



# DORF ROMANTIK

EL JUEGO DE MESA

Un juego cooperativo de colocación de losetas creado por Lukas Zach y Michael Palm para 1-6 amantes de la vida rural de 8 años o más.

## COMPONENTES

73 losetas:

48 losetas de paisaje

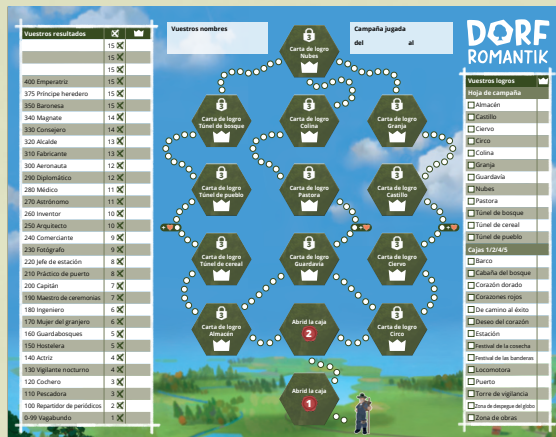


- 1 Bosque
- 2 Cereal
- 3 Pueblo
- 4 Río
- 5 Vía
- 6 Paso a nivel
- 7 Ovejas (2)
- 8 Bandera
- 9 Pradera
- R Reverso

25 losetas de misión (de los 5 tipos siguientes):



25 fichas de misión



1 bloc de campañas (20 hojas impresas por 1 cara)

Misiones	Banderas	Desbloqueado	Totales
<input type="checkbox"/> Corazones rojos (1/lado coincidente): <input type="checkbox"/> Circo (completamente rodeado = 10): <input type="checkbox"/> Guardavía (2/paso a nivel): <input type="checkbox"/> Pastora (1/oveja): <input type="checkbox"/> Colina (a distancia 2 = 2/loseta misión): <input type="checkbox"/> Zona de obras (por territorio de 7+ = 7): <input type="checkbox"/> Zona de despegue del globo (2/distancia): <input type="checkbox"/> Corazón dorado (2/lado coincidente):	<input type="checkbox"/> Cabaña del bosque (misiones): <input type="checkbox"/> Festival de la cosecha (misiones): <input type="checkbox"/> Torre de vigilancia (misiones): <input type="checkbox"/> Locomotora (misiones): <input type="checkbox"/> Barco (misiones): <input type="checkbox"/> Estación (vía cerrada = 1/loseta): <input type="checkbox"/> Puerta (río cerrado = 1/loseta):	<input type="checkbox"/> Cajas 12/14/5: <input type="checkbox"/> Barco: <input type="checkbox"/> Cabaña del bosque: <input type="checkbox"/> Conector dorado: <input type="checkbox"/> Citaciónes rojas: <input type="checkbox"/> De camino al árbol: <input type="checkbox"/> Deseño del corazón: <input type="checkbox"/> Estación: <input type="checkbox"/> Festival de la cosecha: <input type="checkbox"/> Festival de las banderas: <input type="checkbox"/> Locomotora: <input type="checkbox"/> Puerta: <input type="checkbox"/> Torre de vigilancia: <input type="checkbox"/> Zona de despegue del globo: <input type="checkbox"/> Zona de obras:	
Vuestros nombres:	Fecha:	Resultado:	

1 bloc de puntuaciones (50 hojas impresas por ambas caras)

Componentes que se desbloquean entre partidas (repartidos en 5 cajas):

32 losetas | 31 cartas | 8 fichas |  
5 corazones de madera | 1 base de plástico



Podéis descargar las preguntas frecuentes y algunos ejemplos de los componentes desbloqueados en [www.playsdgames.com/](http://www.playsdgames.com/) (cuidado con hacer spoiler del contenido aún no desbloqueado).

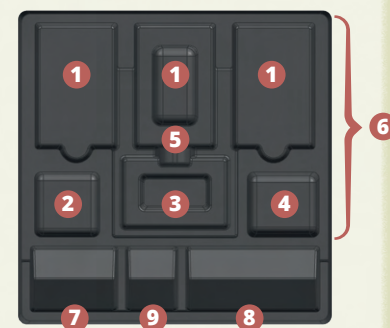
### El inserto:

En los 3 compartimentos superiores del inserto hay 5 cajas **1** que contienen componentes nuevos para añadir al juego. Estas cajas no se deben abrir hasta que así lo indique el juego.

En el primer compartimento, debajo de las cajas, se pueden guardar los corazones de madera (que se desbloquean de las cajas) **2**, en el segundo, las cartas desbloqueadas durante la campaña **3**, y, en el tercero, todas las fichas de misión **4**.

