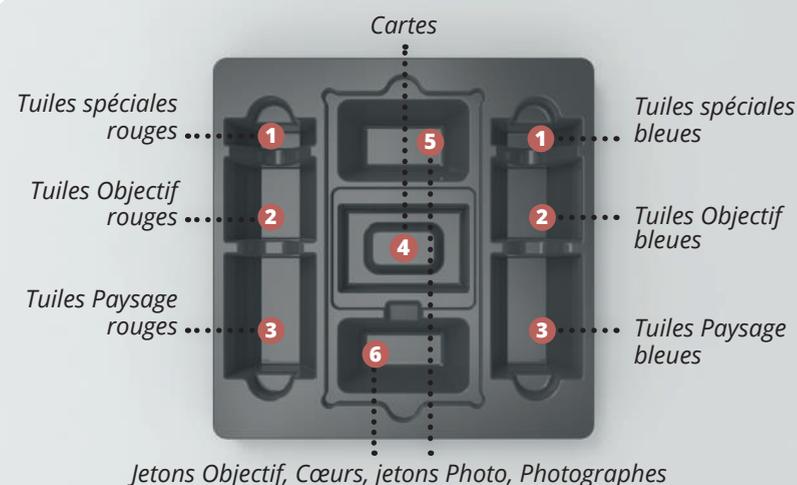
Pour votre première partie, jouez sans le contenu des modules (plus de détails à leur sujet en p.9).

### Rangement de la cale

Les espaces qui se trouvent de part et d'autre de la cale sont destinés à accueillir les tuiles hexagonales de chaque joueur. L'espace du haut peut accueillir les 4 tuiles spéciales **1**, l'espace du milieu les 27 tuiles Objectif **2**, et l'espace du bas les 42 tuiles Paysage **3**.

Au centre, un espace dédié est prévu pour les 14 cartes du jeu **4**. Les deux plateaux Stockage et le bloc de score peuvent être placés par-dessus.

Les espaces restants **5 6** sont prévus pour accueillir les 54 jetons Objectif, les 6 cœurs, les 18 jetons Photo, les 2 Photographes et leur socle (vous pouvez les ranger séparément si vous voulez séparer le matériel de chaque joueur).



### BUT DU JEU

Chaque tour, le Premier joueur (dont les tuiles sont face cachée) révèle une nouvelle tuile. L'autre personne trouve alors la tuile correspondante parmi celles qui se trouvent devant elle. Chacun place ensuite sa tuile dans sa propre zone de jeu. Votre but est de remplir les objectifs qui vous sont donnés, de construire

la voie ferrée et la rivière les plus longues, et de tenir compte des drapeaux qui peuvent apparaître – en tout cas, de le faire mieux que votre adversaire afin de marquer plus de points et remporter la victoire.

## DÉROULEMENT DU JEU (1/3)

Le Premier joueur (dont les tuiles sont face cachée) révèle une tuile Paysage ou une tuile Objectif à chaque tour\*. Son adversaire doit trouver la tuile équivalente parmi les tuiles face visible devant lui. Les deux joueurs placent cette tuile dans leur zone de jeu respective en respectant les règles de placement indiquées ci-contre.

\*La nature de la tuile révélée dépend des règles suivantes :

**Lors des trois premiers tours de jeu, le Premier joueur doit révéler une tuile Objectif.**

**Lorsque le Premier joueur révèle une tuile Objectif**, il doit immédiatement révéler un jeton Objectif qui correspond à cette tuile. Le second joueur, de son côté, récupère le même jeton Objectif parmi ceux qui se trouvent face visible devant lui. Les deux joueurs placent ensuite le jeton Objectif **sur** la tuile Objectif qui vient d'entrer en jeu et placent cette tuile dans leur zone de jeu respective.

Il existe 7 types de tuiles Objectif différentes :

|                              |                                       |                         |                             |                         |
|------------------------------|---------------------------------------|-------------------------|-----------------------------|-------------------------|
| <b>Objectif Forêt</b>        | <b>Objectif Champ</b>                 | <b>Objectif Village</b> | <b>Objectif Voie ferrée</b> | <b>Objectif Rivière</b> |
|                              |                                       |                         |                             |                         |
| <b>Objectif Encerclement</b> | <b>3 Objectifs doubles différents</b> |                         |                             |                         |
|                              |                                       |                         |                             |                         |

**Exemple :** le Premier joueur révèle une tuile Objectif Forêt. Il retourne aussitôt l'un des jetons Objectif de type Forêt (ici, un 4) et le place sur cette tuile. L'autre personne récupère la même tuile et le même jeton et chacun place l'ensemble dans sa propre zone de jeu.



