

Áttekintés

A Keyflower egy négy körön át tartó játék kettőtől hat fő részére. Mindegyik kör egy-egy évszakot jelképez: tavasz, nyár, ősz és végül tél. Minden játékos egy „otthon” lapkával kezd a játékot, valamint egy véletlenszerűen kialakított nyolc tagú, piros, kék és sárga munkásokból álló induló csapattal. A játékosok a falujukba helyezendő lapkákért történő licitálásra azonos színű munkásokat használnak. A megfelelő munkások nem kizárólag a játékos saját lapkáin használhatók erőforrások, jártasságok, további munkások és győzelmi pontok szerzésére, hanem más játékosok falujában és az árverésre kínált új lapkákon is.

Tavasszal, nyáron és ősszel még több munkás érkezik a Keyflower és a többi hajó fedélzetén, melyek némelyike jártas a kulcsfontosságú erőforrások, a vas, a kő és a fa kitermelésében. Télen a játékosok falulapkákat választanak az árverezéshez, melyek mindegyike győzelmi pontokat kínál erőforrások, jártasságok és munkások különféle kombinációjáért.

A Keyflower számos különféle kihívás elé állítja a játékosokat, és minden játék más és más lesz az egyes játékokban felhasználásra kerülő falulapkák változatossága miatt. A játék folyamán a játékosoknak minden pillanatban készen kell állniuk az erőforrásaik, szállításaik, fejlesztési kapacitásaik, jártasságaik és munkásaik legcélszerűbb felhasználására.

Szabályok röviden

Összefoglalás

A játék négy évszakon át tart.

Minden játékos egy otthonlapkával és nyolc munkással kezd a játékot.

A munkások segítségével lehet licitálni a faluhoz adandó lapkára, és ők termelik az erőforrásokat.

Minden évszakban újabb munkások érkeznek a Keyflower és a többi hajó fedélzetén, és új lapkák kerülnek árverezésre.

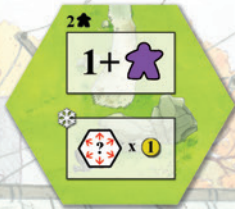
Az a játékos nyer, akinek a faluja és a munkásai termelik a legtöbb győzelmi pontot.

Keyflower

Játékelemek és szimbólumok

64 nagy hatszögletű lapka:

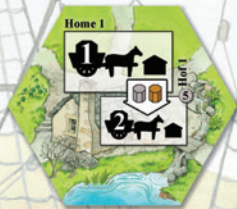
4 Forduló sorrend lapka



6 Hajólapka



6 Otthonlapka



48 Falulapka (4 nyári hajólapkát is tartalmaz)



48 jártasságlapka:



16 üllő



16 csákány



16 fűrész



Játékos által választott lapka



Azonos típusú lapka



Véletlenszerűen választott lapka

12 falulapka a négy évszakhoz. Mindegyik évszak lapkái egy szimbólummal vannak jelölve: tavasz, nyár, ősz és tél.

120 nyolcszögletű fa erőforrásjelző:



48 arany (sárga)



24 vas (fekete)



24 kő (szürke)



24 fa (barna)

Az arany bármely más erőforrás helyettesítésére használható, akár pontszerzési okból is. Az arany rendszerint jelzőként egy pontot ér a játék végén.

141 fa munkás („keyples”):



40 kék



40 piros



1 integető lila kezdőjátékos jelző



Azonos típusú munkás



Véletlenszerűen választott típusú munkás



20 zöld



40 sárga



Játékos által választott munkás



Véletlenszerűen választott típusú munkás

Hat ház paraván (12 kémény lapkával).



= A játékos által választott jelző

= Azonos típusú jelző

12 simítózáras műanyag tasak


Fekete vászonzsák (a munkások számára)

5 A lapka átfordításakor elérhető győzelmi pontok.

5 A játék végén elérhető győzelmi pontok.

Hatszög - ennek a lapkának erőforrásokat kell tartalmaznia ahhoz, hogy pontot érjen.

A szomszédos lapkák számával megegyező számú pontot ér.



Legfeljebb a szám által jelzett mennyiségű erőforrás szállítása.

Minden egyes szimbólumért egy lapka fejleszhető.

A nyári hajólapkákat jelöli.

Azokat az előnyöket mutatja, amelyek a munkás(ok) lapkára helyezéseivel szerezhetőek.

A lapka fejlesztésének költségét mutatja.

A lapka átfordításakor szerezhető előnyöket mutatja.

Előkészületek (A betűjelzések a doboz alján található ábrára hivatkoznak.)

A Tegyék a **kék, piros és sárga munkásokat** a vászonzsákba. **B** Az összes **zöld munkást** helyezték a játéktérület szélére.

C Válogassátok szét a négyféle **erőforrásjelzőt** és alakítsatok ki belőlük egy általános készletet a játéktérület szélén.

D Helyezték a **jártasságlapkákat** képpel lefelé fordítva a játéktérület szélére.

E Minden játékos kap egy **paravánt**. Ezeket óvatosan össze kell szerelni a játékhoz adott kémény lapkák segítségével, amelyek összefogják a falakat és a tetőt.

F Minden játékos véletlenszerűen kihúz nyolc **munkást** a zsákból olyan módon, hogy a többi játékos ne lássa a színüket, majd a munkásokat paravánjuk mögé rejti.

A **nagy hatszögletű lapkákat** válogassátok szét típusuk szerint: otthon (6), hajó (6), forduló sorrend (4), tavasz (12), nyár (12), ősz (12) és tél (12). (A játékhoz adott simítózáras tasakok száma elegendő ahhoz, hogy mindegyik típust külön lehessen tárolni.)

G Minden játékos véletlenszerűen kap egy **otthonlapkát**. Az otthonlapkát a játékos a paravánja elé helyezi úgy, hogy a többi játékos is elérhesse. **H** Az a játékos kapja meg a **lila kezdőjátékos munkást**, akinek a sorszáma otthonlapka jutott.

I A játékban felhasznált **hajólapkák** száma a játékosok számától függ. Minden egyes hajólapkán egy jelölés mutatja, hogy milyen játékosszám esetén kell használni. A felhasznált hajólapkák száma megegyezik a játékosok számával. A megfelelő hajólapkákat helyezték le egy sorba a játéktérület szélére, azzal az oldalával felfelé, amelyek a játékosok számát mutatja, és úgy, hogy a játéktérület közepe felé mutassanak. (A játékosok ekkor megragadhatják az alkalmat, hogy megtekintsék a lapkák hátoldalán található pontozási lehetőségeket, amelyek a tél során, az árverés alkalmával válnak elérhetővé.) Helyezték a hajólapkákat a lapkák csúcán, vagy azok közelében feltüntetett számú **munkást** a zsákból, valamint **jártasságlapkát**.

A **forduló sorrend lapkák** számát és oldalát szintén a játékosok száma határozza meg. Minden egyes lapkán feltüntetésre került, hogy mi kor és melyik oldalát kell használni. **J** Helyezték a forduló sorrend lapkákat a játékoszámnak megfelelő oldalával felfelé egy sorba a hajólapkák mellé, de közelebb a játéktérület közepéhez úgy, hogy a lapkák a játéktérület közepe felé mutassanak.

Helyezték ki a játéktérület közepére az alábbi táblázatnak által meghatározott számú **tavaszlapkát**. A tavasz szimbólumos oldal legyen felfelé. Ezeket a lapkákat úgy forgassátok, hogy a hajólapkákkal és a forduló sorrend lapkákkal megegyező szögben álljanak, hogy így minden játékos képes legyen felismerni a lapkák egyik oldalát.

A játékosok számától függően minden játékos kap két vagy három képpel lefelé fordított **téllapkát**, az alábbi táblázatnak megfelelően. A játékosok megnézhetik a saját téllapkáikat, de a többieknek nem mutathatják meg azokat.

