

Bevezetés

A *Keyflower - the Merchants* a *Keyflower* játék második 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 Merchants* kiegészítőben a játékosok tovább fejlesztik a falvaikat bővítmények és faházak építésével, előnyös szerződéskötésekkel, valamint a hajókon érkező tárgyak újabb kombinációival.

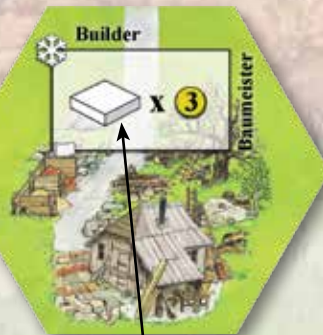
A játékosok dönthetnek úgy, hogy a *Keyflower - the Merchants* kiegészítő valamennyi lapkáját használják és véletlenszerűen annyi lapkát tesznek hozzá a *Keyflower* lapkái közül, hogy megkapják a kívánt számú lapkát (a Kereskedő játékváltozat), vagy pedig egyszerűen összekeverik a két készlet lapkáit.

Keyflower the Merchants

Játékelemek és szimbólumok

12 nagy hatszögletű lapka

6 falulapka ...



és 6 hajólapka



18 fa bővítmény



Új szimbólumok - szerződések, bővítmények és faházak.



6 faház



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

36 szerződéslapka



1 bővítmény matrica lap (mindegyik fa bővítményre egy-egy megfelelő színű matricát kell ragasztani, amelyek a bővítmény árát mutatja)

6 simítózáras műanyag tasak

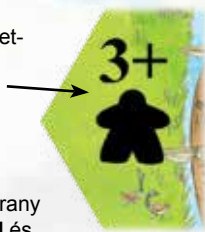
Zöld vászonzsák (a *Keyflower* jártasságlapkái számára)

Ezek a szabályok holland, angol, francia és német 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:

Hajólapkák. A *Keyflower - the Merchants* hat új hajólapkát tartalmaz. Ezek a lapkák azoknak a hajóknak az új változatai, amelyek a *Keyflower* alapjátékban érkeznek minden egyes évszak végén. Az új hajók ugyanazokat a neveket viselik, a nevek végén egy „II” utótaggal, pl. *Keyflower II*. Vegyétek mindegyik azonos nevű hajót, és mindegyik azonos nevű hajó közül véletlenszerűen válasszatok ki egyet-egyet, amellyel játszani fogtok. Akárcsak a *Keyflower* alapjátékban, a felhasznált hajók száma a játékosok számától függ, amelyet a lapkák „játékoszám” szimbóluma mutat.



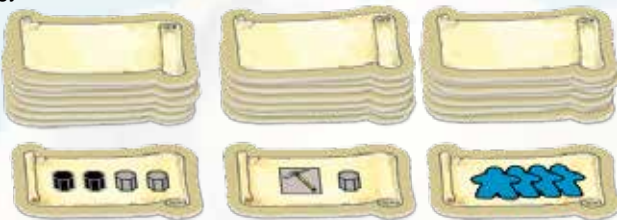
A *Keyflower - the Merchants* hajólapkáinak fedélzetén olyan további tárgyak is érkeznek, amelyek a *Keyflower* alapjáték eredeti hajóin nincsenek, mégpedig faházak (**Tengeri Bástya II** és **Ianvincible II**), arany (**Keyflower II**), képpel lefelé fordított szerződés (**Tengeri Fuvallat II** és **Fehér Szél II**), valamint zöld munkások (**Flipper II**). Ezek a megfelelő mennyiségben a hajókra kerülnek.



Faházak. Ezeket helyezétek a játékterület szélére, a hajók mögé, amennyiben van ott hely.

Szerződés. Fordítsátok képpel lefelé az összes szerződést úgy, hogy az üres oldalai látszódjanak. Alakítsátok ki belőlük három hozzávetőleg egyforma kupacot. Helyezétek a kupacokat a játékterület szélére, például a hajók mögé. A kupacok tetején lévő lapkákat fordítsátok képpel felfelé, majd ezeket az átfordított lapkákat helyezétek a léppel lefelé fordított kupacok mellé, így három szerződés válik láthatóvá.

Amikor szerződést helyeztek a **Tengeri Fuvallat II** és a **Fehér Szél II** lapkákra, akkor a szerződést véletlenszerűen kell elvenni a képpel lefelé fordított kupacok valamelyikéből és képpel lefelé le kell helyezni a hajólapkára, vagy pedig mellé. Ez eltérő módon történik, mint a jártasságlapkák esetén, mert azokat képpel felfelé kell a hajókra helyezni, hogy a jártasságok típusa látható legyen.



Bővítőmennyek. Helyezétek ezeket a játékterület szélére. A könnyebb azonosítás érdekében javasoljuk, hogy szín és tartalom szerint rendezétek őket.

Jártasságlapkák. A jártasságlapkákat mostantól a *Keyflower - the Merchants* kiegészítőhöz adott zöld vászonzsákban kell tartani.

Falulapkák. Az új **tavasz**, **nyár** és **ősz** falulapkákat adjátok hozzá a *Keyflower* megfelelő évszakának lapkához.

Keverjétek hozzá a *Keyflower - the Merchants* 3 új **tél** falulapkáját a *Keyflower* téllapkához. A játékosoknak kiosztott téllapkák száma a következők szerint növekedett: 2-3 játékos esetén most minden játékos 4 téllapkát kap (a korábbi 3 helyett), 5 játékos esetén most minden játékos 3 téllapkát kap (a korábbi 2 helyett), 4 és 6 játékos esetén a téllapkák száma marad 3 és 2.

