

Wprowadzenie

Keyflower to gra dla dwóch do sześciu osób, trwająca cztery rundy. Każda runda reprezentuje jedną z pór roku: wiosnę, lato, jesień i zimę. Każdy gracz rozpoczyna grę z kaflem „domu” i startową drużyną ośmiu robotników wylosowanych spośród niebieskich, czerwonych i żółtych. Robotnicy są używani do licytowania o kafle, które zostaną dodane do wiosek graczy. Dopasowani kolorami robotnicy mogą też być użyci do zdobywania surowców, umiejętności, kolejnych robotników i punktów zwycięstwa. Wykorzystać przy tym można nie tylko własne kafle, ale również przeciwników lub kafle dopiero wystawione na licytację.

Podczas wiosny, lata i jesieni na pokładzie Keyflower oraz innych łodzi przybędzie więcej robotników. Wśród nich będą również posiadający dodatkowe umiejętności obróbki najważniejszych surowców: żelaza, drewna i kamienia. Zimą gracze będą wybierali kafle do licytowania, dzięki którym będzie można zdobyć dodatkowe punkty zwycięstwa za szczególne kombinacje surowców, umiejętności lub robotników.

Keyflower oferuje graczom wiele różnych wyzwań, a dzięki losowaniu kafli, które wezmą udział w poszczególnych rozgrywkach, każda partia może mieć zupełnie inny przebieg. Dlatego też gracze muszą zachować czujność i optymalnie wykorzystać swoje zasoby, umiejętności, możliwości usprawnień i transportu oraz robotników.

Streszczenie zasad

Wprowadzenie

Gra trwa przez cztery pory roku.

Gracz na początek otrzymuje kafelek „domu” i ośmiu robotników.

Przy pomocy robotników można licytować nowe kafle do swojej wioski lub zdobywać potrzebne zasoby.

Na początku każdej pory roku robotnicy przypluwają na pokładzie Keyflower. Pojawiają się też nowe kafle do licytowania.

Wygrywa gracz, którego wioska i robotnicy przyniosą najwięcej punktów zwycięstwa.

Keyflower

Elementy i klucz

64 sześciokątne kafle:

4 kafle kolejności graczy



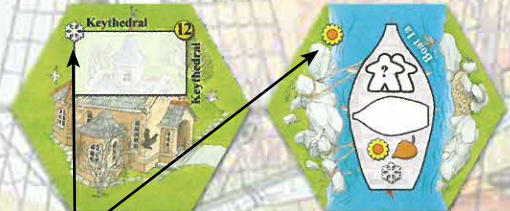
6 kafli łodzi



6 kafli domu



48 kafli wioski (w tym 4 kafle łodzi letnich)



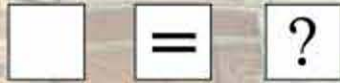
48 znaczników umiejętności:



kowadła (po 16 znaczników)

kilofy

piły



Dowolny znacznik

Tego samego typu

Wylosowany

Na kafle wioski składa się po 12 kafli dla każdej pory roku. Rozróżnić je można dzięki ikonie w lewej-górnej części kafła: wiosna, lato, jesień i zima

120 drewnianych znaczników surowców:



48 złota (żółte)

24 żelaza (czarne)

24 kamienia (szare)

24 drewna (brązowe)

Podczas gry złoto można wykorzystać jako zamiennik każdego innego surowca, również w fazie podliczania punktów. Złoto na koniec gry jest warte jeden punkt za każdy znacznik.

141 drewnianych robotników:



40 niebieskich

20 zielonych

40 czerwonych

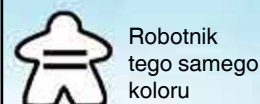
40 żółtych



1 purpurowy znacznik gracza rozpoczynającego



Dowolny robotnik

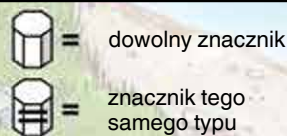


Robotnik tego samego koloru



Losowy robotnik

6 parawanów



dowolny znacznik

znacznik tego samego typu

12 torebek strunowych 1 czarny woreczek

(do przechowywania i losowania robotników)



Rozstawienie początkowe

(litery odnoszą się do ilustracji na spodzie pudełka)

Obszar gry to miejsce na środku stołu, gdzie wyłożonych zostanie 6-10 kafli do licytacji oraz miejsca bezpośrednio przed graczami, gdzie układają swoje wioski.

