



DORF ROMANTİK

ФЕРМЕРСЬКІ ПРИГОДИ.
НАСТІЛЬНА GRA

Кооперативна гра із розміщенням плиток для 1-6 сільських романтиків віком від 8 років від Лукаса Заха та Майкла Палма.



Пропустіть правила разом з DIZED — інтерактивним навчальним посібником! Див. стор. 8.

КОМПОНЕНТИ

73 плитки, включно з:

48 плиток Краєвиду



- 1 Ліс
- 2 Поле
- 3 Поселення
- 4 Річка
- 5 Коля
- 6 Залізничний Переїзд
- 7 Вівці (по 2 на плитці)
- 8 Прапорець
- 9 Лука
- R Зворотний бік

25 плиток Завдань (з 5 типами Завдань)



Ліс із Завданням на Ліси

Поле із Завданням на Поля

Поселення із Завданням на Поселення

Коля із Завданням на Коля

Річка із Завданням на Річки

Зворотний бік

25 маркерів Завдань



Маркер Завдання на Ліси



Маркер Завдання на Поля



Маркер Завдання на Поселення



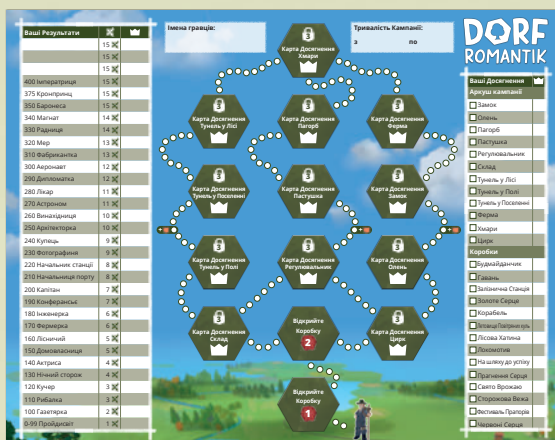
Маркер Завдання на Коля



Маркер Завдання на Річки



Зворотний бік маркерів Завдань (1x4, 2x5, 2x6 для кожного кольору/типу Завдання)



1 нотатник для Кампанії (20 аркушів, друк з однієї сторони)

Мінідоповнення: мініатюра Великого Млина на підставці | 2 карти

Завдання	Підсумки
Завдання	Найдовша Найдовша
Прапорці	
Розблоковані додаткові компоненти:	
Червоні Серця (Горай, що збігається):	Золоте Серце (Горай, що збігається):
Цирк (всі краї закриті = 10):	Лісова Хатина (Завдання):
Регульовальник (2/Залізничний Переїзд):	Свято Врожаю (Завдання):
Пастушок (1/Вівці):	Сторожова Вежа (Завдання):
Пагорб (на відстані $x2 = 2 / \text{ллитку Завдання}$):	Локомотив (Завдання):
	Корабель (Завдання):
	Залізнична Станція (закрита Коля = 1/ллитку):
	Будмайданчик (Фракція із 7+ плиток = 7):
	Летовище Півтринадцяти куль (2/ллитку відстані):
	Гавань (закрита Річка = 1/ллитку):
Імена Гравців:	Дата:
	Результат:

1 нотатник для підрахунку очок (50 аркушів, друк з обох сторін)

Компоненти, які будуть розблоковані під час гри (розділені на 5 коробок):

32 плитки | 31 карта | 8 маркерів | 5 дерев'яних Сердечь | 1 пластикова підставка



ЧаПи та приклади використання компонентів можна завантажити на ihrova-maysternya.com/

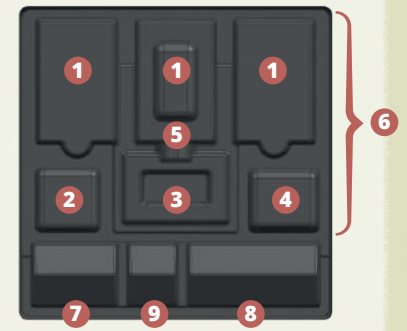
Використання органайзера:

У 3 верхніх відділеннях органайзера розміщено 5 коробок 1. Вони містять нові, додаткові ігрові компоненти. Не відкривайте ці коробки, доки не отримаєте відповідні вказівки.

