



Lukas Zach & Michael Palm



Paul Riebe

DÖRF ROMANTIK

SAKURA

Règles du jeu

8+

1-6

45 min



Connaissez-vous déjà ces jeux du monde de *Dorfromantik* ?



- Vainqueur du Spiel des Jahres 2023
- Jeu de plateau coopératif
- Jeu en campagne avec record à battre

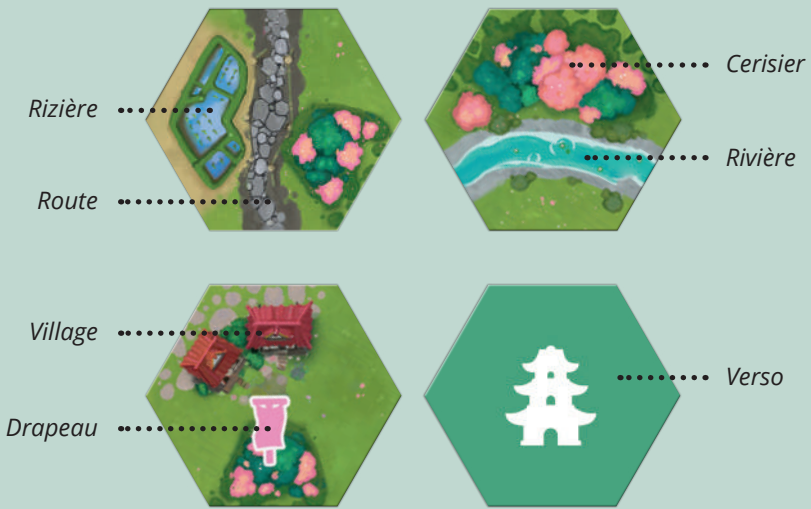


- Jouez en un contre un, ou équipe contre équipe
- Inclut deux modules interactifs
- Comprend une extension pour le jeu de base

MATÉRIEL

73 tuiles, dont :

43 tuiles Paysage



30 tuiles Objectif (avec les 5 types suivants)



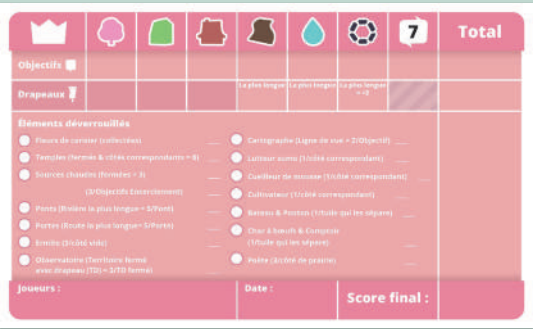
30 jetons Objectif



2 blocs



1 bloc de Campagne (20 feuilles recto)



1 bloc de score (50 feuilles recto verso)

Contenu à découvrir
au fil du jeu

47 cartes | 77 tuiles | 1 plateau | 9 éléments en bois



Vous trouverez une FAQ et des exemples des
éléments à déverrouiller sur :

www.gigamic.com/jeux-de-plateau/1280-dorfromantik-sakura

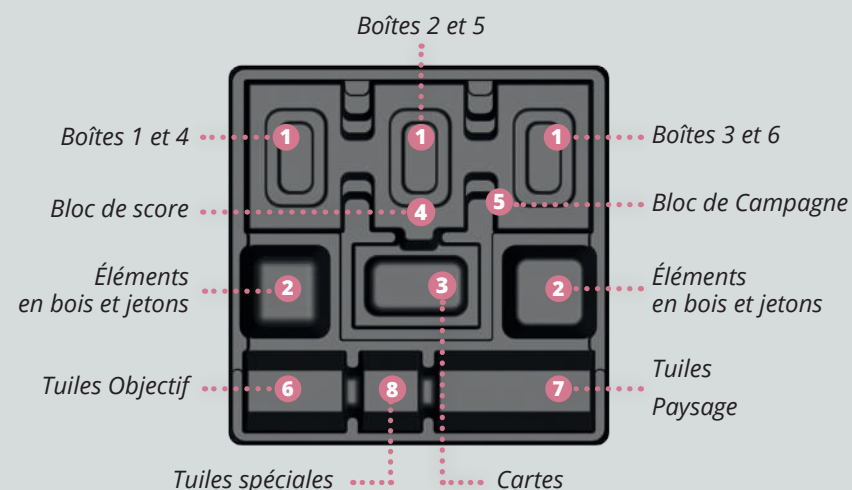
Comment utiliser la cale

Vous trouverez 6 boîtes dans les compartiments de la partie supérieure de la cale **1**. Ces boîtes contiennent du matériel supplémentaire. Ne les ouvrez pas avant que le jeu ne vous le demande.

Les emplacements de gauche et de droite situés en dessous accueillent tous les éléments en bois et jetons que vous allez déverrouiller **2**. Les cartes que vous allez déverrouiller, quant à elles, devront être rangées dans l'emplacement central **3**.

Vous pouvez placer le bloc de score par-dessus le compartiment central **4**, et le bloc de Campagne par-dessus la partie supérieure de la cale **5**.

Les tuiles hexagonales doivent être rangées dans la partie inférieure de la cale : les tuiles Objectif dans le compartiment de gauche **6**, les tuiles Paysage dans le compartiment de droite **7**, et toutes les tuiles spéciales que vous allez déverrouiller dans le compartiment du milieu **8**.



MISE EN PLACE

Mélangez les tuiles Paysage face cachée, puis piochez-en 3 et rangez-les dans la boîte sans les regarder. Elles ne seront pas utilisées pour cette partie. Ensuite, créez plusieurs piles face cachée avec les tuiles restantes et placez-les à proximité de la zone de jeu.