- A** Umieść **niebieskich, czerwonych i żółtych** robotników w materiałowym woreczku. **B** Umieść **zielonych** robotników obok obszaru gry.
- C** Znaczniki **surowców** posegreguj według rodzaju i umieść obok obszaru gry.
- D** Wymieszane znaczniki **umiejętności** ułóż w stosy, ilustracją do dołu i umieść obok obszaru gry.
- E** Każdy z graczy otrzymuje jeden **parawan** (dach i ściana oraz dwa kominy).
- F** Każdy gracz losuje z woreczka **ośmiu robotników** i nie pokazując innym graczom, umieszcza za parawanem

Sześciokątne kafle należy podzielić według typu na kafle domu [Home/Hof] (6), kolejności graczy (4), łodzi (6) i pór roku (po 12), a następnie umieścić w woreczkach.

- G** Każdy z graczy losuje jeden **kafel domu** i umieszcza na środku swojego obszaru gry. **H** Gracz, który wylosował kafel domu o **najniższym** numerze, bierze purpurowy **znacznik gracza rozpoczynającego**.

I Liczba **kafli łodzi** użytych w grze jest równa liczbie graczy. Każdy kafel na wierzchniej stronie ma oznaczenie informujące w której grze go użyć (np. 3+ oznacza trzech lub więcej graczy). Kafle łodzi umieść w rzędzie tuż obok obszaru gry (gracze powinni skorzystać z okazji zapoznania się z możliwościami punktowania opisanymi na rewersach tych kafli). Na kaflach łodzi umieść losowe znaczniki **umiejętności** (ilustracją do góry) i **robotników** w losowych kolorach, w liczbie wskazanej przez ilustrację na każdej łodzi.



J Liczba oraz używana strona kafli **kolejności graczy** również zależy od liczby osób biorących udział w grze. Każdy kafel posiada oznaczenie, czy jest używany (sprawdź obie strony kafła). Kafle należy umieścić w rzędzie tuż obok obszaru gry, jeszcze bliżej, niż kafle łodzi.

Na środku obszaru gry umieść **kafle wioski** odpowiednie dla rundy wiosennej tak, aby ikona zielonego listka była widoczna, a wszystkie kafle obrócone w tym samym kierunku, co łodzie i kafle kolejności graczy. Gracze powinni móc przypisać sobie jedną z sześciu krawędzi każdego kafła leżącego w obszarze gry.

W zależności od liczby graczy, każdy otrzymuje dwa lub trzy losowo dobrane, zakryte kafle **rundy zimowej** (zgodnie z tabelą poniżej). Gracze mogą oglądać swoje kafle, ale nie mogą ich ujawniać pozostałym. Przez pierwsze trzy rundy kafle te nie będą używane.

Niewykorzystane kafle łodzi, kolejności graczy, wiosny i zimy odłóż do pudełka. Nie będą już brały udziału w grze.

Kafle lata i jesieni odłóż na bok. Będą wykorzystywane w drugiej i trzeciej rundzie.

Tabela: Liczba sześciokątnych kafli używanych w grze

Liczba graczy	2	3	4	5	6
Kafle domu	2	3	4	5	6
Kafle łodzi	2	3	4	5	6
Kafle kolejności	1	2	3	4	4
Wiosna, lato, jesień	6	7	8	9	10
Zima na każdego gracza	3	3	3	2	2
Zima łącznie w grze	2-6	3-9	4-12	5-10	6-12

Rozstawienie początkowe

Umieść **niebieskich, czerwonych i żółtych** robotników w woreczku.

Znaczniki **surowców, umiejętności i zielonych** robotników umieść obok obszaru gry.

Każdy z graczy otrzymuje jeden **parawan**.

Każdy gracz losuje z woreczka **ośmiu robotników**.

Sześciokątne kafle należy podzielić według typu na kafle domu, kolejności graczy, łodzi, wiosny, lata, jesieni i zimy.

Każdy z graczy losuje jeden **kafel domu**. Kafel o **najniższym** numerze wyznacza **gracza rozpoczynającego**.

Umieść **kafle łodzi** (tyle, ilu jest graczy) obok obszaru gry. Na kafłach umieść losowe znaczniki **umiejętności** i **robotników** zgodnie z ilustracjami na kafłach.

Dobierz **kafle kolejności graczy** odpowiednie do liczby osób biorących udział w grze i umieść obok obszaru gry. Właściwy znacznik liczby graczy powinien być widoczny w lewym górnym rogu kafła.