**Ensuite, au début de chaque tour, vous devez vérifier combien il reste de tuiles Objectif avec leur jeton Objectif dans chacune des zones de jeu :**

A) S'il y a **moins de 3 tuiles Objectif avec un jeton** dans au moins une des deux zones de jeu, **révélez 1 tuile Objectif** et posez-la dans votre zone de jeu avec un jeton Objectif en respectant les règles de placement. Cela peut conduire à une situation où un joueur aura plus de 3 tuiles Objectif avec un jeton Objectif dans sa zone de jeu.

B) S'il y a (au moins) **3 tuiles Objectif avec un jeton** dans chacune des zones de jeu, **révélez 1 tuile Paysage** et posez-la dans votre zone de jeu en respectant les règles de placement.

Abordons maintenant les **règles de placement** – où et comment placer une tuile ?

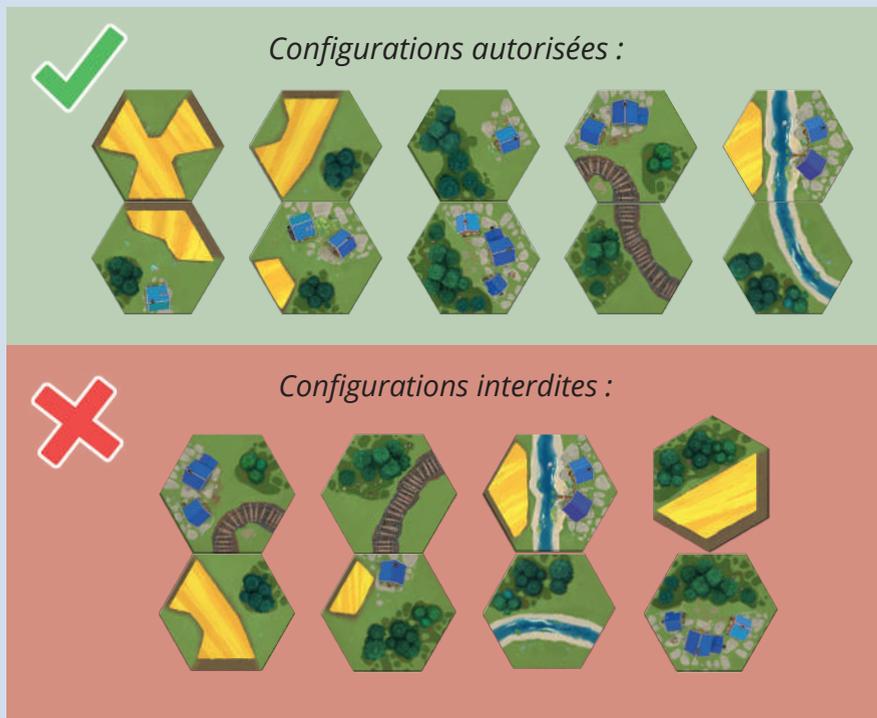
**Règle d'or :**

Les tuiles d'un même joueur doivent **toujours** former un seul et même ensemble. Cela signifie que lorsque vous placez une tuile, **au moins 1** de ses 6 côtés doit toucher le côté d'une tuile déjà en jeu.

De plus, vous devez aussi respecter les contraintes suivantes :

- **Une voie ferrée ou rivière doit être prolongée par une tuile du même type.** Vous ne pouvez donc pas interrompre une rivière en venant y accoler un bord de tuile qui n'en comporte pas (mais vous pouvez ajouter des voies ferrées et rivières qui ne sont reliées à rien, pour les relier ultérieurement).
- Les paysages de type **Forêt, Champ, Village** (ou les Prairies neutres) peuvent être placés **comme vous le souhaitez**, et pas nécessairement de manière à être adjacents entre eux.