Ensuite, mélangez les tuiles Objectif face cachée. Créez plusieurs piles face cachée et placez-les également à proximité de la zone de jeu, séparément des tuiles Paysage.

Mélangez tous les jetons Objectif face cachée et séparez-les par couleur (ou icône). Placez-les ensuite face cachée à proximité des piles de tuiles Objectif.

Mettez le bloc de score et de Campagne de côté ; vous n'en aurez pas besoin avant la fin de la partie.

Important : n'ouvrez aucune des 6 boîtes avant que le jeu ne vous le demande !

BUT DU JEU

Votre groupe de joueurs doit coopérer pour créer un paysage idyllique en plaçant des tuiles et en essayant de réaliser les objectifs demandés par la population. Vous devez aussi créer la plus longue route et la plus longue rivière possible, tout en prêtant attention aux tuiles avec un drapeau. Plus vous serez efficaces, plus vous marquerez de points à la fin de la partie.

D'une partie à l'autre, et selon les scores que vous atteindrez, vous allez déverrouiller le contenu caché dans les boîtes numérotées, et avec lui de nouveaux objectifs, qui vous permettront d'atteindre des scores encore plus élevés.

Remarque : si vous connaissez *Dorfromantik - Le jeu de plateau*, vous pouvez commencer à jouer sans même lire ces règles. Lisez les détails au sujet de la fiche de campagne à partir de la p.10 après votre première partie.



DÉROULEMENT DU JEU (1/3)

Déterminez au hasard une personne qui sera le Premier joueur. Ensuite, le jeu se déroule dans le sens horaire à partir de cette personne, et ce jusqu'à la fin de la partie (voir p.8).

À votre tour, vous révélez soit 1 tuile Paysage, soit 1 tuile Objectif, que vous poserez dans la zone de jeu en respectant les règles de placement (voir colonne de droite). Avant de placer une tuile, discutez avec les autres pour déterminer le meilleur choix. Mais vous restez seul maître de la décision finale.

Les règles suivantes indiquent comment déterminer si vous devez révéler une tuile Paysage ou une tuile Objectif :

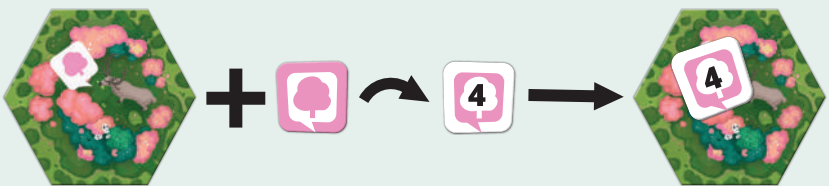
Lors des 3 premiers tours de jeu, vous devez révéler une tuile Objectif.

Chaque fois que vous révélez une tuile Objectif, vous devez **immédiatement prendre 1 jeton Objectif du type correspondant** pour l'ajouter sur la **tuile Objectif**. Retournez le jeton Objectif côté numéroté visible et placez-le avec la tuile révélée dans la zone de jeu.

Il existe 5 types de tuiles Objectif.

Objectif Cerisier	Objectif Rizière	Objectif Village	Objectif Route	Objectif Rivière
				

Exemple : si vous révélez une tuile Objectif Cerisier, révélez un jeton Cerisier et placez-le sur cette dernière. Ensuite, placez la tuile et son jeton dans la zone de jeu.



Une fois que les trois premiers tours ont été joués, au début de chaque tour, vous devez vérifier combien il reste de tuiles Objectif avec leur jeton Objectif dans la zone de jeu :

A) S'il y a **moins de 3 tuiles Objectif avec un jeton**, révélez **1 tuile Objectif** et posez-la dans la zone de jeu avec un jeton Objectif en respectant les règles de placement.

B) S'il y a **3 tuiles Objectif avec un jeton**, révélez 1 tuile Paysage et posez-la dans la zone de jeu en respectant les règles de placement.

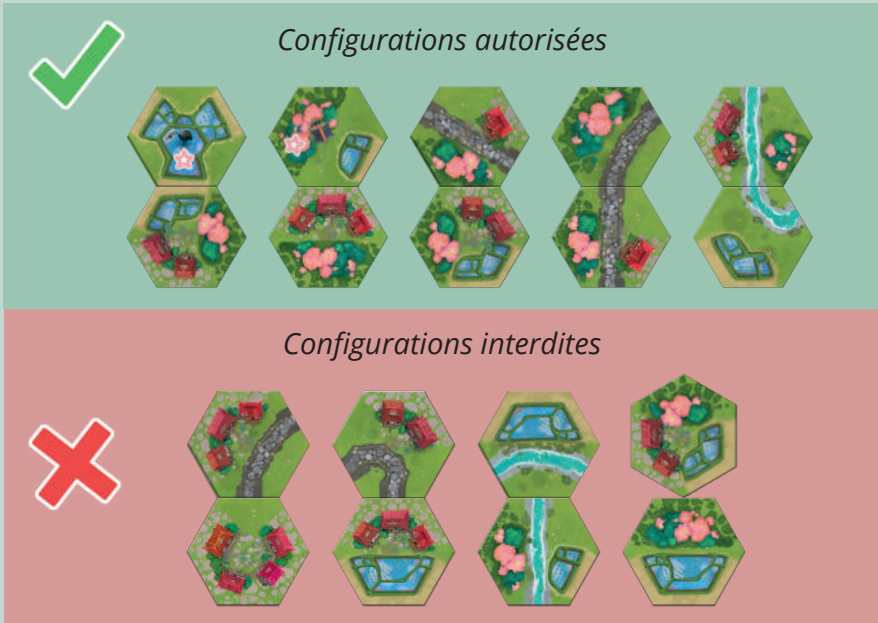
Abordons maintenant les **règles de placement** – où et comment placer une tuile ?