Megjegyzendő, hogy ha a *Keyflower - the Farmers* kiegészítő szintén játékban van, akkor a játékosonkénti téllapkák számára vonatkozóan a *Keyflower - the Farmers* szabálykönyvének 2. oldalán található táblázat a mérvadó.

Azt javasoljuk, hogy a *Keyflower - the Merchants* kiegészítővel történő első játék alkalmával az „**A. Kereskedők játékváltozatát**” játsszátok (lásd a 11. oldalon). Ez a változat biztosítja azt, hogy a *Keyflower - the Merchants* minden új lapkája játékba kerüljön és ilyen módon a játékosok megismerkedjenek az új lapkákkal.

Táblázat: A játékban használandó nagy hatszögletű **lapkák** száma:

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

Előkészületek - röviden

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

Vegyétek mindegyik azonos nevű **hajót**, és mindegyik azonos nevű hajó közül véletlenszerűen válasszatok ki egyet-egyet, amellyel játszani fogtok.

A használandó hajók száma a játékosok számától függ.

Helyezétek a **faházakat** a játékterület szélére.

Képezetek kupacokat a **szerződésekből** a játékterület szélén.

A kupacok tetején lévő lapkákat fordítsátok képpel felfelé, majd az átfordított lapkákat helyezétek a léppel lefelé fordított kupacok mellé, így három szerződés válik láthatóvá.

A hajókra képpel lefelé kerülnek a szerződés.

Helyezétek a **bővítőmennyeket** a játékterület szélére.

Adjátok hozzá az új **falulapkákat** a *Keyflower* lapkához.

Azt javasoljuk, hogy az első játék alkalmával az „**A. Kereskedők játékváltozatát**” játsszátok.



A *Keyflower - the Merchants* új hajókat, faházakat, szerződéseket és bővítményeket hoz a *Keyflower* játékba.

Hajók

Az „Előkészületek” részben ismertetett módon a játékosok véletlenszerűen kiválasztanak egyet-egyet az azonos nevű hajók közül, azaz **Keyflower** vagy **Keyflower II**, **Tengeri Bástya** vagy **Tengeri Bástya II**, stb. Akárcsak a *Keyflower* alapjátékban, a felhasznált hajók száma a játékosok számától függ, amelyet a lapkák „játékosszám” szimbóluma mutat.



A *Keyflower - the Merchants* hajóinak fedélzetén olyan új tárgyak érkeznek, amelyek a *Keyflower* alapjáték eredeti hajóin nincsenek, mégpedig faházak, képpel lefelé fordított szerződések, arany, valamint zöld munkások.

Amikor **tavasszal**, **nyáron** és **ősszel** a játékosok elveszik a hajók rakományait, akkor a hajókról elvett faházakat és aranyat az otthonlapkáikra helyezik, a képpel lefelé fordított szerződéseket és a zöld munkásokat pedig a paravánjaik mögé.

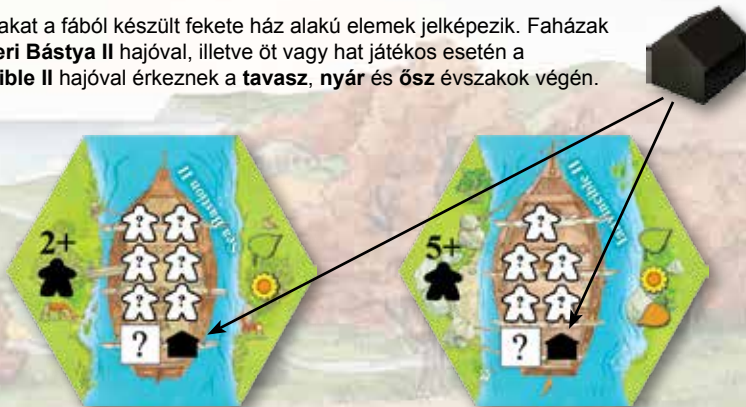
Megjegyzendő, hogy az a játékos, aki **ősszel** a **Tengeri Bástya II** hajót választja, télen kicseréli ezt a hajót egy másik hajóra.

Amikor a játékosok **télen** hajókat nyernek, akkor azokat a falvaikhoz illesztik, ahol azok különféle előnyöket biztosítanak.

Az egyes hajók részletes leírásai a 10. oldalon találhatóak.

Faházak

A faházakat a fából készült fekete ház alakú elemek jelképezik. Faházak a **Tengeri Bástya II** hajóval, illetve öt vagy hat játékos esetén a **lanvincible II** hajóval érkeznek a **tavas**, **nyár** és **ősz** évszakok végén.



A faházak a játékos otthonlapkájára kerülnek. Miután lehelyezésre került, egy faház extra fejlesztési szimbólumnak minősül az otthonlapkán, amelyik elérhető minden olyan játékos számára, aki a szokásos módon használja a lapkát. Egy faház jelenléte egy lapkán nem gátolja meg annak bővítménnyel való felfejlesztését, és megfordítva.

Ha egy játékos birtokolja a **2b hajót**, akkor a faházak fejlesztés képessége megduplázódik. A faházakért önmagukban nem jár pont, azonban hozzájárulnak a **lanvincible II** hajó birtokosának fejlesztés szimbólumok számáért járó pontjaihoz. Ha egy játékos mind a **2b hajót**, mind pedig a **lanvincible II** hajót birtokolja, akkor a faházakért és a fejlesztés szimbólumokért járó pontszámok is megduplázódnak a játék végén.

Egy faház nincs hatással a játékos szállítási kapacitására.

Egy játékos egynél több faházat is birtokolhat. Minden faház a játékos otthonlapkájára épül fel.

Hajók

Vegyétek mindegyik azonos nevű **hajót**, és mindegyik azonos nevű hajó közül véletlenszerűen válasszatok ki egyet-egyet.

A felhasznált hajók száma a játékosok számától függ.