Minden megmaradt otthon, hajó, forduló sorrend, tavasz és téllapka visszakerül a dobozba, ebben a játékban nem lesz szükség rájuk.

A tizenkét **nyárlapkát** és a tizenkét **őszlapkát** helyezték le két külön pakliba. Ezeket majd a játék későbbi részeiben kell használni.

A nagy hatszögletű lapkákat a következő számban kell használni:

Játékosok	2	3	4	5	6
Otthon	2	3	4	5	6
Hajó	2	3	4	5	6
Forduló sorrend	1	2	3	4	4
Tavasz, nyár és ősz	6	7	8	9	10
Tél játékosonként	3	3	3	2	2
Tél bekerülés	2-6	3-9	4-12	5-10	6-12

Előkészületek

Helyezték a **kék, piros és sárga munkásokat** a vászonzsákba.

Helyezték a **zöld munkásokat, az erőforrásjelzőket és a jártasságlapkákat** a játéktérület szélére.

Minden játékos kap egy **paravánt**.

Minden játékos titkosan kihúz nyolc **munkást** a zsákból.

Válogassátok szét a nagy **hatszögletű lapkákat** típus szerint: otthon, hajó, forduló sorrend, tavasz, nyár, ősz és tél.

Minden játékos kap egy **otthonlapkát**. A legkisebb sorszámu otthonlapka birtokosa megkapja a **lila kezdőjátékos munkást**.

Helyezték a játékosok számával megegyező számú **hajólapkát** egy sorba a játéktérület szélére. Helyezték a hajólapkákat a lapkák csúcán vagy a csúcok közelében jelzett számú **munkást** és **jártasságlapkát**.

Az alábbi táblázat szerinti számban helyezték **forduló sorrend lapkákat** egy sorba a hajólapkák mellé, de közelebb a játéktérület közepéhez. A játékoszámnak megfelelő oldal legyen felfelé.

Helyezték ki a játéktérület közepére az alábbi táblázatnak által meghatározott számú **tavaszlapkát**. A tavasz szimbólumos oldal legyen felfelé.

A játékosok számától függően minden játékos kap két vagy három képpel lefelé fordított **téllapkát**, az alábbi táblázatnak megfelelően.

A **nyárlapkákat** és az **őszlapkákat** helyezték le két külön pakliba. Ezeket majd a játék későbbi részeiben kell használni.

A bal oldali táblázat mutatja, hogy a játékosok számának függvényében melyik lapkából mennyit kell használni.

Évszak kezdete

Az előkészítési fázis után a játékosok készen állnak a játék elkezdésére. A **legkisebb sorszámú otthonlapkával** rendelkező játékos kezdi meg a játékot a **tavasz** évszakkal, és veszi el a **lila kezdőjátékos munkást**.

Nyáron, ősszel és télen az évszak kezdőjátékosa az a játékos, aki a **legmagasabb sorszámú kezdőjátékos lapkát** (amelyiken kezdőjátékos munkás látható) nyerte meg az előző évszak aukciója során.

Nyáron, ősszel és télen fordítsátok át a **hajólapkákat** arra az oldalukra, amelyek az évszaknak megfelelő szimbólumokat ábrázolja.

Nyáron és ősszel helyeztetek a hajólapkákra a lapkákon jelzett számú új munkást (a zsákból húzva) és jártasságlapkát. Abban a valószínűtlen esetben, ha elfogynak a munkások a zsákból, akkor egyesével töltsétek fel a hajókat, de egy hajóra se kerüljön több munkás, mint amennyit a lapka jelez. **Télen** nem kerülnek új munkások és jártasságlapkák a hajókra.

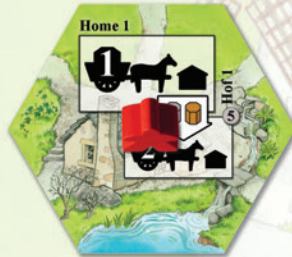
Nyáron és ősszel helyeztetek a 2. oldalon található táblázat által jelzett számú, az adott évszaknak megfelelő **falulapkát** a játékterület közepére. Az aktuális évszakot jelző

szimbólumos oldalak legyenek felfelé. Megjegyzendő, hogy a négy nyári hajólapka mindkét oldalán nyár szimbólum található. Ilyenkor véletlenszerűen kell megválasztani az oldalt. (A nyári hajólapkák nem fordíthatók meg és nem fejleszthetők.) Minden megmaradt lapka visszakerül a dobozba, ebben a játékban nem lesz szükség rájuk.

Télen minden játékos kiválaszt egy vagy több téllapkát azok közül, amelyeket az előkészületek során kapott. (ennek az akciónak a végrehajtásához a „vegyétek a kezetekbe” a lapkákat eljárás javasolt.) Ezután egyszerre kell felfedni a kézben tartott lapkákat, és még mindig képpel lefelé fordítva a játékterület közepére kell helyezni őket. Képpel lefelé meg kell keverni a lapkákat (amennyiben kettőnél többen játszanak), majd megfordítva ki kell tenni őket, az előző évszakhoz hasonló módon, a játékosok azonban nem tudják, hogy melyik játékos melyik lapkát választotta. A be nem adott lapkákat tegyétek vissza a dobozba.

A **fordulója során** egy játékos egy vagy több munkást lehelyez egyetlen helyszínre annak érdekében, hogy:

1. **licitáljon** egy falulapkára vagy forduló sorrend lapkára * (lásd „árverés”), vagy
2. **használjon** egy falulapkát (lásd „termelés”, „szállítás” és „fejlesztés”).



* Megjegyzendő, hogy a hajólapkákra nem lehet licitálni közvetlenül munkásokkal, de a hajó tartalma választható azért, hogy a játékosok sikeresen licitálhassanak a forduló sorrend lapkákra.

Minden évszakban az óramutató járásával megegyező irányban kell haladni addig, amíg minden játékos nem passzolt. Ezért tehát az a játékos, amelyik passzolt, még egészen addig hajthat végre akciókat, ameddig a többi játékos nem passzolt.

Évszak kezdete

A legkisebb sorszámú otthonlapkával rendelkező játékos kezdi meg a játékot a tavasz évszakkal, és veszi el a **lila kezdőjátékos munkást**.

Nyáron, ősszel és télen az évszak kezdőjátékosa az a játékos, aki a legmagasabb sorszámú kezdőjátékos lapkát nyerte meg az előző évszak aukciója során.

Fordítsátok át a **hajólapkákat** arra az oldalukra, amelyik az új évszaknak megfelelő szimbólumot ábrázolja.

Nyáron és ősszel helyeztetek új munkásokat és jártasságlapkákat a hajólapkákra.

Nyáron és ősszel helyeztetek a 2. oldalon található táblázat által jelzett számú, az adott évszaknak megfelelő **falulapkát** a játékterület közepére.

Télen minden játékos kiválaszt egy vagy több téllapkát azok közül, amelyeket az előkészületek során kapott.

A **fordulója során** egy játékos egy vagy több munkást lehelyez egyetlen helyszínre, hogy:

1. **licitáljon** egy falulapkára vagy forduló sorrend lapkára, vagy pedig
2. **használjon** egy falulapkát.

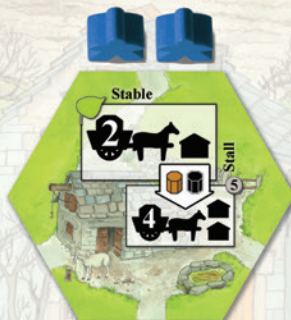
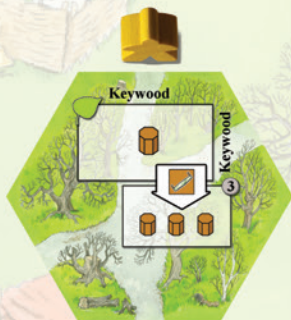
A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad mindaddig, amíg minden játékos nem passzolt.

