

DORF ROMANTIK

SAKURA

Regolamento

Un gioco cooperativo di piazzamento tessere per 1-6 amanti dei villaggi, dai 10 anni, creato da Lukas Zach e Michael Palm.



Pegasus Spiele

Conosci questi giochi del mondo di Dorfromantik?



- Vincitore dello Spiel des Jahres 2023
- Piazzamento tessere collaborativo
- Gioco a campagna in cui puntate a migliorare il punteggio finale



PROMO “IL GRANDE MULINO”



PROMO “WETTERAU”



COMPONENTI

73 Tessere, divise in:

43 Tessere Paesaggio



30 Tessere Incarico (con i seguenti 5 tipi di incarichi)



30 Segnalini Incarico



Segnalino
Incarico Ciliegio



Segnalino
Incarico Risaia



Segnalino
Incarico Villaggio



Segnalino
Incarico Strada



Segnalino
Incarico Fiume



Retro dei Segnalini Incarico
(2x4, 2x5, 2x6 per colore/tipo di Incarico)



Retro dei Segnalini Incarico
(2x4, 2x5, 2x6 per colore/tipo di Incarico)



Retro dei Segnalini Incarico
(2x4, 2x5, 2x6 per colore/tipo di Incarico)

2 Blocchi



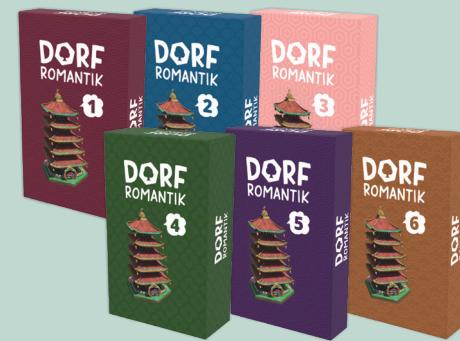
1 blocco Campagna (20 fogli, stampati su un lato)



1 blocchetto Segnapunti
(50 fogli stampati su entrambi i lati)

Componenti sbloccabili durante le partite

47 carte | 77 tessere | 1 Plancia | 9 segnalini di legno



FAQ e esempi dei componenti sbloccati possono essere scaricati su: www.giochiredglove.it/dorfromantik

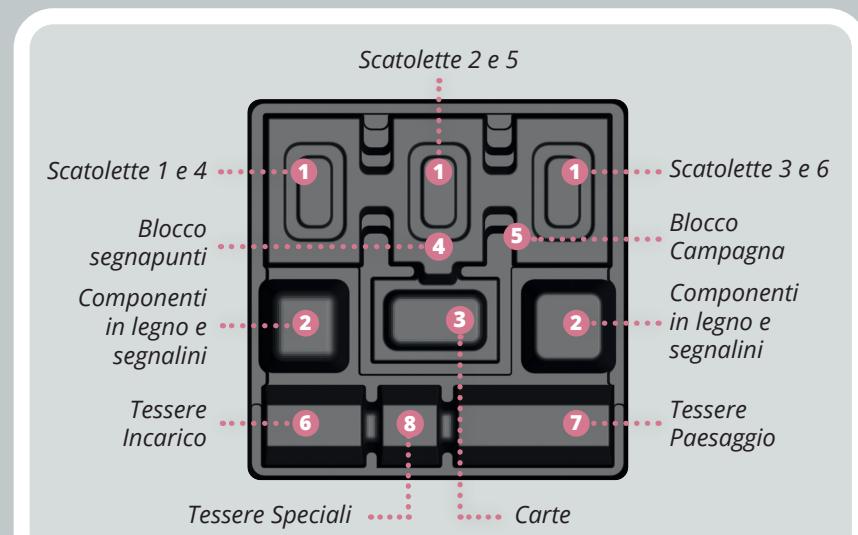
Composizione dell'Inserto

Negli scompartimenti superiori ci sono 6 scatolette 1. Queste contengono del nuovo materiale aggiuntivo per il gioco. Non aprite queste scatolette finché non vi sarà detto.

Sotto le scatolette, a destra e sinistra ci sono gli spazi per conservare i componenti in legno e tutti i segnalini 2. Al centro fra questi due, c'è uno spazio per mettere le carte sbloccate durante la campagna 3.

Inserite il blocchetto segnapunti al centro sopra gli spazi per le scatolette 4, e il blocco Campagna sopra la parte superiore dell'inserto 5.