A hajókon érkező faházakat és aranyakat a játékosok az otthonlapkáikra helyezik. A képpel lefelé fordított szerződések és a zöld munkások a paravánok mögé kerülnek.

Faházak

A faházak a hajókon érkeznek.

A faházak a játékos otthonlapkájára kerülnek, és extra fejlesztési szimbólumoknak minősülnek.

Egy játékos egynél több faházat is építhet az otthonlapkájára.

Szerződések

Szerződések megszerzése

Szerződések a **Tengeri Fuvalat II** és a **Fehér Szél II** hajókról, valamint a **becsüs** (tavasz), a **könyvelő** (nyár) és a **kereskedő** (ősz) lapkákról szerezhetők be.



A **Tengeri Fuvalat II** és a **Fehér Szél II** hajókra helyezett szerződések képpel lefelé fordítva kerülnek a hajókra. Amikor tavasz, nyár és ősz végén a játékosok leveszik a szerződéseket a hajókról, akkor azok a játékosok paravánjai mögé kerülnek (akárcsak a jártasságlapok) úgy, hogy a többi játékos nem nézheti meg őket.

Ha egy játékos a **becsüstől**, a **könyvelőtől** vagy a **kereskedőtől** szerzi be, akkor elveszi a három képpel felfelé fordított szerződéslapka egyikét, vagy pedig a három képpel lefelé fordított kupac egyikének tetejéről vesz el egy lapkát. Ha a játékos egy képpel lefelé fordított lapkát vesz el, akkor a szerződés típusát nem fedi fel a többi játékos előtt. Amennyiben egy képpel felfelé fordított lapka kerül kiválasztásra, akkor a helyére azonnal fel kell fedni egy új lapkát a kupacok egyikéről, hogy mindig három képpel felfelé fordított szerződés legyen elérhető. Az elvett szerződések a játékosok paravánjai mögé kerülnek.

Tavasz, nyár és ősz végén dobjátok el a három képpel felfelé fordított szerződést egy képpel felfelé fordított dobókupacba, és fedjétek fel három új lapkát a képpel lefelé fordított kupacokról. (Ha bármilyen okból a játékosok nem cserélik le a szerződéseket egy évszak végén, akkor a képpel felfelé fordított szerződések nem cserélhetők le az egész évszak végéig.)

Ha bármikor a játék folyamán a három képpel lefelé fordított kupac kiürül, akkor képpel lefelé fordítva keverjétek meg az eldobott szerződéseket és képezzetek belőlük három új megközelítően egyforma méretű szerződés kupacot.

Szerződések pontozása

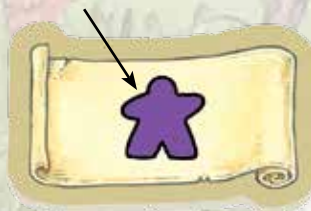
Minden egyes szerződés különbözik egymástól, és bizonyos számú munkást, erőforrást, jártasságlapkát és kezdőjátékos jelzőt ábrázol. Amennyiben a játék végén egy játékos a falujában, vagy fel nem használt tárgyként rendelkezik a szerződésen feltüntetett dolgokkal, akkor a játékos hozzárendelheti azokat a dolgokat a szerződéshez. Megjegyzendő, hogy természetesen minden egyes dolog csak egyszer használható fel (egyetlen szerződéshez vagy pedig egy pontozandó lapkához) és ilyen módon csak egyszer kapható érte győzelmi pont.

Minden egyes teljesített szerződésért 7 pont jár a játék végén. A szerződések nem vehetők figyelembe egynél többször a tárgykészletek többszöri hozzárendelésével. Ha egy játékos megszerzi a **Fehér Szél II** hajót, akkor a játékos által teljesített minden egyes szerződés 10 pontot ér. Ha egy játékos télen megszerzi az **őszvérhajcsár** lapkát, akkor 3 pont jár minden egyes olyan szerződés után, amelyet a játékos nem teljesített.

Szerződés becserélése a szerződésen feltüntetett tárgyra

A fordulójában egy játékos **becserélheti egy szerződését** a szerződésen feltüntetett egyik tárgyra, amennyiben az elérhető. Nem cserélheti be azonban a szerződést olyan tárgyra, amelyet egy „tetszőleges típusú” fehér szimbólum jelez (munkások, jártasságlapok vagy erőforrások). Egy szerződés becserélése egy, a szerződésen ábrázolt tárgy becserélésére egy „ingyenes” akció, és nem képezi a játékos fordulójának a részét. Ha a játékos egy szerződést egy erőforrásra cserél, akkor az erőforrás a játékos otthonlapkájára kerül. Amennyiben a játékos a szerződést egy munkásra vagy egy jártasságlapkára cseréli, akkor a munkást vagy jártasságlapkát a játékos a paravánja mögé teszi.

Megjegyzendő, hogy a **kezdőjátékos jelzőt** ábrázoló szerződés bármilyen olyan tárgyra becserélhető, amelyre egy kezdőjátékos jelző egyébként is becserélhető, magára a kezdőjátékos jelzőre azonban nem cserélhető be. Ha a csere egy, a *Keyflower - the Farmers* kiegészítő egy állatára történik, akkor az a játékos otthonlapkájára kerül. Ezért a szerződésért a játék végén akkor jár pont, ha a szerződést birtokló játékos megszerzi a kezdőjátékos jelzőt is és hozzárendeli a szerződéshez.



A becserélt szerződést képpel felfelé az eldobott szerződések kupacába kell dobni.

Szerződések

Szerződések megszerzése

A szerződések képpel lefelé fordítva kerülnek a hajókra. A játékosok a szerződéseket a hajókról a paravánjaik mögé teszik.