Règle d'or :

Les tuiles doivent **toujours** former un seul et même ensemble. Cela signifie que lorsque vous placez une tuile, **au moins** 1 de ses 6 côtés doit toucher le côté d'une tuile déjà en jeu.

De plus, vous devez aussi respecter les 2 contraintes suivantes :

- **Une route ou rivière doit être prolongée par une tuile du même type.** Vous ne pouvez donc pas interrompre une rivière en venant y accoler un bord de tuile qui n'en comporte pas (mais vous pouvez ajouter des routes et rivières qui ne sont reliées à rien, pour les relier ultérieurement).
- Les terrains de type **Cerisier**, **Rizière** et **Village** (ou les **Prairies** neutres) peuvent être placés comme vous le souhaitez, **et pas nécessairement de manière à être adjacents entre eux.**



DÉROULEMENT DU JEU (2/3)

Valider un objectif

Chaque jeton Objectif affiche un chiffre (4, 5 ou 6) qui indique le nombre **exact** de tuiles (Paysage, Objectif ou spéciales) qui doivent être placées dans le territoire correspondant pour que l'objectif soit validé. Il en va de même pour les rivières et les routes. Un **territoire** est composé de 1 ou plusieurs tuiles adjacentes du même type, dont les côtés correspondent les uns aux autres.

Il est possible de valider un objectif **immédiatement** après avoir placé sa tuile.

Exemple : l'objectif du jeton Rivière est validé car ces tuiles forment un territoire d'exactly 4 Rivières reliées.



Lorsque vous validez un objectif, mettez de côté le jeton Objectif correspondant dans votre zone d'objectifs validés. Nous vous conseillons d'y trier les jetons Objectif par type, les uns à côté des autres. À la fin de la partie, ces jetons Objectif vous rapporteront des points.

N'oubliez pas : suite à cela, la prochaine tuile qui devra être placée sera une tuile Objectif car il y a à présent moins de 3 tuiles Objectif avec un jeton dans la zone de jeu.

Exemple : l'objectif du jeton Rivière de valeur 5 n'est pas encore validé car cette Rivière n'est composée que de 4 tuiles.



Lors d'un tour ultérieur, vous placez une tuile Objectif Rivière avec un jeton de valeur 6. Le jeton Objectif de valeur 5 est immédiatement validé et vous le mettez de côté, dans une zone d'objectifs validés, à proximité de la zone de jeu, jusqu'à la fin de la partie. Il ne vous manque plus qu'une tuile Rivière pour valider également le jeton Objectif de valeur 6.



DÉROULEMENT DU JEU (3/3)

Détails supplémentaires :

- Vous pouvez placer une tuile Objectif dans un territoire (ou à la suite d'une route ou d'une rivière) **qui contient déjà une ou plusieurs tuiles Objectif** (avec ou sans jeton).
- Vous **ne pouvez pas** placer une tuile Objectif que vous venez de piocher si, **au moment où vous la posez** :
 - vous composez un territoire (ou une route ou une rivière) de **plus** de tuiles que son jeton Objectif ne le demande,
 - ou
 - vous fermez un territoire (ou une route ou une rivière) alors que le nombre de tuiles qui le compose est inférieur à ce que son jeton Objectif demande. En effet, puisqu'un territoire fermé ne peut plus être agrandi, vous ne pourriez jamais réussir l'objectif dans ce cas. Un territoire fermé est un territoire qui ne comporte plus aucun côté ouvert susceptible d'accueillir une nouvelle tuile capable d'accomplir l'objectif demandé.

Exemple : vous ne pouvez pas placer la tuile Objectif Village de valeur 5 de cette façon car cela fermerait un village de 4 tuiles alors que l'objectif en demande 5.

Vous pouvez en revanche la faire pivoter d'un cran vers la droite de manière à laisser un bord de village ouvert, ce qui vous permettra d'ajouter une autre tuile Village plus tard, et de valider l'objectif demandé.



- En revanche, vous **avez le droit** de placer une tuile dans un territoire (ou à la suite d'une route, ou d'une rivière) où il y a déjà un jeton Objectif, même si cela fait dépasser le nombre de tuiles demandé par ce jeton. Dans ce cas, cet objectif est **annulé** et son jeton doit être défaussé dans la boîte. Un objectif est également annulé et son jeton retiré, si une tuile Paysage **vient fermer un territoire** (ou une route, ou une rivière) avec un nombre de tuiles inférieur à celui demandé par le jeton Objectif de ce territoire.

- Placer une tuile peut vous permettre de **valider plus d'un jeton Objectif** à la fois. N'oubliez pas que vous devrez jouer des tuiles Objectif lors des tours suivants, jusqu'à ce qu'il y ait de nouveau 3 tuiles Objectif avec leur jeton dans la zone de jeu.

Exemple : vous pouvez placer la tuile Rizière ci-dessous, de cette façon. Cela vous permettrait de valider l'Objectif Rizière de valeur 6 – mais vous devrez défausser le jeton Objectif Rizière de valeur 5. S'il y avait eu deux objectifs Rizière de valeur 6, vous les auriez validés simultanément en plaçant cette tuile.



- Si vous tombez **à court de tuiles Objectif**, vous ne pouvez plus poser ce type de tuiles. Continuez à jouer en plaçant **uniquement des tuiles Paysage** jusqu'à la fin de la partie.