Nella parte più bassa dell'inserto, c'è lo spazio per conservare le tessere esagonali. Tutte le tessere Incarico possono essere posizionate nello spazio di sinistra 6, tutte le tessere Paesaggio nello spazio di destra 7, e tutte le tessere Speciali sbloccate in quello centrale 8.



PREPARAZIONE

Mescolate tutte le tessere Paesaggio a faccia in giù. Pescatene 3 e rimettetete nella scatola senza guardarle. Queste non saranno usate in questa partita. Dopodiché create un qualsiasi numero di pile a faccia in giù con le tessere rimanenti e mettetele a lato della vostra area di gioco.

Poi mescolate tutte le tessere Incarico a faccia in giù. Create un qualsiasi numero di pile coperte e mettetele vicino all'area di gioco - separate dalle tessere Paesaggio.

Infine mescolate i segnalini Incarico a faccia in giù e raggruppatevi per colore (o icone). Metteteli a faccia in giù a fianco dell'area di gioco, vicino alle pile delle tessere Incarico.

Potete tenere da parte i blocchi Campagna e Segnapunti dato che non vi serviranno fino alla fine della partita.

Importante: Non aprite nessuna delle 6 scatolette finché non vi sarà detto!

SCOPO DEL GIOCO

In questo gioco collaborerete per creare un bellissimo panorama piazzando tessere mentre completate gli Incarichi richiesti dagli abitanti. Allo stesso tempo dovete realizzare una strada e un fiume quanto più lunghi possibili, senza dimenticarvi delle bandiere. Meglio riuscirete nel realizzare questi obiettivi, più punti farete alla fine della Partita.

Sulla base dei vostri punteggi di partita in partita, sbloccherete nuovi componenti nascosti nelle scatolette. Queste vi daranno nuovi incarichi aggiuntivi che vi permetteranno di aumentare il vostro punteggio massimo nelle partite successive.

Suggerimento: Se conoscete già *Dorf fromantik – il gioco da tavolo*, potete iniziare subito a giocare senza dover leggere le regole. Dopo la prima partita, andrete a leggere i dettagli per il foglio campagna a pag.10.



COME SI GIOCA (1/3)

Scegliete il primo giocatore. Inizia lui a giocare, poi i turni procedono in senso orario fino al termine della partita (vedete pagina 8).

Al vostro turno, dovete rivelare 1 tessera Paesaggio o 1 tessera Incarico che poi andrete a piazzare nell'area di gioco seguendo le regole di piazzamento (vedete il riquadro a destra). Prima di piazzare la tessera, potete discutere con gli altri giocatori dove sarebbe meglio posizionarla. Dopo il confronto, prendete la vostra decisione finale e posizionate la tessera.

Le seguenti regole determinano se rivelerete una tessera Paesaggio o una tessera Incarico:

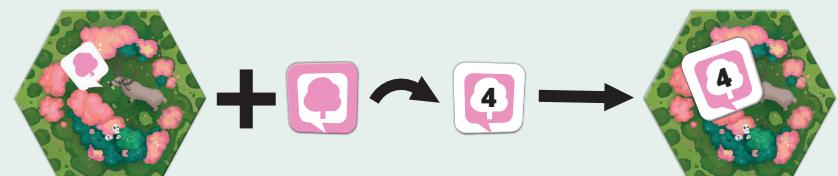
Nei primi 3 turni di una partita, dovete rivelare 1 tessera Incarico.

Ogni volta che rivelerete una tessera Incarico, dovete prendere **immediatamente 1 relativo segnalino Incarico** da aggiungere **sopra alla tessera Incarico**. Girate il segnalino in modo che sia visibile il numero e posizionatele insieme nell'area di gioco.

Esistono 5 tipi differenti di Incarico:

Incarico Ciliegio	Incarico Risaia	Incarico Villaggio	Incarico Strada	Incarico Fiume

Esempio: Se rivelerete una tessera Incarico con un Incarico Ciliegio, rivelerete 1 segnalino Incarico Ciliegio e mettetelo sulla tessera Incarico. Dopodiché piazzate entrambi insieme nell'area di gioco.



Ad ogni turno dovete prima controllare quante tessere Incarico con segnalini Incarico sono presenti nell'area di gioco:

A) Se ci sono **meno di 3 tessere Incarico con segnalini Incarico** su di loro, dovete rivelare **1 tessera Incarico** dalle pile e metterla nell'area di gioco insieme al suo segnalino Incarico secondo le regole di piazzamento.