Ha egy játékos egy szerződést egy falulapkáról szerez be, akkor a három képpel felfelé fordított szerződéslapka egyikét veszi el, vagy pedig a három képpel lefelé fordított kupac egyikének tetejéről emel le egy lapkát.

Tavasz, nyár és ősz végén a három képpel felfelé fordított szerződést egy képpel felfelé fordított dobókupacba kell dobni, és a képpel lefelé fordított kupacokról három új lapkát kell felfedni.

Szerződések pontozása

Ha a játék végén egy játékos rendelkezik a szerződésen feltüntetett dolgokkal, akkor hozzárendelheti azokat a dolgokat a szerződéshez.

Minden egyes teljesített szerződésért 7 pont jár.

Minden szerződés csak egyszer pontozható.

Szerződés becserélése a szerződésen feltüntetett tárgyra

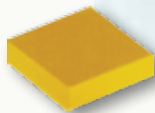
Egy játékos becserélheti egy szerződését a szerződésen feltüntetett egyik tárgyra. Nem cserélheti be a szerződést olyan tárgyra, amelyet „tetszőleges típusú” fehér szimbólum jelez.

A becserélt szerződés az eldobott szerződések kupacába kerül.

Bővítmények

Bővítmények megszerzése

A bővítményeket fából készült téglatestek jelképezik, és lehetővé teszik, hogy a már korábban felfejlesztett lapkák egy második alkalommal is fejleszthetők legyenek.



Egy bővítményre úgy lehet szert tenni, hogy munkás(oka)t kell helyezni egy olyan fejlesztés szimbólummal rendelkező lapkára, mint amilyen az otthonlapka, a szállítás lapkák, pl. az **istálló** és a **bognár**, vagy pedig egy faház használatával (mivel ezek fejlesztés szimbólumként viselkednek). Minden egyes fejlesztés szimbólum fordulónként csak egyszer használható vagy



egy lapka fejlesztésére, vagy pedig egy bővítmény hozzáadására. Egy fejlesztés szimbólum nem használható egyidejűleg egy lapka fejlesztésére és egy bővítmény hozzáadására.

Egy bővítményt a saját falujában egy felfejlesztett lapkára kell kijátszania a játékosnak. Egy adott lapkára csak egyetlen bővítmény játszható ki. Egy bővítmény nem távolítható el, nem cserélhető ki és nem helyezhető át. Azt javasoljuk, hogy a bővítményeket a matricás oldalukkal lefelé helyezték a lapkákra.



Minden bővítmény költsége más és más, amelyek a matricás oldalukon mindig megtekinthetők. Amikor a játékos megszerzi a bővítményt és egy falulapkájára helyezi, akkor előbb ki kell fizetnie annak költségét. Ezt a költséget a munkás(ok) fejlesztés szimbólummal rendelkező lapkára helyezésén felül kell megfizetni. Ha a költség tartalmaz erőforrásokat, akkor azokat az erőforrásokat még azelőtt kell arra a falulapkára mozgatni, amelyre a bővítmény épül, mielőtt a bővítmény megépítésre kerülne. Amennyiben a költség munkásokat tartalmaz, akkor azok a játékos készletéből kerülnek kijátszásra. Azok a munkások nem használhatók fel a bővítmény költségének a kifizetésére, amelyek abban az évszakban kerültek a játékos falujába, a túllicitálás miatt felszabadult munkások azonban felhasználhatók. (Megjegyzendő, hogy a kettő vagy több munkásból álló, túllicitált munkáscsoportok nem választhatók szét. Ha azonban a bővítmény költsége kevesebb munkást igényel, akkor a játékos a szükségesnél több munkással is megfizetheti a költséget.)

Ha egy játékos birtokolja a **3a hajót**, akkor egy erőforrás költségű bővítmény megvásárlásakor bármelyik erőforrást tetszőleges típusú más erőforrással helyettesítheti.

Színek egyeztetése

Ha már vannak munkások a lapkán, akkor a bővítmény színének meg kell egyeznie a munkások színével.

Miután egy bővítmény került egy lapkára, akkor attól fogva a játék végéig kizárólag a bővítmény színével megegyező színű munkások helyezhetők arra a lapkára. (Megjegyzendő, hogy csak a **4b hajó** birtokosa hagyhatja figyelmen kívül ezt a korlátozást, és helyezhet tetszőleges színű munkásokat egy bővítménnyel felfejlesztett lapkára. Ha a játékos egy eltérő színű munkást helyez le, akkor le kell fektetnie, hogy így jelezze ezt.)

A bővítmények pontozása

A bővítmény hatására a lapka „előnyöket” ábrázoló ablakának jobb felső sarkában feltüntetett fix pontérték megduplázódik. Megjegyzendő, hogy a bővítmények semmilyen más pontot nem kétszereznek meg, tehát az olyan lapkákért, mint amilyen például a **pajta**, stb. nem járnak további pontok.



Megjegyzendő, hogy a **Flipper II** hajó ugyan lehetővé teszi, hogy egy bővítmény a költségek megfizetése nélkül megépíthető legyen, ám a többi követelménynek meg kell felelni, mint amilyen például az, hogy a lapkának már felfejlesztettnek kell lennie. Ez azt is jelenti, hogy a **Flipper II** hajóval nem adhatók bővítmények a téllapkához, mivel ezek a lapkák nem fejleszthetők.



Bővítmények

Bővítmények megszerzése

A bővítmények lehetővé teszik, hogy egy lapka egy második alkalommal is fejleszthető legyen.

Egy bővítményre úgy lehet szert tenni, hogy munkás(oka)t kell helyezni egy fejlesztés szimbólummal rendelkező lapkára.

Egy bővítményt egy felfejlesztett lapkára kell kijátszani.

Amikor a játékos megszerzi a bővítményt és az egyik falulapkájára helyezi, akkor ki kell fizetnie annak költségét.

