

Règles de Dorfromantik

Comment jouer à Dorfromantik

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Composer un joli paysage en posant des tuiles hexagonales pour marquer un maximum de points.
- **Mécanique principale** : Pose de tuiles façon puzzle avec accomplissement de contrats sur plusieurs parties liées.
- **Condition de victoire** : Dépasser les paliers de score pour débloquer de nouveaux éléments au fil d'une campagne évolutive.

Installez-vous confortablement, préparez un thé ou un café, et laissez-moi vous présenter Dorfromantik, un jeu coopératif (ou solo, c'est selon votre humeur) où l'on construit un paysage de campagne tuile après tuile. On y joue de 1 à 6 joueurs, pour des parties d'environ 30 à 60 minutes, et croyez-moi : c'est aussi relaxant qu'addictif.

L'idée est simple à expliquer, un peu plus retorse à maîtriser : vous allez poser ensemble des tuiles hexagonales représentant des forêts, des champs, des villages, des rivières et des rails. Plus les paysages s'enchaînent harmonieusement, plus vous marquez de points. Et attention : Dorfromantik est une **campagne évolutive**, chaque score débloquent de nouvelles surprises !

Le matériel que vous allez manipuler

Avant de lancer votre première partie, prenez deux minutes pour reconnaître ce que contient la boîte. C'est le genre de jeu où tout a sa place.

- **Tuiles de paysage hexagonales** (la fameuse **pioche** de 60 tuiles pour une partie standard)
- Des **tuiles contrat** avec des chiffres (ces petits objectifs qui demandent un nombre précis

de forêts, maisons, etc. autour d'elles)

- Des **tuiles drapeau** pour marquer les paysages réussis
- Un **carnet de score** pour suivre votre progression
- Des **boîtes à surprises** scellées (ne les ouvrez pas trop vite, c'est tout le sel du jeu !)
- Un **livret de règles**

Petit conseil d'ami : résistez à l'envie d'ouvrir les enveloppes et boîtes mystères avant d'avoir atteint les scores demandés. La magie du jeu repose là-dessus.

Mise en place rapide

La préparation est ultra-fluide, vous allez voir.

Préparer la pioche

Mélangez toutes les tuiles de paysage disponibles et formez une **pioche** face cachée. Posez-la au centre de la table, accessible à tous. Si vous jouez à plusieurs, prévoyez un peu d'espace, car votre paysage va vite grandir dans toutes les directions.

La tuile de départ

Piochez la première tuile et placez-la au milieu de la table : c'est votre point de départ. Ensuite, chaque joueur (ou vous seul en solo) pioche une tuile et la pose à son tour.

Déroulement d'une manche

Le fonctionnement est limpide : à chaque tour, le joueur actif **pioche une tuile** et la pose sur la table. Point.

Les règles de pose

Une nouvelle tuile doit toujours toucher au moins un côté d'une tuile déjà posée. Et surtout, voici la règle d'or : **les paysages n'ont pas besoin de correspondre**. Vous pouvez tout à fait coller une forêt à côté d'un champ, pas de panique. En revanche, pour marquer gros, mieux vaut

aligner les paysages identiques entre eux pour créer de belles zones continues.

Les contrats à remplir

Certaines tuiles affichent un petit chiffre : ce sont des **contrats**. Si une tuile indique un '5' sur une forêt, cela veut dire qu'il faut construire autour d'elle un ensemble d'exactly 5 tuiles forêts connectées. Dès que l'objectif est atteint, placez un **drapeau** dessus : contrat validé, points gagnés !

Attention bienveillante : si vous dépassez le chiffre demandé, le contrat est raté. Mieux vaut un peu de prudence sur les gros nombres. Un petit côté stratégique à la [Takenoko](#) ou [Quarto](#) dans la précision du placement.

Les rivières et les chemins de fer

Les **rivières** et les **rails** doivent être fermés aux deux extrémités (ou sortir du paysage par les bords) pour rapporter des points bonus. Un rail qui s'arrête net au milieu du paysage, c'est triste et ça ne rapporte rien.

Comment marquer des points

Le score se calcule à la fin de la partie, quand la **pioche** est vide. Voici ce qui rapporte :

Élément	Points gagnés
Groupe de tuiles identiques (par tuile)	1 point par tuile du groupe
Contrat réussi (drapeau posé)	Points indiqués sur le chiffre
Rivière complètement fermée	Points selon la longueur
Chemin de fer complètement fermé	Points selon la longueur
Contrat raté (dépassé)	0 point

Astuce stratégique : les gros groupes rapportent énormément ! Essayez de prolonger vos forêts et vos champs plutôt que de les disperser aux quatre coins du paysage.

[IMAGE_MATERIEL]

La campagne et les surprises

C'est là que Dorfromantik devient vraiment unique. À la fin de chaque partie, vous notez votre score dans le **carnet**. Chaque palier atteint vous donne le droit d'ouvrir une **enveloppe** ou une **boîte mystère**. Nouveaux types de paysages, nouvelles tuiles, nouvelles mécaniques... le jeu évolue avec vous.

Ne spoiler rien

Vraiment, je vous le redis : n'ouvrez rien avant d'avoir atteint le score requis. La découverte progressive fait partie intégrante du plaisir, un peu comme dans [Pandemic Legacy](#).

Un jeu qui grandit avec vous

Au fil des parties, votre paysage deviendra plus riche, plus complexe, et vos stratégies devront s'adapter. C'est un jeu qui se savoure sur la durée, idéal à sortir régulièrement entre amis ou en famille.

[IMAGE_FIN]

Conseils pour bien démarrer

Pour votre première partie, ne cherchez pas la performance absolue. Prenez le temps d'observer où vous posez vos tuiles, discutez entre joueurs (c'est coopératif !), et amusez-vous à composer un joli paysage avant tout.

Deuxième conseil malin : gardez toujours un œil sur les contrats en cours. Un chiffre '3' est beaucoup plus facile à boucler qu'un '12', donc anticipez vos besoins en tuiles. Et si vous aimez les jeux posés et contemplatifs, jetez aussi un œil à [DéTECTIVE CHARLIE](#) ou aux [TRIOMINOS](#) pour varier les plaisirs géométriques.

Allez, à vous de jouer ! Posez votre première tuile, respirez, et laissez le paysage se déployer tranquillement sous vos yeux.