

Bevezetés

A *Keyflower - the Farmers* a *Keyflower* játék egy kiegészítője. A *Keyflower* játékban minden játékos négy évszakon át a saját faluját fejlesztgeti olyan módon, hogy sikeres licitálásokon különféle falulapkákat (specializált épületeket és hajókat) nyer el, valamint jártasságokat, erőforrásokat és munkásokat („keyples”) szerez.

A *Keyflower - the Farmers* kiegészítőben a játékosok a birtokaik mezőgazdasági oldalát fejlesztik úgy, hogy új farmépületekre tesznek szert, búzát termelnek és takarítanak be, haszonállatokat (szarvasmarhát, sertést és juhot) tenyésztenek. Az állatokat az utak által bezárt területeken tartják, új dimenziót és lehetőségeket nyitva ezzel az alapjátékhoz.

Ezentúl állatok vásárlásából és tenyésztéséből, búza aratása révén, valamint a mezők kialakításából is szerezhetőek pontok.

A játékosok dönthetnek úgy, hogy a *Keyflower - the Farmers* kiegészítő valamennyi lapkáját használják és véletlenszerűen annyi lapkát tesznek hozzá a *Keyflower* lapkái közül, hogy megkapják a kívánt számú lapkát, vagy pedig egyszerűen összekeverik a két készlet lapkáit.

Keyflower the Farmers

Játékelemek és szimbólumok

21 nagy hatszögletű lapka

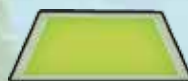
3 Forduló sorrend lapka



18 Falulapka (2 nyári hajólapkát is tartalmaz)



30 búzalapka



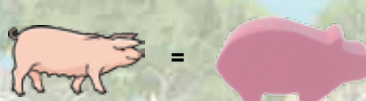
Új szimbólum -
mező négyszög

Megjegyzendő, hogy a *Keyflower - the Farmers* lapkáit egy apró fehér juh szimbólumról lehet felismerni.

12 barna fa szarvasmarha



24 rózsaszín fa sertés



32 fehér fa juh



6 simítózáras műanyag tasak

Ezek a **szabályok** angol, német és francia nyelven (melyek a *Keyflower* szabályait egészítik ki, az alapjáték és a kiegészítő szabályait együttesen kell használni.)



Előkészületek

A *Keyflower* szabályaiban ismertetett előkészületeket kövessétek, a következők kivételével:

Forduló sorrend lapkák. A *Keyflower - the Farmers* kiegészítő használatára esetén az alapjáték 1., 2. és 3. forduló sorrend lapkáját cseréljétek ki a *Keyflower - the Farmers* ugyanilyen lapkáival.



5 és 6 játékos esetén továbbra is a *Keyflower* 4. forduló sorrend lapkáját használjátok.

Amikor egy játékos megnyeri egy forduló sorrend lapka licitálását, akkor az általa választott hajó rakománya mellett megkapja a lapkán jelzett erőforrásokat is. A forduló sorrend lapkával járó erőforrásokat a játékos egy időben veszi el a választott hajó munkásaival és jártasságlapkáival (tavasszal, nyáron és ősszel), illetve a hajólapkával (télen).

A játékosok nem termelhetnek erőforrásokat olyan módon, hogy munkásokat helyeznek a forduló sorrend lapkákra.

Falulapok. Adjátok hozzá a négy új **tavasz, nyár és ősz** falulapokát a *Keyflower* megfelelő évszakainak lapkához.

Keverjétek a hat új **tél** falulapokát a *Keyflower* téllapkához. A játékosoknak kiosztott téllapok száma a következők szerint növekedett: 2-4 játékos esetén most minden játékos 4 téllapokot kap (a korábbi 3 helyett), 5-6 játékos esetén most minden játékos 3 téllapokot kap (a korábbi 2 helyett).

A szarvasmarha, a sertés és a juh figurákat, valamint a búzalapokát tegyétek külön kupacokba a játékterület szélére.

Azt javasoljuk, hogy a *Keyflower - the Farmers* kiegészítővel történő első játék alkalmával a „**Farmerek játékváltozatát**” játsszátok (lásd a 8. oldalon). Ebben a változatban **tavasszal, nyáron és ősszel** a játékosok a *Keyflower - the Farmers* kiegészítő összes, évszakonkénti négy falulapokát használják (azért, hogy megismerkedjenek az új lapkákkal), amelyekhez minden évszak esetén annyi lapkát adnak hozzá a *Keyflower* alapjátékból, hogy meglegyen a megfelelő darabszám.

A téllapok kiosztásakor úgy készítsétek elő a lapkákat, hogy a *Keyflower - the Farmers* kiegészítőből mind a hat falulapokát kiveszitek, majd annyi lapkát adtok hozzájuk a *Keyflower* alapjátékból, hogy meglegyen a szükséges darabszám.

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	4	4	4	3	3
Tél bekerülés	2-8	3-12	4-16	5-15	6-18

Mezők

A *Keyflower* alapjátékban az utaknak kizárólag az erőforrások szállításánál volt jelentősége, valamint a **Tengeri Bástya** hajó pontozásánál. Emellett, a *Keyflower - the Farmers* kiegészítőben az utak által közrezárt területek mezőket alkotnak, ahol állatok tarthatók és szerepet játszanak a **hegyoldal** lapka pontozásánál is.

Egy mező egy utakkal, vízzel és kapcsolódás nélküli lapkaszélekkel körülhatárolt terület. Egy mező akár több lapkányi távolságra is kiterjedhet. (Lásd a körberajzolt területeket.)