El bloc de puntuaciones se puede situar sobre el compartimento central de las cajas y las cartas **5**, y el bloc de campañas se puede poner encima de la parte superior del inserto **6**.

Todas las losetas hexagonales caben en los compartimentos de la parte inferior del inserto. Las losetas de misión van en el de la izquierda **7**, las de paisaje, en el de la derecha, **8** y las losetas especiales que desbloqueáis se pueden guardar en el del medio **9**.



## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

**Mezclad todas las losetas de misión bocabajo.** Cread varias pilas de losetas bocabajo y colocadlas a un lado de la zona de juego.

**Mezclad todas las losetas de paisaje bocabajo. A continuación, robad 3 y devolvedlas a la caja sin mirarlas.** No se usarán durante la partida. Tomad las losetas restantes, cread varias pilas de losetas bocabajo y colocadlas a un lado de la zona de juego (separadas de las losetas de misión).

**Mezclad las 25 fichas de misión bocabajo** y separadlas según el color (o el icono). A continuación, colocadlas a un lado de la zona de juego, cerca de las pilas de losetas de misión, manteniéndolas bocabajo. El bloc de puntuaciones y el de campañas los podéis dejar a un lado, ya que no se necesitan hasta el final de la partida.

**Importante:** No abráis ninguna de las 5 cajas hasta que así lo indique el juego.

## OBJETIVO DEL JUEGO

En *Dorfromantik* debéis colaborar para crear un maravilloso mapa, para lo cual colocaréis losetas y completaréis misiones. Al mismo tiempo, intentaréis crear la vía y el río más largos posibles, sin olvidaros de las banderas. Cuantos más objetivos logréis, mayor será vuestra puntuación al final de la partida.

Según vuestra puntuación, entre una partida y otra desbloquearéis los nuevos componentes ocultos en las 5 cajas. Así podréis acceder a misiones extra que os permitirán superar vuestra puntuación en las partidas siguientes.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Elegid quien empezará. A continuación, empezando por esta persona y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, jugaréis por turnos hasta el final de la partida (consultad la página 5).

En vuestro turno, mostraréis 1 loseta de paisaje o de misión, que deberéis colocar en la zona de juego respetando las reglas de colocación (consultad la página 3). Antes de colocarla, podéis hablar con los demás para decidir dónde es mejor colocar esa loseta. Aunque la decisión final la tomará quien esté jugando el turno.

Las reglas siguientes determinan si debéis mostrar 1 loseta de paisaje o 1 loseta de misión:

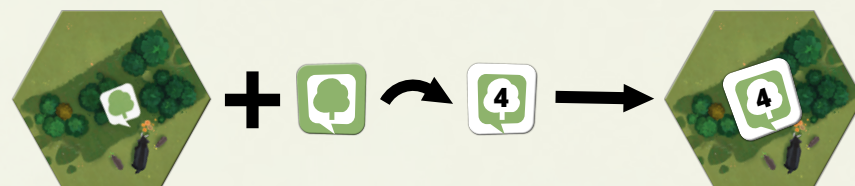
**Durante los 3 primeros turnos de la partida, siempre debéis mostrar 1 loseta de misión.**

**Siempre** que mostréis una loseta de misión, **debéis tomar de inmediato 1 ficha de misión correspondiente** para ponerla sobre esa **loseta de misión**. Girad la ficha de misión para que se vea el número y colocadlas en la zona de juego.

Hay 5 tipos de misiones distintas:

Misión de bosque	Misión de cereal	Misión de pueblo	Misión de vía	Misión de río

**Ejemplo:** Si mostráis una loseta de misión con una misión de bosque, mostrad 1 ficha de misión de bosque y ponedla sobre la loseta. A continuación, colocad ambas en la zona de juego.



En cada turno posterior a los 3 primeros, debéis comprobar cuántas losetas de misión con ficha hay en la zona de juego:

- A) Si hay **menos de 3 losetas de misión con ficha**, debéis mostrar **1 loseta de misión** y colocarla en la zona de juego según las reglas de colocación, con la ficha de misión correspondiente encima.
- B) Si hay **3 o más losetas de misión con ficha**, debéis mostrar 1 loseta de paisaje y colocarla en la zona de juego según las reglas de colocación.