Поруч із коробками є відділення для зберігання жетонів сердець, які ви отримаєте після відкриття коробок 2, а праворуч від них є відділення для карток, розблокованих під час кампанії 3. З краю праворуч є місце для всіх маркерів Завдань 4.

Ви можете розмістити нотатник для підрахунку очок поверх центрального відділення 5, а нотатник для Кампанії — поверх усієї верхньої частини органайзера 6.

У нижній частині органайзера є місце для всіх шестикутних плиток. Усі плитки Завдань помістіть у відділення ліворуч 7, усі плитки Краєвиду — у відділення праворуч 8, а всі Особливі плитки, які ви розблокуєте пізніше, можна зберігати у відділенні посередині 9.



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перемішайте долілиць усі плитки Завдань. Сформууйте будь-яку кількість стосів і розмістіть їх долілиць на краю ігрової зони.

Тепер перемішайте долілиць усі плитки Краєвиду. Потім візьміть 3 випадкові плитки й поверніть їх у коробку, не дивлячись на них. Ці плитки не будуть використовуватися в цій грі. Потім сформууйте з решти плиток будь-яку кількість стосів і розмістіть їх долілиць на краю ігрової зони — окремо від плиток Завдань.

Тепер переміщайте долілиць 25 маркерів Завдань і розділіть їх за кольором (або типом). Потім розмістіть їх долілиць на краю вашої ігрової зони поруч зі стосами плиток Завдань. Поки відкладіть в сторону нотатники підрахунку очок і Кампанії, оскільки вони не знадобляться до кінця гри.

Важливо: не відкривайте жодну з 5 коробок, доки не отримаєте відповідні вказівки!

МЕТА ГРИ

Ви співпрацюєте, щоб створити прекрасний краєвид, розміщуючи плитки, а також виконуючи завдання місцевих фермерів. Також ви намагаєтеся сформувати найдовшу безперервну Колію та найдовшу безперервну Річку. І все це з урахуванням Прапорців! Чим краще ви виконаєте кожну із цих цілей, тим більше очок ви отримаєте наприкінці гри.

Залежно від кількості очок, які ви отримаєте в кожній грі, ви будете розблоковувати нові компоненти, розділені на 5 коробок. Ці компоненти містять додаткові завдання, які дадуть вам змогу покращити фінальний результат у наступних іграх.

ХІД ГРИ

Визначте першого гравця. Потім, починаючи з першого гравця, ви будете виконувати ходи по черзі за годинниковою стрілкою поки гра не закінчиться (див. стор. 5).

У свій хід ви відкриватимете або 1 плитку Краєвиду, або 1 плитку Завдання, яку одразу потрібно розмістити в ігровій зоні відповідно до правил розміщення (див. стор. 3). Перш ніж покласти плитку, обговоріть з іншими гравцями, де для неї найкраще місце. Після обговорення ви приймаєте остаточне рішення щодо розміщення плитки.

Наведені нижче правила визначають яку плитку необхідно відкрити — Краєвиду або Завдання:

На перших 3 ходах гри ви повинні відкрити 1 плитку Завдання.

Щоразу, коли ви відкриваєте плитку Завдання, ви маєте негайно взяти 1 відповідний маркер Завдання, щоб покласти на плитку Завдання. Переверніть маркер Завдання, щоб було видно число на ньому, і розмістіть плитку та маркер разом в ігровій зоні.

Є 5 різних типів Завдань.

Завдання на Ліси	Завдання на Поля	Завдання на Поселення	Завдання на Колії	Завдання на Річки

Приклад: якщо ви відкрили плитку Завдання із завданням на Ліси, візьміть 1 маркер Завдання на Ліси та покладіть його на плитку Завдання. Потім розмістіть їх разом в ігровій зоні.



Після перших 3 обов'язкових виборів плитки Завдання, на кожному наступному ході ви маєте перевірити, скільки плиток Завдань із маркерами є у вашій ігровій зоні:

- А) Якщо менше ніж 3 плитки Завдань із маркерами, ви повинні відкрити 1 плитку Завдання і розмістити її з маркером Завдання в ігровій зоні відповідно до правил розміщення.
- Б) Якщо 3 плитки Завдань із маркерами, відкрийте 1 плитку Краєвиду та розмістіть її в ігровій зоні відповідно до правил розміщення.

Тепер щодо правил розміщення – де і як розмістити плитку?