Minden egyes otthonlapka öt, egymástól független mezővel rendelkezik (lásd a számozást), beleértve egy olyan mezőt (az ábrán az 1. számú), amelyik a folyónyúlványt határolja. (Megjegyzendő, hogy az 1. sorszámú otthonlapka egy csermelyt ábrázol, és a hátoldalán egy ösvény vezet a folyóparthoz. Az ösvény nem út, és sem a csermely, sem pedig az ösvény révén nem keletkezik egy további mező.)

Megjegyzendő, hogy a hajólapkák mezőinek sarkai nem kapcsolódnak szomszédos hajólapkákhoz.

A játék folyamán állatok helyezhetők a mezőkre. Minden olyan mezőért győzelmi pontok járnak, amelyek a játék végén egy vagy több állatot tartalmaz.

Előkészületek - röviden

A *Keyflower* szabályaiban ismertetett előkészületeket kövessétek, a következők kivételével:

A *Keyflower - the Farmers* 1., 2. és a 3. **forduló sorrend lapkáját** használjátok.

Ezeknek a forduló sorrend lapkáknak a licitálását megnyerő játékosok megkapják a lapkán jelzett erőforrásokat is.

Falulapok. Adjátok hozzá a *Keyflower - the Farmers* lapkáit a *Keyflower* lapkához.

A játékosoknak kiosztott téllapok száma mostantól 4 (2-4 játékos esetén), illetve 3 (5-6 játékos esetén).

Azt javasoljuk, hogy a *Keyflower - the Farmers* kiegészítővel történő első játék során a *Keyflower - the Farmers* valamennyi lapkáját használjátok.

Mezők

A *Keyflower - the Farmers* kiegészítőben az utak által közrezárt területek mezőket alkotnak, ahol állatok tarthatók.

Egy mező egy utakkal, vízzel és kapcsolódás nélküli lapkaszélekkel körülhatárolt terület.

Minden olyan mezőért győzelmi pontok járnak, amelyek a játék végén egy vagy több állatot tartalmaz.

Állatok

1. Az állatok bevezetése

A *Keyflower - the Farmers* kiegészítővel három fajta állat kerül a játékba. A juhok tavasztól érhetőek el, a sertések nyártól, a szarvasmarhák pedig ősztől.

Az állatokra rendszerint ugyanúgy lehet szert tenni, mint bármely erőforrásra, azaz egy munkást kell lehelyezni egy olyan lapkára, amelyik állatot biztosít.

Ha egy állatot egy olyan lapka állít elő, amelyik a játékos saját falujában található, akkor az állat az állatot előállító lapka egyik mezőjére kerül.

A mezőnek üresnek kell lennie, vagy kizárólag ugyanolyan típusú állatot tartalmazhat.

Egy állat nem helyezhető le olyan mezőre, amelyik más típusú állatot tartalmaz (hacsak a játékos nem rendelkezik az **5a. hajóval**). A jobb oldali ábrán az a játékos, aki ezeket a lapkákat birtokolja, nem állíthat elő szarvasmarhát a **marhaistállóban**, mert a lapka mindkét mezőjét más típusú állatok foglalják el.

Megjegyzendő, hogy egy mező akár több lapkányi távolságra is kiterjedhet. Ezekben a lapkákban a mező minden egyes részének üresnek kell lennie, vagy kizárólag ugyanolyan típusú állatot tartalmazhat, amilyen most került előállításra. Ha az állatot előállító mezőn nincs megfelelő hely az állat számára, akkor egy munkás lehelyezésével arra a lapkára nem keletkezik új állat.

Ha egy állatot egy olyan lapka állít elő, amelyik egy másik játékos saját falujában található, vagy licitálás alatt áll, akkor az állat az aktív játékos otthonlapjának egyik mezőjére kerül. A lehelyezés szabályai ilyenkor is érvényesek, azaz a mezőnek üresnek kell lennie, vagy kizárólag ugyanolyan típusú állatot tartalmazhat.

Ha egy játékos egynél több állatot állít elő, akkor az állatok a lapka különböző mezőire is helyezhetők. Az állatokat mindig a lapkákra kell helyezni. Sohasem tehetők egy játékos paravánja mögé.

2. Az állatok mozgatása

A játék végén az állatok által elfoglalt mezőkért járnak győzelmi pontok, nem pedig az állatok számáért (kivéve a juhot, amennyiben a játékos birtokolja a **juhakol** lapkát). Ezért célszerű az, ha a játékosok az állataikat különböző mezőkre mozgatják. Állatok mozgatása történhet úgy, hogy a játékos munkást helyez egy szállítási kapacitással rendelkező lapkára, és amennyiben úgy határoz, akkor ezt a mozgás kapacitást még meg is növelheti búza elköltésével (lásd a *Búza* részt).

Szállítás lapka (**patkolókovács, otthonlapkák, kifutó, istálló és bognár**) használata esetén, a lapkák szállítási kapacitása állatok mozgatására is használható. Egy mozgáspontba kerül egy állat átmozgatása egy mezőről egy szomszédos mezőre. A mezők akkor tekinthetők szomszédosnak, ha létezik olyan lapka, amelyik mindkét mezőt tartalmazza (lényegtelen, hogy hány út szeli át a mezőket). Az alábbi ábrán például két mozgáspont szükséges ahhoz, hogy a juh a 2-es mezőre mozogjon. Megjegyzendő, hogy a mezők gyakran több lapkán terülnek el.