B) Se ci sono **3 tessere Incarico con segnalini Incarico** su di loro, rivelate **1 tessera Paesaggio** dalle pile e mettetela nell'area di gioco secondo le regole di piazzamento.

Ora, **le regole di piazzamento:** dove e come piazzare una tessera?

La regola fondamentale:

Tutte le tessere devono **sempre** essere piazzate in modo che siano connesse ad un gruppo di tessere. Cioè, **almeno** 1 dei 6 lati di ogni tessera deve toccare il lato di un'altra tessera già presente nell'area di gioco.

Inoltre, dovete rispettare queste 2 regole di piazzamento:

- **I lati con Strade e Fiumi devono sempre combaciare con il loro tipo.** Per esempio, non puoi collegare un lato con il Fiume ad un lato senza Fiume (è possibile aggiungere tessere con lati di Fiume e Strada non connessi alla tua area di gioco, nella speranza di connetterli più avanti durante la partita.)
- Potete, invece, posizionare i lati Paesaggio **Ciliegio, Risaia, e Villaggio** (così come i **Prati**), ovunque vogliate dato che **non devono combaciare** per forza con lati del loro stesso tipo.



COME SI GIOCA (2/3)

Completere un Incarico

Ogni segnalino Incarico riporta un numero (4, 5 o 6) che specifica **esattamente** quante Strade, Fiumi e Tessere (siano esse Paesaggio, Incarico o Speciali) corrispondenti devono essere presenti nel territorio, per completare il segnalino Incarico. (Un **territorio** è composto da 1 o più tessere di 1 tipo connesse tra di loro da lati che combaciano.)

I segnalini Incarico possono essere completati **immediatamente** nel momento in cui vengono piazzati.

Esempio: Il segnalino Incarico della Risaia è completato perché il territorio Risaia è formato da esattamente 4 tessere.



Ogni volta che completate un segnalino Incarico, spostatelo nella vostra area dei segnalini Completati. Per avere un'idea più chiara dell'andamento della partita, tenete questi segnalini divisi per tipo, uno di fianco all'altro. Alla fine del gioco, i segnalini Incarico completati saranno un'importante parte del vostro punteggio.

Non dimenticate: la prossima tessera da piazzare dovrà essere una tessera Incarico perché ora ci saranno meno di 3 tessere Incarico con un segnalino Incarico su di loro nell'area di gioco.

Esempio: Il segnalino Fiume con il valore 5 non è ancora completato perché il fiume è composto, in questo momento, da solo 4 tessere.



Nel turno successivo, piazzate una Tessera Incarico con un segnalino di valore 6. Questo completa il Segnalino Incarico di valore 5, che ora potete spostare in un'area degli Incarichi Completati, da tenere separata dalle pile da cui si pescano i nuovi Incarichi. Ora avrete bisogno di 1 tessera Fiume in più per completare il segnalino Incarico di valore 6.



COME SI GIOCA (3/3)

Dettagli aggiuntivi:

- Potete piazzare una tessera Incarico in un territorio, che contiene già 1 o più tessere Incarico con o senza segnalino Incarico su di esse.
- Non potete piazzare una **tessera Incarico** portando un territorio, una Strada o un Fiume ad avere **nel momento in cui la piazzate più tessere**, del numero richiesto dal segnalino Incarico collegato alla tessera. Non potete chiudere un territorio, strada o Fiume composto da **meno** tessere di quelle richieste dal Segnalino Incarico presente sulla tessera Incarico che aggiungete. Chiudere significa che non è più presente un lato aperto a cui è possibile aggiungere una tessera per espandere il territorio.

Esempio: Non potete posizionare la tessera Incarico con il segnalino Incarico di valore 5 con questo orientamento perché il territorio Villaggio a cui si collega risulterebbe chiuso con sole 4 tessere Villaggio anziché le 5 richieste.

Per poterlo posizionare, dovreste girare la tessera di 1 lato in senso orario, lasciando così un lato Villaggio aperto dove posizionare, in futuro, una tessera Villaggio.