## Reglas de colocación

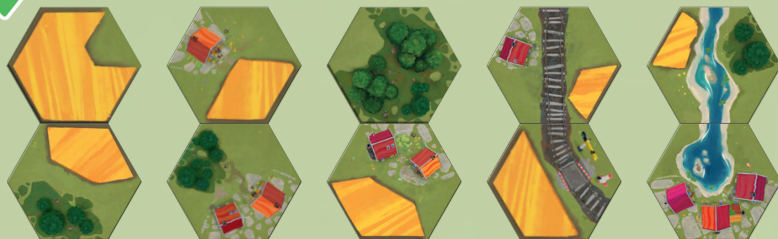
**La regla de oro:** Las losetas **siempre** se deben colocar formando 1 único grupo de losetas. Eso significa que es necesario colocar cada loseta de manera que **al menos** 1 de los 6 lados esté en contacto con otra loseta previamente colocada de la zona de juego.

Además, es obligatorio respetar las 2 reglas de colocación siguientes:

- **Los lados con vías y ríos siempre deben conectarse a su mismo tipo.** Es decir, no podéis conectar el lado de río de una loseta con un lado sin río de otra loseta. Obviamente, es posible colocar losetas con vías o ríos sin conectar, con la esperanza de conectar un nuevo río o una nueva vía más adelante.
- Por otro lado, los **bosques, cereales y pueblos** (así como los espacios abiertos de las **praderas**) los podéis colocar **como deseáis**, no es necesario que coincidan con su mismo tipo.



Ejemplos de colocaciones válidas.



Ejemplos de colocaciones que no son válidas.

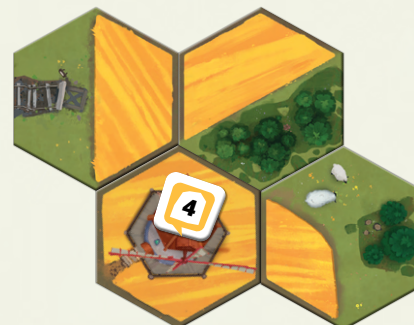


## Completar misiones

Cada ficha de misión muestra un número (4, 5 o 6) que indica la cantidad **exacta** de losetas que debe haber en el territorio, río o vía correspondientes para completar la ficha de misión.

Un **territorio** está compuesto por 1 o más losetas de 1 tipo conectadas por el lado correspondiente (de bosque, de cereal o de pueblo). Las fichas de misión puede ser que se completen de inmediato al colocarlas.

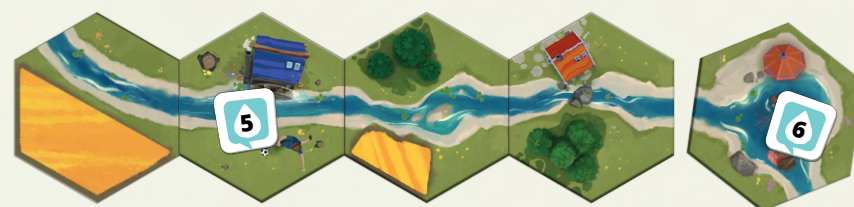
**Ejemplo:** La ficha de misión de cereal se ha completado porque el territorio de cereal se compone exactamente de 4 losetas.



**Ejemplo:** La ficha de misión de río con un valor de 5 no se ha completado aún porque el territorio de río, de momento, solo se compone de 4 losetas.



En un turno posterior, colocáis una loseta de misión de río con una ficha de misión de valor 6. Eso completa la ficha de misión de río de valor 5 y la movéis a la zona de misiones completadas, separada de las fichas de misión sin usar, a un lado de la zona de juego (ver a continuación). Ahora solo necesitáis colocar 1 loseta de río más para completar la ficha de misión de río de valor 6.



Siempre que completéis una ficha de misión, movedla a la **zona de fichas de misión completadas** (creadla a un lado de la zona de juego). Para llevar la cuenta durante la partida, colocadlas unas al lado de las otras según su tipo. Al final de la partida, las fichas de misión completadas son una fuente importante de puntos.

**Recordad:** Después de completar una misión, la siguiente loseta que coloquéis será una loseta de misión, ya que habrá menos de 3 losetas de misión con fichas en la zona de juego.

### Información adicional:

- Podéis colocar losetas de misión en cualquier territorio, río o vía que ya contenga 1 o más losetas de misión (con o sin ficha).
- **No podéis colocar ninguna loseta de misión** que haga que un territorio, río o vía esté compuesto, **cuando coloquéis esa loseta**, por **más** losetas que las que requiere su ficha de misión. Tampoco podéis colocar una loseta de misión con ficha de misión si, al colocarla, cerráis ese territorio, río o vía con menos losetas de las que requiere la nueva ficha de misión. («Cerrar» significa que no hay ningún lado «abierto» donde añadir losetas para completar la nueva ficha de misión de ese territorio).