A mezőn tartózkodó állatok szabadon átmozgathatók a mezőjük bármely részére, akár egy vagy több lapka távolságra is.

Az állatok tetszőleges számú mezőn átmozgathatók, azonban minden egyes olyan mező egy mozgáspontba kerül, amelyen egy állat áthalad. Az állatok átmozgathatók olyan mezőkön is, amelyen más típusú állatok tartózkodnak, ám a mozgásukat nem fejezhetik be ilyen mezőkön.

A szállítási kapacitás megosztható állatok és erőforrások mozgatása között.

Állatok

1. Az állatok bevezetése

A *Keyflower - the Farmers* kiegészítővel juhok, sertések és szarvasmarhák kerülnek a játékba.



Ha egy állatot egy olyan lapka állít elő, amelyik a játékos saját falujában található, akkor az állat az állatot előállító lapka egyik mezőjére kerül.

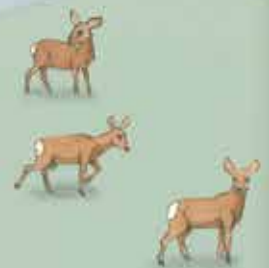
Egy mező kizárólag egy féle állatot tartalmazhat (hacsak a játékos nem rendelkezik az **5a. hajóval**).

Ha egy állatot egy olyan lapka állít elő, amelyik egy másik játékos saját falujában található, vagy licitálás alatt áll, akkor az állat az aktív játékos otthonlapjának egyik mezőjére kerül.

2. Az állatok mozgatása

Az állatok mozgathatók szállítási kapacitás segítségével, amelyek búza elköltésével tetszés szerint megnövelhetők.

Egy mozgáspontba kerül egy állat átmozgatása egy mezőről egy szomszédos mezőre.



3. Az állatok szaporítása

Tavaszi, nyári és őszi végén, miután a hajókról lekerültek a szállítmányok, megtörténik a szaporodás. Ha egy mezőn egy adott típusú állatból kettő vagy több példány tartózkodik, akkor szaporodnak és még egy ugyanolyan típusú állat keletkezik. A játékos elvesz egy ilyen állatot és a szaporodó pár mezejére helyezi.

Téli végén nem szaporodnak az állatok. Túlságosan fáznak.

Az állatoknak ugyanazon a mezőn kell tartózkodniuk ahhoz, hogy szaporodjanak. Nem képesek szaporodni, ha nem ugyanazon a mezőn tartózkodnak, még akkor sem, ha a mezőik ugyanazon lapkán találhatók.

Az állatok nem képesek szaporodni, ha a mezőjükön másféle típusú állatok is tartózkodnak (hacsak a játékos nem birtokolja az 5a hajót), mert túlságosan nyugtalanok.

Ha egy játékos rendelkezik a 6b hajóval és kap egy sertést és egy juhot az évszak végén, akkor a nyáron és ősszel kapott állatok még a szaporodás előtt a játékos otthonlapkájának mezejére kerülnek, és ilyen módon azonnal képessé is válnak a szaporodásra.

Abban a valószínűtlen esetben, ha nincs elegendő állat egy kívánt típusból, akkor a játékos csak annyi állatot kap az adott típusból, amennyi elérhető. Amikor fellép a hiány, akkor az újszülött állatok elvétele forduló sorrendben történik, az új kezdőjátékosnál indulva.

4. A mezőkért és az állatokért járó győzelmi pontok

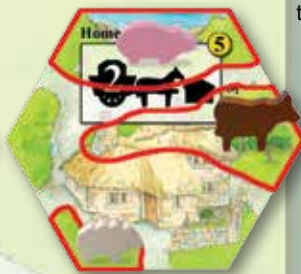
A játék végén a játékosok azokért a mezőikért kapnak pontokat, amelyeken különféle típusú állatok tartózkodnak, nem pedig az állataik számára. Minden egyes olyan mező, amelyen (egy vagy több) szarvasmarha tartózkodik, rendszerint 3 pontot ér, minden egyes olyan mező, amelyen (egy vagy több) sertés tartózkodik, rendszerint 2 pontot ér, és minden egyes olyan mező, amelyen (egy vagy több) juh tartózkodik, rendszerint 1 pontot ér.



= 1 pont



= 3 pont



= 6 pont

További pontok járnak akkor, ha a játékos birtokában van a tejjüzem, a szarvasgomba telep és/vagy a takács téllapka.

Noha az állatok nem mozgathatók olyan mezőkre, amelyeken más típusú állatok tartózkodnak (hacsak a játékos nem birtokolja az 5a hajót), az azonban előfordulhat, hogy az állatok egyszer csak azonos mezőn találják magukat más fajta állatokkal, amikor a különálló mezőik összekapcsolódnak. Ez megengedett, és télen könnyen elő is fordulhat a téllapka lehelyezésekor, mivel ezek a lapkák csak egy úttal rendelkeznek. Az állatok akkor is beleszámítanak a pontozásba, ha egy mezőn tartózkodnak, de eltérő típusúak. Arra azonban érdemes figyelni, hogy télen ne kapcsoljunk össze két olyan mezőt, melyeken azonos típusú állatok vannak, mert így a két mező helyett csak egyért járnak majd pont.

A játék végén a lila kezdőjátékos jelzőt sikeresen elnyerő játékos a jelzőt (egy tetszőleges mezőn) tartózkodó tetszőleges állatnak is tekintheti.