Ha a költség tartalmaz erőforrásokat, akkor azokat arra a falulapkára kell mozgatni, amelyre a bővítmény épül.

Színek egyeztetése

Ha már vannak munkások a lapkán, akkor a bővítmény színének meg kell egyeznie a munkások színével.

Miután egy bővítmény került egy lapkára, akkor attól fogva kizárólag a bővítmény színével megegyező színű munkások helyezhetők arra a lapkára.

A bővítmények pontozása

A bővítmény hatására a falulapka fix pontértéke megduplázódik.

Szabálymagyarázatok


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

Évszak kezdete

Amikor jártasságlapkákat helyeztek a hajókra, akkor azokat képpel felfelé kell odatenni, hogy a jártasság típusa látható legyen. Ezzel szemben a szerződések képpel lefelé fordítva kerülnek lehelyezésre.

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.)

Évszak vége

 Ha a *Keyflower - the Farmers* kiegészítőt is használjátok, akkor az állatok szaporodása az újonnan szerzett lapkák lehelyezése előtt történik. Ezért lehetséges az, hogy az állatpárok szaporodnak két olyan mezőn, amelyek a lapkalehelyezések után összekapcsolódnak.

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 nyerő licitet kell alkotnia, vagy meg kell őriznie a nyerő státuszát.



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






Őszi pontozandó lapkák

A **pajta**, a **kovács**, a **kőfejtő** és a **fatelep** lapkákon lévő erőforrások csak akkor érnek pontot, ha azok a játék folyamán kerülnek a lapkára. Ez azt jelenti, hogy sem a játék végén a **Keyflower II** hajóról kapott arany, sem pedig a *Keyflower - the Farmers* **5b hajója** révén a búzából átalakított arany nem helyezhető az őszi pontozandó lapkára.



Évszak vége

Azt javasoljuk, hogy a következő eljárást hajtsátok végre minden egyes évszak végén. A  szimbólummal jelölt pontokat csak akkor hajtsátok végre, ha a *Keyflower - the Farmers* kiegészítő játékban van. A  szimbólummal jelölt pontokat csak akkor hajtsátok végre, ha a *Keyflower - the Merchants* kiegészítő játékban van.

1. A játékosok visszaveszik minden licitálásban vesztes munkásukat.
2. Dobjátok el azokat a lapkákat, amelyekre nem történt licitálás.
3. A kezdőjátékostól indulva az óramutató járásával megegyező irányban minden játékos elveszi az összes általa elnyert falulapkát. A nyertes licit munkásai a zsákba kerülnek. Az elnyert falulapkákon található munkásokat a lapkát megszerző játékos a paravánja mögé teszi.
4. A játékosok összeszedik a munkásokat a falujukban és a paravánjuk mögé teszik.
5. Rendezzék a forduló sorrend lapkákat és a hajólapkákat. A munkások, a jártasságlapkákat és a  szerződéseket a játékosok paravánjai mögé kerülnek. Az erőforrásokat és a  faházakat a játékos az otthonlapkájára helyezi.
6. Ha egy játékos birtokolja az **1. hajót** (munkásokat ad) és/vagy a  **6. hajót** (két búzát, vagy egy sertést és egy juhot ad), akkor ezeket most gyűjti be és amennyiben lehetséges, akkor az állatokat egy mezőre helyezi.
7.  Tél kivételével, amennyiben egy mezőn kettő vagy több azonos típusú állat tartózkodik (és más típusúból egy sem), akkor azok az állatok szaporodhatnak, és a játékos ráhelyezhet még egy ugyanolyan típusú állatot arra a mezőre.
8. A játékosok kibővítik a falvaikat az elnyert lapkákkal.
9.  **Tavaszi, nyári és őszi** végén dobjátok a három képpel felfelé fordított szerződést a képpel felfelé fordított dobókupacba és fedjétek fel három újat a képpel lefelé fordított kupacokból.

Évszak vége


Vegyetek vissza minden licitálásban vesztes munkást.

Dobjátok el azokat a lapkákat, amelyekre nem történt licitálás.


Játékosonként gyűjtsétek be az elnyert lapkákat.