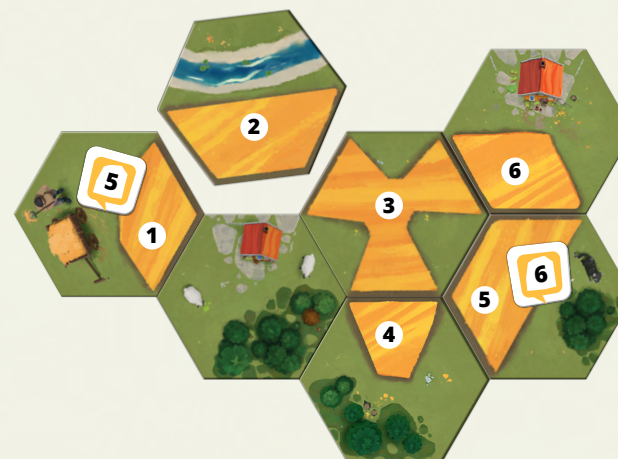
**Ejemplo:** No podéis colocar la loseta de misión con la ficha de misión de valor 5 (4) con esta orientación porque se cerraría el territorio de pueblo con solo 4 losetas de pueblo pero con una ficha de misión que requiere 5. Podrías colocar esta loseta de misión, rotándola 1 lado en el sentido de las agujas del reloj, dejando 1 lado abierto que permitiría añadir después otra loseta de pueblo para completar la ficha de misión de valor 5.



- Podéis colocar una loseta en un territorio, un río o una vía que provoque que **contenga más losetas** de las que indique cualquiera de sus fichas de misión previamente colocadas. En ese caso, debéis **cancelar** la ficha de misión correspondiente y devolverla a la caja. Asimismo, debéis **cancelar** una ficha de misión si cerráis un territorio, río o vía con una **loseta de paisaje** de manera que **contenga menos losetas** de las que indique su ficha de misión.

- Al colocar 1 loseta, podéis completar más de 1 ficha de misión a la vez. Recordad que deberéis seguir jugando losetas de misión en los siguientes turnos hasta que en la zona de juego haya 3 losetas de misión con fichas de misión.

**Ejemplo:** Podrías colocar esta loseta de cereal como se muestra en la imagen de debajo (2). Completaríais la misión de cereal de valor 6, pero cancelaríais la misión de cereal de valor 5. Si la ficha de valor 5 fuera de valor 6, al colocar esta loseta se completarían las 2 misiones.



- Si se os agotan las losetas de misión, ya no podéis jugar más losetas de misión. Continúad colocando únicamente losetas de paisaje hasta el final de la partida.

### Banderas

Al comienzo de la campaña, en el juego hay 3 losetas de paisaje con una bandera:



La bandera verde siempre está relacionada con el paisaje de bosque, la amarilla, con el de cereal, y la roja, con el de pueblo.

Cuando coloquéis una loseta con bandera en la zona de juego, seguid las reglas de colocación normales.

Pero tened en cuenta que: Al final de la partida, solo obtendréis puntos por los territorios con bandera cerrados; es decir si no tienen ningún lado abierto. (Consultad el ejemplo de la página 6).

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina de inmediato cuando tengáis que mostrar una loseta de paisaje y estas se hayan agotado. Cualquier loseta de misión restante que no se haya mostrado y colocado ya no se usará en la partida en curso. (Consejo: Deberíais intentar reducir al mínimo la cantidad de losetas de misión sin mostrar).

Si completáis (o canceláis) una misión con la última loseta de paisaje, continuad la partida mostrando y colocando nuevas losetas de misión hasta que ya no podáis completar (o cancelar) más misiones.

A continuación, calculad vuestra puntuación.

Necesitaréis 1 hoja de puntuación por partida. Después de sumar los puntos, introducíd los resultados en la hoja de campaña, lo que os permitirá saber qué logros habéis conseguido ya y os indicará cuándo y cómo podéis desbloquear nuevos componentes del juego.