3. Az állatok szaporítása

Miután a hajókról lekerültek a szállítmányok, megtörténik a szaporodás. Ha egy mezőn egy adott típusú állatból kettő vagy több példány tartózkodik, akkor szaporodnak és még egy ugyanolyan típusú állat keletkezik.

Téli végén nem szaporodnak az állatok.

A 6b hajóval a szaporodás előtt érkeznek az állatok, és ezért azonnal képesek a szaporodásra.

4. A mezőkért és az állatokért járó győzelmi pontok

Minden egyes olyan mező, amelyen (egy vagy több) szarvasmarha tartózkodik, rendszerint 3 pontot ér, amelyen (egy vagy több) sertés tartózkodik, rendszerint 2 pontot ér, és amelyen (egy vagy több) juh tartózkodik, rendszerint 1 pontot ér.

Megengedett az, hogy az eltérő típusú állatok azonos mezőn tartózkodjanak, ha a különálló mezőik összekapcsolódnak.

Pontozáskor a lila kezdőjátékos jelző állatnak is tekinthető.

Búza

A *Keyflower - the Farmers* kiegészítő bevezeti a búzát a játékba. Búzával át lehet csalogatni az állatokat más mezőkre, vagy fel lehet erősíteni a lovakat, hogy még több erőforrással megrakott szekereket húzzanak.

A búzára többnyire ugyanúgy lehet szert tenni, mint az erőforrásokra, azaz munkást kell helyezni egy olyan lapkára, amelyik búzát termel. A búzalapkákat a játékosok a paravánjaik mögött tartják (ugyanúgy, mint a jártasságlapok esetén).

A búza további szállítási mozgáspontok generálására használható, de csak szállítás lapka (**patkolókovács, otthonlapkák, kifutó, istálló és bognár**) használata esetén. Minden egyes elköltött búzáért 1-gyel nő a mozgáspontok száma. Az extra szállítási kapacitás használható erőforrások szállítására, állatok mozgatására vagy (ha egynél több búza került elköltésre) a kettő kombinációjára.

A búza által generált mozgás nem duplázódik meg, ha a játékos birtokolja a **2b hajót**. Ugyanígy, a búza nem vesz részt a pontszámításban, ha egy játékos birtokolja a **Keyflower** lapkát.

Ha a készletből elfogynak a búzalapok, akkor nincs több elérhető búzalapka. A játék végén a **lila kezdőjátékos jelzőt** sikeresen elnyerő játékos a jelzőt egy búzalapkának is tekintheti.

Szabálymagyarázatok

A következő rész nem újabb szabályokat ismertet, hanem bizonyos *Keyflower* szabályokat értelmez, valamint elmagyarázza, hogy a *Keyflower* egyes szabályai miként hatnak egymásra a *Keyflower - the Farmers* kiegészítő szabályaival.

Évszak kezdete

Amikor jártasságlapkákat helyeztek a hajókra, akkor azokat képpel felfelé kell odatenni, hogy a jártasság típusa látható legyen.

Télen minden játékos kiválaszt egy vagy több téllapkát azok közül, amelyeket az előkészületek során kapott. Nincs korlátja annak, hogy a játékosok hány lapkát választhatnak, még annak ellenére sem, hogy most több lapkát kapnak az előkészületek során, mint amennyit a *Keyflower* alapjátékban kaptak.

Árverés

Zöld munkások nem helyettesíthetnek más színű munkásokat.

Egy játékos fordulója állhat abból, hogy további munkásokat ad egy már folyamatban lévő licitáláshoz. További munkások adhatók egy már folyamatban lévő licitáláshoz függetlenül attól, hogy az a licit nyeresre vagy egy vesztesre áll-e. A munkások új teljes számának azonban nyeresre licitet kell alkotnia, vagy meg kell őriznie a nyeresre státuszát.

A túllicitált munkások átmozgathatók máshová, beleértve más licitálásokat, falulapkákat termelés céljából, vagy bele a zsákba egy csere alkalmával. A munkások azonban csak együtt mozoghatnak.

Évszak vége

Azt javasoljuk, hogy a kavardás elkerülése végett a következő eljárást hajtsátok végre minden egyes évszak végén.

Először is, a játékosok visszaveszik minden licitálásban vesztes munkásukat.

Másodszor, a kezdőjátékos elveszi az összes általa elnyert lapkát, majd az óramutató járásával megegyező irányban ugyanígy cselekszik a többi játékos is. A nyertes licit munkásai a zsákba kerülnek.