Árverés

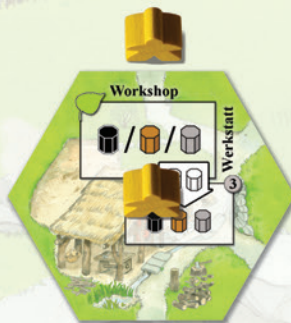
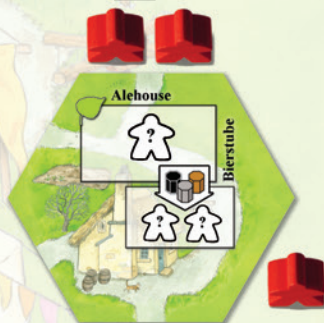
Falulapok

Ahhoz, hogy egy játékos egy falulapját beépíthesse a falujába, meg kell nyernie a lapkaért történő licitálást olyan módon, hogy több munkást kínál fel érte, mint bármely másik játékos(ok).

1. A játékosnak ki kell választania, hogy melyik falulapjára vagy forduló sorrend lapjára akar licitálni, majd a szóban forgó lapka felé eső oldalához lehelyez egy vagy több munkást. A játékosnak a munkásokat a paravánja mögül kell elvennie, vagy pedig egy másik licitálásból, amennyiben ott vesztesre áll. Egy játékos nem vehet el munkásokat olyan licitről, amelynél nyerésre áll.



2. Az egy lapkaért történő licitáláshoz felhasznált munkások színének meg kell egyeznie mind a lapka körül álló összes többi (a licitálásban résztvevő) munkás, mind pedig a lakára helyezett (a lapka használata végett odahelyezett) munkások színével. (Zöld munkások nem helyettesítenek más színű munkásokat.)



3. Ha egy másik játékos már licitált a lapkára, akkor kizárólag magasabb számú munkással lehet licitálni, mint amennyi ez előző tét volt. A licitálásban résztvevő munkások számának nincs felső korlátja.

4. Egy játékos a fordulójában adhat további munkásokat egy nyerésre álló licitjéhez is.

5. Egy vesztesre álló licitban résztvevő munkások áthelyezhetők máshová, ám ezek a munkások kizárólag együtt mozoghatnak a többi vesztesre álló munkással, vagy más munkásokkal a játékos paravánja mögül. Munkások nem helyezhetők vissza a paraván mögé.

Forduló sorrend lapok

A játékosok helyezhetnek munkásokat a forduló sorrend lapok feléjük eső oldalához is, hogy azokra a lapkákra licitáljanak. Ezek a lapok nem válnak a játékos falujának a részeivé, csak a tál végén. Ehelyett a forduló sorrend lapok meghatározzák, hogy a játékosok milyen sorrendben vehetik el a munkásokat és a jártasságlapokat a hajókról, valamint meghatározzák a következő évszak kezdőjátékosát is.

Egy játékos egynél több forduló sorrend lapokra is licitálhat, ám a munkásokat és a jártasságlapokat csak egyetlen hajóról veheti el. **Télen** mindegyik, árverésen elnyert forduló sorrend lapját megkapják.



Árverés

Egy játékos úgy licitál egy falulapjára, hogy egy vagy több munkást lehelyez az adott lapka felé eső oldalához.

A licitálásban résztvevő valamennyi munkásnak ugyanolyan színűnek kell lennie, mint a lapkát körülvevő, illetve a lapkára helyezett többi munkásnak.

Egy licitáláshoz felhasznált munkások számának magasabbnak kell lennie, mint az arra a lapkára feltett bármelyik ez előző tét volt.

Egy vesztesre álló licitban résztvevő munkások áthelyezhetők máshová, ám ezek a munkások kizárólag együtt mozoghatnak.

Forduló sorrend lapok

A forduló sorrend lapokra ugyanúgy kell licitálni, mint a falulapokra.

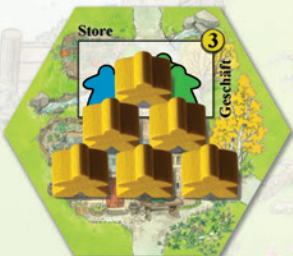
A forduló sorrend lapok meghatározzák, hogy a játékosok milyen sorrendben vehetik el a munkásokat és a jártasságlapokat a hajókról, valamint meghatározzák a következő évszak kezdőjátékosát is.

Termelés

Egy játékos erőforrásokra, jártasságokra, további munkásokra és győzelmi pontokra tehet szert azzal, hogy munkásokat helyez a falujának, más játékosok faluinak, valamint (a tél kivételével) az aktuális évszak licitálására kínált lapkára.

Ha egy lapka az adott évszakban először kerül felhasználásra, akkor a játékos rendszerint egy* munkást helyez rá.

Ha a lapka az aktuális évszakban került játékba, azaz árverésre, akkor a lapkára helyezett munkás színének meg kell egyeznie azoknak a munkásoknak a színével, amelyek már korábban felhasználásra kerültek ugyanehhez a lapkához, amennyiben lehetséges.



Egy játékos rendszerint használhat egy már korábban használt lapkát olyan módon, hogy **két* ugyanolyan** színű munkást helyez rá, amilyen színű munkás már korábban a lapkára került. Egy játékos rendszerint harmadszor is használhat egy már korábban használt lapkát olyan módon, hogy **három* ugyanolyan** színű munkást helyez rá, amilyen színű munkások már korábban a lapkára kerültek. Egy évszakban egy lapkán legfeljebb hat munkás tartózkodhat.

Amikor egy játékos használ egy lapkát, akkor megkapja a lapkán feltüntetett előnyöket.

1. Egy **játékos saját falujában** termelt minden erőforrás az erőforrást termelő lapkára kerül.
2. Egy **másik játékos falujában** vagy az árverésen szereplő lapkákon termelt minden erőforrás a játékos otthonlapkájára kerül.
3. Minden előállított jártasságlapka a képpel lefelé fordított pakliból a játékos paravánja mögé kerül.
4. Minden előállított „fehér” munkás véletlenszerűen kerül kihúzásra a zsákból és a játékos paravánja mögé kerül.
5. Minden előállított zöld munkás a készletből kerül a játékos paravánja mögé.

* Egy játékos a szükségesnél több munkást is felhasználhat, például akkor, ha áthelyezi egy vesztés licitálásból a munkásait, amelyeket nem választgat szét, vagy például akkor is, ha szeretné megakadályozni a többi játékost egy lapka használatában. Egy lapka minden egyes használata mindig legalább eggyel több munkást igényel, mint amennyi az előző használatkor került a lapkára. Ha tehát az első használat 2 munkással és nem 1-gyel történt, akkor a következő használat legalább 3 munkásba kerül, és így a lapkán a teljes létszám 5. Ebben az esetben a lapka harmadszor már nem használható abban az évszakban, mert egy évszakban egy lapkán legfeljebb 6 munkás tartózkodhat. Ha az első használat 3 vagy több munkással történt, akkor abban az évszakban az a lapka többet már nem használható.

Abban a valószínűtlen esetben, ha megtermelt típusból nincs elegendő erőforrás, munkás vagy jártasságlapka, akkor a játékos csak a még rendelkezésre álló mennyiséget kapja meg. A munkások esetén a játékosok számára megengedett a zsák megtapintása annak érdekében, hogy megállapítsák, hogy mennyi munkás van még benne, még mielőtt licitálnának egy lapkára. A zöld munkások, erőforrások és jártasságlapkák szem előtt vannak, amikor a játékosok licitálnak. A játékosok nem nézhetnek bele a zsákba zöld munkások után kutatva, amennyiben a látható készlet kiürült.

Termelés

Egy játékos munkásai lehelyezhetők a játékos saját falujában található, más játékosok falujában található és az árverezésre kínált lapkára.