 <b>A</b>						Totales
Misiones 	<b>B1</b>	<b>B2</b>	<b>B3</b>	<b>B4</b>	<b>B5</b>	<b>S1</b>
Banderas 	<b>C1</b>	<b>C2</b>	<b>C3</b>	Más larga <b>D1</b>	Más largo <b>D2</b>	<b>S2</b>
<b>Desbloqueado</b> <b>E</b>						<b>S3</b>
<input type="checkbox"/> Corazones rojos (1/lado coincidente):	—	<input type="checkbox"/> Cabaña del bosque (misiones  ):	—			
<input type="checkbox"/> Circo (completamente rodeado = 10):	—	<input type="checkbox"/> Festival de la cosecha (misiones  ):	—			
<input type="checkbox"/> Guardavía (2/paso a nivel):	—	<input type="checkbox"/> Torre de vigilancia (misiones  ):	—			
<input type="checkbox"/> Pastora (1/oveja):	—	<input type="checkbox"/> Locomotora (misiones  ):	—			
<input type="checkbox"/> Colina (a distancia 2 = 2/loseta misión):	—	<input type="checkbox"/> Barco (misiones  ):	—			
<input type="checkbox"/> Zona de obras (por territorio de 7+ = 7):	—	<input type="checkbox"/> Estación (vía cerrada = 1/loseta):	—			
<input type="checkbox"/> Zona de despegue del globo (2/distancia):	—	<input type="checkbox"/> Puerto (río cerrado = 1/loseta):	—			
<input type="checkbox"/> Corazón dorado (2/lado coincidente):	—					
<b>Vuestros nombres:</b> <b>F</b>			<b>Fecha:</b> <b>G</b>		<b>Resultado:</b> <b>H</b>	

A continuación se explica cómo usar la **hoja de puntuación** (consultad también la imagen en la esquina superior derecha de esta página y el ejemplo de la siguiente).

**A** Escribid en la corona el número de partida que acabáis de jugar correspondiente para la campaña en curso.

**B1 - B5** Calculad los puntos de las fichas de misión según el tipo de paisaje y anotad el total de cada tipo en el espacio correspondiente. Se suman puntos por todas las misiones de bosque **B1**, cereal **B2**, pueblo **B3**, vía **B4** y río **B5** completadas. En la última columna de la fila, anotad el total de la suma de todas las misiones completadas **S1**.

**C1 - C3** Ahora comprobad qué banderas están en territorios cerrados, puesto que son las únicas que puntúan. **Por cada bandera** que haya en un territorio cerrado, obtenéis tantos puntos como el número de losetas que haya en ese territorio. Escribid en el espacio correspondiente los puntos de las banderas verdes **C1**, los puntos de las banderas amarillas **C2** y los puntos de las banderas rojas **C3**.

**D1 - D2** Contad el número de losetas que haya en la vía y en el río más largos de la zona de juego (cuentan todas las losetas con ese tipo de paisaje que estén adya-

centes sin que se interrumpa el segmento de vía o de río correspondiente). Escribid en el espacio correspondiente el número de losetas de la vía más larga **D1** y del río más largo **D2**. En la última columna de la fila, anotad el total de la suma de las banderas, la vía más larga y el río más largo **S2**.

**E** Al comienzo de la campaña, ignorad este recuadro. Aquí solamente podréis anotar puntos después de desbloquear nuevos componentes. Al comienzo de las siguientes partidas de vuestra campaña, recomendamos tachar todas las casillas de la hoja de puntuación que correspondan a componentes que ya hayáis desbloqueado (así sabréis cuáles puntúan al final de la partida). Anotad la puntuación total de esta sección en el espacio de la columna de más a la derecha. **S3**

**F** Escribid aquí vuestros nombres.

**G** Escribid aquí la fecha de la partida.

**H** Escribid aquí el total de puntos de la partida (la suma de **S1** + **S2** + **S3**).

### Ejemplo de puntuación (de la parte superior de la hoja de puntuación):

#### Misiones:

En la partida, habéis completado 1 misión de bosque, 2 misiones de cereal, 1 misión de pueblo, 4 misiones de vía y 1 misión de río, que suman un total de 42 puntos.

#### Banderas:

Habéis colocado 2 banderas: 1 amarilla y 1 verde. Puesto que el territorio de bosque con la bandera verde no está cerrado (tiene 3 lados abiertos), no obtenéis puntos por esa bandera. El territorio de cereal con la bandera amarilla sí está cerrado. Como se compone de 5 losetas, sumáis 5 puntos, que debéis anotar en el espacio correspondiente de la hoja de puntuación.

#### Vía y río más largos:

Tenéis 2 segmentos de vía: el primero se compone de 8 losetas y el segundo tan solo de 4. Por lo tanto, como el segmento más largo es de 8 losetas, sumáis 8 puntos por la vía más larga. Las longitudes de vuestros 2 segmentos de río son de 5 losetas y de 1 loseta, así que obtenéis 5 puntos por el río más largo.

En esta sección, sumáis un total de  $42+5+8+5=60$  puntos.



						Totales
Misiones	4	9	4	20	5	42
Banderas		5		Más larga 8	Más largo 5	18

Ahora que habéis sumado los puntos de la partida, tomad la **hoja de campaña**.