## DÉROULEMENT DU JEU (2/3)



### Valider un objectif

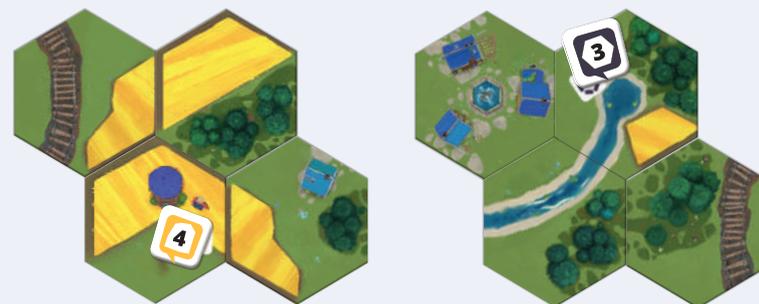
Chaque jeton Objectif affiche un chiffre (3, 4, 5 ou 6). Ce chiffre indique le nombre **exact** de tuiles (Paysage, Objectif ou spéciales) qui doivent être placées dans le territoire correspondant pour que l'objectif soit validé. Il en va de même pour les rivières et les voies ferrées. Un **territoire** est composé de 1 ou plusieurs tuiles adjacentes du même type, dont les côtés correspondent les uns aux autres.

Un objectif double est validé dès qu'**au moins** un des deux territoires indiqués sur le jeton comporte exactement 6 tuiles.

Les objectifs Encerclement fonctionnent différemment : un objectif Encerclement est considéré comme validé s'il y a **exactement** le nombre de tuiles indiqué sur le jeton **autour** de la tuile Objectif où il se trouve. La tuile Objectif elle-même ne compte pas.

Il est possible de valider un objectif **immédiatement** après avoir placé sa tuile.

**Exemple :** ces objectifs Champ et Encerclement sont validés car le territoire des champs est constitué d'exactly 4 tuiles et qu'il y a exactement 3 tuiles autour de la tuile Encerclement.



Lorsque vous validez un jeton Objectif, mettez-le de côté. Nous vous conseillons de trier les jetons Objectif par type, les uns à côté des autres. À la fin de la partie, ces jetons Objectif vous rapporteront des points.

N'oubliez pas : avant de révéler la tuile suivante, vérifiez s'il y a moins de 3 tuiles Objectif avec un jeton dans l'une des deux zones de jeu (voire les deux).

**Exemple :** l'objectif Rivière 5 n'est pas encore validé car cette Rivière n'est composée que de 4 tuiles.



Lors d'un tour ultérieur, vous placez une tuile Objectif Rivière avec un jeton de valeur 6. Le jeton Objectif de valeur 5 est immédiatement validé et vous le mettez de côté jusqu'à la fin de la partie. Il ne vous manque plus qu'une tuile Rivière pour valider également le jeton Objectif de valeur 6.



## DÉROULEMENT DU JEU (3/3)

### Détails supplémentaires :

- Vous pouvez placer une tuile Objectif dans un territoire (ou à la suite d'une voie ferrée ou d'une rivière) qui contient déjà une ou plusieurs tuiles Objectif (avec ou sans jeton).
- Vous **ne pouvez pas** placer une **tuile Objectif** si, au moment où vous la posez :
  - vous composez un territoire (ou une voie ferrée ou une rivière) de plus de tuiles que son jeton Objectif ne le demande, ou
  - vous **fermez** un territoire (ou une voie ferrée ou une rivière) alors que le nombre de tuiles qui le compose est inférieur à ce que son jeton Objectif demande. (Fermer un territoire signifie qu'il n'est plus possible de l'étendre).

*Exemple : vous ne pouvez pas placer la tuile Objectif Village de valeur 5 de cette façon car cela fermerait un village de 4 tuiles alors que l'objectif en requiert 5.*

*Vous pouvez en revanche la faire pivoter d'un cran dans le sens horaire de manière à laisser un bord de village ouvert, ce qui vous permettra d'ajouter une autre tuile Village plus tard, et de valider l'objectif demandé.*



- En revanche, vous avez le droit de placer une tuile dans un territoire (ou à la suite d'une voie ferrée, ou d'une rivière), même si cela fait **dépasser** le nombre de tuiles demandé par un jeton Objectif **déjà en place sur ce territoire**. Dans ce cas, cet objectif est annulé et son jeton doit être défaussé dans la boîte. Un objectif est également annulé et son jeton retiré, si une tuile vient fermer un territoire (ou une voie ferrée, ou une rivière) avec un nombre de tuiles inférieur à celui demandé par le jeton Objectif **qui s'y trouvait déjà**.