Drapeaux

Au début de la Campagne, vous jouez avec 3 tuiles Paysage marquées d'un drapeau :



Le drapeau vert se trouve forcément dans une rizière, le drapeau rose dans un cerisier, et le drapeau rouge dans un village. Lorsque vous ajoutez une tuile marquée d'un drapeau dans la zone de jeu, respectez les règles de placement habituel. **Attention cependant :** à la fin de la partie, les territoires avec un drapeau vous rapporteront des points uniquement s'ils ont été fermés (aucun côté ne doit avoir été laissé ouvert, voir exemple page suivante).

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsque vous devez révéler une tuile Paysage et qu'il n'y en a plus. Les éventuelles tuiles Objectif non révélées ni placées à ce moment-là ne seront pas prises en compte.

Si vous validez (ou annulez) un objectif avec la dernière tuile Paysage, la partie ne se termine pas immédiatement. Continuez à révéler et placer de nouvelles tuiles Objectif jusqu'à ce que vous ne puissiez plus valider (ou annuler) d'objectif.

Ensuite, faites le compte de vos points.

Vous devrez utiliser une feuille de score par partie. Après avoir procédé au décompte des points, notez vos résultats sur la fiche de Campagne. Celle-ci mesure votre progression et vous indique quand et comment vous pouvez déverrouiller de nouveaux éléments d'une partie à l'autre.



Exemple de décompte (pour les deux premières lignes) :



Objectifs :

Vous avez validé un objectif Cerisier, deux objectifs Rizière, un objectif Village, trois objectifs Route et un objectif Rivière soit un total de 36 points d'objectifs validés.

Drapeaux

Vous avez placé deux drapeaux : un rouge et un vert.
Le territoire de villages du drapeau rouge n'est pas fermé (il reste un bord ouvert) et ce drapeau ne rapporte donc rien.
En revanche, le territoire de Rizières du drapeau vert est fermé. Puisqu'il rassemble 5 tuiles, ce drapeau rapporte 5 points, que vous reportez sur la feuille de score.

Route et Rivière la plus longue :

Vous avez deux sections de route : la première fait 8 tuiles de long, et la seconde 3 tuiles. Votre route la plus longue est de 8 tuiles, vous marquez donc 8 points.
Votre unique segment de rivière fait 5 tuiles. Vous marquez donc 5 points.
Votre score final est de $36+5+8+5=54$ points.

								Total
Objectifs	4	9	4	14	5			36
Drapeaux		5		8	5	La plus longue = +2		18

Voici comment remplir votre **feuille de score** (voyez un exemple en bas de la page de gauche).

1								7	Total																																
2	Objectifs								A																																
3	Drapeaux	A	B	C	la plus longue	la plus longue	la plus longue = +2		B																																
5	Éléments déverrouillés <table><tr><td>☐ Fleurs de cerisier (collectées)</td><td>___</td><td>☐ Cartographe (Ligne de vue = 2/Objectif)</td><td>___</td></tr><tr><td>☐ Temples (fermés & côtés correspondants = 6)</td><td>___</td><td>☐ Lutteur sumo (1/côté correspondant)</td><td>___</td></tr><tr><td>☐ Sources chaudes (fermées = 3)</td><td>___</td><td>☐ Cueilleur de mousse (1/côté correspondant)</td><td>___</td></tr><tr><td colspan="2">(3/Objectifs Encerclement)</td><td>☐ Cultivateur (1/côté correspondant)</td><td>___</td></tr><tr><td>☐ Ponts (Rivière la plus longue = 5/Pont)</td><td>___</td><td>☐ Bateau & Ponton (1/tille qui les sépare)</td><td>___</td></tr><tr><td>☐ Portes (Route la plus longue= 5/Porte)</td><td>___</td><td>☐ Char à bœufs & Comptoir (1/tille qui les sépare)</td><td>___</td></tr><tr><td>☐ Ermite (3/côté vide)</td><td>___</td><td>☐ Poète (3/côté de prairie)</td><td>___</td></tr><tr><td>☐ Observatoire (Territoire fermé avec drapeau (TD) = 3/TD fermé)</td><td>___</td><td></td><td></td></tr></table>								☐ Fleurs de cerisier (collectées)	___	☐ Cartographe (Ligne de vue = 2/Objectif)	___	☐ Temples (fermés & côtés correspondants = 6)	___	☐ Lutteur sumo (1/côté correspondant)	___	☐ Sources chaudes (fermées = 3)	___	☐ Cueilleur de mousse (1/côté correspondant)	___	(3/Objectifs Encerclement)		☐ Cultivateur (1/côté correspondant)	___	☐ Ponts (Rivière la plus longue = 5/Pont)	___	☐ Bateau & Ponton (1/tille qui les sépare)	___	☐ Portes (Route la plus longue= 5/Porte)	___	☐ Char à bœufs & Comptoir (1/tille qui les sépare)	___	☐ Ermite (3/côté vide)	___	☐ Poète (3/côté de prairie)	___	☐ Observatoire (Territoire fermé avec drapeau (TD) = 3/TD fermé)	___			C
☐ Fleurs de cerisier (collectées)	___	☐ Cartographe (Ligne de vue = 2/Objectif)	___																																						
☐ Temples (fermés & côtés correspondants = 6)	___	☐ Lutteur sumo (1/côté correspondant)	___																																						
☐ Sources chaudes (fermées = 3)	___	☐ Cueilleur de mousse (1/côté correspondant)	___																																						
(3/Objectifs Encerclement)		☐ Cultivateur (1/côté correspondant)	___																																						
☐ Ponts (Rivière la plus longue = 5/Pont)	___	☐ Bateau & Ponton (1/tille qui les sépare)	___																																						
☐ Portes (Route la plus longue= 5/Porte)	___	☐ Char à bœufs & Comptoir (1/tille qui les sépare)	___																																						
☐ Ermite (3/côté vide)	___	☐ Poète (3/côté de prairie)	___																																						
☐ Observatoire (Territoire fermé avec drapeau (TD) = 3/TD fermé)	___																																								
6	Joueurs :		Date :		Score final :		7																																		

1 Progression de la campagne
Notez votre numéro de partie dans la case en forme de couronne pour la Campagne.

2 Objectifs
Faites la somme des valeurs des jetons Objectif validés pour chaque type. Vous marquez des points pour tous les objectifs Cerisier , Rizière , Village , Route et Rivière validés. Notez le total dans la case de droite **A**.
Remarque : pour pouvoir noter des points dans les 2 dernières colonnes, vous devez déverrouiller les succès correspondants.