W obszarze gry rozmieść **kafle wioski rundy wiosennej**. Ich liczba powinna być zgodna z tabelą, a ikona zielonego listka widoczna.

Każdy gracz otrzymuje dwa lub trzy losowo dobrane, zakryte **kafle rundy zimowej** (zgodnie z tabelą).

Kafle rundy letniej i jesiennej nie są na razie używane w grze.

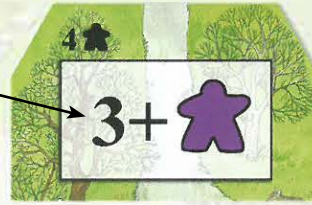
Tabela obok pokazuje liczbę kafli danego typu w zależności od liczby osób biorących udział w grze.

Rozpoczęcie pory roku

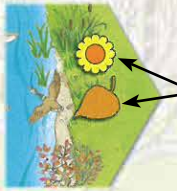
Po fazie rozstawienia początkowego wszystko jest gotowe do rozpoczęcia rozgrywki. W rundzie **wiosny** pierwszym jest gracz, który wylosował kafel domu o **najniższym** numerze. Gracz ten otrzymuje purpurowy znacznik.



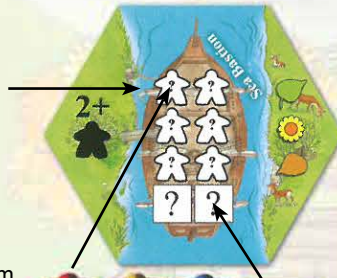
W kolejnych trzech rundach pierwszym graczem będzie ten, który wygrał ostatnią licytację o kafel **kolejności z najwyższym** numerem (dodatkowo **oznaczony purpurowym znacznikiem**).



Rozpoczynając nową rundę należy odwrócić kafle łodzi w tę stronę, po której widoczna jest ikona odpowiadająca rozgrywanej porze roku.



Rozpoczynając rundę pory roku (z wyjątkiem zimy) należy zappełnić kafle łodzi znacznikami robotników i umiejętności.



Jeżeli znaczników będzie za mało, na każdą łódź należy dokładać po jednym aż do wyczerpania zasobów (przestrzegając ilustracji na kablach łodzi).



Na początku rundy (z wyjątkiem zimy) umieść na środku obszaru gry kafle odpowiednie dla rozgrywanej pory roku tak, jak miało to miejsce na początku



gry, dla rundy wiosennej. Liczba kafli musi być zgodna z tabelą. Kafle muszą być ułożone tak, aby gracze znali przypisane im krawędzie, a odpowiednia ikona pory roku była widoczna. Jeżeli dany kafel posiada taką samą ikonę pory roku po obu stronach, należy dokonać wyboru losowo (tak, jak podczas rzutu monetą). Niewykorzystane kafle wioski dla danej pory roku należy odłożyć do pudełka.

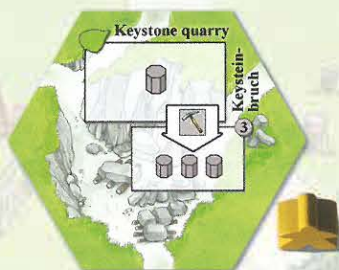
Rozpoczynając **rundę zimy** gracze wybierają, które z ich zimowych kafli wioski trafią na obszar gry. Każdy z graczy bierze w tajemnicy wybrane przez siebie kafle (przynajmniej jeden) i trzyma w zamkniętej dłoni nad obszarem gry. Następnie gracze równocześnie kładą je zakryte na środku obszaru gry. Kafle są tasowane, a następnie odkrywane i układane w obszarze gry, jak w poprzednich rundach.

Niewykorzystane kafle wioski należy odłożyć do pudełka.

Tura gracza

W swojej turze gracz umieszcza jednego lub wielu robotników w jednym miejscu obszaru gry, aby:

1. licytować kafel wioski/kolejności*
2. użyć kafła wioski (zobacz rozdziały „Produkcja” i „Transport i usprawnienia”)



* Kafle łodzi nie podlegają licytacji, ale ich zawartość może być zabrana przez graczy w następnej rundzie. W celu ustalenia kto pierwszy wybiera łódź i zabiera znaczniki licytuje się kafle kolejności graczy.