En primer lugar, introducíd el resultado en la lista de récords, en la fila que se corresponda con vuestro resultado. Redondead hacia abajo hasta el valor inferior más próximo de la columna **1** (por ejemplo, 128 puntos se redondean como 120). A continuación, en la columna de la derecha que tiene la corona **2**, escribid el número de la partida en la que habéis obtenido ese resultado (podéis obtener el mismo resultado varias veces).

La casilla central de esa fila **3** indica cuántos círculos blancos podéis tachar del indicador de progreso situado en el centro de la hoja de campaña. Tachadlos ahora, empezando por el círculo inferior a la izquierda del excursionista.

Tachad siempre los círculos en orden. No contéis los hexágonos verdes a la hora de tachar, simplemente, omitidlos. Después del segundo hexágono verde, el indicador de progreso se bifurca. Siempre podéis elegir qué círculo adyacente al hexágono tachar, según lo siguiente que queráis desbloquear. Recordad que todos los círculos tachados deben estar adyacentes entre sí (o a través de hexágonos verdes).

#### Lista de récords

#### Indicador de progreso

#### Logros desbloqueados

Vuestros resultados		
400 Emperatriz	15	<input checked="" type="checkbox"/>
375 Príncipe heredero	15	<input checked="" type="checkbox"/>
350 Baronesa	15	<input checked="" type="checkbox"/>
340 Magnate	14	<input checked="" type="checkbox"/>
330 Consejero	14	<input checked="" type="checkbox"/>
320 Alcalde	13	<input checked="" type="checkbox"/>
310 Fabricante	13	<input checked="" type="checkbox"/>
300 Aeronauta	12	<input checked="" type="checkbox"/>
290 Diplomático	12	<input checked="" type="checkbox"/>
280 Médico	11	<input checked="" type="checkbox"/>
270 Astrónomo	11	<input checked="" type="checkbox"/>
260 Inventor	10	<input checked="" type="checkbox"/>
250 Arquitecto	10	<input checked="" type="checkbox"/>
240 Comerciante	9	<input checked="" type="checkbox"/>
230 Fotógrafo	9	<input checked="" type="checkbox"/>
220 Jefe de estación	8	<input checked="" type="checkbox"/>
210 Práctico de puerto	8	<input checked="" type="checkbox"/>
200 Capitán	7	<input checked="" type="checkbox"/>
190 Maestro de ceremonias	7	<input checked="" type="checkbox"/>
180 Ingeniero	6	<input checked="" type="checkbox"/>
170 Mujer del granjero	6	<input checked="" type="checkbox"/>
160 Guardabosques	5	<input checked="" type="checkbox"/>
150 Hostelera	5	<input checked="" type="checkbox"/>
140 Actriz	4	<input checked="" type="checkbox"/>
130 Vigilante nocturno	4	<input checked="" type="checkbox"/>
120 Cochero	3	<input checked="" type="checkbox"/>
110 Pescadora	3	<input checked="" type="checkbox"/>
100 Repartidor de periódicos	2	<input checked="" type="checkbox"/>
0-99 Vagabundo	1	<input checked="" type="checkbox"/>

Vuestros nombres

Carta de logro Nubes

Carta de logro Túnel de bosque

Carta de logro Colina

Carta de logro Granja

Carta de logro Túnel de pueblo

Carta de logro Pastora

Carta de logro Castillo

Carta de logro Túnel de cereal

Carta de logro Guardavía

Carta de logro Circo

Carta de logro Almacén

Abrid la caja

Abrid la caja

Campaña jugada del al

**DORF ROMANTIK**

Vuestros logros

Hoja de campaña

- Almacén
- Castillo
- Circo
- Colina
- Granja
- Guardavía
- Nubes
- Pastora
- Túnel de bosque
- Túnel de cereal
- Túnel de pueblo
- Cajas 1/2/4/5
  - Barco
  - Cabaña del bosque
  - Corazón dorado
  - Corazones rojos
  - De camino al éxito
  - Deseo del corazón
  - Estación
  - Festival de la cosecha
  - Festival de las banderas
  - Locomotora
  - Puerto
  - Torre de vigilancia
  - Zona de despegue del globo
  - Zona de obras

El indicador de progreso comienza aquí

Cuando lleguéis a un hexágono verde habréis desbloqueado algo:

El primer hexágono verde desbloquea la caja 1 **4**. El segundo hexágono verde desbloquea la caja 2 **5**. Los demás hexágonos verdes desbloquean cada uno de ellos 1 carta de logro de la caja 3. Cada vez que lleguéis a alguno de esos hexágonos verdes, abrid la caja 3 y tomad la carta que indique el hexágono y, si es necesario, cualquier componente extra que especifique la carta. Además, hay 3 círculos del indicador de progreso que desbloquean 1 Corazón rojo cuando los tachéis **6**. Esos corazones también están en la caja 3.