Un objectif double est annulé uniquement lorsque les conditions ci-dessus s'appliquent à chacun des deux territoires qu'il concerne. Un objectif Encerclement ne peut jamais être annulé.

- Placer une tuile peut vous permettre de valider plus d'un jeton Objectif à la fois.

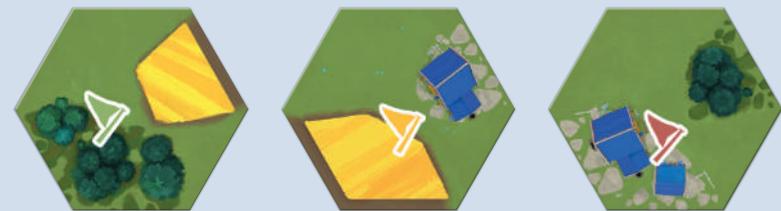
*Exemple : vous pouvez placer la tuile Champ ci-dessous, de cette façon. Cela vous permettrait de valider l'objectif Champ de valeur 6 – mais vous devrez défausser le jeton Objectif Champ de valeur 5. S'il y avait eu deux objectifs Champ de valeur 6, vous les auriez validés simultanément en plaçant cette tuile.*



- Si vous tombez à court de tuiles Objectif, vous ne pouvez plus poser ce type de tuiles. Continuez à jouer en plaçant uniquement des tuiles Paysage jusqu'à la fin de la partie.

### Drapeaux

6 tuiles Paysage affichent un drapeau (il y a 2 tuiles pour chaque couleur de drapeau : vert, jaune et rouge).



Le drapeau vert se trouve forcément dans une forêt, le drapeau jaune dans un champ, et le drapeau rouge dans un village.

Lorsque vous ajoutez une tuile marquée d'un drapeau dans la zone de jeu, respectez les règles de placement habituel.

Attention cependant : à la fin de la partie, les territoires avec un drapeau vous rapporteront des points uniquement s'ils ont été fermés (voir *Décompte des points* p.7, avec un exemple concret p.8).

## FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête immédiatement lorsque vous devez révéler une tuile Paysage et qu'il n'y en a plus. Les éventuelles tuiles Objectif non révélées ni placées à ce moment-là ne seront pas prises en compte.

Si une personne valide ou annule un objectif avec la dernière tuile Paysage, vérifiez s'il y a maintenant moins de 3 tuiles Objectif avec

un jeton dans au moins une des deux zones de jeu. Si c'est le cas, la partie ne se termine pas immédiatement : continuez à révéler et à placer de nouvelles tuiles Objectif jusqu'à ce que les deux zones de jeu contiennent au moins 3 tuiles Objectif avec un jeton.

Ensuite, passez au décompte des points.

Utilisez un feuillet du **bloc de score** (voyez un exemple concret page suivante).

2.

### Objectifs

Faites la somme des valeurs de tous vos jetons Objectif validés, catégorie par catégorie, et reportez le résultat dans les cases correspondantes : Forêt 🌳, Champ 🏡, Village 🏠, Voie ferrée 🚂, Rivière 💧, Encerclement 🌀 et objectifs doubles 🎯. Inscrivez la somme totale de tous ces jetons dans la case Sous-total.

5.

### Modules

Les cases 🏆 et ★ sont réservées aux modules 1 et 2. Faites la somme des points marqués ainsi si vous avez joué avec ces modules et notez-la dans la case Sous-total ci-contre.

1. Inscrivez vos **noms** ici.

|              |       |                     |       |                     |
|--------------|-------|---------------------|-------|---------------------|
| Noms         | _____ |                     | _____ |                     |
| Objectifs    | 🗨️    | 🚩                   | 🗨️    | 🚩                   |
| 🌳            |       | A                   |       | A                   |
| 🏡            |       | B                   |       | B                   |
| 🏠            |       | C                   |       | C                   |
| 🚂            |       | la plus longue<br>D |       | la plus longue<br>D |
| 💧            |       | la plus longue<br>E |       | la plus longue<br>E |
| 🌀            |       |                     |       |                     |
| 🎯            |       |                     |       |                     |
| Sous-total 1 |       | F                   |       | F                   |
| Modules      | 🏆     | ★                   | 🏆     | ★                   |
| Sous-total 2 |       |                     |       |                     |
| Résultat     | _____ |                     | _____ |                     |

3.