3 Drapeaux
Commencez par déterminer quels drapeaux se trouvent dans un territoire fermé, car ce sont les seuls qui marqueront des points. Chaque drapeau dans un territoire fermé rapporte autant de points que le nombre de tuiles de ce territoire. Notez le total de points dans la case correspondante : points des drapeaux roses **A**, points des drapeaux verts **B**, points des drapeaux rouges **C**.

4 Route et Rivière la plus longue
Comptez le nombre de tuiles de la route la plus longue et de la rivière la plus longue dans la zone de jeu (comptez pour chaque type le plus grand nombre de tuiles adjacentes les unes aux autres, sans coupure).
Notez ces valeurs dans les cases prévues à cet effet. Ajoutez-y les points rapportés précédemment par les drapeaux et inscrivez le total dans la case de droite **B**.

5 Éléments déverrouillés
Au début de la Campagne, ne tenez pas compte de cette section. Vous pourrez y noter des points lorsque vous aurez déverrouillé les éléments correspondants. Au début de chaque partie suivante, nous vous recommandons de cocher les cases des éléments que vous avez déverrouillés pour voir d'un coup d'œil ce qui vous rapportera des points à la fin de la partie. La case **C**, tout à droite, vous permettra d'inscrire le total de ces points.

6 Qui et Quand
Notez ici le nom des joueurs et la date de cette partie.

7 Score final
Cette case indique votre score final, soit la somme des cases **A + B + C**.

Tableau des scores

Parcours de progression

Succès déverrouillés

Vos résultats		
500	16	✖
490	16	✖
480	16	✖
470	16	✖
460	16	✖
450 Empereur	16	✖
440 Impératrice	16	✖
430 Princesse	15	✖
420 Prince	15	✖
410 Shogun	15	✖
400 Prêtre	14	✖
390 Préfète	14	✖
380 Samourai	14	✖
370 Geisha	13	✖
360 Ronin	13	✖
350 Gardienne du temple	13	✖
340 Notable local	12	✖
330 Harpiste	12	✖
320 Moine pélerin	11	✖
310 Architecte	11	✖
300 Théicultrice	11	✖
290 Algoculteur	11	✖
280 Pêcheuse de perles	10	✖
270 Tisserand de soie	10	✖
260 Saulnière	9	✖
250 Armurier	9	✖
240 Peintre	8	✖
230 Facteur de masques	8	✖
220 Origamiste	7	✖
210 Fondeur de cloches	7	✖
200 Fabricant de tatami	6	✖
190 Fabricante de baignoires	6	✖
180 Capitaine de barge	5	✖
170 Artificier	5	✖
160 Vendeuse de tofu	4	✖
150 Joueur de flûte	4	✖
140 Vendeuse de radis	3	✖
130 Artisan sur bambou	3	✖
120 Marionnettiste	2	✖
110 Pousse-pousse	2	✖
0-100 Porteur	1	✖

1

2

3

4

5

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

Joueurs

Durée de la Campagne

de

à

Vos Succès

- Singes nageurs
- Ornithologue
- Ponts
- Calligraphe
- Cartographe
- Fleurs de cerisier
- Cerisier & Village
- Drapeau multicolore
- Bourse
- Embranchement
- Daimyo
- Barrage
- Impasse
- Boissons
- Décret impérial
- Portes
- Cadeau
- Gourmet
- Ermite
- Sources chaudes
- Experte Koi
- Lac
- Épreuve du Maître
- Marchand
- Cueilleur de mousse
- Mont Fuji
- Observatoire
- Onigiri
- Char à bœufs & Comptoir
- Pélerin
- Poète
- Rizière & Cerisier
- Cultivateur
- Navire & Ponton
- Petits nuages
- Lutteur sumo
- Maître du thé
- Temples
- Village & Rizière
- Entrepôt
- Objectifs Encerclement

Intéressons-nous maintenant à votre **fiche de Campagne**.

Commencez par repérer la rangée qui correspond à votre résultat dans le Tableau des scores à gauche. (Arrondissez à l'inférieur si nécessaire. Ainsi, pour 128 points, vous devez vous reporter à la rangée 120) **1**. Ensuite, dans la colonne marquée d'une couronne **2**, inscrivez le numéro de la partie où vous avez atteint ce score (vous pouvez terminer plusieurs parties avec le même résultat).

Le nombre au centre de cette rangée, noté en **3**, vous indique combien de petits cercles blancs vous pouvez cocher sur le Parcours de progression situé dans la section centrale de la fiche. Cochez ces cercles dès maintenant, en partant du début du parcours, en bas à gauche.

Cochez bien chaque cercle un par un en suivant les pointillés. Lorsque vous atteignez une case verte, cochez le carré ou l'hexagone qui s'y trouve. Le Parcours de progression se divise par endroits. Vous pouvez choisir la direction que vous souhaitez, en fonction

de ce que vous voulez déverrouiller en premier. Rappelez-vous simplement que tous les cercles cochés doivent être adjacents les uns aux autres, le long des pointillés.