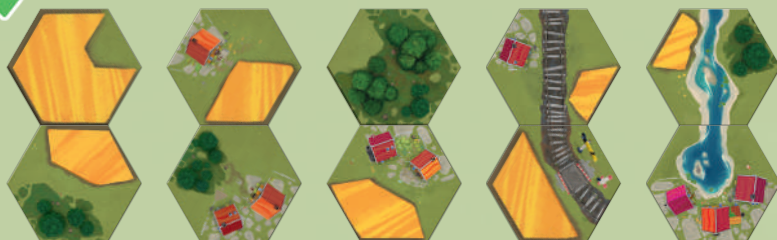
Фундаментальне правило: усі плитки завжди потрібно розміщувати так, щоб вони формували єдину з'єднану групу плиток. Це означає, що ви повинні розміщувати кожен плитку так, щоби **принаймні 1** із 6 її країв прилягав до краю плитку, яка вже розміщена в ігровій зоні.

Крім того, ви також маєте дотримуватися цих 2 правил розміщення:

- Колії та Річки завжди мають збігатися з краями такого ж типу на інших плитках. Наприклад, ви не можете з'єднати край із Річкою із краєм без Річки. (Звичайно, ви можете розміщувати плитки з Колією чи Річкою, не приєднуючи їх до інших Колій та Річок, сподіваючись з'єднати їх пізніше.)
- Ви можете розміщувати інші типи Краєвидів (Ліси, Поля та Поселення, а також нейтральні Луки) як завгодно, оскільки їхні краї не обов'язково мають збігатись.



Ці приклади розміщення дозволені.



Ці приклади розміщення заборонені.



Виконання Завдань

На кожному маркері Завдання вказане число (4, 5 або 6), яке визначає **точну кількість** плиток, з яких має складатися відповідна територія, Колія чи Річка, щоб виконати Завдання на маркері.

Територія складається з 1 або більше плиток одного типу, з'єднаних однаковими краями (Ліс, Поле або Поселення). Завдання на маркерах можуть бути виконані одразу після розміщення.

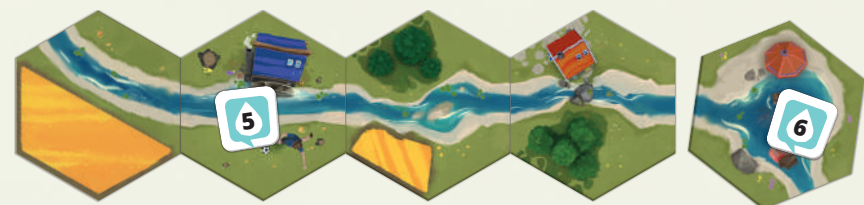
Приклад: Завдання на 4 Поля виконано, оскільки територія Поля складається рівно з 4 плиток.



Приклад: Завдання на 5 Річок ще не виконано, оскільки наразі Річка складається лише з 4 плиток.



У наступний хід ви розміщуєте плитку Завдання на Річці й маркер зі значенням 6. Це виконує Завдання на 5 Річок — зніміть і покладіть маркер цього Завдання до інших маркерів уже виконаних Завдань біля ігрової зони, окремо від невикористаних маркерів. Тепер вам потрібно лише розмістити ще 1 плитку Річки, щоб виконати Завдання на 6 Річок.



Щоразу, коли ви виконуєте Завдання на маркері, перемістіть цей маркер до інших маркерів виконаних Завдань. Щоби бачити свої проміжні результати, розкладайте маркери виконаних Завдань за типом поруч один з одним. Наприкінці гри маркери виконаних Завдань є важливим джерелом переможних очок.

Пам'ятайте: наступна плитка, яка буде розміщена, має бути плиткою Завдання, тому що тепер в ігровій зоні менше ніж 3 плитки Завдань із маркерами на них.

Додаткова інформація:

- Ви можете приєднувати плитки Завдань до територій, Колій або Річок, які вже містять 1 або більше плиток Завдань із маркерами або без них.
- Ви **не можете розмістити плитку Завдання**, яка призведе до того, що територія, Колія або Річка складатиметься з **більшої кількості плиток на момент розміщення**, ніж вказано на маркері цього Завдання. Ви також не можете закрити територію, Колію або Річку плиткою Завдання з маркером, якщо в результаті цього ця територія, Колія або Річка складатиметься з меншої кількості плиток, ніж вказано на маркері цього Завдання. (Територія вважається закритою, якщо вона більше не має відкритого краю, щоб додати до неї плитки для виконання Завдання на маркері для цього типу території.)