### Drapeaux

Notez les points de vos drapeaux l'un après l'autre. Chaque drapeau dans un territoire fermé rapporte autant de points que le nombre de tuiles de ce territoire. Faites la somme de vos points dans les cases dédiées : drapeaux verts en A, drapeaux jaunes en B, drapeaux rouges en C.

4.

### Rivière et Voie ferrée les plus longues

Comptez le nombre de tuiles de la voie ferrée la plus longue et de la rivière la plus longue de votre zone de jeu (comptez pour chaque type le plus grand nombre de tuiles adjacentes les unes aux autres, sans coupure). Notez en D le nombre de tuiles de la voie ferrée la plus longue et en E le nombre de tuiles de la rivière la plus longue. Ajoutez-y les points rapportés précédemment par les drapeaux et inscrivez le total dans la case Sous-total F.

6. Inscrivez ici le **résultat final** de votre partie.

### Exemple de décompte final pour le village bleu :

#### Objectifs :

Vous avez validé 2 objectifs Village, 1 objectif Champ, 1 objectif Voie ferrée et 1 objectif Encerclement, soit un total de 20 points.

#### Drapeaux :

Il y a 3 drapeaux dans votre zone de jeu : 1 jaune et 2 rouges. Le territoire de Champs du drapeau jaune n'est pas fermé et ne rapporte donc rien.

Les drapeaux rouges sont dans le même territoire de Villages, qui lui est fermé. Puisqu'il est composé de 7 tuiles, chaque drapeau rouge vous rapporte 7 points, soit 14 en tout.

#### Plus longue voie ferrée :

Vous avez une voie ferrée de 3 tuiles de long. Vous marquez donc 3 points dans cette catégorie.

Votre score final est donc de  $20+14+3=37$  points.



| Noms         |   |                |    |                |
|--------------|---|----------------|----|----------------|
| Objectifs    |   |                |    |                |
|              |   |                |    |                |
|              |   |                | 4  |                |
|              |   |                | 9  | 14             |
|              |   | La plus longue | 3  | 3              |
|              |   | La plus longue |    | La plus longue |
|              |   |                | 4  |                |
|              | 6 |                |    |                |
| Sous-total 1 |   |                | 20 | 17             |
| Modules      |   |                |    |                |
| Sous-total 2 |   |                |    |                |
| Résultat     |   |                |    | 37             |

## Vous connaissez déjà Dorfromantik, le jeu de société ?

Voici une liste des nouveautés qui vous attendent dans cette version.

- Vous jouez l'un(e) contre l'autre.
- Le Premier joueur mélange séparément ses tuiles Paysage et ses tuiles Objectif et forme deux piles distinctes devant lui (en prenant soin de retirer au hasard 3 tuiles Paysage). Cette même personne mélange ensuite ses jetons Objectif et les classe par type devant elle, sans en révéler la valeur. Son adversaire étale près de son espace de jeu toutes ses tuiles et jetons Objectif, face visible, **en prenant bien soin de les trier et de les regrouper par type de terrain dominant.**
- Chaque tour, le Premier joueur révèle une tuile. Son adversaire choisit la même tuile parmi les siennes qui sont face visible. Puis chacun place cette tuile dans sa propre zone de jeu.
- Il faut toujours révéler une tuile Objectif s'il y a moins de 3 tuiles Objectif avec un jeton dans au moins une des deux zones de jeu. Cela signifie qu'il **peut y avoir plus de 3 jetons Objectif** dans une même zone de jeu.
- Pour chaque type de jeton Objectif, il y a un 3, un 4, un 5 et un 6.
- Il y a deux nouveaux types d'objectif : Encerclement  et Objectif double .
- Objectif Encerclement : pour valider ce type d'objectif, vous devez entourer la tuile qui contient ce jeton Objectif du nombre **exact** de tuiles indiqué. La tuile où se trouve le jeton ne compte pas.
- Objectif double : indique deux types de paysages différents. Dès que **l'un des deux** territoires représentés contient exactement 6 tuiles, l'objectif double est validé.
- À la fin de la partie, les joueurs comptent leur score indépendamment. La personne qui obtient le score le plus élevé gagne la partie !
- De plus, le jeu propose deux modules supplémentaires, qui peuvent être joués ensemble ou séparément. Plus de détails dans la section suivante.

