

DORFROMANTIK – TURNIERSET

ZUSÄTZLICHE REGELN

Für das Turnierset gelten dieselben Regeln bezüglich des Aufdeckens der Plättchen, der Legeregeln, des Erfüllens von Aufträgen und des Spielendes, wie in *Dorfromantik – Das Brettspiel* beschrieben. Ihr spielt jedoch jeweils mit einer eigenen Auslage.

Zusätzlich gelten folgende Regeln:

Spielvorbereitung

- 1 Nehmt euch zunächst beide je 1 Plättchen mit bunter Fahne und Berg und 1 Plättchen mit bunter Fahne und See. Legt diese 2 Plättchen jeweils offen vor euch aus. 
- 2 Legt alle Auftragsplättchen nach Auftragsstyp und Auftragswert aufsteigend sortiert offen aus.
- 3 Legt daneben alle Landschaftsplättchen offen aus. Sortiert dabei am besten die 3 Plättchen eines Plättchentyps (z. B. 3 Kanten mit Wald/Dorf/Getreide mit Flussendstück oder Wald/Dorf/Getreide je 2 gegenüberliegende Kanten verbindend) in Gruppen zusammen. So können die unterschiedlichen Plättchen leichter erfasst werden. 
- 4 Legt die grünen Häkchen-Marker und die X-Marker für euch beide leicht erreichbar am Rand der Spielfläche aus.

Spielablauf

Das Duell beginnt mit einer **Auswahlphase**, in der ihr beide euer „Deck“ für die Partie zusammenstellt. Hierbei gilt:

Entscheidet, wer von euch beiden beginnt. Diese Person wählt 1 Plättchen ihrer Wahl aus und legt es offen vor sich ab. Danach wählt die andere Person 1 Plättchen. Dies tut ihr beide abwechselnd so lange, bis nur noch 1 Plättchen übrig ist. Dieses Plättchen erhält die Person, die das letzte Plättchen genommen hat (also nicht als Erste ein Plättchen wählen durfte). Es müssen während der gesamten Auswahlphase immer alle ausgewählten Plättchen für euch beide sichtbar bleiben.

Beim Auswählen eines jeden einzelnen Plättchens ist die Entscheidung frei, ob es ein Landschafts- oder ein Auftragsplättchen sein soll. Am Ende dieser Phase habt ihr beide somit je eine unterschiedliche Anzahl an Auftrags- und Landschaftsplättchen vor euch liegen.

Mischt nun verdeckt je eure Auftrags- und Landschaftsplättchen. Bildet dann je 1 verdeckten Stapel Auftrags- und 1 verdeckten Stapel Landschaftsplättchen.

Ihr spielt immer gleichzeitig. Deckt jeweils 1 Plättchen auf und legt es den üblichen Legeregeln entsprechend in eurer Auslage an. Eure Auslagen entwickelt ihr getrennt voneinander. Deckt, wie üblich, in den ersten 3 Zügen jeweils 1 Auftragsplättchen auf. **Im weiteren Verlauf deckt eine Person nur dann ein Auftragsplättchen auf, wenn sie einen Auftrag erfüllt hat, unabhängig davon, was die andere Person aufdecken muss.**

Erfüllt ihr einen Auftrag, deckt den aufgedruckten Auftragsmarker mit einem Häkchen-Marker ab. Brecht ihr einen Auftrag ab, deckt den aufgedruckten Auftragsmarker mit einem X-Marker ab.

Neue Elemente

Bunte Fahnen: Es gibt 2 Plättchen mit bunten Fahnen. An die Kante mit der bunten Fahne dürft ihr eine Landschaftsart eurer Wahl (Wald, Getreide, Dorf oder auch Wiese) anlegen. Die bunte Fahne zählt dann für dieses Gebiet.

Berge/Seen: Ein Berg/See setzt sich aus 2 Plättchen zusammen, deren Kanten übereinstimmen und zusammen einen Berg/einen See ergeben. **WICHTIG:** An eine Bergkante darf nur eine andere Bergkante und an eine Seekante nur eine andere Seekante gelegt werden!



Spielende

Ihr beendet das Spiel nicht zwingend zum selben Zeitpunkt. Die Partie endet für eine Person sofort, sobald sie ein Landschaftsplättchen aufdecken und anlegen müsste, aber alle ihre Landschaftsplättchen aufgebraucht sind. Die andere Person spielt so lange weiter, bis auch sie ein Landschaftsplättchen aufdecken und anlegen müsste, aber alle ihre Landschaftsplättchen aufgebraucht sind.

Wie üblich kann es dabei vorkommen, dass ihr am Spielende noch verdeckte Auftragsplättchen vor euch liegen habt.

Auch gilt unverändert: Erfüllt ihr mit eurem letzten Landschaftsplättchen einen Auftrag (oder brecht einen ab), deckt ihr neue Auftragsplättchen so lange weiter auf, bis ihr keinen weiteren Auftrag mehr erfüllt (oder abbrecht).

Zählt nun, wie folgt, eure Punkte zusammen:

Aufträge: Addiert alle Punkte eurer erfüllten (also mit einem Häkchen-Marker abgedeckten – schiebt den Marker hierfür etwas zur Seite) Aufträge.

Längster Fluss: Zählt nach, aus wie vielen Plättchen euer längster Fluss besteht. Addiert diese Zahl hinzu.

Bunte Fahnen: Berechnet für beide bunten Fahnen wie für Fahnen üblich eure Punkte. Grenzt die bunte Fahne an eine Wiese, bringt sie 1 Punkt ein.

Berge/Seen: Jeder vollständige Berg/See bringt 3 Punkte ein.

Die Person mit dem höheren Ergebnis gewinnt die Partie. Im Falle eines Gleichstandes löst diesen anhand der folgenden Tie Breaker auf: Falls der erste den Gleichstand nicht auflöst, kontrolliert dies mit dem zweiten usw. – so lange, bis eine Entscheidung vorliegt:

- 1 Es gewinnt, wer in Summe mehr Berge & Seen gebildet hat.
- 2 Es gewinnt, wer den längeren Fluss gebildet hat.
- 3 Es gewinnt, wer mehr Punkte über seine beiden bunten Fahnen erreicht hat.
- 4 Es gewinnt, wer in Summe mehr Punkte über die Auftragsmarker erreicht hat.
- 5 Falls bei allen 4 Tie Breaker ein Gleichstand vorliegt, entscheidet das Los, wer eine Runde weiterkommt.

Impressum

Spieldesign: Lukas Zach und Michael Palm

Illustrationen: Paul Riebe

Realisation: Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Toukana Interactive GmbH.
© 2024, 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele



Dieses Brettspiel basiert auf Dorfromantik, dem preisgekrönten Videospiel von Toukana Interactive aus Deutschland.

DORF ROMANTIK

CHALLENGE



Spieler eine Partie (Dauer ca. 30 min) und gewinne mit etwas Glück die Neuheit *Dorf Romantik - Leichtes Gepäck*.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele