



# DORF ROMANTIK

DESKOVÁ HRA

Kooperativní desková hra  
o budování malebné krajiny  
pro 1 až 6 romantiků starších 8 let  
od Lukase Zacha a Michaela Palma.



Nemusíte číst  
pravidla, pokud  
použijete interaktivní  
návod DIZED, viz str. 8.

## HERNÍ MATERIÁL

73 destiček, z toho:

48 destiček krajiny



- 1 Les
- 2 Pole
- 3 Vesnice
- 4 Potok
- 5 Železnice
- 6 Přejezd
- 7 Ovce (vždy po 2)
- 8 Vlajka
- R Rub

25 destiček úkolů (rozdělených do 5 druhů)



Les s lesním úkolem

Pole s polním úkolem

Vesnice s vesnickým úkolem

Železnice s železničním úkolem

Potok s potočním úkolem

Rub

25 žetonů úkolů



Žeton  
lesního úkolu



Žeton  
polního úkolu



Žeton  
vesnického úkolu



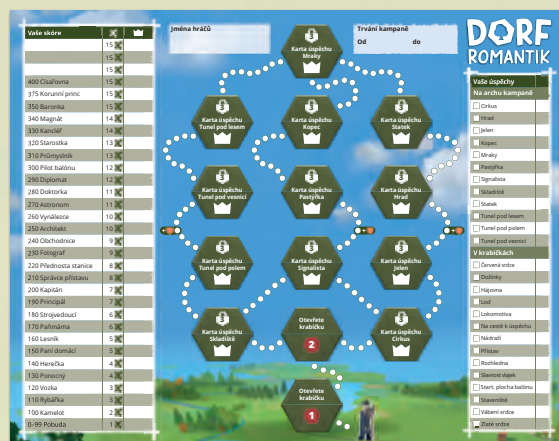
Žeton  
železničního úkolu



Žeton  
potočního úkolu



Líc žetonů úkolů  
(1 × 4, 2 × 5, 2 × 6 pro každý druh/barvu úkolů)



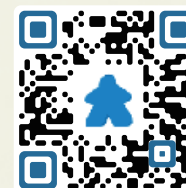
1 bloček archů kampaně (20 jednostranných listů)

Úkoly	Vlajky	Odemčené	Celkem
<input type="checkbox"/> Červené srdce (1/ navazující hru): <input type="checkbox"/> Cirkus (zcela obklopený = 10): <input type="checkbox"/> Signalista (2/přejezd): <input type="checkbox"/> Pastýřka (1/ovci): <input type="checkbox"/> Zlaté srdce (2/ navazující hru): <input type="checkbox"/> Stavenišť (za území 7+ = 7): <input type="checkbox"/> Startovní plocha balónu (2/vzdálenosti): <input type="checkbox"/> Kopec (do vzdálenosti 2 = 2/ destičku úkolu):	<input type="checkbox"/> Hájovna (☉ - úkoly): <input type="checkbox"/> Dožínky (☀ - úkoly): <input type="checkbox"/> Rozhledna (☁ - úkoly): <input type="checkbox"/> Lokomotiva (🚂 - úkoly): <input type="checkbox"/> Lod (🚢 - úkoly): <input type="checkbox"/> Nádraží (ukončená = 1destičku): <input type="checkbox"/> Přístav (ukončený = 1destičku):	<input type="checkbox"/> V krabičkách: <input type="checkbox"/> Červená srdce <input type="checkbox"/> Cirkus <input type="checkbox"/> Signalista <input type="checkbox"/> Pastýřka <input type="checkbox"/> Zlaté srdce <input type="checkbox"/> Stavenišť <input type="checkbox"/> Startovní plocha balónu <input type="checkbox"/> Kopec <input type="checkbox"/> Hájovna <input type="checkbox"/> Dožínky <input type="checkbox"/> Rozhledna <input type="checkbox"/> Lokomotiva <input type="checkbox"/> Lod <input type="checkbox"/> Nádraží <input type="checkbox"/> Přístav	Jména hráčů: _____ Datum: _____ Skóre: _____

1 bodovací bloček (50 oboustranných listů)

Tajný herní materiál, který objevíte během hry (rozdělený do 5 krabiček):

32 destiček | 31 karet | 8 žetonů |  
5 dřevěných srdcí | 1 plastový stojánek



Často kladené dotazy a příklady materiálu,  
který je v krabičkách, najdete na  
[www.tlamagames.com/dorfromantik](http://www.tlamagames.com/dorfromantik)



### Jak používat plastovou vložku v krabici:

Do tří prohlubní v horní části vložky patří 5 krabiček 1. Uvnitř krabiček najdete tajný herní materiál. Tyto krabičky neotevírejte, dokud k tomu nebudete výslovně vyzváni.

Ve střední části je místo pro skladování dřevěných srdcí, která najdete v krabičkách 2. Napravo od této prohlubně je prostor pro uložení karet, které získáte během kampaně 3. Úplně vpravo se nachází prostor pro všechny žetony úkolů 4.

Bodovací bloček můžete umístit přes prostřední sekci s krabičkami a kartami 5.

Archy kampaně umístěte přes celou vrchní část vložky 6.

Ve spodní části vložky je prostor pro šestihrané destičky. Destičky úkolů se vejdou do levé prohlubně 7 a destičky krajiny do pravé prohlubně 8. Speciální destičky, které získáte během kampaně, umístěte do prostřední prohlubně 9.



## PŘÍPRAVA HRY

**Všechny destičky úkolů zamíchejte.** Rozdělte je do několika sloupečků a umístěte je **lícem dolů** poblíž herní oblasti.

**Náhodně odeberte 3 destičky krajiny a vraťte je do krabice, aniž byste se na ně podívali.** Během hry je nepoužijete. Zbylé destičky krajiny zamíchejte, rozdělte do několika sloupečků a umístěte **lícem (tedy stranou s čísly) dolů** poblíž herní oblasti.

**Nyní zamíchejte všech 25 žetonů úkolů** a rozřídte je do hromádek podle druhů (barev). Jednotlivé hromádky žetonů úkolů umístěte **lícem dolů** poblíž herní oblasti.

Bodovací bloček a arch kampaně dejte prozatím stranou, použijete je až na konci hry.

**Důležité:** Neotevírejte ani jednu z 5 krabiček, dokud vám to hra výslovně nedovolí!

Tip: Doporučujeme dát 3 základní destičky s vlajkami stranou před odebráním náhodných 3 destiček a zamíchat je mezi zbytek destiček krajiny až PO odebrání. Pokud si ovšem chcete do hry přidat prvek náhody navíc, můžete je přimíchat k ostatním destičkám krajiny PŘED náhodným odebráním.

## CÍL HRY

Všichni hráči se společně pokoušejí vytvořit co nejmalebnější krajinu. Toho dosáhnou umístováním destiček a plněním úkolů od místních obyvatel. Zároveň se pokoušíte vytvořit co nejdelší nepřerušovanou železnici a co nejdelší nepřerušovaný potok. Také nesmíte zapomínat na území s vlajkami! Čím lépe splníte tyto požadavky, tím více bodů získáte!

V závislosti na vašem konečném skóre si odškrtnete určitý počet políček na archu kampaně a možná odemknete materiál ukrytý v některé z 5 krabiček. Uvnitř krabiček najdete nové úkoly a možnosti, jak zvýšit své skóre v budoucích partiích!

## PRŮBĚH HRY

Určete začínajícího hráče. Začínající hráč provede první tah. Poté se všichni hráči střídají na tahu po směru hodinových ručiček od začínajícího hráče, stále dokola, dokud hra neskončí (viz str. 5).

Když jste na tahu, otočíte lícem vzhůru buďto 1 destičku krajiny, nebo 1 destičku úkolů. Otočenou destičku poté musíte přiložit ke krajině podle pravidel pro přikládání destiček (viz str. 3). Než otočenou destičku přiložíte, prodiskutujte své možnosti s ostatními hráči a pokuste se najít co nejlepší řešení. Ať se dohodnete jakkoli, poslední slovo při přikládání destičky má vždy hráč, který je právě na tahu.

O tom, zda otočíte destičku krajiny, nebo úkolů, rozhodují následující pravidla:

**Během prvních 3 tahů partie musí hráči otáčet a přikládat destičky úkolů.**

**Kdykoli** otočíte destičku úkolů, musíte **okamžitě vzít 1 náhodný žeton úkolů stejného druhu (barvy)** a otočit jej lícem vzhůru (na stranu s číslem). Poté přidejte tento žeton úkolů na **právě otočenou destičku úkolů**. Destičku úkolů poté přiložíte ke krajině i s žetonem úkolů.

Ve hře je 5 druhů úkolů:

Lesní úkoly	Polní úkoly	Vesnické úkoly	Železniční úkoly	Potoční úkoly

**Příklad:** Otočíte destičku úkolů se symbolem lesa. Také musíte otočit žeton úkolů se symbolem lesa a umístit jej na tuto destičku. Poté destičku i s žetonem přiložíte ke krajině.



**Pokud již proběhly první 3 tahy partie a jste na tahu, musíte před otočením destičky zkontrolovat počet destiček úkolů s nesplněnými žetony úkolů:**

A) Pokud jsou v krajině **méně než 3 destičky s nesplněnými žetony úkolů**, musíte otočit **1 destičku úkolů**, umístit na ni žeton úkolů a přiložit ji ke krajině za dodržení obvyklých pravidel.

B) Pokud jsou v krajině **3 destičky s nesplněnými žetony úkolů**, musíte otočit 1 destičku krajiny a přiložit ji ke krajině za dodržení obvyklých pravidel.

A nyní **pravidla pro přikládání destiček** – kam a jak smím destičku přiložit?

**Základní pravidlo:** Všechny destičky **musíte** přikládat tak, aby se vzájemně dotýkaly a tvořily jednu nepřerušovanou skupinu destiček. Jinými slovy, nově přiložená destička se musí **alespoň 1** ze 6 hran dotýkat dříve umístěných destiček v krajině (výjimkou je úplně první destička úkolů, kterou umístíte doprostřed herní oblasti).

Kromě tohoto základního pravidla musíte dodržet také následující pravidla:

- **Železnice a potoky na sebe musí navazovat, tzn. hrany s železnicí se smí dotýkat pouze jiných hran s železnicí. Hrany s potokem se smí dotýkat pouze jiných hran s potokem.** Nesmíte například přiložit hranu s potokem tak, aby se dotýkala hrany bez potoka. **Ovšem pozor: Samozřejmě smíte destičku s potokem či železnicí přiložit tak, že se dané hrany nebudou dotýkat ničeho. Možná se vám podaří napojit je na železnici či potok později nebo dané hrany necháte volné.**

- **Všechny ostatní druhy terénu (les, pole, vesnice a neutrální zelené louky) se mohou dotýkat libovolně.** Není potřeba, aby na sebe navazovaly stejné druhy terénu (byť je to obvykle výhodné).



## Plnění úkolů

Na každém žetonu úkolů je číslo (4, 5 nebo 6). Toto číslo určuje, jak **přesně** velké musí být souvislé území s tímto žetonem úkolů, respektive jak **přesně** dlouhý musí být daný potok či železnice. Poté je úkol splněn (dané území, železnice či potok smí později dále růst, ale v okamžiku splnění úkolů musí být přesně tak velké/dlouhé, jak požaduje úkol).

Území je tvořeno 1 či více destičkami, které na sebe navazují hranami se stejným terénem (les, pole, vesnice). Úkol je možné splnit hned po přiložení, pokud jej přiložíte k území, potoku či železnici s **přesně** potřebnou velikostí/délkou, včetně terénu na přikládané destičce úkolů.

**Příklad:** Tento polní úkol je splněný, protože je toto území tvořeno přesně 4 destičkami.



**Příklad:** Tento potoční úkol zatím splněný není, protože vyžaduje 5 destiček, ale potok tvoří pouze 4 destičky.



V příštím tahu váš spoluhráč přiloží k potoku destičku úkolů s žetonem 6. Žeton úkolů s číslem 5 je nyní splněn. Vezmete jej a přesunete na svoji hromádku splněných úkolů (která je dostatečně oddělená od hromádek dosud nepoužitých žetonů úkolů). Na potoku zůstává žeton s číslem 6. K potoku tedy stačí přiložit ještě jednu destičku s potokem a bude také splněn.





Kdykoli splníte úkol, přesuňte jeho žeton na svoji hromádku splněných úkolů. Aby bylo bodování přehlednější, třídte splněné úkoly podle druhů. Splněné úkoly jsou jedním z hlavních zdrojů bodů na konci hry.

Nezapomeňte: Pokud splníte úkol, odeberete z krajiny žeton úkolu. To znamená, že v krajině budou méně než 3 žetony nesplněných úkolů. Hráč, který bude jako příští na tahu, tedy musí otočit a přiložit destičku úkolu s žetonem úkolu.

#### Další pravidla:

- Destičku úkolu smíte přiložit i k území, potoku či železnici, kde se již nachází 1 či více destiček úkolů. Nezáleží na tom, zda jsou na destičkách žetony úkolů či nikoliv.

- **Destičku úkolu nesmíte přiložit** k území, potoku či železnici, pokud by dané území, potok či železnice poté bylo větší/delší, než kolik vyžaduje příkládaný úkol. Například destičku s potočným úkolem 4 nesmíte přiložit k potoku, který již čítá 4 a více destiček. Také platí, že destičkou úkolu nesmíte uzavřít území, potok či železnici, pokud by poté již nebylo možné daný úkol splnit (uzavřít znamená, že dané území, železnice či potok nemá otevřenou hranu, ke které by bylo možné přiložit další destičku).

**Příklad:** Tuto destičku úkolu ④ s žetonem 5 takto k vesnici přiložit nesmíte. Došlo by k uzavření vesnice, která by čítala 4 destičky bez další možnosti růst. Ve vesnici by tedy ležel úkol 5, který by nikdy nešlo splnit, což není dovoleno. Situaci lze ovšem snadno vyřešit. Stačí příkládanou destičku pootočit o jednu hranu po směru hodinových ručiček. Díky tomu bude jedna hrana s vesnicí volná, vesnice bude moci růst a úkol s hodnotnou 5 půjde splnit.



- Na rozdíl od destiček úkolů, **destičky krajiny smíte přiložit** k území, potoku či železnici i v případě, že dané území, potok či železnice poté bude větší/delší, než kolik vyžadují úkoly na tomto území, potoku či železnici. Ovšem pozor, žetony, jejichž požadavky takto překročíte, musíte poté odebrat ze hry a vrátit do krabice. Stejně tak platí, že **smíte destičkou krajiny uzavřít** území, potok či železnici s úkolem, který již poté nepůjde splnit. Daný úkol ovšem musíte ihned odebrat a vrátit do krabice.

- Přiložením jedné destičky lze splnit i více úkolů naráz. Nezapomeňte, že dokud jsou v krajině méně než 3 destičky s žetony úkolů, musí hráči přikládat destičky úkolů.

**Příklad:** Tuto destičku krajiny ② smíte umístit takto. Splníte tím úkol s číslem 6, ale úkol s číslem 5 musíte odstranit, protože dané území je po přiložení větší než 5 destiček.

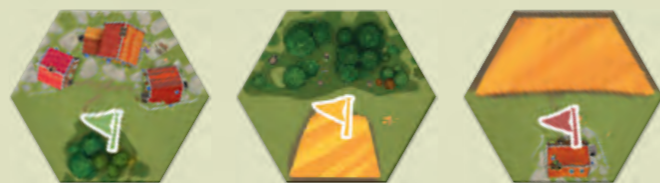
Pokud by ovšem byly oba žetony s číslem 6, mohli byste přiložením této destičky splnit oba úkoly naráz.



- Pokud již nemůžete přikládat další destičky úkolů, protože jsou sloupečky úkolů prázdné, pokračujte až do konce hry pouze příkládáním destiček krajiny.

#### Vlajky

Na začátku kampaně jsou ve hře 3 destičky krajiny s vlajkou:



Zelená vlajka se týká lesních území, žlutá vlajka polních území a červená vlajka vesnických území.

Během hry nejsou destičky s vlajkami ničím výjimečné. Platí pro ně stejná pravidla jako pro ostatní destičky krajiny.

Ovšem pozor: Na konci hry můžete získat body za území, ve kterém se nachází vlajka, ale pouze pokud je dané území uzavřené. Tzn. nemá žádné otevřené hrany, ze kterých by mohlo růst (viz příklad na str. 6).

## KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy máte otočit destičku krajiny, ale to již není možné, protože byly všechny přiloženy. Případné přebytečné destičky úkolů nemají na bodování ani konec hry vliv.

Tip: **Každá** nepřiložená destička úkolu znamená promarněnou možnost získat body, pokuste se tedy přiložit co nejvíce destiček úkolů.

Pokud pomocí poslední destičky krajiny dokončíte úkol nebo jej odeberete ze hry, hra ještě pokračuje, protože v krajině jsou méně než 3 destičky s nesplněnými úkoly. Otočte novou destičku úkolu a přiložte ji. Pokud touto destičkou splníte nebo odeberete další úkol, opakujte tento proces do doby, než nebude možné splnit ani odebrat další úkol.

Nyní sečtěte své skóre.

V každé partii spotřebujete 1 bodovací list. Po sečtení skóre na bodovacím listu zanesete své výsledky na arch kampaně. Na archu kampaně sledujete svůj celkový postup a odemykání nových herních prvků.

Úkoly	B1	B2	B3	B4	B5	S1
Vlajky	C1	C2	C3	Nejdelší D1	Nejdelší D2	S2
<b>Odemčené E</b>						
<input type="checkbox"/> Červená srdce (1 / navazující hranu):	---	<input type="checkbox"/> Hájovna (🌲 - úkoly):	---			
<input type="checkbox"/> Cirkus (zcela obklopený = 10):	---	<input type="checkbox"/> Dožínky (🌾 - úkoly):	---			
<input type="checkbox"/> Signalista (2/přejezd):	---	<input type="checkbox"/> Rozhledna (🗼 - úkoly):	---			
<input type="checkbox"/> Pastýřka (1/ovcí):	---	<input type="checkbox"/> Lokomotiva (🚂 - úkoly):	---	S3		
<input type="checkbox"/> Zlaté srdce (2 / navazující hranu):	---	<input type="checkbox"/> Loď (🚢 - úkoly):	---			
<input type="checkbox"/> Staveníště (za území 7+ = 7):	---	<input type="checkbox"/> Nádraží (ukončená = 1/destičku):	---			
<input type="checkbox"/> Startovní plocha balónu (2/vzdálenost):	---	<input type="checkbox"/> Přístav (ukončený = 1/destičku):	---			
<input type="checkbox"/> Kopec (do vzdálenosti 2 = 2 / destičku úkolu):	---					
Jména hráčů:	F		Datum:	G		Skóre:
						H

**Bodovací list** používejte takto (viz také ilustrace vpravo nahoře a příklad na následující straně):

**A** Do korunky napište číslo právě ukončené partie.

**B1 – B5** U jednotlivých úkolů sečtěte všechna čísla na splněných žetonech úkolů. Výsledky zapište do odpovídajících kolonek. Získáte body za splněné lesní úkoly **B1**, splněné polní úkoly **B2**, splněné vesnické úkoly **B3**, splněné železniční úkoly **B4** a splněné potoční úkoly **B5**. Do kolonky úplně vpravo zapište celkový součet všech splněných úkolů **S1**.

**C1 – C3** Nyní se podívejte, zda jsou na uzavřených územích vlajky. Pokud je vlajka na uzavřeném území, získáte 1 bod za **každou destičku, která tvoří území s vlajkou**. Za vlajky na neuzavřených územích nezískáte nic. Body zapište do odpovídajících kolonek: zelené vlajky **C1**, žluté vlajky **C2**, červené vlajky **C3**.

**D1 – D2** Určete, kolik destiček tvoří vaši nejdelší železnici a kolik destiček tvoří váš nejdelší potok (dané destičky na sebe musí navazovat a tvořit souvislou nepřerušovanou železnici, respektive potok). Získáte 1 bod za každou destičku tvořící vaši nejdelší železnici a 1 bod za každou destičku tvořící váš nejdelší potok. Body zapište do kolonek pro nejdelší železnici **D1** a nejdelší potok **D2**.

Do kolonky úplně vpravo zapište celkový součet všech vlajek, nejdelší železnice a nejdelšího potoku **S2**.

**E** Na začátku kampaně tuto část ignorujte. Sem budete zapisovat body až poté, co odemknete odpovídající herní prvky. Aby bylo bodování přehlednější, doporučujeme vám před každou partií ve stejné kampani odškrtnout na bodovacím listu čtverečky u všech prvků, které máte odemčené (jednak budete vědět, na co se při hře soustředit, a jednak je nezapomenete obodovat). Součet bodů za celou tuto část zapište do kolonky vpravo **S3**.

**F** Sem zapište jména hráčů, kteří se účastnili partie.

**G** Sem zapište datum, kdy se partie odehrála.

**H** Sem zapište celkový součet bodů za celou partii (součet kolonek **S1 + S2 + S3**).



### Příklad bodování (ve vrchní části bodovacího listu):

#### Úkoly:

Během hry se vám podařilo splnit 1 lesní úkol, 2 polní úkoly, 1 vesnický úkol, 4 železniční úkoly a 1 potoční úkol, celkem za 42 bodů.

#### Vlajky:

V krajině jsou 2 vlajky, žlutá a zelená. Území lesa, na kterém je zelená vlajka, není uzavřené (má 3 otevřené hrany). Za tuto vlajku nezískáte nic.

Území pole se žlutou vlajkou je uzavřené. Tvoří jej 5 destiček, takže získáte 5 bodů.

#### Nejdelší železnice a nejdelší potok:

V krajině jsou dvě železnice. První má 8 destiček a druhá 4 destičky. Vaše nejdelší železnice tedy čítá 8 destiček, takže získáte 8 bodů.

V krajině jsou dva potoky. První má 5 destiček a druhý 1 destičku. Nejdelší potok tedy čítá 5 destiček, takže získáte 5 bodů.

Celkem za tyto kategorie získáte  $42 + 5 + 8 + 5 = 60$  bodů.



Úkoly	4	9	4	20	5	Celkem
Vlajky	4	5		Nejdelší železnice	Nejdelší potok	18

Po bodování přejděte k **archu kampaně**.

Nejprve запиšte své skóre do výsledkové tabulky. V levém sloupci tabulky najdete řádek, který odpovídá vašemu skóre (své skóre vždy zaokrouhluje dolů k nižšímu výsledku 1, např. 128 by byl výsledek 120). Na tomto řádku запиšte do pravého sloupce tabulky (označeného korunou) 2 číslo partie, ve které se vám podařilo tohoto skóre dosáhnout (ponechte v kolonce dost místa, protože stejného skóre můžete dosáhnout i vícekrát za jednu kampaň).

V prostředním sloupci tabulky 3 najdete počet políček, který smíte po dosažení tohoto skóre odškrtnout na stupnici pokroku. Stupnice pokroku je uprostřed archu kampaně. Odškrtněte tolik políček, na kolik máte nárok. Po první partii začněte odškrtnávat políčka úplně zedola, u ilustrace výletníka.

Políčka odškrtnávejte jedno po druhém. Zelené šestistěny se jako políčka nepočítají, jednoduše je přeskočte a pokračujte dál. Po druhém šestistěnu se stupnice pokroku rozdělí. Od této chvíle si smíte vybrat, jak odškrtnutá políčka rozdělíte mezi jednotlivé větve stupnice. Můžete postupovat po jedné větvi či více větvích naráz. Záleží na tom, co a jak rychle chcete odemknout. Nikdy ale nezapomeňte, že políčka odškrtnávejte postupně jedno po druhém. Nesmíte políčka přeskočit.

**Výsledková tabulka**      **Stupnice pokroku**      **Dosažené úspěchy**

Vaše skóre	✓	Koruna
15	✓	
15	✓	
15	✓	
15	✓	
400 Císařovna	✓	
375 Korunní princ	✓	
350 Baronka	✓	
340 Magnát	✓	
330 Kancleř	✓	
320 Starostka	✓	
310 Přímyslník	✓	
300 Pilot balónu	✓	
290 Diplomát	✓	
280 Doktorka	✓	
275 Kánonom	✓	
260 Vynálezce	✓	
250 Aristokrat	✓	
240 Ochránce	✓	
230 Fotograf	✓	
220 Předmostí stanice	✓	
210 Spáňácké přístavky	✓	
200 Kaplání	✓	
190 Principl	✓	
180 Strojvedoucí	✓	
170 Paňmáma	✓	
160 Lesník	✓	
150 Paní domácí	✓	
140 Herečka	✓	
130 Ponocný	✓	
120 Vozka	✓	
110 Rybářka	✓	
100 Kamelet	✓	
0-99 Pobuda	✓	

**DORF ROMANTIK**

Jméno hráče: \_\_\_\_\_

Trvání kampaně: Od \_\_\_\_\_ do \_\_\_\_\_

Vaše úspěchy
Na archu kampaně
<input type="checkbox"/> Cirkus
<input type="checkbox"/> Hrad
<input type="checkbox"/> Jelen
<input type="checkbox"/> Kopec
<input type="checkbox"/> Mraky
<input type="checkbox"/> Pastýřka
<input type="checkbox"/> Signálka
<input type="checkbox"/> Sladká
<input type="checkbox"/> Sluk
<input type="checkbox"/> Tunel pod lesem
<input type="checkbox"/> Tunel pod polem
<input type="checkbox"/> Tunel pod stěnou
V krabičkách
<input type="checkbox"/> Červené srdce
<input type="checkbox"/> Modřinky
<input type="checkbox"/> Mělník
<input type="checkbox"/> Slaf
<input type="checkbox"/> Lokomotiva
<input type="checkbox"/> Na cestě k úspěchu
<input type="checkbox"/> Nádrali
<input type="checkbox"/> Přístav
<input type="checkbox"/> Rouchledna
<input type="checkbox"/> Slavnost vlásk
<input type="checkbox"/> Start: plocha balónu
<input type="checkbox"/> Stavěná věž
<input type="checkbox"/> Vábení srdce
<input type="checkbox"/> Zlaté srdce

Postup po stupnici pokroku začněte zde. →

Když na stupnici doputujete k zelenému šestistěnu (poprvé se tak stane po odškrtnutí 2 políček), něco odemknete:

První šestistěn vám odemkne Krabičku 1 4. Druhý šestistěn vám odemkne Krabičku 2 5. Všechny ostatní šestistěny představují dosažení některého úspěchu z Krabičky 3. Vždy když doputujete k některému z těchto šestistěňů, otevřete Krabičku 3 a vytáhněte z ní kartu s tímto názvem (a případný další herní materiál vyznačený na kartě). Na stupnici pokroku jsou i 3 políčka, která vám odemknou červené srdce, když je odškrtnete 6. Srdce také najdete v Krabičce 3.

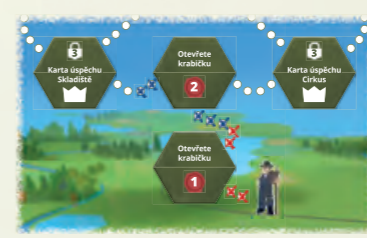
**Příklad:** Již jste odehráli 2 partie. V první partii se vám podařilo dosáhnout 136 bodů a v druhé 151 bodů. Skóre zapíšete do výsledkové tabulky. První partii do kolony na řádku Ponocný, druhou partii do kolony na řádku Paní domácí.

1	Skóre:	136
2	Skóre:	151

Po první partii smíte odškrtnout 4 bílá políčka na stupnici pokroku. Díky tomu odemknete Krabičku 1.

Po druhé partii smíte odškrtnout 5 bílých políček, takže odemknete Krabičku 2. Po odemčení Krabičky vám zbyvají odškrtnout ještě 2 políčka. Rozhodnete se obě odškrtnout v levé větvi stupnice a přiblížit se dosažení úspěchu „Skladiště“. Ale mohli jste se rozhodnout i jinak. Mohli jste odškrtnout 1 políčko v levé větvi a 1 políčko v pravé větvi. Také jste mohli odškrtnout 2 políčka v pravé větvi a přiblížit se naopak dosažení úspěchu „Cirkus“.

180 Strojvedoucí	6	✓
170 Paňmáma	6	✓
160 Lesník	5	✓
150 Paní domácí	5	2
140 Herečka	4	✓
130 Ponocný	4	1
120 Vozka	3	✓
110 Rybářka	3	✓
100 Kamelet	2	✓
0-99 Pobuda	1	✓



Odemčený herní materiál z otevřených krabiček a dosažených úspěchů přidávejte do hry podle instrukcí na kartách úspěchů. Obecně platí tato pravidla:

Po dosažení úspěchu nejprve odškrtněte odpovídající kolonku v pravé tabulce na archu kampaně (ve vrchní části tabulky jsou všechny karty úspěchů z Krabičky 3 a ve spodní části tabulky je vše odemčené z Krabiček 1, 2, 4 a 5). V následujících partiích hry budete vždy používat všechny dosud odemčený herní materiál.

Když otevřete odemčenou krabičku, nejprve z ní vytáhněte kartu se seznamem herního materiálu. V krabičkách najdete karty úspěchů, které v následujících partiích umístíte poblíž herní oblasti. Pokud se

vám během partie podaří splnit podmínku na kartě úspěchu, otočte ji lícem dolů a řiďte se instrukcemi na rubu (úspěch dosažen).

### Karty úspěchů

Karty úspěchů jsou tvořeny těmito částmi:

Ve **vrchní části líce karty**, vedle nadpisu karty úspěchu, najdete symbol zamčeného zámku:



Ve **spodní části karty** najdete popis toho, co můžete odemknout a jak (karty úspěchů z Krabičky 3 – odemčené postupem po archu kampaně – otočíte na opačnou stranu okamžitě).

Na **rubu** najdete nadpis „Úspěch dosažen“ a symbol odemčeného zámku:



Na rubu je také přesný popis toho, co se vám podařilo odemknout, jak s materiálem naložit a – pokud je to potřeba – také nová pravidla (výjimka: V Krabičce 1 je jedna karta úspěchu, kterého dosáhnete ihned. Nadpis na líci bude „Úspěch dosažen“ a na kartě budou ihned potřebné informace, na rubu pak budou 2 příklady).

Jakmile je úspěch dosažen, dejte danou kartu stranou od karet dosud nedosažených úspěchů, a to i v budoucích partiích (můžete ji např. vrátit do krabičky).

Odemčené destičky krajiny zamíchejte mezi ostatní destičky krajiny a odemčené destičky úkolů mezi ostatní destičky úkolů. V plastové vložce krabice je v odpovídajících prohlubních dostatek místa pro původní destičky i destičky odemčené. Také odemknete **speciální destičky**. Ty představují zcela nový, třetí druh destiček. Mají stejný rub jako destičky krajiny, ale na líci mají ceduli, podle které je poznáte:



Pokud má speciální destička svoji vlastní bodovací podmínku, bude vypsána na této ceduli.



Všechny ostatní speciální destičky budou mít na ceduli pouze vykřičník.



Přestože speciální destičky mají stejný rub jako destičky krajiny, mají svá speciální pravidla, která platí ve 3 konkrétních situacích (každé z nich je **tučně** vyznačené na kartě úspěchu). Kromě toho mají také vlastní prohlubeň ve vložce v krabici.

**Důležité: Speciální destičky** (tzn. destičky s cedulí na líci) **zamíchejte mezi destičky krajiny až poté, co ze hry odeberete 3 náhodné destičky krajiny** a vrátíte je do krabice. Na konci partie vytrídíte speciální destičky z destiček krajiny a přimíchejte je opět až během přípravy další partie.