# MODULES ET VARIANTES

## Module 1 : Cartes Objectif

Le module 1 ajoute les 9 cartes Objectif au jeu.

### Mise en place :

Triez les cartes par type (3 types différents : Forêt, Champ et Village). Piochez au hasard une carte de chaque type et révélez-les face visible. Rangez les cartes restantes.

Les 3 cartes de chaque type sont identiques d'un type à l'autre :

### 1<sup>er</sup> territoire fermé d'au moins 5 tuiles

Cet objectif doit être validé en cours de partie.

Vous pouvez chacun valider cet objectif une seule fois par partie. Pour le valider, vous devez former un territoire fermé du type de paysage requis avec au moins 5 tuiles. La personne qui y parvient en premier marque 8 points. L'autre personne, si elle y parvient également, marque 4 points. Notez ces points immédiatement dans la case située sous l'icône  sur le bloc de score.

Si vous et votre adversaire validez l'objectif lors du même tour, faites la somme des points attribués aux deux joueurs et divisez-la équitablement (ainsi, vous marquez  $(8+4)/2 = 6$  points chacun).



### Majorité de territoires fermés d'au moins 2 tuiles

Cet objectif doit être comptabilisé en fin de partie. Pour le valider, vous devez avoir une majorité de territoires fermés du type de paysage requis composés d'au moins 2 tuiles chacun. La personne majoritaire marque 8 points. L'autre personne, avec au moins 1 territoire fermé d'au moins 2 tuiles de ce type, marque 4 points. Notez ces points dans la case située sous l'icône  sur le bloc de score.

Si vous et votre adversaire êtes à égalité, faites la somme des points attribués aux deux joueurs et divisez-la équitablement (ainsi, vous marquez  $(8+4)/2 = 6$  points chacun).



### Nombre de territoires fermés d'au moins 2 tuiles

Cet objectif doit être comptabilisé en fin de partie. Plus vous avez de territoires fermés du type requis composés d'au moins 2 tuiles chacun, plus vous marquez de points, quel que soit le résultat de l'adversaire.

Notez ces points dans la case située sous l'icône  sur le bloc de score.



## Module 2 : Points d'intérêt

Pour ce module, il vous faut les deux plateaux Stockage, les 5 cartes Points d'intérêt, les 6 cœurs rouges, les 8 tuiles spéciales, les 2 photographes avec leur socle, et les 18 jetons Photo.

### Mise en place

Prenez le plateau Stockage de votre couleur et placez-le devant vous. Placez les cartes Point d'intérêt côte à côte à proximité de la zone de jeu partagée. Placez les cœurs rouges, les tuiles spéciales et les photographes avec les jetons Photo sur les cartes correspondantes.

### Comment jouer

Lorsque vous validez un objectif, placez le jeton Objectif sur votre plateau Stockage, en commençant par la case n°1 puis dans l'ordre croissant. **Lorsque vous placez un jeton Objectif sur la case n°4, 7 ou 10** (donc lorsque vous validez votre 4<sup>e</sup>, 7<sup>e</sup> et 10<sup>e</sup> objectif), vous pouvez choisir **1 point d'intérêt** à faire entrer en jeu. **Vous ne pouvez choisir chaque point d'intérêt qu'une seule fois.** (Les illustrations des tuiles spéciales B et C sont soit rouges, soit bleues ; vous pouvez donc prendre la tuile qui correspond à votre couleur).

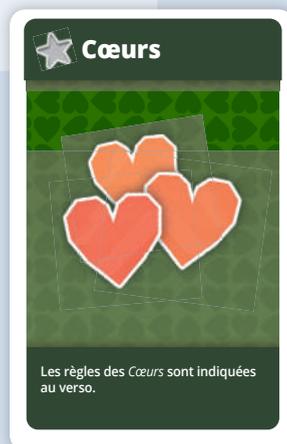
## Liste des points d'intérêt

### Cœurs

À partir du tour suivant (tant qu'il vous reste des cœurs), vous pouvez placer **un** cœur sur la tuile Paysage que vous ajoutez à votre zone de jeu, **sauf tuile Objectif ou tuile spéciale.**

**Important :** la première personne à choisir les cœurs prend 4 cœurs de la réserve et en range aussitôt 1 dans la boîte. Il n'en restera donc que 2 pour l'autre personne si elle choisit ce point d'intérêt ; en conséquence, elle marquera sans doute moins de points. Si vous obtenez simultanément un point d'intérêt et que vous voulez tous les deux choisir les cœurs, vous recevez 3 cœurs chacun.