- Ma **successivamente** potete posizionare una tessera in un territorio, Strada o Fiume in modo che contenga **più** tessere rispetto ad un segnalino Incarico già presente nel territorio stesso. In questo caso, dovete però **rimuovere il segnalino Incarico** e rimetterlo nella scatola. Ugualmente dovete scartare il segnalino, se **successivamente chiudete** con una tessera un territorio, Strada o Fiume in cui è presente un segnalino Incarico, con **meno** tessere nel territorio di quelle richieste dall'Icarico.

- Posizionando una tessera, potete completare più di 1 Segnalino Incarico nello stesso momento. Ricordate che dovete continuare a giocare tessere Incarico nei prossimi turni finché non ci saranno di nuovo 3 tessere Incarico con relativi segnalini Incarico nell'area di gioco.

Esempio: Potete posizionare questa tessera Risaia come mostrato qui sotto 2. In questo modo completerete l'Icarico da 6, ma dovete rimuovere l'Icarico da 5. Se l'Icarico da 5 Risaia fosse stato un Incarico da 6, avreste potuto completare entrambi gli incarichi insieme.



- Se le pile delle Tessere Incarico finiscono, non potete più giocare Tessere Incarico. Continuate a giocare piazzando solo tessere Paesaggio fino alla fine della partita.

Bandiere

All'inizio della Campagna ci sono 3 tessere Paesaggio in gioco con una bandiera:



La Bandiera verde è sempre associata con il tipo di paesaggio Risaia, la Bandiera rosa con il Ciliegio e la rossa con il Villaggio.

Seguite le regole di piazzamento quando aggiungete una Bandiera all'area di gioco, esattamente come per qualsiasi altra tessera.

Ma state attenti: Alla fine della partita, guadagnerete punti per i territori con la Bandiera solo se saranno chiusi, ovvero se non avranno lati aperti (Vedete l'esempio a pagina 8).

FINE DELLA PARTITA

Il gioco finisce immediatamente quando dovete rivelare una nuova tessera Paesaggio, ma non ve ne sono più disponibili. Qualsiasi tessera Incarico che non è stata ancora rivelata e posizionata non avrà effetto in questa partita.

Se completate un Incarico con l'ultima tessera Paesaggio (o ne cancellate uno), il gioco continua con una nuova tessera Incarico finché non potete più completare (o cancellare) nessun Incarico.

Ora calcolate il vostro punteggio.

Avrete bisogno di 1 Foglio segnapunti per partita. Dopo il punteggio, trasferite il vostro risultato sulla pagina della Campagna, che terrà traccia e mostrerà quando e come sbloccare nuovi componenti di partita in partita.



Esempio di punteggio (Estratto del segnapunti):



Obiettivi:

Durante la partita avete completato 1 Incarico Ciliegio, 2 Incarichi Risaia, 1 Incarico Villaggio, 3 Incarichi Strada e 1 Incarico Fiume. Questi Incarichi completati vi hanno dato un totale di 36 punti.

Bandiere:

Avete posizionato 2 Bandiere: 1 rossa e 1 verde.

Dato che il territorio Villaggio con la Bandiera non è stato chiuso (ha 1 lato aperto), non guadagnerete punti per questa Bandiera.

Il territorio Risaia con la Bandiera verde è stato chiuso. Dato che è composto da 5 tessere, segnate 5 punti nello spazio corrispondente del Segnapunti.

Strada e Fiume più lunghi:

Ci sono 2 Strade separate: la prima è composta da 8 tessere, la seconda da 3. Quindi, la vostra Strada più lunga è quella da 8 tessere e segnate 8 punti nello spazio dedicato.

Il Fiume è composto da 5 tessere, quindi segnate 5 punti nello spazio dedicato.

In totale, il vostro punteggio è $36+5+8+5=54$.

							7	Somma
Incarichi	4	9	4	14	5			36
Bandiere		5		Più lungo 8	Più lungo 5	Più lungo = +2		18

Ecco come usare il **Foglio Segnapunti** (Trovate un esempio del punteggio a metà della pagina precedente):