Ha egy lapka az adott évszakban először kerül felhasználásra, akkor a játékos rendszerint egy munkást helyez rá.

Ha egy lapkára licitálás történik, akkor a lapkára helyezett munkás színének meg kell egyeznie azoknak a munkásoknak a színével, amelyek már korábban felhasználásra kerültek ugyanehhez a lapkához.

Egy játékos rendszerint használhat termelésre egy lapkát egy második alkalommal is olyan módon, hogy két munkást, valamint harmadszor is, ha három munkást helyez rá. Ezeknek a munkásoknak ugyanolyan színűnek kell lenniük, mint amilyen színű munkások már korábban a lapkára kerültek.

Egy évszakban egy lapkán legfeljebb 6-nál több munkás nem tartózkodhat.

1. Egy **játékos saját falujában** termelt minden erőforrás az erőforrást termelő lapkára kerül.
2. Az összes többi lapkán megtermelt minden erőforrás a játékos otthonlapkájára kerül.
3. Minden előállított jártasságlapka a játékos paravánja mögé kerül.
- 4, 5. Minden előállított munkás a játékos paravánja mögé kerül.

Szállítás és fejlesztés

A falulapkák (a nyári hajólapkák és a téllapok kivételével) fejleszthetők olyan módon, hogy átfordítjuk őket a másik oldalukra. A másik oldal tartalma az első oldalon az alsó kisebb ablakban is fel van tüntetve.

A fejlesztés költsége a fejlesztés ablakban látható (egy nyíl alakú ablak a felső és az alsó ablak között).

A játékos otthonlapkái és a szállításlapkák:

A patkolókovács, az istálló és a bognár mind lehetővé teszik az erőforrások szállítását, valamint a lapkák fejlesztését. Egy lapka fejlesztéséhez a játékos ráhelyez egy munkást a szállításlapkára (illetve két vagy három munkást, ha a szállításlapka ebben az évszakban már volt használva). A játékos ezután elmozgathat legfeljebb a szállításlapkán feltüntetett számú erőforrást és a fejlesztés szimbólum alapján

fejleszthet egy vagy két falulapkát saját falujában.

Az erőforrások szállítását csak utak mentén történhet. A szállításlapkán feltüntetett erőforrások szétszathatók egy vagy több erőforrássá. Ha például a szállítási kapacitás kettő, akkor két erőforrás mozgatható út mentén szomszédos lapká(k)ra, vagy pedig...

egy erőforrás mozgatható két lapkányi távolságra.



Szállítás és fejlesztés

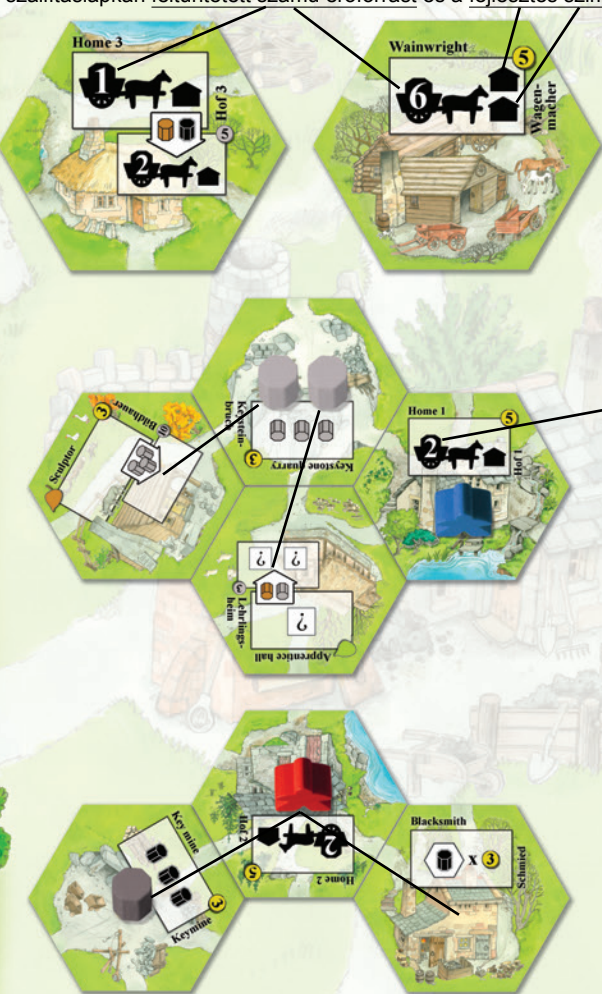
A falulapkák fejleszthetők olyan módon, hogy átfordítjuk őket a másik oldalukra.

A fejlesztés költsége a fejlesztés ablakban látható.

Az erőforrások és/vagy fejlesztéslapkák szállításához helyezzetek munkás(oka)t az otthon vagy az egyik szállításlapkára. Ezek a lapkák fel van tüntetve, hogy hány erőforrás lehet vele mozgatni, és hogy mennyi lapkát képes fejleszteni.

Az erőforrások szállítását csak utak mentén történhet.

A szállításlapkán feltüntetett erőforrások szétszathatók egy vagy több erőforrássá.



A fejlesztéshez szükséges erőforrásoknak fejlesztéskor az adott falulapkán kell lenniük. A felhasznált erőforrásokat vissza kell tenni az általános készletbe.

A fejlesztéshez szükséges jártasságlapkákat a játékos paravánja mögül kell biztosítani, majd képpel lefelé fordítva vissza kell tenni őket az általános készletbe.

Minden olyan erőforrás, amelyik nem szükséges a fejlesztéshez, valamint a munkások, a fejlesztés után (a lapka átfordítása után) is a lapkán maradnak. Az átfordítás után a falulapka irányának meg kell egyeznie a lapka fejlesztés előtti irányával.

A fejlesztéshez szükséges erőforrásoknak fejlesztéskor az adott falulapkán kell lenniük.

A fejlesztéshez szükséges jártasságlapkákat a játékos paravánja mögül kell biztosítani.

Minden olyan erőforrás, amelyik nem szükséges a fejlesztéshez, a fejlesztés után is a lapkán marad. Az átfordítás után a falulapka irányának meg kell egyeznie a lapka fejlesztés előtti irányával.

Évszak vége

Az évszak véget ér, ha minden játékos egymás után passzol. Ekkor a következők történnek:

1. Sikertelen licitálások

Minden játékos összeszedi azokat a munkásait, amelyek sikertelen licitálások résztvevői, és visszat teszi őket a paravánja mögé.

2. Falulapok, amelyekre nem érkezett licit

Minden olyan falulapka, amelyikre nem érkezett licit, visszakerül a dobozba. Minden, rajtuk tartózkodó munkás (beleértve a zöld munkásokat is) bekerülnek a zsákba.

3. A licitáláson elnyert lapok begyűjtése

A kezdőjátékostól indulva (a kavardás elkerülés végett) az óramutató járásával megegyező irányban haladva, minden játékos:

a. Elveszi az összes, aukción általa elnyert falulapokát, valamint az összes rájuk helyezett munkást.

b. A nyertes licitáláshoz felhasznált valamennyi munkást beleteszi a zsákba (a zöld munkásokat is).

4. A saját falukban felhasznált munkások begyűjtése

A játékos a saját falujának lapkájára helyezett valamennyi munkást megtartja és a paravánja mögé teszi. (Megjegyzendő, hogy a tél évszakban a játékos paravánja mögé tett munkások a játék végi pontozásnál elérhetők a játékos számára.)

5. Forduló sorrend lapok

a. Tavasszal, nyáron és ősszel:



I. Az 1. sorszámú forduló sorrend lapokát megszerző játékos egy általa választott hajólapokáról elveszi a munkásokat és a jártasságlapokát(ka)t. A munkások és a jártasságlapok a játékos paravánja mögé kerülnek.