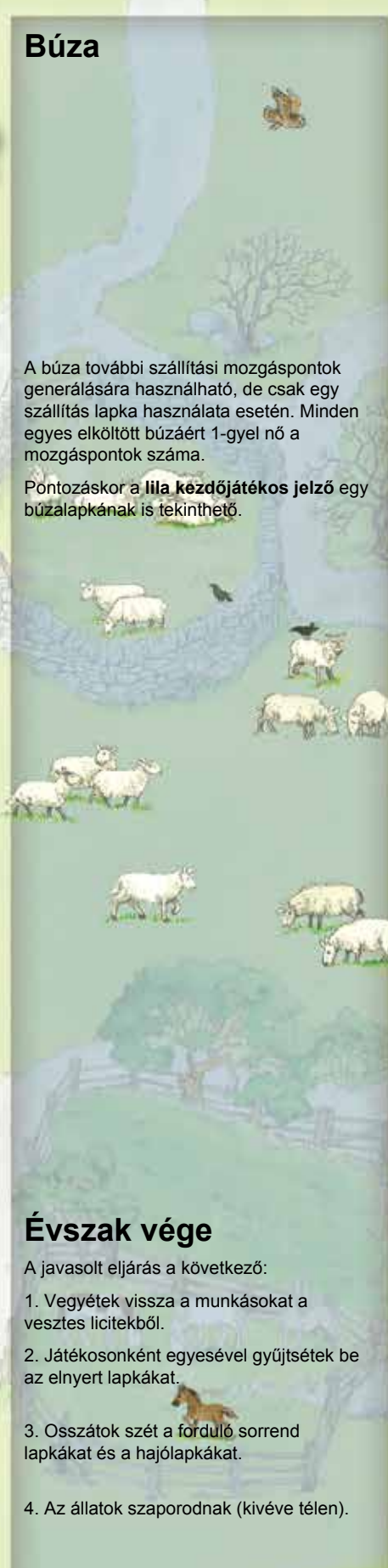
Harmadszor, sorban rendezzék a forduló sorrend lapkákat és a hajólapkákat. Ha egy játékos megszerzi az **1. hajót** (munkásokat ad) és/vagy a **6. hajót** (két búzát, vagy egy sertést és egy juhot ad), akkor ezeket most gyűjti be.

Negyedszer, a tél kivételével, ha kettő vagy több állat tartózkodik egy mezőn (miután a **6. hajóról** már lekerültek az állatok), akkor az állatok szaporodhatnak, és a játékos ráhelyezhet még egy ugyanolyan típusú állatot arra a mezőre.

Búza

A búza további szállítási mozgáspontok generálására használható, de csak egy szállítás lapka használata esetén. Minden egyes elköltött búzáért 1-gyel nő a mozgáspontok száma.

Pontozáskor a **lila kezdőjátékos jelző** egy búzalapkának is tekinthető.



Évszak vége

A javasolt eljárás a következő:

1. Vegyétek vissza a munkásokat a vesztes licitekből.
2. Játékosonként egyesével gyűjtsétek be az elnyert lapkákat.
3. Osszátok szét a forduló sorrend lapkákat és a hajólapkákat.
4. Az állatok szaporodnak (kivéve télen).

Játék végi pontozás

A *Keyflower* szabályaiban ismertetett módon, a játék végén a játékosok pontokat kapnak a falvaikban található lapkákért és az aranyjelzőikért.

Ezek mellett, a játékosok mostantól pontokat kapnak azokért a mezőikért, amelyek állatokat tartalmaznak, valamint a megfelelő lapkák megléte esetén, a búzáékért és a mezőkért is.

A **lila kezdőjátékos jelző** mostantól egy (tetszőleges mezőn lévő tetszőleges típusú) állatnak, vagy pedig egy búzáknak is tekinthető.

A pontozás menete

1. Pontozzátok azokat az **erőforrásokat**, amelyek a játék során a következő őszlapkákra kerültek: **pajta, kovács, kőfejtő és fatelelep**. (A játék végén erőforrások nem mozgathatók át a pontozandó őszlapkákra.) Ezután fektessétek az erőforrásjelzőket az egyik oldalukra, hogy elkerüljétek a dupla beszámítást.

2. Pontozzátok azokat a **juhokat**, amelyek a játék során **juhakol** lapkákra kerültek. (A játék végén juhok nem mozgathatók át a **juhakol**ra.) Ha a játékos birtokolja a **takácsot** is, akkor úgy is dönthet, hogy a juhakolon lévő egyik juhot nem számolja bele a **juhakol**ba, hanem ott hagyja, hogy a **takács** felhasználásával számolhassa meg a mezőit. Ezután fektessétek a juhokat az oldalukra, hogy elkerüljétek a dupla beszámítást.

3. A következőképpen pontozzátok minden olyan **mezőt**, amelyik egy vagy több **állatot** tartalmaz: az olyan mező, amelyen egy vagy több juh tartózkodik, 1 pontot, az olyan mező, amelyen egy vagy több sertés tartózkodik, 2 pontot, és az olyan mező, amelyen egy vagy több szarvasmarha tartózkodik, 3 pontot ér. További pontok járnak, ha egy játékos birtokolja a **takács**, a **szarvasgomba telep**, vagy a **tejüzem** téllapka bármelyikét. A játék végén az állatok nem helyezhetők át.

4. Pontozzátok a **fix pontokkal** rendelkező lapkákat, a lapkák információs szövegdobozának jobb felső sarkában található értékük alapján (beleértve a **Flipper** és a **lanvincible** hajólapkákat is).

5. Szükség szerint helyezzétek át a munkásokat, jártasságlapkákat, megmaradt erőforrásokat és a kezdőjátékos jelzőt (amennyiben még nem került beszámításra) a megmaradt **téllapkákra** és a **Fehér Szél** hajólapkára. Pontozzátok ezeket a lapkákat.

6. Pontozzátok a megmaradt hajólapkákat: a **Keyflower**rt, a **Tengeri Bástyát** és a **Tengeri Fuvallatot**.

7. Pontozzátok a **forduló sorrend lapkákat**, egy pont jár minden egyes szomszédos lapkáért.

8. Egy pont jár minden egyes **arany** erőforrásért (amelyik még nem került beszámításra, például az 5. pontban az **ékszerész**nél).