**Ejemplo:** Acabáis de jugar 2 partidas. En la 1ª partida habéis sumado 136 puntos, y en la 2ª, 151 puntos. Por lo tanto, habéis escrito «1» en la fila de «Vigilante nocturno» y «2» en la de «Hostelera».

Según el resultado de la 1ª partida, habéis podido tachar 4 círculos del indicador de progreso, desbloqueando la caja 1.

En la 2ª partida habéis podido tachar otros 5 círculos y desbloquear la caja 2. Decidís tachar los 2 últimos círculos blancos para avanzar hacia la carta de logro del Almacén y así poder desbloquearla en la siguiente partida. También podríais haber tomado otras decisiones. Por ejemplo, podríais haber elegido tachar 1 círculo a la derecha y otro a la izquierda del segundo hexágono verde o 2 círculos en dirección a la carta de logro del Circo.

	Resultado: 136
	Resultado: 151

180 Ingeniero	6	X	
170 Mujer del granjero	6	X	
160 Guardabosques	5	X	
150 Hostelera	5	X	2.
140 Actriz	4	X	
130 Vigilante nocturno	4	X	1.
120 Cochero	3	X	
110 Pescadora	3	X	
100 Repartidor de periódicos	2	X	
0-99 Vagabundo	1	X	



Los componentes desbloqueados se incorporan al juego siguiendo las indicaciones de las cartas de logro aplicando las siguientes reglas:

Primero, tachad de la lista de la derecha de la hoja de campaña la casilla correspondiente a lo que hayáis desbloqueado. La mitad superior de la lista incluye todo lo que se ha desbloqueado de la caja 3 y la mitad inferior todo lo que se ha desbloqueado de las cajas 1, 2, 4 y 5. Incorporad todos los componentes desbloqueados a las partidas posteriores de esa misma campaña.

Cuando abráis una caja desbloqueada, empezad por leer la carta que describe su contenido. En las cajas, descubriréis cartas de

logro que se colocarán bocarriba a un lado de la zona de juego en futuras partidas. Si conseguís cumplir el requisito de una carta de logro durante la partida, dadle la vuelta y seguid las instrucciones del reverso ¡Logro desbloqueado!.

## Las cartas de logro

Las cartas de logro muestran la siguiente información:

En la **parte superior del anverso**, junto al encabezado de *Logro*, siempre hay un icono de candado cerrado:



En la parte inferior de la carta, se indica lo que se puede desbloquear y cómo hacerlo (a las cartas de la caja 3 se les da la vuelta de inmediato).

En el encabezado del **reverso** se lee ¡Logro desbloqueado! y a su lado hay un icono de candado abierto:



En esta cara se muestra qué habéis desbloqueado, algo nuevo que se puede hacer y, si corresponde, nuevas reglas (salvo en 1 carta de la caja 1, que se desbloquea de inmediato, cuyo anverso muestra el encabezado ¡Logro desbloqueado! con toda la información correspondiente y que en el reverso incluye 2 ejemplos).

Guardad todas las cartas de logro que no hayáis desbloqueado separadas de aquellas que ya estén desbloqueadas.

Mezclad las nuevas losetas de paisaje con las demás losetas de paisaje, y las nuevas losetas de misión con las losetas de misión. El inserto cuenta con espacio extra para que todo quepa en los compartimentos correspondientes. También desbloquearéis **losetas especiales**, que conforman un tercer tipo de loseta. Estas tienen el mismo reverso que las losetas de paisaje y se distinguen gracias al letrero con iconos del anverso.



Si una loseta especial con un letrero se puntúa de una manera especial, mostrará un icono como recordatorio de cómo se suman esos puntos.



En el resto de casos, el letrero mostrará el icono de un signo de exclamación.

Aunque estas losetas especiales tienen el mismo reverso que las losetas de paisaje, se les aplican reglas especiales en algunas situaciones (cada una en **negrita** en la carta de logro). Además, en el inserto hay un compartimento separado para las losetas especiales.

**Importante: No mezcléis las losetas especiales** (es decir, las que tienen un letrero) **con las demás losetas de paisaje** durante la preparación de la partida hasta que **hayáis robado al azar 3 losetas de paisaje** para devolverlas a la caja sin mirarlas.