Приклад: ви не можете розмістити плитку Завдання з маркером зі значенням 5 ④ в такій орієнтації, оскільки територію Поселення буде закрито в той час, як вона має лише 4 плитки, а на маркері Завдання вказано 5 плиток. Щоб зараз розмістити цю плитку Завдання, вам потрібно повернути її на 1 край за годинниковою стрілкою, щоб зберегти територію відкритою, що дасть вам змогу розмістити іншу плитку Поселення і виконати Завдання на 5 Поселень.



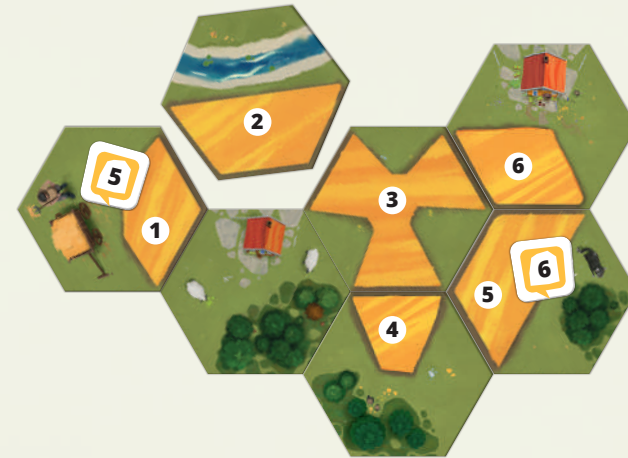
- Ви можете приєднувати плитки до території, Колії або Річки, які **тепер будуть містити більше** плиток, ніж вказано на будь-якому маркері Завдання, який уже є на цій території. У цьому випадку Завдання скасовується, а маркер Завдання повертається в коробку. Так само, ви мусите прибрати маркер Завдання, якщо ви за допомогою **плитки Краєвиду** закриваєте територію, Колію або Річку, яка **буде містити менше плиток**, ніж вказано на маркері.

- Розмістивши плитку, ви можете одночасно виконати понад 1 Завдання на маркерах.

Пам'ятайте: ви повинні викладати плитки Завдань упродовж наступних кількох ходів, доки в ігровій зоні не з'явиться 3 плитки Завдань із маркерами Завдань.

Приклад: ви можете розмістити цю плитку Поля, як показано нижче ②. Тоді ви виконаєте Завдання на 6 Полів, але вам доведеться прибрати Завдання на 5 Полів.

Якби Завдання на 5 Полів було 6 Завданням на 6, тоді ви виконали б обидва Завдання, розмістивши цю плитку.



- Якщо у вас закінчатся плитки Завдань, ви не зможете більше їх викладати. Продовжуйте гру, розміщуючи лише плитки Краєвиду, поки гра не закінчиться.

Прапорці

На початку Кампанії в грі є 3 плитки Краєвиду з Прапорцями:



Зелений Прапорець завжди відповідає типу Краєвиду Ліс, жовтий Прапорець — Поле, а червоний Прапорець — Поселення.

Дотримуйтеся звичайних правил розміщення як і для будь-яких плиток, розміщуючи Прапорець в ігровій зоні.

Але будьте обережні: наприкінці гри території з Прапорцями приносять очки тільки якщо вони були закриті, тобто територія не має відкритих країв щоби продовжити її. (див. приклад на стор. 6.)

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується відразу, коли вам потрібно відкрити плитку Краєвиду, але не залишилося жодної. Будь-які плитки Завдань, що залишились (не були відкриті та розміщені), уже не будуть використані. (Підказка: намагайтеся, щоб кількість нерозкритих плиток Завдань була якомога меншою.)

Якщо ви виконали (або скасували) Завдання, розмістивши останню плитку Краєвиду, продовжуйте гру, розкриваючи та розміщуючи нові плитки Завдань, доки ви більше не зможете виконати (або скасувати) жодного Завдання.

Тепер підрахуйте свої очки.