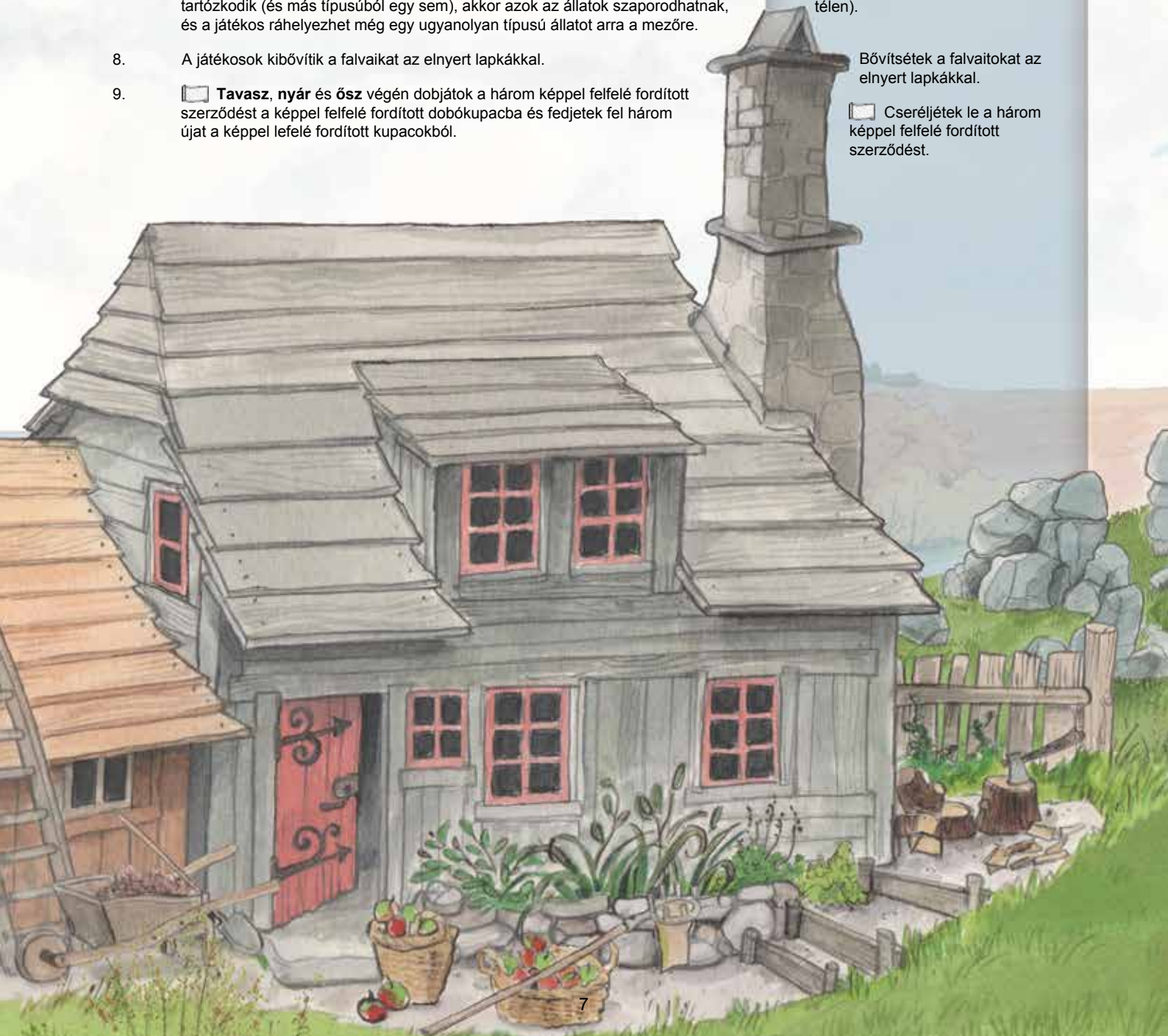
A játékosok begyűjtik a munkásokat a falvaikból.

Rendezzék a forduló sorrend lapkákat és a hajókat.



 Az állatok szaporodnak (kivéve télen).

Bővítsétek a falvaitokat az elnyert lapkákkal.





 Cseréljétek le a három képpel felfelé fordított szerződést.








Játék végi pontozás

A játék végén a játékosok pontokat kapnak a falvaikban és a paravánjaik mögött található dolgokért. Azt javasoljuk, hogy a kavarodás elkerülése végett a következő lépéseken menjetek végig. A  szimbólummal jelölt pontokat csak akkor hajtsátok végre, ha a *Keyflower - the Farmers* kiegészítő játékban van. A  szimbólummal jelölt pontokat csak akkor hajtsátok végre, ha a *Keyflower - the Merchants* kiegészítő játékban van.

Általános szabály az, hogy egy dolgot csak egyszer lehet hozzárendelni valamihez és pontokat kapni érte (a *Keyflower - the Farmers* kiegészítő szabályaiban leírt két eset kivételével).

Pontozási szempontból a **lila kezdőjátékos jelzőt** sikeresen elnyerő játékos számára tekinthető egy erőforrásnak (és amennyiben lehetséges rá kell helyezni a **pajta**, a **kovács**, a **kőfejtő** vagy a **fatelep** lapkára), egy jártasságlapkának,  egy tetszőleges színű munkásnak, egy (tetszőleges típusú) állatnak (ráhelyezve egy tetszőleges mezőre), egy  búzának, vagy pedig  egy szerződés teljesítéséhez szükséges tetszőleges tárgynak (ilyenkor a jelzőt rá kell helyezni arra a szerződésre).  A kezdőjátékos jelző maga nem válhat szerződéssé, faházzá vagy bővítménnyé.

A pontozás menete:

- Pontozzátok azokat az **erőforrásokat**, amelyek a játék során a következő őszlapkákra kerültek: **pajta**, **kovács**, **kőfejtő** és **fatelep**. (A játék végén erőforrások nem mozgathatók át a pontozandó őszlapkákra, kivéve a kezdőjátékos jelzőt, amennyiben azt egy erőforrásnak tekintjük a birtokosa.) Ezután fektessétek az erőforrásjelzőket az egyik oldalukra, hogy elkerüljétek a dupla beszámítást.
-  Pontozzátok azokat a **juhokat**, amelyek a játék során **juhokol** lapkákra kerültek. (A játék végén juhok nem mozgathatók át a **juhokolra**.) Ha a játékos birtokolja a **takácsot** is, akkor úgy is dönthet, hogy a juhakolon lévő egyik juhot nem számolja bele a **juhokolba**, hanem ott hagyja, hogy a **takács** felhasználásával számolhassa meg a mezőit. Ezután fektessétek a juhokat az oldalukra, hogy elkerüljétek a dupla beszámítást.
-  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**, és/vagy a **tejüzem** téllapkák bármelyikét. A játék végén az állatok nem helyezhetők át.
- Ha a játékos birtokolja a **Flipper** hajót, akkor a játékos felfejeszti az egyik lapkát a falujában. Ha a játékos a **Flipper II** hajót birtokolja, akkor a játékos kap egy általa választott bővítményt, amelyet bármelyik olyan felfejesztett lapkájára ráhelyezhet, amelyik még nem tartalmaz bővítményt. A játékosnak egyik esetben sem kell megfizetnie a fejlesztés költségét.
- Pontozzátok a **fix pontokkal** rendelkező lapkákat, a lapkák információs szövegdobozának jobb felső sarkában található értékük alapján.
-  Pontozzátok a **bővítményeket**, a bővítményekkel felfejesztett falulapkákon feltüntetett fix pontok alapján.
- Szükség szerint **helyezzétek át** a munkásokat, jártasságlapkákat, megmaradt erőforrásokat és a kezdőjátékos jelzőt (amennyiben még nem került beszámításra) a megmaradt téllapkákra, hajólapkára és  szerződésekre.
-  7 pont jár minden egyes teljesített **szerződésért** (vagy 10 pont, amennyiben a játékos birtokolja a **Fehér Szél II** hajót).
- Pontozzátok a megmaradt **téllapkákat**.
- Pontozzátok a megmaradt **hajólapkákat** (Megjegyzendő, hogy a **Tengeri Fuvallat** révén megszerezhető pontok száma legfeljebb 32 lehet, még akkor is, ha egy játékos otthonlapkája ötnél több folyólapkával van összekötve.)
- Pontozzátok a **forduló sorrend lapkákat**, egy pont jár minden egyes szomszédos lapkáért.
- Egy pont jár minden egyes **arany** erőforrásért (amelyik még nem került beszámításra, például az 9. pontban az **ékszerésznél**).