Lorsque vous cochez un carré ou un hexagone, vous déverrouillez un élément :

Le premier carré vous permet d'ouvrir la boîte n°1 **4**, le deuxième la boîte n°2 **5**. Les autres carrés et hexagones vous permettent de déverrouiller de nouveaux succès. Si vous atteignez un cadenas numéroté, prenez la carte Succès indiquée dans la boîte correspondante. Résolvez ensuite le texte de cette carte, qui peut vous demander de prendre des éléments supplémentaires dans cette boîte.

Si vous atteignez une silhouette d'élément en bois **6**, prenez l'élément en bois correspondant dans la boîte n°4.

Exemple : lors de votre 1^{re} partie, vous avez marqué 156 points, et lors de votre 2^e partie, 171 points. Vous inscrivez donc [1] dans la ligne Joueur de flûte et [2] dans la ligne Artificier.

Votre 1^{er} résultat vous a permis de cocher 4 cercles blancs, ce qui déverrouille la boîte n°1.

Le 2^e résultat vous a permis de cocher 5 cercles supplémentaires et d'atteindre la boîte n°2. Vous avez ensuite choisi de cocher 3 cases sur le chemin du Lac pour déverrouiller ce succès. Mais vous auriez pu tout aussi bien cocher 2 cercles de ce chemin et 1 autre en direction de l'Embranchement (ou inversement).

1.	Score final :	156
2.	Score final :	171
200 Fabricant de tatami	6	×
190 Fabricante de baignoires	6	×
180 Capitaine de barge	5	×
170 Artificier	5	×
160 Vendeuse de tofu	4	×
150 Joueur de flûte	4	×
140 Vendeuse de radis	3	×
130 Artisan sur bambou	3	×
120 Marionnettiste	2	×
110 Pousse-pousse	2	×
0-100 Porteur	1	×



Les éléments déverrouillés sont ajoutés au jeu selon les conditions indiquées sur la carte Succès qui les débloquent. Les règles suivantes s'appliquent :

D'abord, cochez tout Succès obtenu dans la colonne de droite de la fiche de Campagne 7 (les Succès sont classés par ordre alphabétique). Tout élément déverrouillé doit être utilisé lors de toutes les parties suivantes de la Campagne.



Lorsque vous ouvrez une boîte que vous avez déverrouillée, commencez toujours par lire la carte Contenu qui décrit les éléments de cette boîte. Dans chaque boîte, vous trouverez des cartes Succès à placer face visible près de la zone de jeu lors des parties à venir. À la fin de chaque partie, vérifiez si vous êtes parvenu à remplir les conditions indiquées sur vos cartes Succès. Si oui, retournez les cartes Succès concernées et suivez les instructions affichées au verso (« Succès déverrouillé »).

Les cartes Succès

Les cartes Succès affichent les informations suivantes :

Au recto, dans la section supérieure de la carte, à côté du titre, vous voyez une icône de cadenas fermé.



En bas de la carte, vous voyez ce que vous pouvez déverrouiller, et comment le déverrouiller. Les cartes déverrouillées grâce à votre fiche de Campagne peuvent être retournées immédiatement.

Au **verso**, le titre change – il est maintenant écrit « Succès déverrouillé ! » à côté d'une icône de cadenas ouvert.



Ce côté de la carte vous indique ce que vous avez déverrouillé, de nouvelles choses à faire, et parfois, de nouvelles règles (exception : il existe 2 cartes qui affichent « Succès déverrouillé » au recto. Vous pouvez immédiatement lire le recto et le verso de ces 2 cartes.)

À partir de maintenant, conservez toutes les cartes Succès que vous n'avez pas déverrouillées séparément de celles que vous avez déjà déverrouillées.

Mélangez les nouvelles tuiles Paysage avec les autres, et les nouvelles tuiles Objectif avec les autres. La cale a été prévue pour pouvoir accueillir l'ensemble des tuiles du jeu. Vous allez aussi parfois déverrouiller de nouvelles **tuiles spéciales**, qui sont un troisième type de tuiles. Celles-ci ont le même dos que les tuiles Paysage mais sont identifiées par un petit panneau avec une icône spécifique au recto.



Sur ces panneaux, certaines icônes indiquent une façon particulière de marquer des points.



D'autres panneaux affichent simplement un point d'exclamation.

Même si ces tuiles spéciales ont le même dos que les tuiles Paysage, elles obéissent à des règles spéciales dans 3 situations spécifiques (indiquées en **gras** sur leur carte Succès). De plus, elles bénéficient d'un compartiment dédié dans la cale.

Important : lors de la mise en place, ne mélangez pas les tuiles spéciales (celles avec un panneau) **avec les autres tuiles Paysage**. Attendez **d'avoir pioché au hasard les 3 tuiles Paysage** à ranger dans la boîte avant de le faire.

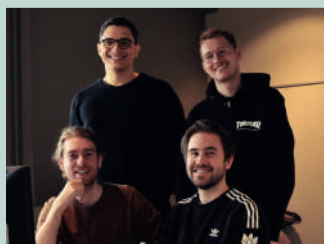
Vous pouvez mettre en pause une Campagne à tout moment pour en recommencer une ou en reprendre une autre avec

un autre groupe. Utilisez les cartes Contenu de chaque boîte verrouillée pour être sûr de ranger les éléments dans les boîtes qui leur correspondent. L'aperçu en haut à droite de vos fiches de Campagne vous rappelle ce que vous avez déjà déverrouillé dans telle ou telle Campagne.

Prêts à battre vos records ?

En combien de parties allez-vous déverrouiller l'ensemble des éléments du jeu ?