Вам знадобиться 1 аркуш підрахунку очок на гру. Після підрахунку очок перенесіть свої результати на аркуш Кампанії, на якому ви будете відстежувати коли та як можна розблокувати нові компоненти в наступних іграх.

 A						Підсумки
Завдання 	B1	B2	B3	B4	B5	S1
Прапорці 	C1	C2	C3	Найдовша D1	Найдовша D2	S2
Розблоковані додаткові компоненти E:						S3
<input type="checkbox"/> Червоні Серця (1/край, що збігається):	---	<input type="checkbox"/> Золоте Серце (2/край, що збігається):	---	<input type="checkbox"/> Лісова Хатина (🏠-Завдання):	---	
<input type="checkbox"/> Цирк (всі краї закриті = 10):	---	<input type="checkbox"/> Регулювальник (2/Залізничний Переїзд):	---	<input type="checkbox"/> Свято Врожаю (🍂-Завдання):	---	
<input type="checkbox"/> Пастушка (1/Вівцю):	---	<input type="checkbox"/> Лагорб (на відстані ≤2 = 2/ /плитку Завдання):	---	<input type="checkbox"/> Сторожова Вежа (🏰-Завдання):	---	
<input type="checkbox"/> Будмайданчик (Краєвид із 7+ плиток = 7):	---	<input type="checkbox"/> Летовище Повітряних куль (2/плитку відстані):	---	<input type="checkbox"/> Локомотив (🚂-Завдання):	---	
<input type="checkbox"/>	---	<input type="checkbox"/>	---	<input type="checkbox"/> Корабель (🚢-Завдання):	---	
<input type="checkbox"/>	---	<input type="checkbox"/>	---	<input type="checkbox"/> Залізнична Станція (закрита Колія = 1/плитку):	---	
<input type="checkbox"/>	---	<input type="checkbox"/>	---	<input type="checkbox"/> Гавань (закрита Річка = 1/плитку):	---	
Імена Гравців: F			Дата: G	Результат: H		

Використання **аркуша підрахунку очок** (див. ілюстрацію вгорі праворуч і приклад на наступній сторінці):

A Впишіть номер гри, яку ви зіграли, у короні для Кампанії.

B1 - B5 Підрахуйте суму очок на всіх виконаних маркерах Завдань окремо для кожного типу Краєвиду та впишіть ці суми у відповідні поля. Ви нараховуєте очки за: усі виконані Завдання на Ліси **B1**, усі виконані Завдання на Поля **B2**, усі виконані Завдання на Поселення **B3**, усі виконані Завдання на Колії **B4**, усі виконані Завдання на Річки **B5**. Праворуч впишіть загальну суму очок за всі виконані Завдання **S1**.

C1 - C3 Тепер визначте, які Прапорці розташовані на закритих територіях, оскільки тільки вони принесуть очки: **за кожен Прапорець** на закритій території отримайте стільки очок, скільки плиток входить до цієї території. Впишіть суми у відповідні поля: очки за зелені Прапорці **C1**, очки за жовті Прапорці **C2**, очки за червоні Прапорці **C3**.

D1 - D2 Підрахуйте, скільки плиток у вашій найдовшій Колії та найдовшій Річці. (Усі плитки одного типу, які є суміжними одна з одною без розривів, враховуються для довжини Колії та Річки.)

Впишіть кількість плиток у полі для найдовшої Колії **D1** й найдовшої Річки **D2**. Праворуч впишіть загальну суму очок за Прапорці та найдовші Колію та Річку **S2**.

E На початку Кампанії ігноруйте цей розділ. Ви зможете вписувати сюди очки лише після того, як розблокуєте нові компоненти. На початку кожної наступної гри Кампанії ми рекомендуємо відмічати в цьому розділі компоненти, які ви вже розблокували (щоб знати, які з них принесуть очки наприкінці гри). Запишіть загальну суму очок, отриманих за цей розділ, у крайньому полі праворуч. **S3**

F Впишіть імена гравців для цієї гри.

G Впишіть дату гри.

H Впишіть фінальний результат для вашої гри. (Сума очок за всі розділи **S1 + S2 + S3**)

Приклад підрахунку очок (для верхньої частини аркуша підрахунку):

Завдання:

Під час гри ви виконали 1 Завдання на Лісі, 2 Завдання на Поля, 1 Завдання на Поселення, 4 Завдання на Колії та 1 Завдання на Річці, які разом принесли 42 очки за виконані Завдання.