À la fin de la partie, chaque tuile avec un cœur vous fait marquer 1 point par **bord** correspondant exactement au type de paysage voisin : Forêt/Forêt, Plaine/Plaine, Voie ferrée/Voie ferrée, etc, jusqu'à un maximum de 6 points par cœur.



### Photographe

Placez la tuile spéciale Photographe dans votre zone de jeu selon les règles de placement classiques, puis placez le Photographe dessus. À partir du prochain tour, à chaque fois que vous placez une tuile adjacente à celle où se trouve le Photographe, vous pouvez y déplacer le Photographe. Placez ensuite 1 jeton Photo (du côté de votre couleur) sur la tuile qu'il occupe à présent.

Attention : il n'y a que 18 jetons Photo en tout. La personne qui place son Photographe en premier et l'active souvent placera donc probablement plus de jetons Photo que son adversaire.

À la fin de la partie, vous marquez 1 point par jeton Photo de votre zone de jeu.



### École, Grange et Vieux chêne

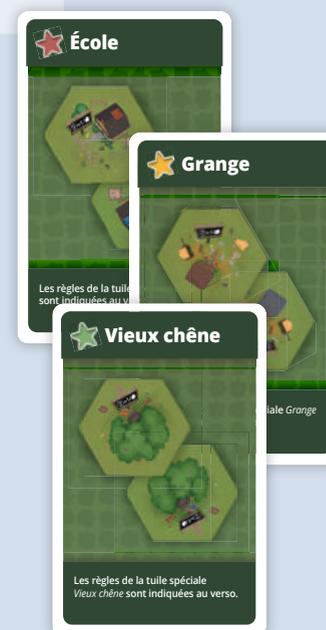
Si vous choisissez ce point d'intérêt, choisissez d'abord 1 tuile parmi les 3 tuiles spéciales (École, Grange ou Vieux chêne). Placez-la dans votre zone de jeu selon les règles de placement classiques.

**Important :** vous ne pouvez posséder qu'une seule de ces 3 tuiles spéciales. Une fois que vous en avez choisi une, vous ne pourrez plus choisir les autres. Rangez-les donc aussitôt dans la boîte.

De plus, dès qu'une personne a choisi l'une de ces 3 tuiles spéciales, celle-ci devient inaccessible pour son adversaire (rangez immédiatement l'équivalent de la couleur adverse dans la boîte). Toutefois, si les deux joueurs accèdent à ce type de point d'intérêt lors du même tour, ils ont le droit de choisir chacun le même type de tuile spéciale (c'est pour ce cas de figure qu'il y en a deux de chaque).

À la fin de la partie, vous marquez 1 point par tuile comportant le paysage requis dans un rayon de deux cases autour de la tuile spéciale choisie. Vous devez prendre en compte les cases vides, le cas échéant, pour calculer la distance (voir exemples sur les cartes).

Notez les points que vous rapportent vos points d'intérêt dans la case située sous l'icône ☆ sur le bloc de score.



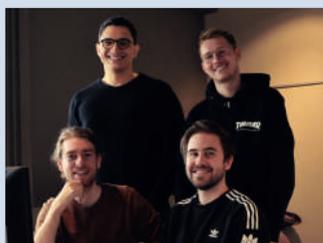
## Variante : jouer en équipe

Vous pouvez aussi jouer à *Dorfromantik - Le duel* à plus de 2 en vous répartissant en deux équipes d'autant de personnes que vous le souhaitez.

## Variante : jouer à 4 joueurs

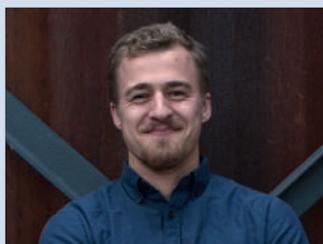
Vous pouvez également jouer avec 2 boîtes de *Dorfromantik le Duel* afin de vous affronter à 4. Les points des cartes Objectif du module 1 se répartissent alors ainsi entre les 4 joueurs : 8-4-2-0