1							7	Somma
2	Incarichi							A
3	Bandiere	A	B	C	Più Lungo	Più Lungo	Più Lungo + 2	B
4								
5	Sbloccati <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Fiori di ciliegio (collezionati) <input type="radio"/> Templi (totalmente circondato combaciante = 6) <input type="radio"/> Sorgenti Termali (completa = 3) (3/Incarico Dintorni) <input type="radio"/> Ponti (Fiume più lungo = 5/Ponte) <input type="radio"/> Portali (Strada più lunga = 5/Portale) <input type="radio"/> Eremita (3/lato libero) <input type="radio"/> Osservatorio (Parte di un territorio con bandiera circondato (TB) = 3/ TB circondato) <input type="radio"/> Cartografo (Linea di vista = 2/Incarico) <input type="radio"/> Lottatore di Sumo (1/lato combaciante) <input type="radio"/> Raccoglitore di Muschio (1/lato combaciante) <input type="radio"/> Coltivatrice di Riso (1/lato combaciante) <input type="radio"/> Barca e Molo (1/tessera fra i due) <input type="radio"/> Carro ed Emporio (1/tessera fra i due) <input type="radio"/> Poeta (3/Prato) 							C
6	Nomi dei giocatori	Data:	Risultato:			7		

1 Progresso della Campagna

Inserite il numero della partita di questa campagna nella corona.

2 Obiettivi

Calcolate il totale dei valori degli Incarichi completati per ogni tipo di Paesaggio e mettete il risultato negli spazi corrispondenti. Fate punti per: tutti gli incarichi Ciliegio completati , tutti gli Incarichi Risaias completati , tutti gli Incarichi Villaggio completati , tutti gli Incarichi Strada completati , tutti gli Incarichi Fiume completati . Tutto a destra potete segnare il totale **A**.

Nota: Per poter segnare dei punti nelle ultime due colonne dovrete prima sbloccare i corrispondenti Traguardi.

3 Bandiere

Ora controllate quali bandiere sono all'interno di territori completati, dato che saranno le uniche a fornire punti: Per ogni Bandiera in un territorio completato, guadagnate punti pari al numero di tessere in quel territorio. Inserite il totale negli appositi spazi: i punti per le Bandiere rosa **A**, i punti per le Bandiere verdi **B**, i punti per le Bandiere rosse **C**.

4 La Strada e il Fiume più lungo

Contate quante tessere sono presenti sulla vostra Strada più lunga e nel vostro Fiume più lungo. (Tutte le tessere dello stesso tipo che sono adiacenti l'una all'altra senza interruzioni contano per le Strade o i Fiumi).

Inserite la somma di tessere negli spazi per la Strada più lunga e per il Fiume più lungo. A destra, inserite il totale per le Bandiere, la Strada più lunga e il Fiume più lungo **B**.