Прапорці:

Ви розмістили 2 Прапорці: 1 жовтий та 1 зелений. Оскільки територія Лісу із зеленим Прапорцем не була закрита (вона має 3 відкриті краї), ви не отримуєте жодних очок за цей Прапорець. А територія Поля із жовтим Прапорцем закрита. Оскільки вона складається з 5 плиток, ви отримуєте 5 очок, впишіть їх у відповідне поле на аркуші підрахунку очок.

Найдовша Колія та найдовша Річка:

У вас є 2 Колії на ігровому полі: перша складається з 8 плиток, а друга — лише з 4. Отже, ваша найдовша Колія має 8 плиток, тож ви отримуєте 8 очок за найдовшу Колію.

Також на полі є 2 Річки — з 5 плиток і з 1 плитки. Тож ви отримуєте 5 очок за найдовшу Річку.

У підсумку ви набрали 42+5+8+5=60 очок за цей розділ.



						Підсумки
Завдання	4	9	4	20	5	42
Прапорці		5		Найдовша 8	Найдовша 5	18

Тепер, коли ви підраховали очки за гру, перейдіть до **аркуша Кампанії**.

Спочатку впишіть свій результат у Список найкращих результатів, знайшовши рядок, який відповідає вашому результату. (Округліть свій результат у меншу сторону до найближчого значення в стовпці 1. Наприклад, 128 очок округляється до 120.) Потім у стовпці справа, позначеному короною 2, впишіть номер гри, в якій ви досягли цього результату. (Ви можете досягти одного результату кілька разів.)

В середньому стовпці цього рядка 3 вказано, скільки білих кружечків ви можете закреслити на Трекові прогресу (посередині аркуша Кампанії). Одразу закресліть їх, починаючи із найнижчого, ліворуч від фермера.

Завжди закреслюйте білі кружечки послідовно. Не враховуйте зелені плитки в кількість кружечків, які треба закреслити, просто пропустіть їх. Після другої зеленої плитки Трек прогресу розгалужується. Ви можете вільно вибрати який із сусідніх кружечків ви хочете закреслити наступним — залежно від того, що ви хочете розблокувати. Пам'ятайте, усі закреслені кружечки мають бути сусідніми один з одним (в тому числі через зелені плитки).

Список найкращих результатів

Трек прогресу

Розблоковані досягнення

Початок Треку прогресу тут

Щоразу, коли ви досягнете зеленої плитки, ви щось розблокуєте:

Перша зелена плитка відкриває Коробку 1 **4**. Друга зелена плитка відкриває Коробку 2 **5**. Усі інші зелені плитки розблоковують нові карти Досягнень із Коробки 3. Щоразу, коли ви досягаєте однієї із цих зелених плиток, відкрийте Коробку 3 і дістаньте вказану карту та, якщо необхідно, будь-які додаткові компоненти (які вказані на карті). Крім того, є 3 білі кружечки на Трекові прогресу, які розблоковують додаткові Червоні Серця, коли ви їх закреслюєте **6**. Вони також зберігаються в Коробці 3.

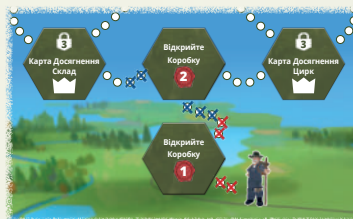
Приклад: Ви щойно зіграли дві гри. У 1-й грі ви отримали 136 очок, а у 2-й — 151. Відповідно, ви вписали [1] гру в рядок Нічний сторож та [2] у рядок Домовласниця.

	Результат: 136
	Результат: 151

Зважаючи на ваш результат в 1-й грі, ви можете закреслити 4 білі кружечки на Трекові прогресу, що розблокує Коробку 1.

180 Інженерка	6	✗
170 Фермерка	6	✗
160 Лісничий	5	✗
150 Домовласниця	5	✗ 2
140 Актриса	4	✗
130 Нічний сторож	4	✗ 1
120 Кучер	3	✗
110 Рибалка	3	✗
100 Газетярка	2	✗
0-99 Пройдисвіт	1	✗

Після 2-ї гри ви можете закреслити ще 5 білих кружечків, що розблокує Коробку 2. Після цього ви можете закреслити 2 останні кружечки в напрямку карти Досягнення Склад, щоб розблокувати її наступною. Однак тут є місце для вибору. Наприклад, ви можете закреслити або по 1 кружечку ліворуч та праворуч від 2-ї зеленої плитки, або 2 білі кружечки в напрямку карти Досягнення Цирк.