II. Ugyanezt teszik a 2., 3. és 4. sorszámú forduló sorrend lapokát (amennyiben vannak ilyenek) megszerző, majd az új kezdőjátékostól indulva, az óramutató

járással megegyező irányban haladva a forduló sorrend lapokát nem szerző játékosok. Ha egyetlen játékos sem licitált az új kezdőjátékos lapkára, akkor a hajó tartalmának



III. Az egyik játékos rendszerint elnyeri a lila kezdőjátékos munkást ábrázoló forduló sorrend lapokát. Miután az a lapka rendezésre került, akkor a kezdőjátékos jelző azonnal gazdát cserél. Az új játékos elveszi a lila kezdőjátékos jelzőt.

IV. Ha egyetlen játékos sem licitált az új kezdőjátékos szimbólumos lapkára, miután minden játékos elvette a munkásokat és a jártasságlapokát(ka)t, akkor a kezdőjátékos balján ülő játékos lesz az új kezdőjátékos és veszi el a lila kezdőjátékos jelzőt.

V. A forduló sorrend lapok licitálásában résztvevő munkásokat tegyék a zsákba (a zöld munkásokat is).

b. Télen:

I. Nem érkeznek új munkások és a jártasságlapok a hajókon.

II. Az 1. sorszámú forduló sorrend lapokát megszerző játékos elveszi a lapokát, valamint elvesz egy általa választott hajólapokát. Ezután ugyanígy cselekednek a 2., 3. és 4. sorszámú forduló sorrend lapokát (amennyiben vannak ilyenek) elnyerő játékos(ok) is. Ha egy játékos egynél több forduló sorrend lapokát is elnyert, akkor mindegyik lapokát elveszi, ám egy második hajót már nem vehet el.

III. Ezután az új kezdőjátékostól indulva, az óramutató járásával megegyező irányban haladva a forduló sorrend lapokát nem szerző játékosok választanak hajót a megmaradtak közül. Abban a szokatlan esetben, ha egyetlen játékos sem licitált az új kezdőjátékos lapkára télen, akkor hajólapka választási szempontjából a jelenlegi játékos marad a kezdőjátékos, majd a kezdőjátékos balján ülő játékos megkapja a kezdőjátékos jelzőt.

IV. A forduló sorrend lapok és a hajólapok a játékosok falujába kerülnek.

Évszak vége

1. Minden játékos összeszedi azokat a munkásait, amelyek **sikertelen licitálások** résztvevői.

2. Távolítsátok el a játékból az összes olyan falulapokát, **amelyikre nem érkezett licit**.

3. Az óramutató járásával megegyező irányban haladva minden játékos:

a. **Elveszi** az összes, aukción általa elnyert **falulapokát**, valamint az összes rájuk helyezett munkást.

b. A nyertes licitáláshoz felhasznált valamennyi munkást beleteszi a zsákba.

4. A játékos a saját falujának lapkájára helyezett **valamennyi munkást megtartja** és a paravánja mögé teszi.

5a. Forduló sorrend lapok

(tavasszal, nyáron és ősszel):

A forduló sorrend lapok sorszámának sorrendjében a játékosok elveszi a munkásokat és a jártasságlapokát(ka)t az általuk választott hajóról.

A lila kezdőjátékos munkást ábrázoló forduló sorrend lapokát elnyerő játékos elveszi a lila kezdőjátékos jelzőt.

5b. Forduló sorrend lapok (télen):

A forduló sorrend lapok sorszámának sorrendjében a játékosok elveszik a licitálásban elnyert lapjukat, valamint (csakis) egy hajót a megmaradtak közül.

Ezután azok a játékosok választanak egy-egy hajót a megmaradtak közül, akik a licitálás során nem nyertek egyetlen forduló sorrend lapokát sem.

A lapok a játékos falujába kerülnek.

6. A falu bővítése

A játékosok egyidejűleg adják a falujukhoz a falulapkákat, és télen még a „forduló sorrend” és a „hajó” lapkákat is.

Minden egymás mellé

helyezett, szomszédos lapka szélének passzolnia kell egymáshoz: **A** út, **B** sem út, sem víz, **C** víz. Megjegyzendő, hogy mindegyik **D** otthonlapka öt úttal rendelkezik, **E** a 12 tavaszlapka négy úttal rendelkezik, **F** a 8 hajó nélküli nyárlapka három úttal rendelkezik, **G** a 4 nyári hajólapkán nincsenek utak, **H** a 12 őszipapka két úttal, a 12 téllapka pedig egy úttal **I** rendelkezik.



J 3 - 6 játékosnál javasoljuk, hogy a játékosok *ne* helyezzenek le úttal rendelkező lapkákat úgy, hogy az kizárja a lapka lehelyezését az otthonlapka vizes oldalához, mert ha így tesznek, akkor a Tengeri Fuvallat hajólapka megszerzésekor a lapkát nem helyezhetik le, és így nem lesznek képesek bónusz pontokat szerezni **K** általa. Megjegyzendő, hogy a hajólapkák (beleértve a négy nyári hajót is) lehelyezése nem igényel vizes oldallal történő kapcsolódást.

Megjegyzendő, hogy az erőforrások csak utak mentén szállíthatók, vagy ha a játékos a faluján kívülről szerzi be, akkor az erőforrások közvetlenül az otthonlapkájára kerülnek.

A **L** játékosoknak tehát célszerű a később fejlesztendő lapkáit az erőforrást termelő **M** lapkák közelébe helyezni, amennyiben ez kivitelezhető.

Egy faluba beépített lapkát később már nem lehet áthelyezni.

6. A falu bővítése

A játékosok egyidejűleg adják a falujukhoz a falulapkákat.

Minden egymás mellé helyezett, szomszédos lapka szélének passzolnia kell egymáshoz.

A hajólapkák lehelyezése *nem* igényel vizes oldallal történő kapcsolódást.

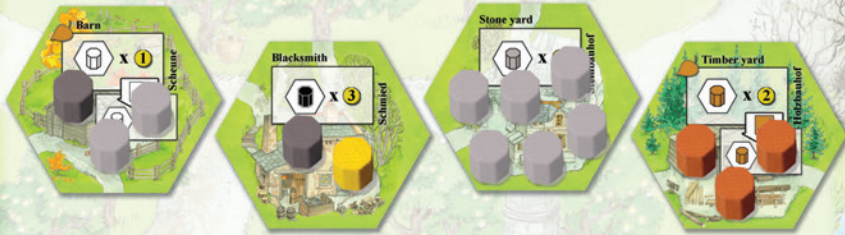
Az erőforrások kizárólag utak mentén szállíthatók. Ha a játékos a faluján kívülről szerzi be, akkor az erőforrások közvetlenül az otthonlapkára kerülnek.

Egy faluba beépített lapkát később már nem lehet áthelyezni.

Játék végi pontozás

A játék a tél évszak befejeztével ér véget.

A játékosok most pontokat kapnak a falujukban található lapkákért és az aranyjelzőikért.



A játék folyamán kizárólag az őszi **pajta**, **kovács**, **kőfejtő** és **fatelep** lapkákra helyezett erőforrások maradnak mindvégig ezeken a lapkákön, mert a játék végén győzelmi pontokat érnek. (Megjegyzendő, hogy az arany használható más erőforrások helyettesítésére a pajta, kovács, kőfejtő és fatelep lapkákön, amennyiben a játék során azokra a lapkákra szállították őket. Azok az aranyak azonban, amelyek ezeken a lapkákön kerülnek felhasználásra, aranyként már nem érnek még egy pontot, mert minden dolgot csak egyszer lehet figyelembe venni a pontozáskor.) A pajta, kovács, kőfejtő és fatelep lapkákön található erőforrásokat nem lehet figyelembe venni más erőforrást számláló lapkákön, az ékszerésznél, a selyemkereskedők céhnél, a vízimalomnál és a szélmalomnál.