5 Sbloccati

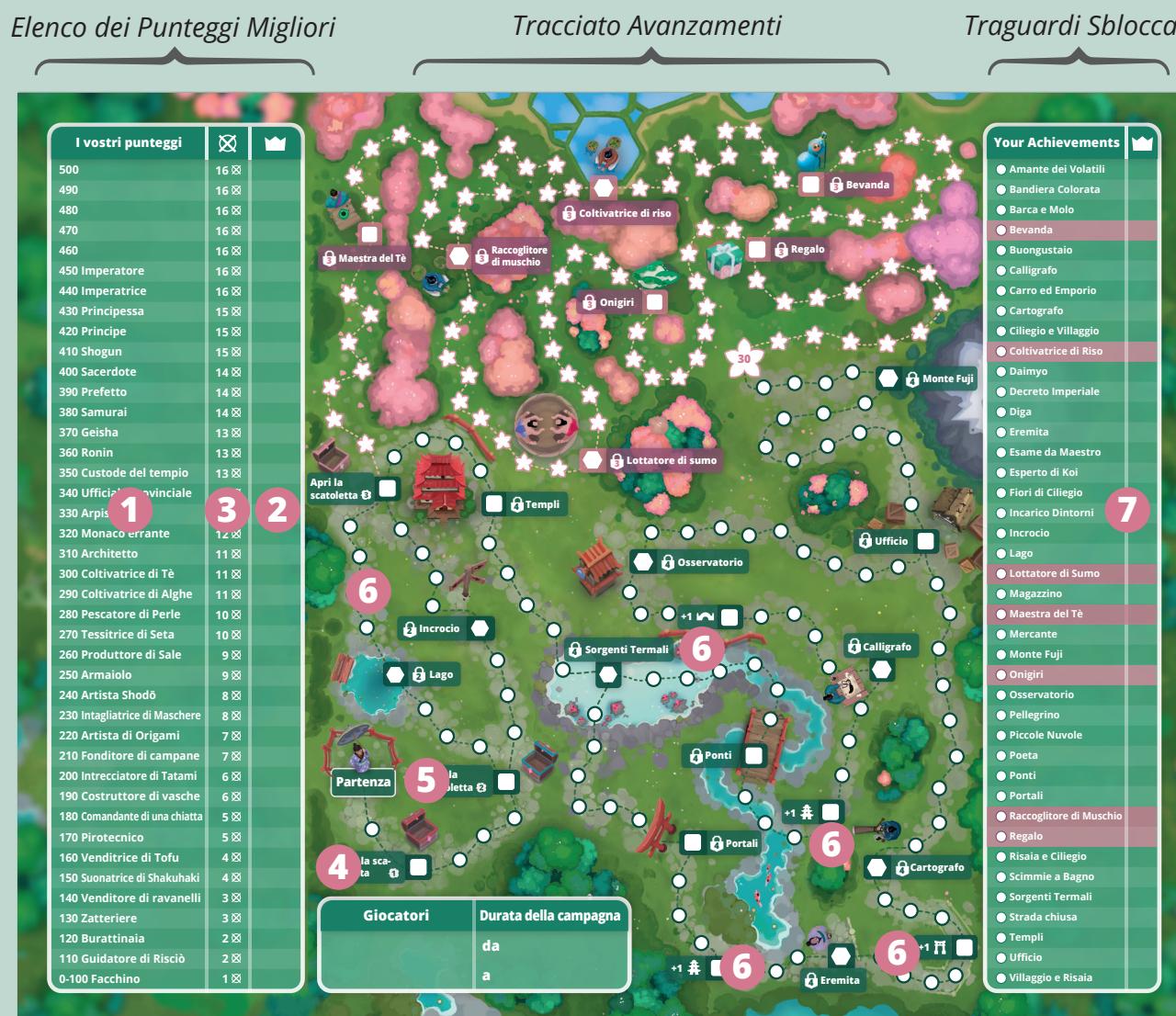
All'inizio della Campagna, ignorate quest'area. Potrete inserire punti qui solo quando avrete sbloccato nuovi componenti. All'inizio di ogni partita della vostra campagna, vi suggeriamo di controllare quali obiettivi sono disponibili a seconda dei componenti che avete già sbloccato (in modo da sapere quali faranno punti alla fine della partita). Inserite il totale dei punti guadagnati da questa sezione nello spazio più a destra **C**.

6 Chi e quando

Mettete qui il nome dei giocatori e la data di questa partita.

7 Risultato

Inserite qui il totale del vostro punteggio (la somma di **A** + **B** + **C**).



Dopo aver segnato i punti partita, passate al **Foglio della Campagna**.

Per prima cosa, cercate la riga che corrisponde al vostro risultato nella lista dei Punteggi Migliori. Arrotondando per difetto il vostro risultato al punteggio più vicino nella colonna (ad esempio, 128 punti vengono arrotondati a 120) ① Poi segnate il numero della partita in cui avete ottenuto questo risultato nella colonna a destra contrassegnata da una corona ②. (Potreste ottenere lo stesso risultato più volte).

Lo spazio centrale di questa riga **3** mostra quanti piccoli cerchi bianchi potete smarcare nel tracciato di Avanzamento al centro del vostro Foglio della Campagna. Ora procedete a barrarli, iniziando dallo spazio Partenza in basso a sinistra.

Barrate sempre un cerchio dopo l'altro seguendo la linea tratteggiata. Se incontrate una casella verde dovete barrare l'esagono o il quadrato presenti. In alcuni punti il tracciato si divide.

Potete scegliere liberamente quale cammino intraprendere — a seconda di cosa volete sbloccare dopo. Dovete ricordarvi che tutti i cerchi barrati devono essere consecutivi tra loro lungo il percorso tratteggiato.

Quando raggiungete un esagono verde, sblocchate qualcosa:

Il primo quadrato verde sblocca la Scatoletta 1 ④, Il secondo quadrato verde sblocca la Scatoletta 2 ⑤. Con gli altri quadrati ed esagoni verdi si sbloccano nuovi Traguardi. Se raggiungete un lucchetto chiuso con un numero all'interno, aprite la corrispondente scatoletta e prendete la carta Traguardo nominata. Poi leggete il testo e procedete a prendere ulteriori componenti se richiesto.