Розблоковані компоненти додаються до гри відповідно до вказівок на картах Досягнень. В основному застосовуються такі правила:

Спочатку викресліть те, що ви розблокували, у списку праворуч від Треку. (У верхньому розділі списку перелічено все, що ви отримаєте в Коробці 3, а в нижньому розділі перелічено все, що ви отримаєте в Коробках 1, 2, 4 і 5.) Усі розблоковані компоненти завжди використовуються в усіх наступних іграх Кампанії.


Коли ви вперше відкриєте Коробку, спочатку прочитайте інформацію на карті Вмісту. У Коробках зберігаються карти Досягнень, які ви будете викладати горілиць біля ігрової зони в

майбутніх іграх. Якщо під час гри вам вдасться виконати умову на карті Досягнення, переверніть її та дотримуйтесь інструкцій на звороті (Досягнення розблоковано!).

Карти Досягнень

Карти Досягнень складаються з таких елементів:

У **верхній частині лицьової сторони** карти поруч із заголовком “Карта Досягнення” розташовано піктограму замкненого замка:

 Карта Досягнення

У нижній частині карти вказано, які компоненти можна розблокувати та як це зробити. (Карти з Коробки 3 перевертаються одразу.)

На звороті карт — заголовок “Досягнення Розблоковано!” з піктограмою відімкненого замка поруч:

 Досягнення Розблоковано!

На цій стороні карти ви дізнаєтесь, що ви розблокували, нові дії в грі, а також нові правила, якщо вони потрібні. (Один виняток: у Коробці 1 є карта, яка розблоковується негайно. У заголовку на лицьовій стороні вказано “Досягнення Розблоковано!”, а нижче вся необхідна інформація. На звороті наведено 2 приклади.)

Відтепер зберігайте всі карти Досягнень, які ви не розблокували, окремо від тих, які ви вже розблокували.

Змішайте нові плитки Краєвиду з іншими плитками Краєвиду, а нові плитки Завдань — із плитками Завдань. В організаторі передбачено додатковий простір, щоб усе помістилося у відповідні відділення. Ви також розблокуєте нові **Особливі плитки**, які є третім типом плиток. Вони мають такий самий зворот, як і плитки Краєвиду, але вирізняються Вказівником із піктограмами на лицьовій стороні:



Якщо Особлива плитка має особливий спосіб нарахування очок, на Вказівнику будуть зображені відповідні піктограми, які нагадуватимуть як саме ця плитка приносить очки.



У всіх інших випадках на Вказівнику буде зображено знак оклику.

Попри те, що ці Особливі плитки мають такий самий зворот, що і плитки Краєвиду, для них є спеціальні правила для певних ситуацій (вони вказані **жирним** шрифтом на карті Досягнення). Також, в органайзері є окреме відділення для Особливих плиток.

Важливо: не додавайте Особливі плитки (тобто плитки з Вказівниками) **до інших плиток Краєвиду** під час підготовки до гри, **доки ви не повернете 3 випадкові плитки Краєвиду** назад у коробку, не дивлячись.

В будь-який момент, ви можете призупинити Кампанію, щоби почати нову або продовжити іншу Кампанію з іншою групою гравців. Використовуйте карти Вмісту для кожної Коробки, щоби переконатися, що ви розклали компоненти в правильній Коробки. Список праворуч на аркушах Кампаній нагадає вам які компоненти ви вже розблокували у відповідних Кампаніях.

*Якого найвищого результату ви зможете досягти?
Скільки ігор вам знадобиться, щоб розблокувати всі нові ігрові компоненти?*

КОМАНДА



Команда відеогри Dorfromantik: (за годинниковою стрілкою з верхнього лівого кута: Сандро Хойбергер, Лука Лангенберг, Тімо Фальке, Цві Зауш)

Лука, Сандро, Тімо та Цві є розробниками відеогри Dorfromantik, яка була випущена для ПК й Nintendo Switch. Разом вони заснували студію Toukana Interactive, під іменем якої

вони планують розробити ще багато креативних і якісних інді-ігор. Їхня перша гра, Dorfromantik, має великий міжнародний успіх. Крім того, Dorfromantik була нагороджена багатьма нагородами, зокрема, за найкращий ігровий дизайн і найкращий дебют на German Computer Game Prizes 2021, а також за найкращу німецьку гру на German Developer Prizes 2021. Усі четверо — шанувальники настільних ігор, тому отримали масу задоволення, беручи участь у реалізації настільної версії гри.