A legtöbb pontot összegyűjtő játékos a **győztes**. Döntetlen esetén, az egyenlő legmagasabb pontot szerzett játékosok közül az nyer, aki előbb választott hajólapkát télen.

További magyarázatok a pontozáshoz

A **Tengeri Fuvallat** révén megszerezhető pontok száma legfeljebb 32 lehet, még akkor is, ha egy játékos otthonlapkája ötnél több folyólapkával van összekötötésben.

Általános szabály, hogy pontozáskor minden egyes tárgy csak egyszer vehető figyelembe. Ez alól azonban létezik két kivétel a mezők esetében:

Mezők állatokkal. Noha az állatok nem mozgathatók olyan mezőkre, amelyeken más típusú állatok tartózkodnak (hacsak a játékos nem birtokolja az **5a hajót**), az azonban előfordulhat, hogy az állatok egyszer csak azonos mezőn találják magukat más fajta állatokkal, amikor a különálló mezők összekapcsolódnak. Ez megengedett, és télen könnyen elő is fordulhat a téllapkák lehelyezésekor, mivel ezek a lapkák csak egy úttal rendelkeznek. A mező minden egyes különböző fajta állat esetén beleszámít a pontozásba, tehát a mező akár egynél többször is pontozható. Arra azonban érdemes figyelni, hogy télen ne kapcsoljunk össze két olyan mezőt, melyeken azonos típusú állatok vannak, mert így a két mező helyett csak egyért jár majd pont.

Minden egyes olyan mezőt tartalmazó lapka, amely mező a **Hegyoldal** lapkáig terjed, beszámításra kerül a **Hegyoldalnál**, függetlenül attól, hogy az a lapka korábban már figyelembe lett-e véve a pontozásnál.

Játék végi pontozás

A javasolt eljárás a következő:

1. Pontozzátok a pontozandó őszlapkákra helyezett erőforrásokat.

2. Pontozzátok a **juhakol** lapkákra helyezett juhokat.

3. Pontozzátok minden egy vagy több állatot tartalmazó mezőt.

4. Pontozzátok a **fix pontokkal** rendelkező lapkákat.

5. Pontozzátok a megmaradt téllapkákat és a **Fehér Szél** hajót.

6. Pontozzátok a megmaradt hajólapkákat.

7. Pontozzátok a **forduló sorrend** lapkákat.

8. Egy pont jár minden egyes **arany** erőforrásért.

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

Falulapkák - részletezés

Forduló sorrend lapkák



A forduló sorrend lapkákról ugyanakkor kell elvenni az erőforrásokat,

amikor a játékos a hajókról kapja meg a munkásokat és a jártasságlapkákat (tavasszal, nyáron és ősszel), illetve amikor megkapja a hajólapkát (télen). Egy játékos nem helyezhet munkásokat a forduló sorrend lapkákra azért, hogy erőforrásokat termeljen. Ha egy játékos egynél több forduló sorrend lapkát nyer el, akkor minden egyes lapkáról elveheti az erőforrásokat, amennyiben van belőlük elegendő.

Tavaszlapkák



Szérűskert (Farm yard). Ha ez a lapka nincs felfejezve és egy játékos egy munkást helyez erre a lapkára, akkor elvesz egy juhot, vagy egy búzalapkát, vagy pedig egy jártasságlapkát, amennyiben van elérhető. Ha a juhra a játékos a saját falujában tesz szert, akkor az a juh erre a lapkára kerül. Ha a juhra a játékos egy másik játékos falujában, vagy egy licitálás alatt álló lapka használata révén tesz szert, akkor az a játékos otthonlapkjára kerül.



Kifutó (Paddock). Amikor a játékos munkást helyez a kifutóra, akkor megkapja a búzaszimbólum(ok) által jelzett mennyiségű búzalapkát, amennyiben van elérhető. A játékos legfeljebb a szekéren feltüntetett számú erőforrást vagy állatot mozgathat a faluján belül, valamint felfejezhet egy épületet a saját falujában. A megszerzett búzalapka (búzalapkák)

elköltethető(k) ugyanabban a fordulóban, vagy pedig a játékos a paravánja mögé teszi.



Juhkarám (Sheep fold). Amikor a játékos munkást helyez erre a lapkára, akkor megkapja jelzett számú juhot, amennyiben van elérhető. Ha a juhra a játékos a saját falujában tesz szert, akkor az a juh erre a lapkára kerül. Ha a juhra a játékos egy másik játékos falujában, vagy egy licitálás alatt álló lapka használata révén tesz szert, akkor az a játékos otthonlapkjára kerül. Megjegyzendő, hogy a lapka közepén az elkerített terület nem alkot egy különálló mezőt.



Búzafield (Wheat field). Amikor a játékos munkást helyez a búzafieldre, akkor megkapja a búzaszimbólumok által jelzett mennyiségű búzalapkát, amennyiben van elérhető, és a paravánja mögé teszi őket. Megjegyzendő, hogy a lapka közepén az elkerített terület nem alkot egy különálló mezőt.

Nyárlapkák



5a hajó (Boat 5a). Az 5a hajót birtokló játékos ráhelyezhet és átmozgathat szarvasmarhákat, sertéseket és juhokat olyan mezőkre, amelyen más típusú állatok tartózkodnak. A hajó birtokosának falujában olyan mezőkön is szaporodnak az állatok, ahol egy mezőn több különböző típusú állat tartózkodik.



5b hajó (Boat 5b). A játék végi pontozás szempontjából a búza tetszőleges típusú erőforrásnak, és bármelyik erőforrás búzának tekinthető.