In più, potete prendere i componenti in legno (corrispondente al simbolo) dalla scatoletta 4 nei 4 spazi lungo il percorso 6.

Esempio: Nella prima partita avete fatto 156 punti e nella seconda 171. Per cui avete raggiunto la riga della Suonatrice di Shakuhaki "1" e quella del Pirotecnico "2".

Grazie al risultato della prima partita, potrete barrare 4 cerchi bianchi sul Tracciato di Avanzamento, sbloccando la Scatoletta 1.

Grazie al risultato della seconda partita, potete barrare altri 5 cerchi, sbloccando la Scatoletta 2. Dopotiché decidete di barrare 3 cerchi verso il Lago per tentare di sbloccare questo Traguardo. Ma potreste anche barrare 2 cerchi verso il Lago ed 1 verso l'Incrocio (o viceversa).



200 Intrecciatore di Tatami	6 ☒	
190 Costruttore di vasche	6 ☒	
180 Comandante di una chiatte	5 ☒	
170 Pirotecnico	5 ☒	2
160 Venditrice di Tofu	4 ☒	
150 Suonatrice di Shakuhaki	4 ☒	1
140 Venditore di ravanelli	3 ☒	
130 Zatteriere	3 ☒	
120 Burattinaia	2 ☒	
110 Guidatore di Risciò	2 ☒	
0-100 Facchino	1 ☒	



I componenti sbloccati vengono aggiunti seguendo le regole che si trovano sulle carte Traguardo. Di base, si applicano le seguenti regole:



Innanzitutto, sbarra ciò che hai sbloccato nell'elenco a destra del foglio 7 (sono ordinati in ordine alfabetico). Tutti i componenti sbloccati andranno utilizzati nelle prossime partite della Campagna.

Quando aprite una scatoletta sbloccata, iniziate a leggere la carta Componenti che ne descrive il contenuto. Nelle scatole, troverete delle carte Traguardo che dovrete mettere a faccia in su vicino alla area di gioco nelle successive partite. Se riuscite a completare la condizione di un Traguardo durante una partita, girate la carta e seguite le istruzioni sul retro (Traguardo Raggiunto).

Le Carte Traguardo

Le carte Traguardo sono così formate:

Nella parte superiore del **fronte** vicino al titolo Carta Traguardo, vedrete sempre l'icona di un lucchetto chiuso:



Nella parte inferiore della carta, scoprirete cosa potrete sbloccare e come fare per sbloccarlo (Le carte sbloccate dal foglio Campagna vanno girate immediatamente).

Il titolo sul **retro** è Traguardo Raggiunto con l'icona di un lucchetto aperto:



Su questo lato potrete scoprire cosa avete sbloccato, qualcosa di nuovo da fare e, se applicabili, nuove regole (Ci sono due carte che hanno il titolo sul fronte Traguardo Raggiunto. Leggete immediatamente entrambi i lati di queste carte).

D'ora in poi, tenete tutte le carte Traguardo che non avete ancora raggiunto separate da quelle che avete già raggiunto.

Mescolate le nuove tessere Paesaggio e le nuove Tessere Incarico con le altre già presenti. Nei relativi scompartimenti c'è dello spazio extra per le nuove tessere. Potrete anche sbloccare delle **tessere Speciali**, che diventeranno un terzo tipo di tessera. Queste hanno lo stesso retro delle tessere Paesaggio e sono distinguibili per un Cartello con delle icone posto sul fronte:



Se una tessera Speciale con un Cartello ha un modo Speciale di fare punti, sarà presente un'icona per ricordare come puoi ottenerne questi punti.

In tutti gli altri casi, il Cartello mostrerà un punto esclamativo.

Anche se queste tessere Speciali hanno lo stesso retro delle tessere Paesaggio, esistono regole speciali che si applicano in 3 situazioni (ognuna evidenziata in **grassetto** sulla carta Traguardo). C'è anche uno spazio separato per le tessere Speciali nell'inserto della scatola.

Importante: Non mescolate le tessere Speciali (Cioè le tessere con un Cartello) **con le altre tessere Paesaggio** durante la preparazione del gioco **prima di aver scelto casualmente le 3 tessere Paesaggio** da rimettere all'interno della scatola.