Kampaň smíte kdykoli pozastavit a začít novou kampaň nebo můžete v jedné kampani postupovat s více skupinami hráčů. Pokud vrátíte herní materiál do krabiček, použijte karty se seznamem herního materiálu, aby nedošlo k promíchání materiálu napříč krabičkami.

Díky přehledu dosažených úspěchů v pravé číste archu kampaně poznáte, jaký materiál máte v kampani odemčený.

*Jak vysokého skóre dosáhnete?*

*Kolik partií budete potřebovat, než odemknete úplně všechny materiál ve hře?*

## TVŮRCI



**Herní vývojáři původní hry Dorfromantik:** (na fotografii zleva shora a po směru hodinových ručiček: Sandro Heuberger, Luca Langenberg, Timo Falcke, Zwi Zausch).

Luca, Sandro, Timo a Zwi jsou vývojáři videohry Dorfromantik, která zatím vyšla na PC a Nintendo Switch. Společně založili studio Toukana Interactive, pod jehož značkou se chystají vytvořit ještě

celou řadu kvalitních „indie“ her. Jejich prvotina, Dorfromantik, se setkala s výborným ohlasem mezinárodního publika. Také vyhrála celou řadu ocenění, včetně ceny za Nejlepší návrh a Nejlepší debut na German Computer Game Prizes 2021, nebo třeba ceny za Nejlepší hru německých autorů na German Developer Prizes 2021. Všichni čtyři členové studia jsou vášniví hráči deskových her a s velkou radostí pomohli při vývoji deskoherní adaptace jejich hry.



**Ilustrátor:** Paul Riebe je výtvarník z Berlína specializující se především na zábavní průmysl. Mimo jiné pracuje pro oceňované studio KARAKTER Design Studio a Envar Entertainment ve Stockholmu. Do jeho portfolia se řadí i několik známých videoherních sérií, od drobnějších po velké hity. Dorfromantik představuje jeho první setkání s prací pro deskové hry. Největší výzvou

bylo převedení okouzlujících ilustrací z videohry do podoby, která bude zároveň splňovat požadavky deskové hry. Nejvíc si užil drobné situace, které zakomponoval do ilustrací destiček.



**Autoři deskové hry:** Tito tvůrci deskovek – Lukas Zach ze severu Německa a Michael Palm z jihu – se před dvaceti lety setkali úplnou náhodou (nebo přičiněním osudu?). Lukase zajímalo, jak se vlastně dělají deskové hry, a tak vytáhl z poličky náhodnou hru a napsal jejímu autorovi, Michaelovi. Tomu přišla zpráva do jeho obchodu s komiksy a hrami Seetroll poblíž Bodamského jezera.

Nejenomže se setkali a probrali své poznatky a nápady, ale rovnou vymysleli první společnou hru, Die Kutschfahrt zur Teufelsburg (Adlung Verlag), která v Itálii obdržela ocenění Karetní hra roku.

Od té doby už spolu vytvořili pěknou řádku her. Každý týden se scházejí na videohovoru, aby mohli pracovat nebo testovat hry na online platformách. Každý z nich má doma – na severu a na jihu Německa – vlastní deskoherní skupinky, se kterými hry testují. Nejenomže díky jejich setkání vznikly hry jako The Dwarves (Pegasus Spiele), Tajná výprava čarodějů (Pegasus Spiele, Mindok), Bang! Kostková hra (Abacusspiele, Albi), Aventuria (Ulisses Spiele) a série Změňte OSUD (Pegasus Spiele, Albi), ale také pevné přátelství mezi 2 tvůrci, které odděluje více než 800 kilometrů. Oba doufají, že hráče potěší i jejich zatím nejnovější dílo Dorfromantik.



### ZAVŘETE PRAVIDLA!

**DIZED® VÁS NAUČÍ HRÁT V PRŮBĚHU HRY!**

Interaktivní tutoriál v češtině  
vás provede hrou krok za krokem!  
Otevřete aplikaci Dized a hrajte už teď!

IOS • ANDROID • DIZED.COM

**Licence:** Toukana Interactive

**Návrh hry:** Lukas Zach a Michael Palm | **Ilustrace:** Paul Riebe

**Grafická úprava:** Jens Wiese | **Produkce:** Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, s licencí od Toukana Interactive UG. © 2023 Pegasus Spiele GmbH.



Tato desková hra vznikla na motivy **Dorfromantik**, cenami ověřené videohry od německého studia Toukana Interactive.

**Česká verze hry:**

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce – Daniela Vacíková

Překlad – Ondřej Polák

Korektury – Marcel Ondrák, Miroslav Tlamicha, Tomáš Tvrđý

Grafická úprava – Matěj Uhlíř



Pegasus Spiele