6a hajó (Boat 6a). Amikor a nyár és az ősz évszakok végén a játékos munkásokat vesz el a hajóról, akkor elvehet két további búzalapkát is, amennyiben van elérhető. Amikor a játékos egy hajólapkát vesz el a tél végén, akkor elvehet két további búzalapkát is, amennyiben van elérhető. A búzalapkákat a játékos paravánja mögé teszi.



6b hajó (Boat 6b). Amikor a nyár és az ősz évszakok végén a játékos munkásokat vesz el a hajóról, akkor elvesz egy további sertést és egy további juhot is, amennyiben vannak elérhetőek. A sertést és a juhot a játékos otthonlapkjának egy alkalmas mezőjére kell helyezni. Ha

nincsenek ilyen alkalmas mezők, akkor a játékos nem veheti el

a sertést és/vagy juhot. Az állatok még a szaporodás előtt a játékoshoz kerülnek, ezért amennyiben van már ugyanolyan típusú állat azon a mezőn, amelyre az állat lehelyezésre kerül, akkor a nyár és/vagy ősz végén az állat már részt vesz a szaporodásban. Amikor a játékos egy hajólapkát vesz el a tél végén, akkor elvesz egy további sertést és egy további juhot is, amennyiben vannak elérhetőek, és az otthonlapkjának egy alkalmas mezőjére helyezi őket.



Pásztoraknyó (Shepherd's hut). Amikor a játékos munkást helyez erre a lapkára, akkor elvesz egy juhot, valamint a jelzett számú búzalapkát, amennyiben vannak elérhetőek. Ha a juhra a játékos a saját falujában tesz szert, akkor az a juh erre a lapkára kerül. Ha a juhra a játékos egy másik játékos falujában, vagy egy licitálás alatt álló lapka használata révén tesz szert, akkor az a játékos otthonlapkjára kerül. A búzalapkákat a játékos paravánja mögé teszi.



Kutrica (Pigsty). Amikor a játékos munkást helyez erre a lapkára, akkor elveszi a jelzett számú sertést, amennyiben vannak elérhetőek. Ha a sertésekre a játékos a saját falujában tesz szert, akkor azok a sertések erre a lapkára kerülnek. Ha a sertésekre a játékos egy másik játékos falujában, vagy egy licitálás alatt álló lapka használata révén tesz szert, akkor azok a játékos otthonlapkjára kerülnek.

Őszlapkák



Marhaistálló (Cow shed). Amikor a játékos munkást helyez erre a lapkára, akkor elveszi a jelzett számú szarvasmarhát, amennyiben vannak elérhetőek. Ha a szarvasmarhára a játékos a saját falujában tesz szert, akkor az a szarvasmarha erre a lapkára kerül. Ha a szarvasmarhára a játékos egy másik játékos falujában, vagy egy licitálás alatt álló lapka használata révén tesz szert, akkor azok a játékos otthonlapkjára kerülnek.



Sertésstelep (Piggery). Amikor a játékos munkást helyez erre a lapkára, akkor elvesz egy sertést, valamint a jelzett számú búzalapkát, amennyiben vannak elérhetőek. Ha a sertésre a játékos a saját falujában tesz szert, akkor az a sertés erre a lapkára kerül. Ha a sertésre a játékos egy másik játékos falujában, vagy egy licitálás alatt álló lapka használata révén tesz szert, akkor az a játékos otthonlapkjára kerül. A búzalapkákat a játékos paravánja mögé teszi.



Farm (Ranch). Amikor a játékos munkást helyez erre a lapkára, akkor elvesz egy szarvasmarhát, valamint a jelzett számú búzalapkát, amennyiben vannak elérhetőek. Ha a szarvasmarhára a játékos a saját falujában tesz szert, akkor az a szarvasmarha erre a lapkára kerül. Ha a szarvasmarhára a játékos egy másik játékos falujában, vagy egy licitálás alatt álló lapka használata révén tesz szert, akkor az a játékos otthonlapkjára kerül. A búzalapkákat a játékos paravánja mögé teszi.



Juhakol (Sheep shelter). Az ezen a mezőn található valamennyi juh áthelyezhető a juhakolba. Minden juhakolba helyezett juhért a jelzett számú pont jár a játék végén. Megjegyzendő, hogy a juhakol lapka nem rendelkezik egyetlen úttal sem, és a juhakol mezője rendszerint több lapkányi távolságra is kiterjed.

Téllapkák

A téllapkák lehelyezése többnyire akkor a leghasznosabb, ha a forduló sorrend lapka köré kerülnek, mert a forduló sorrend lapka szomszédságába helyezett lapkák egy-egy pontot érnek, valamint akkor is hasznos, ha a **hegyoldalhoz** csatlakoznak. A téllapkák lehelyezésekor azonban körültekintőnek kell lenni, nehogy véletlenül két eltérő típusú állatot tartalmazó mezőt kössünk össze, hiszen az egy vagy több azonos típusú állatot tartalmazó mezők számáért jár pont, nem pedig az állatok számáért.



Pékség (Bakery). A lapka birtokosa 4 pontot kap min-den olyan készletért, amelyik egy erőforrást, egy búza-lapkát és egy jártasságlap-kát tartalmaz.



Tejüzem (Dairy). A lapka birtokosa (3 helyett) 7 pontot kap minden olyan mezőért a falujában, amelyik egy vagy több szarvasmarhát tartalmaz.