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

Játék végi pontozás



A pontozás menete:

Pontozzátok a pontozandó őszlapkákra helyezett **erőforrásokat**.

Pontozzátok a **juhokol** lapkákra helyezett juhokat.

Pontozzátok minden egy vagy több **állatot** tartalmazó **mezőt**.

Ha egy játékos birtokolja a **Flipper** hajót, akkor felfejeszti az egyik lapkáját. Ha egy játékos a **Flipper II** hajót birtokolja, akkor lehelyezhet egy bővítményt.

Pontozzátok a **fix pontokkal** rendelkező lapkákat.

Pontozzátok a **bővítményeket**.

Pontozzátok a **szerződéseket**.

Pontozzátok a megmaradt **téllapkákat**.










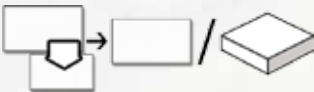











Pontozzátok a megmaradt **hajólapkákat**.

Pontozzátok a **forduló sorrend lapkákat**.

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

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

Pontozó táblázat

		 #	1	2	3	4	5	6
1		  x 						
2		 x 						
3								
4			-	-	-	-	-	-
5								
6								
7			-	-	-	-	-	-
8								
9								
10								
11		 x 						
12								
=								

Lapkák - részletezés

Hajók

Minden játékos kap egy hajólapkát a tél végén, és ekkor a *Keyflower - the Merchants* hajólapkái a következő előnyöket biztosítják:



Keyflower II (2+ játékos esetén). 3 aranyat ér, amely a játékos otthonlapkájára kerül. Ez az arany nem rendelhető hozzá az őszi pontozandó lapkákhöz (**pajta, kovács, kőfejtő és fatelep**) mint erőforrás, mivel

ezekre a lapkára csak a játék vége előtt helyezhetők erőforrások. Ezek az erőforrások a téllapkára azonban áthelyezhetők, hogy segítségükkel teljesíthetők legyenek a szerződések, vagy egyszerűen megtarthatók a pontértékük végett.



Tengeri Bástya II [Sea Bastion II] (2+). Ősz végén a **Tengeri Bástya II** hajót elnyerő játékosnak egy másik hajót kell választania, egy olyat, amelyik már nincs játékban, és amelyik helyettesíti a **Tengeri Bástya II**

hajót a téli évszakra. Ez lehetővé teszi a játékosnak, hogy a hajók közül a számára legkedvezőbb téli pontozandó lapkát válassza. Ha a helyettesítő hajó a *Keyflower* alapjátékból kerül ki, akkor annak képessége végett a *Keyflower* szabályait lapozzátok fel.



Tengeri Fuvallat II [Sea Breeze II] (3+). 2 pont jár minden egyes téllapkéért a játékos falujában a játék végén. (Megjegyzendő, hogy a forduló sorrend lapkák és a hajólapkák nem minősülnek téllapkáknak.)



Flipper II (4+). A játékos kap egy általa választott bővítést, amelyet bármelyik olyan felfejlesztett lapkájára ráhelyezhet, amelyik még nem tartalmaz bővítést. Szokás szerint, a hatás megduplázza a

lapka pontértékét. A játékosnak nem kell megfizetnie a bővítésten feltüntetett fejlesztés költségét. Ha nem maradt bővítést, akkor a játékos nem kap bővítést. Ugyanígy, ha a játékosnak nincs olyan felfejlesztett lapkája, amelyiken még nincs bővítést, akkor a játékos nem helyezhet le bővítést. Az olyan téllapkák, mint amilyen például a **Kulcstedrális**, nem fejleszthetők, és ilyenképpen bővítések sem helyezhetők rájuk. Megjegyzendő, hogy a játék végén a munkások áthelyezése a falulapkákról már azelőtt megtörténik, hogy a tél „bónuszok” pontozásra kerüljenek, így a tél évszak végén egy játékosnak nem kell igazodnia a lapkán lévő munkások színéhez.



lanvincible II (5+). 2 pont jár a játékos minden egyes fejlesztés képesség szimbólumáért. Ebben beleértendők a lapkákon található szimbólumok, amelyek például a *Keyflower* **patkolókovács, házak, istálló**

és **bognár** lapkáin láthatók, valamint minden egyes faház, amelyet a játékos felépít. Megjegyzendő, hogy ez az érték megduplázzható, ha a játékos rendelkezik a nyári **2b hajóval**.



Fehér Szél [White Wind II] (6). 10 pont jár (a szokásos 7 helyett) minden egyes szerződésért, amelyet a játékos a játék végén teljesít.

