

選択ルール：3 / 4 人ゲーム

「Dorf fromantik ボードゲーム：対決」が2セットあれば、4人まで一緒にプレイすることができます。以下は知っておく必要があるすべての追加ルールです。

ゲームの準備：

プレイヤーのうち1人は自分のすべての地形タイルとタスクタイルを個別に混ぜ、裏向きの山にして手元に置きます(地形タイルのうち3枚を、表を見ずに箱に戻します)。このプレイヤーは自分のタスクマーカーもよく混ぜ、裏向きにして手元に置きます。

他プレイヤーは自分のすべてのタイルとタスクマーカーを表向きにします。テーブル上のスペースを節約するため、1人のプレイヤーだけが自分のすべてのタイルとタスクマーカーを全プレイヤーに見えるようにすることを推奨します。残りのプレイヤーは、描かれている最も大きな特徴(地形タイプ、タスクタイプ、線路、水路)ごとに分けた地形タイル、タスクタイル、タスクマーカーの山を作り、必要なものを簡単に見つけられるようにします。

これ以外には、**ゲームの流れ**に変更はありません。

モジュール1を使う場合、1セットのゲームのカードだけを使い、2人ゲームと同様に準備します。

タスクカードAとBについては、そのタスクを達成した3番目のプレイヤーは2点を得て、4番目に達成したプレイヤーは得点を得ません。

同時に達成した場合、それらのプレイヤーが占める順位の得点を合計して均等に分けます。

例：あるタスクを3人のプレイヤーが同時に達成し、2位、3位、4位の得点がまだ与えられていない場合、これらの各プレイヤーは $(4+2+0) \div 3 = 2$ 点ずつ得ます。

あるタスクを2人のプレイヤーが同時に達成して1位になった場合、これらの各プレイヤーは $(8+4) \div 2 = 6$ 点ずつ得ます。このタスクを達成した次のプレイヤーは3位の得点(つまり2点)しか得ません。

モジュール2を使う場合、以下のルールを適用します。

ゲームの準備：

各プレイヤーは保管ボードを1枚ずつ取ります。

次に、ゲームの各セットから、プレイヤー1人ごとに以下の内容物を取ってプレイエリアの端に置きます。

ハート3個、写真家タイル1枚と写真家1つ、カメラマーカー9個、特殊タイル(学校、穀物倉、オークの古木)各1枚

最後に、ルールを参照できるように、1セットのゲームの各名勝カードを近くに置きます。

名勝には以下のルールが適用されます。

ハート

ハートを選んだ最初のプレイヤーはハートを3個得ます。2番目のプレイヤーは2個、3番目のプレイヤーは1個得て、4番目のプレイヤーは何も得ません。誰かがこの名勝を選ぶたびに、まだハートを選んでいない他プレイヤーはハート1個を箱に戻します。複数のプレイヤーが同時にハートを選んだ場合、それらの各プレイヤーは同じ数のハートを得ます。この場合でも、次のプレイヤーが得るハートは1個しか減りません。

例：2人のプレイヤーが同じターン中にハートを選び、この名勝において同時に2番手になった場合、両プレイヤーはハートを2個ずつ得ます。そのあと、最後のプレイヤーはハートを1個だけ箱に戻し、あとでこの名勝を選んだ場合にはハートを1個得ます。

写真家

各ゲーム中、プレイヤー1人ごとに9個(たとえば3人ゲームでは27個)のカメラマーカーだけを使います。通常ゲームと同様に、この名勝を他プレイヤーより遅く選んだプレイヤーは、カメラマーカーを置く機会が少なくなりがちです。

学校、穀物倉、オークの古木

この名勝を選んだ最初のプレイヤーは、3タイプすべての特殊タイルから1枚を選びます。

ある特殊タイルが選ばれたら、同じタイプの他の特殊タイルを箱に戻します。

この名勝を選んだ2番目のプレイヤーは、残りの2タイプの特殊タイルのうち1枚を選びます。このときも同様に、それと同じタイプの他の特殊タイルを箱に戻します。3番目のプレイヤーに選択肢はなく、残りの特殊タイルしか得ることができません。4番目のプレイヤーはタイルを得ません。

複数のプレイヤーが同じターン中に同じ特殊タイルを選んだ場合、それらのプレイヤーは同じ特殊タイルを得ることができます。この場合、同じ種類の他のタイルを箱に戻します。このため、この名勝を選んだ以降のプレイヤーはより大きな選択肢を得ることができ、4番目のプレイヤーも特殊タイルを得ることができます。

2人のプレイヤーが同じターン中にこの名勝を選び、2つの異なる特殊タイルを選んだ場合、選ばれた各タイプの残りのタイルをすべて箱に戻します。4人ゲームでは、この名勝を選んだ3番目のプレイヤーが得られる特殊タイルは1タイプだけになり、4番目のプレイヤーはタイルを得られなくなります。