CRÉDITS



L'équipe de Dorfromantik, le jeu vidéo : (Sandro Heuberger, Luca Langenberg, Zwi Zausch et Timo Falcke) Luca, Sandro, Timo et Zwi sont les développeurs du jeu vidéo Dorfromantik, disponible sur PC et Nintendo Switch à l'heure actuelle. Ce sont aussi les fondateurs du studio Toukana Interactive, dont l'ambition est de développer de nombreux jeux indépendants créatifs de grande qualité. Leur

premier titre, Dorfromantik, a rencontré un franc succès dans le monde entier et a remporté de nombreux prix, notamment en Allemagne : Meilleure création et Meilleur premier jeu au Deutschen Computerspielpreis 2021 (prix du jeu PC), et Meilleur jeu allemand au Deutschen Entwicklerpreis 2021 (prix des développeurs). Les quatre garçons sont aussi des passionnés de jeu de société qui furent ravis d'apporter leur contribution à cette version.



L'illustrateur : Paul Riebe, né à Berlin, est principalement connu dans l'industrie du divertissement. Ses missions l'ont amené à travailler entre autres pour le studio primé KARAKTER et pour Envar Entertainment à Stockholm, ainsi que sur des séries de jeux vidéo AAA reconnus, des séries télévisées célèbres, et des blockbusters. Avec Dorfromantik, il s'aventure dans le jeu de société

pour la première fois. Son plus grand défi a été de respecter le style pittoresque du jeu vidéo tout en s'adaptant aux exigences propres à un jeu de société – il s'est particulièrement amusé en ajoutant toutes les petites scènes que vous découvrirez sur chaque tuile.



Les auteurs : Lukas Zach, du nord de l'Allemagne, et Michael Palm, du sud, se sont rencontrés par hasard (ou par chance) il y a plus de 20 ans. Lukas, qui s'intéressait à la démarche de création des jeux de société, avait pris une boîte de son étagère au hasard et décidé d'écrire à l'auteur. Michael reçut le message alors qu'il se trouvait dans sa boutique

de jeux et de BD, Seetroll, près du lac de Constance. Peu de temps après, les deux comparses développaient leur premier jeu ensemble, Die Kutschfahrt zur Teufelsburg (Adlung Verlag), qui remporta le prix du Jeu de cartes de l'année en Italie.

Depuis, ils ont créé de nombreux jeux ensemble. Ils se retrouvent en visio chaque semaine pour les tester en ligne, ou les font tester à leurs groupes de joueurs respectifs, au nord ou au sud. On leur doit entre autres des jeux comme Les Nains, Sortilèges à l'école de magie (Pegasus Spiele), Bang le jeu de dés (Abacusspiele), Aventuria (Ulisses Spiele) et la série UNDO (Pegasus Spiele). Malgré la distance de 800 km qui les sépare, les deux auteurs ont forgé une amitié durable. Dorfromantik - Le jeu de société est l'adaptation du jeu vidéo Dorfromantik. Avec ce jeu, les deux auteurs ont remporté le Spiel des Jahres, jeu de l'année en Allemagne, pour la première fois.

Auteurs : Lukas Zach and Michael Palm

Illustrations : Paul Riebe

Conception graphique : Toukana Interactive Jens Wiese

Réalisation : Klaus Ottmaier

Pour la version française :

Suivi de projet : Aurélia Penhoat

Graphisme : Geoffrey Noël

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Ce jeu de société est inspiré de Dorfromantik, un jeu vidéo primé de Toukana Interactive, Allemagne.

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 01-2025



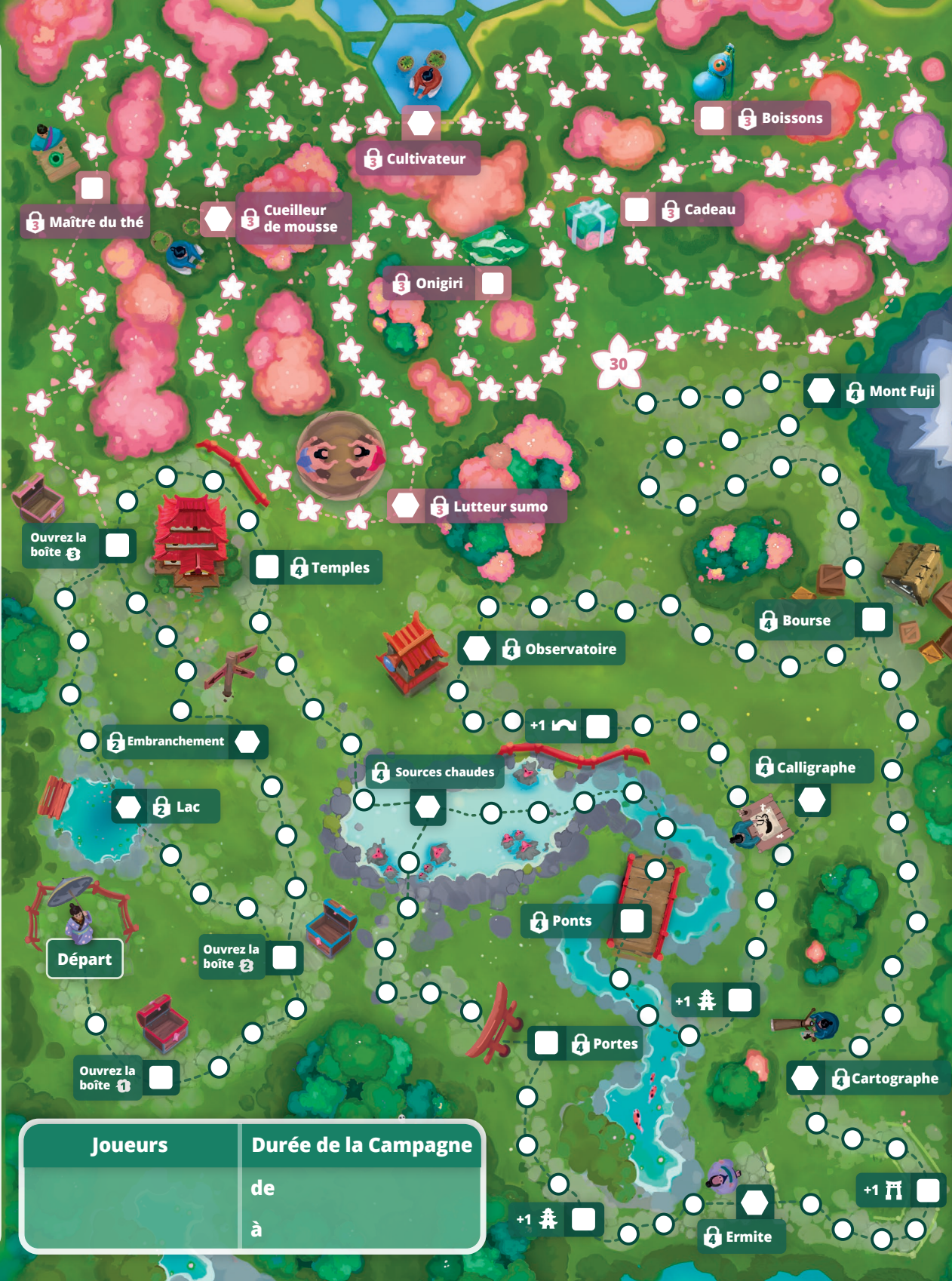
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Allemagne, sous licence de Toukana Interactive UG.
© 2024 Pegasus Spiele GmbH. Tous droits réservés.