Si queréis, podéis «pausar» una campaña en cualquier momento para comenzar una nueva o continuar una distinta con otro grupo. Utilizad las cartas de contenido de cada caja para asegurarnos de que lo guardáis todo en las cajas correctas. La lista del borde derecho de la hoja de campaña os servirá como recordatorio de qué habéis desbloqueado ya en la campaña.

*¿Cuántas veces podéis batir vuestro propio récord?*

*¿Cuántas partidas necesitáis para desbloquear todos los nuevos componentes?*

## CRÉDITOS



**El equipo del videojuego de Dorfromantik** (de izquierda a derecha y de arriba abajo): Sandro Heuberger, Luca Langenberg, Timo Falcke y Zwi Zausch.

Luca, Sandro, Timo y Zwi son los desarrolladores del videojuego Dorfromantik, hasta ahora disponible para PC y Nintendo Switch. Fundaron el estudio de desarrollo Toukana Interactive, para desarrollar muchos más juegos indies creativos y de alta calidad. Su primer título, Dorfromantik, ha sido un éxito a nivel internacional. Dorfromantik ha recibido muchos premios, incluidos el de mejor diseño de juego y mejor debut en los DCP de 2021 (premios alemanes de juegos de ordenador), y el premio al mejor juego alemán en los DEP de 2021 (premios a los desarrolladores alemanes). Les encantan los juegos de mesa y se han divertido mucho en la adaptación de su videojuego.



**Ilustrador:** Paul Riebe de Berlín es un artista de desarrollo visual y trabaja sobre todo para la industria del entretenimiento. Entre otros, trabaja para el galardonado KARAKTER Design Studio y para Envar Entertainment, con sede en Estocolmo, así como para varias series famosas de videojuegos AAA, formatos de series muy conocidos y taquillazos. Dorfromantik es el primer juego de mesa que ilustra. El gran reto era conservar el cautivador estilo de la versión digital y, al mismo tiempo, cumplir con los requisitos de un juego de mesa. Se divirtió especialmente añadiendo una variedad de pequeñas escenas a las losetas.

Se divirtió especialmente añadiendo una variedad de pequeñas escenas a las losetas.



**Autores:** Hace más de 20 años, los dos autores, Lukas Zach (del norte de Alemania) y Michael Palm (del sur) se conocieron por pura casualidad (o tal vez por suerte). Lukas quería aprender a desarrollar juegos y tomó uno al azar de su estantería para contactar con su autor. Michael recibió el mensaje en su tienda de juegos y cómics Seetroll del lago de Constanza. Quedaron y, de entre las ideas iniciales de juegos surgió Die Kutschfahrt zur Teufelsburg (Adlung Verlag), galardonado como Juego de cartas del año en Italia.

Desde entonces, han desarrollado varios juegos. Trabajan semanalmente por videoconferencia, probando sus juegos en línea o en sus grupos de testeo del norte y el sur. El resultado no solo han sido juegos como The Dwarves, Wizardry: Escuela de magos y la serie UNDO (Pegasus Spiele), Bang! El juego de dados (Abacusspiele) y Aventuria (Ulisses Spiele), sino también una amistad entre dos autores de juegos que viven a más de 800 km de distancia. Los dos esperan entusiasmar a todo el mundo con: Dorfromantik.



Este juego de mesa está basado en **Dorfromantik**, el galardonado videojuego de Toukana Interactive

**Licenciador:** Toukana Interactive

**Autores:** Lukas Zach y Michael Palm | **Ilustraciones:** Paul Riebe

**Diseño Gráfico:** Jens Wiese | **Realización:** Klaus Ottmaier

**Traducción:** Hi-Fi Words | **Maquetación:** Vitamina Disseny

**Editor:** Toni Serradesanferm | **Director Editorial:** César Sánchez

Los autores quieren agradecer las horas dedicadas a probar el juego a: Arne, Arvin, Babs, Demian, Felix, Florian, Francis, Jakob, Jörn, Johannes, Katharina, Katja, Linus, Lisa, Klaus, Malte, Markus, Max, Nathan, Niklas, Noa, Paul, Philipp, Silas, Sven, Thilini, Thomas, Vanessa y Luca, Sandro, Timo y Zwi de Toukana.



Pegasus Spiele

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Alemania, bajo licencia de Toukana Interactive UG. © 2023 Pegasus Spiele GmbH.



© 2025 SD Games

c/Montsià 9-11 P.I Can Bernades

08130 Sta. Perpètua de Mogoda - Barcelona (España)

www.playsdgames.com - info@playsdgames.com

v1.1 Todos los derechos reservados. La reproducción o publicación de las reglas, componentes, ilustraciones o diseño gráfico requiere el permiso de SD Games.