Ілюстратор: Пол Рібе з Берліна є художником візуальної розробки й працює переважно в індустрії розваг. Серед іншого, він працює для відзначених нагородами студій KARAKTER Design Studio й Envar Entertainment (Стокгольм), а також працює над кількома відомими серіями AAA-відеоігор, відомими форматами серіалів і блокбастерами. Dorfromantik — перша настільна гра, яку він проілюстрував.

Основним викликом було зберегти чарівний стиль відеоігри, зважаючи на вимоги настільної гри. Йому особливо сподобалося додавати маленькі сценки на плитки.



Автори гри: понад 20 років тому два дизайнери — Лукас Зах із півночі Німеччини та Майкл Палм із півдня Німеччини — зустрілися випадково (чи, можливо, завдяки удачі?). Лукас хотів дізнатись, як насправді розробляються ігри, і дістав навання гру зі своєї ігрової полиці, щоб написати її автору. Майкл отримав повідомлення у своєму магазині ігор

і коміксів Seetrol на Боденському озері. Вони познайомилися й, окрім деяких початкових ідей, разом розробили свою першу гру Die Kutschfahrt zur Teufelsburg (Adlung Verlag), яка була визнана картковою грою року в Італії.

Відтоді вони разом створили безліч ігор. Вони співпрацюють за допомогою щотижневих відеоконференцій, випробовуючи свої ігри онлайн або у своїх тестових групах на півночі та півдні. Результатом цього стали не лише такі ігри, як The Dwarfs, Magic to the Power of Three (обидві для Pegasus Spiele), Bang! The Dice Game (Abacusspiele), Aventuria (Ulisses Spiele) та серія UNDO (Pegasus Spiele), а також дружба між двома розробниками ігор, які живуть на відстані понад 800 км один від одного. Обидва сподіваються, що гравці будуть у захваті від їхньої останньої роботи, Dorfromantik.



ПРОПУСТИТЬ ПРАВИЛА!

DIZED® НАВЧАЄ, ПОКИ ВИ ГРАЄТЕ.
Інтерактивний навчальний посібник крок за кроком проведе вас через гру. Відкрийте Dized і почніть грати зараз!

IOS • ANDROID • DIZED.COM

Ліцензіар: Toukana Interactive

Автори гри: Лукас Зах і Майкл Палм | **Ілюстрації:** Пол Рібе
Графічний дизайн: Єнс Візе | **Реалізація:** Клаус Оттмаєр

Українське видання: "Ігрова Майстерня"

Керівники проєкту: Ігор Загребін та Михайло Мокляк

Переклад і редактура: Яна Мокляк | **Дизайн і верстка:** Вікторія Погоріла



Ця настільна гра ґрунтується на Dorfromantik, відзначеній нагородами відеоігри від Toukana Interactive у Німеччині.

Ігри це Пристрасть!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

ihrova-maysternya.com



/ihrova.maysternya

Автори хотіли б подякувати цим людям за години тестування: Арне, Бабс, Деміан, Фелікс, Флоріан, Френсіс, Якоб, Йоханнес, Катаріна, Катя, Ліза, Клаус, Маркус, Натан, Ноа, Пол, Філіп, Сайлас, Свен, Тіліні, Томас, Ванесса та Лука, Сандро, Тімо та Цві з Toukana.

v1.0 Усі права застережено. Відтворення або публікація правил, компонентів або ілюстрацій та графічного дизайну дозволяється лише з попереднього дозволу Pegasus Spiele.

Pegasus Spiele GmbH, Ам Штрасбах 3, 61169 Фрідберг, Німеччина, за ліцензією Toukana Interactive UG.

© 2023 Pegasus Spiele GmbH.

Ексклюзивний дистриб'ютор в Україні: Компанія ТОВ "Ігрова Майстерня", вул. Нижній Вал, 49, Київ, Україна.