Minden más erőforrás, jártasság és munkás szükség szerint figyelembe vehető más lapkák pontozásánál. Nincs szükség szállításra. Minden egyes dolog csak egyszer számolható bele a pontokba, és csak egy bónusz lapkánál vehető figyelembe. Egy munkás például nem vehető figyelembe egyszerre a patikánál és a kézművesek céhnél, és egy erőforrás sem vehető figyelembe egyszerre a vízimalomnál és a szélmalomnál is.



A **Kulcstedrális** kivételével a pontozott lapkánál a játék végi bónuszok többször is beszámíthatók, amennyiben a játékos rendelkezik elegendő számú erőforrással, jártassággal vagy munkással.



A **lila kezdőjátékos jelzőt** elnyerő játékos eldöntheti, hogy a jelző pontozási szempontból erőforrásnak, jártasságnak vagy egy tetszőleges színű munkásnak minősüljön, és amennyiben lehetséges, ráhelyezi a **pajta**, a **kovács**, a **kőfejtő** vagy a **fatelep** lapkára.

Minden egyes **aranyjelző** egy pontot ér, amennyiben nem került beszámításra egyetlen pontozott lapkánál sem. Például, ha egy aranyjelző beszámításra került az ékszerésznél két pontért, akkor már nem szerezhető vele még egy további pont.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos a **győztes**. Döntetlen esetén a játékosoknak játszaniuk kell még egyet, hogy a győztest meghatározzák.

Játék végi pontozás

A játék a tél évszak befejeztével ér véget.

A játékosok most pontokat kapnak a falujukban található lapkákért és az aranyjelzőikért.

A játék folyamán a **pajta**, **kovács**, **kőfejtő** és **fatelep** lapkákra helyezett erőforrások pontozási célból mindvégig ezeken a lapkákön maradnak.

Minden más erőforrás, jártasság és munkás szükség szerint figyelembe vehető más lapkák pontozásánál. Nincs szükség szállításra. Minden egyes dolog csak egyszer számolható bele a pontokba, és csak egy bónusz lapkánál vehető figyelembe.

A **lila kezdőjátékos jelző** pontozási szempontból tekinthető erőforrásnak, jártasságnak vagy egy tetszőleges színű munkásnak.

Az **aranyjelzők** egy-egy pontot érnek, amennyiben nem kerültek beszámításra egyetlen pontozott lapkánál sem.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos a **győztes**.

Falulapok - részletezés

Minden alkalommal, amikor „helyezz egy munkást a lapkára” kifejezést használjuk, akkor ez a lapka első használatára vonatkozik. Minden ezt követő használat esetén egyre több munkásra van szükség, ahogyan azt a „Termelés” részben kifejtettük.

Forduló sorrend lapok



Négy forduló sorrend lapka létezik. A játékosok számának függvényében ezek némelyike nem kerül játékba. Szintén a játékosok számától függ, hogy a lapkák melyik oldalát kell használni. A lapkák tetején található fekete munkás szimbólumok mutatják, hogy melyik játékosban és melyik oldalukkal felfelé kell a lapkákat használni. A lapkákat a 2. oldalon látható ábrán látható módon kell a játékerületre helyezni.

Az ablakban feltüntetett szám határozza meg, hogy tavasszal és nyáron a játékosok milyen sorrendben veszik el a hajók szállítmányait, valamint azt, hogy télen milyen sorrendben választanak ki egy-egy hajót, hogy a saját falujukba helyezték őket.

A lila munkás szimbólum jelzi, hogy ki lesz a kezdőjátékos a következő évszakban: nyáron, ősszel, illetve télen, és az ezt a lapkát licitáláson elnyerő játékos kapja meg a kezdőjátékos jelzést. A tél végén szintén elveszi a kezdőjátékos jelzést a lila kezdőjátékos munkást ábrázoló lapkát elnyerő játékos.

Télen lehetséges, hogy egy játékos egynél több forduló sorrend lapkát is szerez, ilyenkor ezek mindegyikét a falujába helyezi. A játék végén minden egyes forduló sorrend lapkáért, valamint minden egyes ezekkel szomszédos lapkáért 1-1 pontot kap a birtokosa. Megjegyzendő, hogy hacsak a játékos nem rendelkezik a 2a nyári hajóval, akkor minden lapkaszélnek egyeznie kell: utaknak, az út nélkülieknek és a víznek. Egy játékosnak nem kötelező csatlakoztatni a hajó(i) szélét az otthonlapkájának vizes széléhez, ha nem szeretné. Ennek csak akkor mutatkozik előnye, ha a játékos birtokolja a Tengeri Fuvallat hajólapkát.

Hajók

Minden játékos kap egy hajót a tél évszak végén. Minden hajó győzelmi pontokhoz juttatja a játékosokat, a következő módon:

Keyflower (2+ játékos esetén). 1 pont jár a játékos minden egyes szállítási kapacitásáért. (Ez az érték megduplázható, amennyiben a játékos birtokolja a 2a nyári hajót is.)



Tengeri Bástya [Sea Bastion] (2+). 1 pont jár minden egyes úttal összekötött lapkáért egy olyan útvonalon, amelyik visszaérkezik a kiindulópontra anélkül, hogy az utazó ugyanazon az útszakaszon kétszer haladna át.



Tengeri Fuvallat [Sea Breeze] (3+). Minden egyes olyan hajóért (beleértve a nyári hajókat is) jár a lapkán feltüntetett pont, amelyik a folyón keresztül kapcsolódik az otthonlapkához.



Megjegyzések: 1. Célszerű elkerülni az úttal rendelkező lapkák lehelyezését olyan módon, hogy az kizárja hajólapka lehelyezését az otthonlapka vizes oldalához kapcsolódva

(hacsak a játékos nem rendelkezik a 2a nyári hajóval). (Lásd az ábrát a 8. oldalon.) 2. A hajólapkák lehelyezése ugyan nem igényli a vizes oldalakkal történő kapcsolódást, ám ilyen esetekben a Tengeri Fuvallat nem hoz bónuszpontokat



Flipper (4+). A játékos átfordíthat egy lapkát a falujában anélkül, hogy megfi zetné a fejlesztési költségeket. Továbbá kap 2 pontot is.



Invincible (5+). 5 pont.

Fehér Szél [White Wind] (6). A játékos 1 pontot kap minden egyes munkásáért a játék végén. Ezek azok a munkások, amelyeket a játékos télen felhasznált a saját falujában, valamint azok, amelyeket a játékos télen nem használt fel. Megjegyzendő, hogy minden egyes munkás csak egyszer szá mítható be. Ha egy adott munkás már beszámításra került a patikánál, a kézművesek céhnél, a kulcspiacnál, vagy a faluháznál, akkor a Fehér Szélnél már nem vehető figyelembe.



Nyári hajók

A nyári hajólapkák mindkét oldalán található évszak szimbólum, tehát bármelyik oldalukra helyezhetők a játék során. Amikor a nyári hajólapkák a játékba kerülnek, akkor a használandó oldalukat véletlenszerűen kell megválasztani. Ezek a lapkák nem fejleszthetők és sohasem fordíthatók meg. Amikor egy játékos falujába kerülnek, akkor egyedi képességeket biztosítanak a játékos számára. A játékosnak nem kell munkást helyeznie a lapkára, hogy ezeket a képességeket használhassa, valójában a nyári hajólapkákra sohasem szabad munkásokat helyezni. A hajók által biztosított képességeket a többi játékos nem veheti igénybe.



1a hajó [Boat 1a]. Amikor a nyár és az ős z évszakok végén a játékos munkásokat vesz el egy hajóról, akkor a játékos további két munkást is húz a zsákból, amennyiben van még benne. Amikor a tél végén a játékos elvesz egy hajólapkát, akkor a játékos további két munkást is húz a zsákból. Megjegyzendő, hogy ez az egyetlen alkalom, amikor tél végén új munkások kerülnek a játékosokhoz. A munkások csak azután kerülnek kihúzásra a zsákból, amikor abban a körben már valamennyi nyertes licithez tartozó munkás (beleértve a zöldeket is) bekerült a zsákba.