Potete mettere in pausa una Campagna in qualsiasi momento per iniziare una nuova Campagna o continuare un'altra Campagna con un gruppo di gioco differente. Utilizzate le carte Componenti di ogni Scatoletta per essere sicuri di rimettere al posto giusto tutti i componenti. La lista sul lato destro del foglio Campagna vi permetterà di ricordare ciò che avete sbloccato nelle rispettive Campagne.

Fin quanto in alto puoi arrivare con il tuo punteggio?

Quante partite dovrà fare per sbloccare tutti i nuovi componenti?

CREDITI



La squadra del Videogioco di Dorfromantik: (a partire da sinistra in alto e procedendo in senso orario: Sandro Heuberger, Luca Langenberg, Timo Falcke, Zwi Zausch). Luca, Sandro, Timo, e Zwi sono gli sviluppatori che danno vita al videogioco Dorfromantik ad ora rilasciato per PC e Nintendo Switch. Insieme hanno fondato lo studio di sviluppo Toukana Interactive, sotto il quale vorrebbero sviluppare molti altri giochi indie creativi e di qualità. Il loro primo titolo, Dorfromantik, ha goduto di grande successo internazionale. Inoltre, Dorfromantik ha vinto molti premi, tra cui Best Game Design e Best Debut durante i German Computer Game Prizes 2021, insieme al Best German Game durante i German Developer Prizes 2021. Tutti e quattro sono accaniti giocatori di giochi da tavolo e si sono molto divertiti durante l'implementazione del loro titolo.



Illustratore: Paul Riebe, da Berlino, è un artista che lavora principalmente per l'industria dell'intrattenimento. Tra le altre cose, ha lavorato per i pluripremiati Studio di Design KARAKTER e per Envar Entertainment di Stoccolma ma anche a diverse rinomate serie di videogiochi AAA, formati di serial famosi e blockbuster. Dorfromantik è stato il primo gioco da tavolo che ha illustrato. Preservare lo stile affascinante del gioco da tavolo e, allo stesso tempo, incontrare i requisiti del gioco da tavolo è stata una grande sfida. Gli è piaciuto particolarmente aggiungere le numerose piccole scene sulle tessere.



Game Designers: Più di 20 anni fa, i due designer - Lukas Zach dalla Germania Settentrionale e Michael Palm dalla Germania Meridionale - si sono incontrati per caso (o forse per fortuna?). Lukas voleva scoprire come si sviluppavano dei giochi e scelse un gioco a caso dalla sua collezione per scrivere all'autore. Michael ricevette il messaggio nel suo negozio di fumetti e giochi Seetroll sul Lago di Costanza. I due si incontrarono e, oltre a mettere giù le basi per molti altri giochi, svilupparono il primo gioco insieme, Il Castello del Diavolo (Adlung Verlag), che fu premiato come Gioco dell'Anno in Italia.

Da quel momento, hanno sviluppato molti giochi insieme. Lavorano insieme in video conferenza ogni settimana, provando i loro giochi insieme online o nei loro gruppi di test del nord e del sud. Ciò ha dato origine non solo a giochi come The Dwarfs, Magic to the Power of Three (entrambi per Pegasus Spiele), Bang! Il Gioco di dadi (ABACUSSPIELE), Aventuria (Ulisses Spiele) e la serie UNDO (Pegasus Spiele), ma anche ad un'amicizia tra due autori che vivono a più di 800 km di distanza. "Dorfromantik - Il gioco da tavolo" è la versione analogica del videogioco "Dorfromantik". Con questo gioco hanno vinto per la prima volta lo "Spiel des Jahres".

Prodotto sotto licenza concessa da: **Toukana Interactive**

Game Design: Lukas Zach e Michael Palm | **Illustrazioni:** Paul Riebe
Grafica: Jens Wiese | **Progetto:** Klaus Ottmaier

Edizione Originale: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, sotto licenza di Toukana Interactive UG. © 2023 Pegasus Spiele GmbH.

Edizione Italiana: Berry Games. Berry games è un marchio NRG SRL, via E. Filiberto 2, 20149 Milano (MI) Italia.

Traduzione: Mariano Sacco | **Impaginazione:** Giovanni Spadaro



Questo gioco da tavolo è basato su **Dorf Romantik**, il pluripremiato videogioco da Toukana Interactive in Germania.

v1.1 Tutti i diritti riservati. La riproduzione o la pubblicazione delle regole, dei componenti, delle illustrazioni o del design grafico è permesso solo dopo l'autorizzazione di NRG SRL.