Adaptation et distribution Françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com

Vos résultats	❌	👑
500	16 ❌	
490	16 ❌	
480	16 ❌	
470	16 ❌	
460	16 ❌	
450 Empereur	16 ❌	
440 Impératrice	16 ❌	
430 Princesse	15 ❌	
420 Prince	15 ❌	
410 Shogun	15 ❌	
400 Prêtre	14 ❌	
390 Préfète	14 ❌	
380 Samouraï	14 ❌	
370 Geisha	13 ❌	
360 Ronin	13 ❌	
350 Gardienne du temple	13 ❌	
340 Notable local	12 ❌	
330 Harpiste	12 ❌	
320 Moine pèlerin	12 ❌	
310 Architecte	11 ❌	
300 Théicultrice	11 ❌	
290 Algoculteur	11 ❌	
280 Pêcheuse de perles	10 ❌	
270 Tisserand de soie	10 ❌	
260 Saulnière	9 ❌	
250 Armurier	9 ❌	
240 Peintre	8 ❌	
230 Facteur de masques	8 ❌	
220 Origamiste	7 ❌	
210 Fondeur de cloches	7 ❌	
200 Fabricant de tatami	6 ❌	
190 Fabricante de baignoires	6 ❌	
180 Capitaine de barge	5 ❌	
170 Artificier	5 ❌	
160 Vendeuse de tofu	4 ❌	
150 Joueur de flûte	4 ❌	
140 Vendeuse de radis	3 ❌	
130 Artisan sur bambou	3 ❌	
120 Marionnettiste	2 ❌	
110 Pousse-pousse	2 ❌	
0-100 Porteur	1 ❌	



Vos Succès	👑
● Singes nageurs	
● Ornithologue	
● Ponts	
● Calligraphe	
● Cartographe	
● Fleurs de cerisier	
● Cerisier & Village	
● Drapeau multicolore	
● Bourse	
● Embranchement	
● Daimyo	
● Barrage	
● Impasse	
● Boissons	
● Décret impérial	
● Portes	
● Cadeau	
● Gourmet	
● Ermite	
● Sources chaudes	
● Experte Koï	
● Lac	
● Épreuve du Maître	
● Marchand	
● Cueilleur de mousse	
● Mont Fuji	
● Observatoire	
● Onigiri	
● Char à bœufs & Comptoir	
● Pèlerin	
● Poète	
● Rizière & Cerisier	
● Cultivateur	
● Navire & Ponton	
● Petits nuages	
● Lutteur sumo	
● Maître du thé	
● Temples	
● Village & Rizière	
● Entrepôt	
● Objectifs Encerclement	

								Total
Objectifs 								
Drapeaux 				La plus longue	La plus longue	La plus longue = +2		
Éléments déverrouillés								
☐ Fleurs de cerisier (collectées) _____				☐ Cartographe (Ligne de vue = 2/Objectif) _____				
☐ Temples (fermés & côtés correspondants = 6) _____				☐ Lutteur sumo (1/côté correspondant) _____				
☐ Sources chaudes (fermées = 3) _____ (3/Objectif Encerclement adjacent) _____				☐ Cueilleur de mousse (1/côté correspondant) _____				
☐ Ponts (Rivière la plus longue = 5/Pont) _____				☐ Cultivateur (1/côté correspondant) _____				
☐ Portes (Route la plus longue= 5/Porte) _____				☐ Bateau & Ponton (1/tuile qui les sépare) _____				
☐ Ermite (3/côté vide) _____				☐ Char à bœufs & Comptoir (1/tuile qui les sépare) _____				
☐ Observatoire (Territoire fermé avec drapeau (TD) = 3/TD fermé) _____				☐ Poète (3/côté de prairie) _____				
Joueurs :				Date :		Score final :		