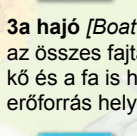
1b hajó [Boat 1b]. Amikor a nyár és az ős z évszakok végén a játékos munkásokat vesz el egy hajóról, akkor a játékos elvesz egy zöld munkást is a készletből, amennyiben lehet séges. Amikor a tél végén a játékos elvesz egy hajólapkát, akkor a játékos elvesz egy zöld munkást is a készletből, amennyiben lehetséges. Megjegyzendő, hogy tél végén ez az egyetlen új munkás, amelyik a játékosokhoz kerülhet.



2a hajó [Boat 2a]. Erőforrások szállításakor az erőforrások ugyanúgy mozgathatók mezőkön át is (ahol nincs út kapcsolat), mint utakon. Ezen kívül, amikor egy játékos falulapkákat helyez le a falujába, akkor a lapkák széleinek (út, út nélküli, víz) nem kell passzolniuk egymáshoz. Ez a képesség nincs hatással a Tengeri Bástya hajóra, amelyhez a kiindulási helyre visszatérő, egymással kapcsolódó utakra van szükség ahhoz, hogy pontot érjen.



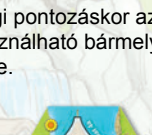
2b hajó [Boat 2b]. Egy játékos minden szállítási kapacitása és fejlesztési képessége megduplázódik. Ha egy játékos a játék végén birtokolja a Keyflower hajót, akkor a Keyflower által biztosított pont megduplázódik.



3a hajó [Boat 3a]. A fejlesztések alkalmával az összes fajta erőforrás: az arany, a vas, a kő és a fa is használható bármely más erőforrás helyettesítésére.



3b hajó [Boat 3b]. A játék végi pontozáskor az arany, a vas, a kő és a fa használható bármely más erőforrás helyettesítésére.



4a hajó [Boat 4a]. Ha egy másik játékos egy falulapkára kék, piros vagy sárga (de nem zöld) munkásokkal licitál, akkor ennek a hajónak a birtokosa egy másik színnel (akár zölddel) is rálicitálhat. Ilyen esetben azonban a rálicitálásban résztvevő munkásoknak azonos színűeknek kell lenniük. Ilyenkor az azonos szín szabálytól való eltérést jelezve ezeket a munkásokat elfektetve kell a lapka mellé helyezni.



Ha az összes többi játékos a munkásait (a többi játékos, akik ellen licitál) elmozgatja onnan, mert túllicitálta őket és lapkára sem helyeztek munkásokat, hogy használják annak képességét, akkor az elfektetett munkások felállnak, és az ő színük válik a licitálás és a lapkahasználat új színévé.

4b hajó [Boat 4b]. Ha egy lapkára már érkezett licit, vagy korábban már használták termelésre, akkor a 4b hajó birtokosának nem kell követnie az azonos szín szabályt (még akkor sem, ha zöld munkások is kerültek felhasználásra), amikor munkásokat helyez a lapkára, hogy termelésre használja azt. A játékos tetszőleges színű munkásokat használhat, és még azt is megteheti, hogy



egyidejűleg egynél több eltérő színű munkást használ. Amikor az azonos színre vonatkozó szabályt a játékos ilyen módon figyelmen kívül hagyja, akkor az eredeti színtől eltérő minden munkást elfektetve helyez a lapkára, hogy azok könnyebben megkülönböztethetők legyenek. A fekvő munkások ettől még beleszámítanak a lapkánkénti hat munkás korlátba. A többi játékosnak színben az álló munkások eredeti színéhez kell igazodniuk, amikor munkásokat helyeznek egy fekvő munkásokat is tartalmazó lapkára, annak használata végett. Ha egy lapkára még nem érkezett licit, akkor ez a képesség nem alkalmazható - tehát a játékos a szokásos módon, állítva helyezi le a munkásait, és amennyiben egynél többet helyez le, akkor azok színeinek azonosnak kell lennie.

Otthon és más tavasz, nyár és őszi lapkák

Sörccsarnok [Alehouse] és Kocsma [Inn]. Egy játékos ráhelyez egy munkást erre a lapkára, majd a jelzett számú munkást kihúzza a zsákból, amennyiben van benne, és a paravánja mögé helyezi őket.



Tanoncképző [Apprentice hall]. Egy játékos ráhelyez egy munkást erre a lapkára, majd véletlenszerűen elvesz egy jártasságlapkát (vagy többet, ha a Tanoncképző már fejlesztésre került) a képpel lefelé fordított jártasságlapka pakliból, majd a paravánja mögé helyezi (őket).



Pajta [Barn], Kovács [Blacksmith], Kőfejtő [Stone yard] és Fatelep [Timber yard]. A lapka birtokosa pontokat kap a tél évszak végén minden, erre a lapkára helyezett és a lapkán feltüntetett típusú erőforrásért. (Minden olyan erőforrás, amelyik ezen a módon beszámításra kerül, pontozási célból már nem vehető figyelembe az ékszerésznél, a selyemkereskedők céhénél, a vízimalomnál és a szélmalomnál.)

Sörfőzde [Brewer]. Egy játékos ráhelyez egy munkást erre a lapkára, majd képpel lefelé ráhelyez egy tetszőleges típusú jártasságlapkát a jártasságlapka paklijára. A játékos ezután kihúzza a jelzett számú munkást a zsákból, amennyiben van benne, és a paravánja mögé helyezi őket.



Ács [Carpenter], Kőműves [Mason], Kohász [Smelter]. Egy játékos ráhelyez egy munkást erre a lapkára, majd képpel lefelé ráhelyezi a jelzett típusú jártasságlapkát a jártasságlapka paklijára. A játékos ezután elveszi a lapkán feltüntetett erőforrásokat a készletből, amennyiben van elérhető. Ha a játékos saját falujában használja ezt a lapkát, akkor az erőforrások erre a lapkára kerülnek. Ha egy másik játékos falujában használja ezt a lapkát, akkor az erőforrások a játékos otthonlapkájára kerülnek.



Vásár [Fair], Házaló [Peddler], Kereskedés [Store]. Egy játékos

ráhelyez egy munkást erre a lapkára, majd a zsákba dob egy további munkást a lapkán feltüntetett színből. A játékos ezután elveszi a készletből a feltüntetett számú zöld munkást, amennyiben van elérhető. Ha a készletben nincs elegendő zöld munkás, akkor a zsákból nem lehet kipótolni a hiányzókat.



Patkolókovács [Farrier], Házak 1-6 [Homes 1-6], Istálló [Stable], Bognár [Wainwright]. Amikor egy játékos ráhelyez egy munkást ezeknek a lapkáknak az egyikére (bármelyik játékos falujában), akkor a saját falujában erőforrásokat szállíthat, és a saját falujában fejlesztéseket hajthat végre.

A játékos legfeljebb a lovaskocsin feltüntetett számú erőforrást mozgathat, és legfeljebb a fejlesztés szimbólum által jelzett számú fejlesztést hajthat végre a saját falujában (egyet vagy kettőt).

A szállításnak utak mentén kell történniük. A szállításlapkán jelzett számú erőforrás szétosztható egy vagy több felé, és tartalmazhat azonos vagy eltérő típusú erőforrásokat is. Például, ha a szállítási kapacitás kettő, akkor két erőforrás mozgatható szomszédos lapká(k)ra, vagy pedig egy erőforrás elszállítható két lapkányi távolságra.



Kohó [Forge], Aranyműves [Goldsmith], Fűrészmalom [Sawmill], Szobrász [Sculptor], Kút [Well]. Ezek a lapkák csak győzelmi pontokat biztosítanak a játék végén.