## CRÉDITS



**L'équipe de Dorfromantik, le jeu vidéo :** (Sandro Heuberger, Luca Langenberg, Zwi Zausch et Timo Falcke) Luca, Sandro, Timo et Zwi sont les développeurs du jeu vidéo *Dorfromantik*, disponible sur PC et Nintendo Switch à l'heure actuelle. Ce sont aussi les fondateurs du studio Toukana Interactive, dont l'ambition est de développer de nombreux jeux indépendants créatifs de grande qualité. Leur

premier titre, *Dorfromantik*, a rencontré un franc succès dans le monde entier et a remporté de nombreux prix notamment en Allemagne : Meilleure création et Meilleur premier jeu au Deutschen Computerspielpreis 2021 (prix du jeu PC), et Meilleur jeu allemand au Deutschen Entwicklerpreis 2021 (prix des développeurs). Les quatre garçons sont aussi des passionnés de jeux de société qui furent ravis d'apporter leur contribution à cette version.



**L'illustrateur :** Paul Riebe, né à Berlin, est principalement connu dans l'industrie du divertissement. Ses missions l'ont amené à travailler entre autres pour le studio primé KARAKTER et pour Envar Entertainment à Stockholm, ainsi que sur des séries de jeux vidéo AAA reconnus, des séries télévisées célèbres, et des blockbusters. Avec *Dorfromantik*, il s'aventure dans le jeu de société

pour la première fois. Son plus grand défi a été de respecter le style pittoresque du jeu vidéo tout en s'adaptant aux exigences propres à un jeu de société - il s'est particulièrement amusé en ajoutant toutes les petites scènes que vous découvrirez sur chaque tuile.



**Les auteurs :** Lukas Zach, du nord de l'Allemagne, et Michael Palm, du sud, se sont rencontrés par hasard (ou par chance) il y a plus de 20 ans. Lukas, qui s'intéressait à la démarche de création des jeux de société, avait pris une boîte de son étagère au hasard et décidé d'écrire à l'auteur. Michael reçut le message alors qu'il se trouvait dans sa boutique de jeux et de BD, Seetroll, près du lac de Constance.

Peu de temps après, les deux comparses développaient leur premier jeu ensemble, *Die Kutschfahrt zur Teufelsburg* (Adlung Verlag), qui remporta le prix du Jeu de carte de l'année en Italie.

Depuis, ils ont créé de nombreux jeux ensemble. Ils se retrouvent en visio chaque semaine pour les tester en ligne, ou les font tester à leurs groupes de joueurs respectifs, au nord ou au sud. On leur doit entre autres des jeux comme *Les Nains* et *Sortilèges* à l'école de magie (Pegasus Spiele), *Bang* le jeu de dés (Abacusspiele), *Aventuria* (Ulisses Spiele) et la série UNDO (Pegasus Spiele). Malgré la distance de 800 km qui les sépare, les deux auteurs ont forgé une amitié durable, et espèrent que leur dernière création, *Dorfromantik*, ravira les joueurs.

**Auteurs :** Lukas Zach and Michael Palm  
**Illustrations :** Paul Riebe  
**Conception graphique :** Jens Wiese  
**Réalisation :** Klaus Ottmaier

**Pour la version française :**  
**Suivi de projet :** Aurélia Penhoat  
**Graphisme :** Geoffrey Noël  
**Traduction française :** Antoine Prono (Transludis)  
**Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !**



Pegasus Spiele GmbH,  
Am Straßbach 3, 61169  
Friedberg, Allemagne,  
sous licence de Toukana  
Interactive UG.  
© 2024 Pegasus Spiele  
GmbH.  
Tous droits réservés.

Adaptation et  
distribution Françaises :



ZAL Les Garennes  
F 62930 - Wimereux - France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)



Ce jeu de société est  
inspiré de *Dorfromantik*,  
un jeu vidéo primé de  
Toukana Interactive,  
Allemagne.



ATTENTION : Ne convient pas à  
des enfants de moins de 3 ans.  
Présence de petits éléments  
susceptibles d'être ingérés.



# DORF ROMANTIK

Le Jeu de Société



Vous voulez créer un paysage idyllique en équipe et satisfaire aux demandes des villageois ?

Alors *Dorfromantik*, le jeu de société est exactement ce qu'il vous faut ! Déverrouillez de nouveaux contenus et augmentez votre score au fur et à mesure des parties !

Gagnant du Spiel des Jahres 2023.