Falulapkák

Tavaszipapka



Becsüs [Assayer]. Ha nincs felfejlesztve, akkor a lapkára egy munkást helyező játékos az általános készletből elveszi a következők valamelyikét, amennyiben van elérhető: egy szerződést, vagy egy vas erőforrást, vagy pedig egy kő erőforrást. Ha ez a lapka fel van fejlesztve, akkor a lapkára egy munkást helyező játékos az általános készletből elvesz egy szerződést, egy vas és egy kő erőforrást, amennyiben elérhetők. A szerződés a játékos paravánja mögé kerül. Minden olyan erőforrás, amelyik egy játékos saját falujában termelődik, a **becsüs** lapkára kerül. Minden olyan erőforrás, amelyik egy másik játékos falujában, vagy egy licitálás alatt álló lapka használata révén termelődik, a játékos otthonlapkájára kerül.

Nyárlapka



Könyvelő [Bookkeeper]. Ha nincs felfejlesztve, akkor a lapkára egy munkást helyező játékos elvesz vagy egy szerződést, vagy pedig egy jártasságlapkát, amennyiben elérhetők. Ha ez a lapka fel van fejlesztve, akkor a lapkára egy munkást helyező játékos elvesz egy szerződést és egy jártasság-lapkát, amennyiben elérhetők. A játékos előbb megnézheti a jártasságlapkát, mielőtt eldönti, hogy honnan vesz el a szerződést. A szerződés és/vagy a jártasságlapka a játékos paravánja mögé kerül.

Őszlapka

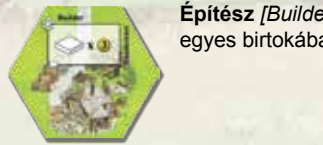


Kereskedő [Merchant]. Ha nincs felfejlesztve, akkor a lapkára egy munkást helyező játékos elvesz vagy egy szerződést és a paravánja mögé teszi. Ha a **kereskedő** fel van fejlesztve, akkor a játékos két szerződést vehet el. Ha a játékos egy képpel lefelé fordított szerződést választ, akkor előbb megnézheti azt, mielőtt eldönti, hogy honnan vesz el a második szerződést. Ha a játékos egy képpel felfelé fordított szerződést választ, akkor előbb felfedheti a hiányzó helyre kerülő szerződést, mielőtt eldönti, hogy honnan vesz el a második szerződést.

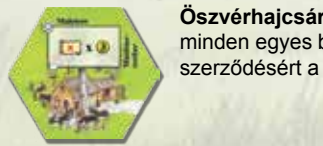
Téllapkák



Kézműves [Artisan]. A játékos kap 2 pontot minden egyes birtokában lévő felfejlesztett lapkéért a játék végén.



Építész [Builder]. A játékos kap 3 pontot minden egyes birtokában lévő bővítéért a játék végén.



Őszvérhajcsár [Muleteer]. A játékos kap 3 pontot minden egyes birtokában lévő nem teljesített szerződésért a játék végén.

Játékváltozatok

A. Kereskedők játékváltozata.

Amikor hajólapkákat választotok, akkor kizárólag *Keyflower - the Merchants* hajólapkáit válasszatok.

Tavasszal, nyáron és ősszel a *Keyflower - the Merchants* falulapkáival játsszatok, amelyekhez minden évszakban annyi lapkát adjatok hozzá a *Keyflower* alapjátékból, hogy meglegyen a megfelelő darabszám.

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

B. Gémekek 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 vesztes licitálásokból, az évszak végén a játékos a saját falujából tesz szert, valamint a zöld munkások (amelyeket nem a zsákból húz) mind a játékos paravánja elé kerülnek. A jártasságlapkákat, a búzalapkákat és a szerződéseket a játékos szintén a paravánja elé teszi. A képpel lefelé kapott jártasságlapkák és a szerződések 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 játékváltozat.

Ha a játékosok képességei eltérnek, 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**.

Grafika **Jasmin Borowski**, **Jo Breese**, **Richard Breese** és **Hattie Throssell**.

Megvalósítás **Richard Breese**.

Holland fordítás **Marie-José** és **Ronald van Lent**.

Francia fordítás **Ludovic Gimet**.

Német fordítás **Ferdinand Köther**.

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

A játék megvásárolható: www.jatekmester.com

A tervezők szeretnének köszönetet mondani a következő személyeknek a *Keyflower* projekt és a *Keyflower - the Merchants* kiegészítő tesztelése során nyújtott segítségükért:

Jonathan Badger, Tony Boydell (akinek a játék nevét is köszönhetjük), Jenny Bradbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Mark Chessher, Roy Cross, Peter Duckworth, Caroline Elliott, Andreas Frank, John Gilmour, Paul Grogan, Andrew Harding, Richard Harris, Mikko Heikelä, Alan How, Mike Hutton, Martin Leathwood, Paul Mansfield, Alan Paull, Charlie Paull, Simmy Peerutin, Matthew Reid, Tony Ross, Mike Ruffhead, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Ian Vincent, Ian Wilson és Matthew Woodcraft.

2014 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.hutter-trade.com



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

Noha a gyártók mindent elkövetnek annak érdekében, hogy a te *Keyflower - the Merchants* példányod is komplett és hibátlan legyen, az egységek és komponensek nagy száma miatt azonban időnként előfordulhatnak problémák. Ilyen esetekben:

Kérjük, vedd fel a kapcsolatot:

Service@GameSalute.com
vagy látogass el a www.GameSalute.com/Replacements oldalra, amennyiben a példányodat az **USA-ban** vásároltad.

Kérjük, vedd fel a kapcsolatot:

info@hutter-trade.com
vagy látogass el a www.hutter-trade.com oldalra, amennyiben a példányodat **bárhol máshol** vásároltad.