Aranybánya [Gold mine], Kulcsbánya [Key mine], Kulcsfejtő [Keystone quarry], Kulcserdő [Keywood], Bányász [Miner], Kőbányász [Quarryman], Favágó [Woodcutter]. Egy játékos ráhelyez egy munkást erre a lapkára, majd elveszi a készletből a feltüntetett erőforrásokat, amennyiben van elérhető. Minden olyan erőforrás, amelyet egy játékos a saját falujában termel, arra a lapkára kerül, amelyik azt az erőforrást megtermelte. Minden olyan erőforrás, amelyet a játékos egy másik játékos falujában vagy egy árverés alatt álló lapkán termel, az a játékos otthonlapkájára kerül.

Munkaerő piac [Hiring fair]. Egy játékos ráhelyez egy munkást erre a lapkára, majd képpel lefelé egy tetszőleges típusú jártasságlapkát helyez a jártasságlapka paklija mellé. A játékos ezután elvesz két (a munkaerő piac fejlesztése után három) véletlenszerű jártasságlapkát a képpel lefelé fordított jártasságlapka pakliból, és ezeket a jártasságlapkákat a paravánja mögé helyezi. A kijátszott jártasságlapkáját ezután belekeveri a pakliban maradt jártasságlapka közé.





Fogadó [Tavern]. Egy játékos ráhelyez egy munkást erre a lapkára, majd eldob egy további munkást. A játékos ezután kihúzza a jelzett számú munkást a zsákból, amennyiben van benne, és a paravánja mögé helyezi őket.

A munkások kihúzása után az eldobott munkást beleteszi a zsákba. Az eldobott munkással nem lehet kipótolni a hiányt, ha kevesebb munkás van a zsákban, mint amennyi kellene.



Műhely [Workshop]. Ha ez a lapka nincs fejlesztve, akkor egy játékos ráhelyez egy munkást erre a lapkára, majd elveszi a lapkán feltüntetett három erőforrás egyikét a készletből, amennyiben van elérhető. Ha ez a lapka már fel van fejlesztve, akkor egy játékos ráhelyez egy munkást erre a lapkára, majd

elveszi a lapkán feltüntetett mindhárom erőforrást a készletből, amennyiben van elérhető. Minden olyan erőforrás, amelyet egy játékos a saját falujában termel, arra a lapkára kerül, amelyik azt az erőforrást megtermelte. Minden olyan erőforrás, amelyet a játékos egy másik játékos falujában vagy egy árverés alatt álló lapkán termel, az a játékos otthonlapjára kerül.

Téllapok



Patika [Apothecary]. A lapka birtokosa 3 pontot kap minden 5 munkásért (beleértve a zöldeket is), amelyik a játék végén a birtokában van. Megjegyzendő, hogy ebbe beletartoznak azok a munkások is, amelyeket a játékos a saját falujában játszott ki télen.



Kézművesek céhe [Craftsman's guild]. A lapka birtokosa 3 pontot kap minden egyes kék, piros és sárga munkáscsoportért, amelyik a játék végén a birtokában van. Megjegyzendő, hogy ebbe beletartoznak azok a munkások is, amelyeket a játékos a saját falujában játszott ki télen.

Megjegyzendő továbbá, hogy a zöld munkások nem használhatók helyettesítőként a hiányzó munkások pótlására.



Ékszerész [Jeweller]. A lapka birtokosa a szokásos 1 pont helyett 2 pontot kap minden egyes arany erőforrásért, amelyik a játék végén a birtokában van.



Kulcs céh [Key guild]. A lapka birtokosa 10 pontot kap minden 5 jártasságlapkéért, amelyik a játék végén a birtokában van.



Kulcstedrális [Keythedral]. A lapka birtokosa kap 12 pontot.



Kulcspiac [Key market]. A lapka birtokosa 2 pontot kap minden zöld munkásért, amelyik a játék végén a birtokában van.



Selyemkereskedők céhe [Mercer's guild]. A lapka birtokosa 5 pontot kap minden egyes három különböző erőforrásból álló csoportért, amelyik a játék végén a birtokában van. Megjegyzendő, hogy az arany felhasználható helyettesítőként bármelyik hiányzó erőforrás pótlására, ám az ilyen módon felhasznált aranyért már nem jár további 1 pont, amikor az aranyakért járó pontok kerülnek kiszámításra.



Tudós [Scholar]. A lapka birtokosa kiválaszt egy olyan jártasságlapka típust, amelyikből van a birtokában. A lapka birtokosa 3 pontot kap minden egyes ilyen típusú jártasságlapkéjéért a játék végén.



Írnok [Scribes]. A lapka birtokosa 10 pontot kap minden egyes három különböző típusú jártasságlapkából álló csoportért, amelyik a játék végén a birtokában van.



Faluház [Village hall]. A lapka birtokosa kiválaszt egy olyan munkás szintet, amilyenből van a birtokában. A játékos 1 pontot kap minden egyes ilyen színű munkásáért a játék végén. Megjegyzendő, hogy ebbe beletartoznak azok a munkások is, amelyeket a játékos a saját falujában játszott ki télen.



Vízimalom [Watermill]. A lapka birtokosa kiválaszt egy olyan erőforrás típust, amilyenből van a birtokában. A játékos 1 pontot kap minden egyes ilyen típusú erőforrásáért a játék végén. Megjegyzendő, hogy olyankor nem jár pont, ha a játékos az aranyat választja, mert minden egyes arany egyébként is 1 pontot ér a játék végén, és kétszer nem vehető figyelembe a pontozásnál.



Szélmalom [Windmill]. A lapka birtokosa 5 pontot kap minden 5 erőforrásért, típustól függetlenül, amelyik a játék végén a birtokában van.

Készítők

A játékot tervezte **Sebastian Bleasdale** és **Richard Breese**.

Illusztráció **Juliet Breese** és **Jo Breese**.

Grafika és megvalósítás **Richard Breese**.

Német fordítás **Ferdinand Köther**.

A fejlesztők szeretnének köszönetet mondani a játékesztelésért: Jonathan Badger, Tony Boydell (akinek a játék nevét is köszönhetjük), Jenny Bradbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Clare Boothby, Bernd Brunnhofer, Moritz Brunnhofer, Anne Campbell, Derek Carver, Nick Case, Peter Champion, Halina Clyne, Richard Clyne, Carl Crook, Elizabeth Crook, Caroline Elliott, Rob Fisher, Andreas Frank, Bob Gingell, Howard Goble, Andrew Harding, Richard Harris, Mikko Heikelä, Sebastian Herzog, Tom Hilgert, Ian Jackson, Christine Jones, Toby Jones, Dorian Laubvogel, Paul Lister, Ray Livingstone, Karen MacLaughlin, Paul Mansfield, Alan Paull, Charlie Paull, Matthew Reid, Emily Ross, Toby Ross, Tony Ross, Christof Schröder, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Juliet Swift, Rob Thomasson, Hattie Throssell, Heather Throssell, Ian Throssell, Christof Tisch, Colin Towers, Hans van der Velden, Ian Vincent, Hanne Weber, Andy Williams, Ian Wilson, Keith Winch és Matthew Woodcraft.

Fordította és szerkesztette: **Farkas Zsolt** (fki@freemail.hu) v1.0.

A játék megvásárolható: www.jatekmester.com

2012 októberében kiadta:

R&D Games,
6 Denne Close,
Stratford upon Avon,
Warwickshire,
CV37 6XL,
United Kingdom
rqbrees@gmail.com

Társforgalmazó:

Hutter Trade GmbH + Co KG,
Bgm.-Landmann-
Platz 1-5,
D-89312 Günzburg,
Germany
www.huchandfriends.de



Külön köszönet jár a Hans im Glück Verlag-nak, akik voltak olyan szívesek és engedélyüket adták, hogy felhasználjuk a *Carcassonne* munkásaikat (más neveken: 'meeples' vagy 'keyples').