Magtár (Granary). A lapka birtokosa 3 pontot kap minden olyan búzalapka páráért, amelyet a játékos birtokol. A pár nélküli búzalapkáért nem jár pont.



Hegyoldal (Hillside). 1 pontot kap a hegyoldal birtokosa minden olyan lapkéért, amelyekre a hegyoldal lapka mezője elnyúlik.

A példában a hegyoldal mezője hat további lapkáig elér (a 2 - 7 sorszámúig).

Tanács: a téllapkaid okos lehelyezésével megnövelheted a hegyoldalhoz csatlakozó lapkák számát (ám vigyázni kell, nehogy azonos típusú állatokat tartalmazó mezőket köss össze, mert úgy az állatokat tartalmazó mezőkért járó pontok száma csökken).



Szarvasgomba telep (Truffle orchard). A lapka birtokosa (2 helyett) 5 pontot kap minden olyan mezőért a falujában, amelyek egy vagy több sertést tartalmaz.



Takács (Weaver). A lapka birtokosa (1 helyett) 3 pontot kap minden olyan mezőért a falujában, amelyek egy vagy több juhot tartalmaz.

Játékváltozatok

A. Farmerek játékváltozata.

A *Keyflower - the Farmers* mind a négy tavasz, négy nyár és négy őszi falulapkáival játszhatok, amelyekhez minden évszakban annyi lapkát adjatok hozzá a *Keyflower* alapjátékból, hogy meglegyen a megfelelő darabszám.

Ugyanígy, a téllapkák kiosztásakor úgy készítsétek elő a lapkákat, hogy a *Keyflower - the Farmers* kiegészítőből mind a hat falulapkát felhasználjátok, majd annyi lapkát adtok hozzájuk a *Keyflower* alapjátékból, hogy meglegyen a szükséges darabszám, majd a szokásos módon osszátok szét őket.

B. Gémerek játékváltozata.

Azok a munkások, amelyeket a játékosok a játék elején kapnak, a szokásos módon a játékosok paravánjai mögé kerülnek, csakúgy, mint azok a munkások, amelyek a zsákból kerülnek kihúzásra, például a **sörccsarnok**, a **sörfőzde**, a **kocsmá** vagy a **fogadó** aktiválásakor. Minden más munkás: tehát azok, amelyekre a hajókról, a vesztés licitálásokból, az évszak végén a játékosok a saját falujából tesz szert, valamint a zöld munkások (amelyeket nem a zsákból húz) mind a játékos paravánja elé kerülnek. A jártasságlapkákat és a búzalapkákat a játékos szintén a paravánja elé teszi. A képpel lefelé kapott jártasságlapkák képpel lefelé fordítva tarthatók a paraván előtt. Ez egy sokkal intenzívebb és nagyobb kihívást jelentő játékot eredményez, és csak akkor lehet használni, ha azzal minden játékos egyetért.

C. Vegyes Képességek játékváltozata.

Ha a játékosok képességei eltérőek, akkor a kisebb tudású vagy kevésbé tapasztalt játékosok segíthetők olyan módon, hogy a játék elején a szokásos nyolc munkáson felül kapnak egy további zöld munkást is.

Készítők

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

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

Grafika és megvalósítás **Richard Breese**.

Francia és német szabálykönyv **Jasmin Borowski**.

Francia fordítás **Gigamic**.

Német fordítás **Ferdinand Köther**.

A fejlesztők szeretnének köszönetet mondani a játéktesztelésért: Peter An, Jonathan Badger, John Borders, Tony Boydell (who also conceived the name 'Keyflower'), Jenny Bradbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Mark Chessher, Heidi Cowderoy, Andy Dalglish, Rommel Dijon, Colin Dimock, Peter Duckworth, Caroline Elliott, Andreas Frank, Stephanie Gill, Bob Gingell, Simon Goodwin, Paul Grogan, Stephan Haddad, Alex Haley, Andrew Harding, Aaron J Harris, Richard Harris, Mikko Heikelä, Ben Horgson, Seth Jaffee, Craig Jones, Keith (at Strategicon), Robert Lacopino, Claude Lecesne, Fraser Lott, Russell Mattin, Alan Paull, Charlie Paull, Matthew Reid, Tony Ross, Bruce Schlickbernd, Jennifer Schlickbernd, Rob Scovell, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Hattie Throssell, Heather Throssell, Ian Throssell, Ian Vincent, Andy Williams, Ian Wilson, Keith Winch, Dan Wiseman, Matthew Woodcraft és Ta-Te Wu.

Külön köszönet szeretnék mondani a Hans im Glück Verlag-nak, akik voltak olyan szívesek és engedélyüket adták, hogy felhasználjuk a *Carcassonne* játékban megismert munkásokat (más neveken: 'meeple's' vagy 'keyples'), valamint a Lookout Games-nek, akik voltak olyan szívesek és engedélyüket adták, hogy felhasználjuk az *Agricola* játékban megismert szarvasmarhákat és sertéseket.



Fordította és szerkesztette: **Farkas Zsolt** (fki@freemail.hu) v1.0.
A játék megvásárolható: www.jatekmester.com

2013 októberében kiadta:

R&D Games,

6 Denne Close,
Stratford upon Avon,
Warwickshire,
CV37 6XL,
United Kingdom
e-mail: rqbreesee@gmail.com

Társkiadók:

Game Salute LLC,
10 Tinker Avenue,
Londonderry,
NH 03053,
USA
www.GameSalute.com

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