Tury graczy następują kolejno w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara do momentu, aż wszyscy gracze spasują kolejno po sobie. Gracz, który spasował może wrócić do gry, jeżeli wszyscy pozostali gracze jeszcze nie spasowali.

Rozpoczęcie pory roku

Gracz, który wylosował kafel domu o najniższym numerze, otrzymuje znacznik **pierwszego gracza** i rozpoczyna rundę **wiosenną**.

W rundzie **letniej, jesiennej i zimowej** graczem rozpoczynającym jest ten, który wylicytował kafel kolejności oznaczony purpurowym znacznikiem.

Odwróć znaczniki **łodzi** tak, aby widoczna była ikona odpowiadająca bieżącej rundzie.

Rozpoczynając rundę pory roku (z wyjątkiem zimy) należy zappełnić kafle łodzi znacznikami robotników i umiejętności.

Na początku rundy (z wyjątkiem zimy) umieść na środku obszaru gry kafle odpowiednie dla rozgrywanej pory roku. Liczbę kafli podaje tabela na stronie 2.

Na początku rundy zimowej każdy z graczy wybiera jeden lub więcej ze swoich kafli zimowych i dokłada do puli kafli, które będą licytowane w rundzie zimowej.

W swojej turze gracz umieszcza jednego lub wielu robotników w jednym miejscu obszaru gry, aby:

1. licytować kafel wioski/kolejności
2. użyć kafła wioski

Tury rozgrywane są w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara do momentu, aż wszyscy gracze spasują kolejno po sobie.

Licytacja

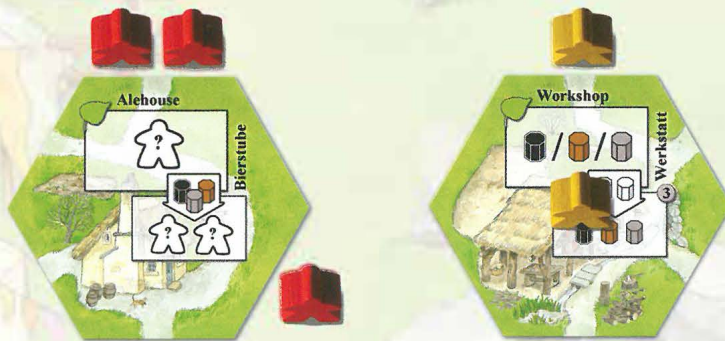
Kafle wiosek

Aby dołączyć kafel do swojej wioski gracz musi wygrać licytację wystawiając większą liczbę robotników niż przeciwnicy.

1. Gracz decyduje, który kafel chce licytować, a następnie kładzie jednego lub wielu robotników przy swojej krawędzi licytowanego kafała. Do tego celu można wykorzystać własnych robotników schowanych za parawanem lub aktualnie przegrywających licytację o inny kafel. Robotnicy prowadzący w licytacji danego kafała nie mogą zostać zabrani.



2. Wszyscy robotnicy użyci w licytacji muszą mieć taki sam kolor, jak inni robotnicy ustawieni wokół tego kafała lub znajdujący się na nim. Zasada spójności koloru dotyczy również robotników w kolorze zielonym.



3. Jeżeli inny gracz prowadzi w licytacji o dany kafel, jego ofertę można przebić licytując większą liczbą robotników, czyli dokładając do swojej krawędzi kafała przynajmniej tylu robotników, aby ich suma była większa od liczby robotników przy każdej z pozostałych krawędzi. Nie ma górnego limitu użytych robotników.

4. Gracz prowadzący w licytacji o dany kafel może w swojej turze dokładać kolejnych robotników, aby umocnić swoją pozycję.

5. Robotnicy aktualnie przegrywający licytację mogą w turze gracza zostać przeniesieni w celu wsparcia innej licytacji, użycia kafała wioski lub odrzuceni (zob. opis kafała **Tavern**). Przenoszeni robotnicy nie mogą zostać rozdzieleni. Przenoszeni robotnicy nie mogą zostać zabrani z powrotem za parawan. Przenoszonych robotników można wesprzeć dodatkowymi, dobranymi z za parawanu lub zdjętymi z innej przegranej licytacji.

Kafle kolejności graczy

Gracze mogą również kłaść robotników przy krawędziach kafała kolejności. Podczas wiosny, lata i jesieni nie będzie można jednak dołączyć wylicytowanych kafała do swojej wioski. Zamiast tego kafele determinują kolejność, w jakiej gracze będą dobierać znaczniki umiejętności i robotników z kafała łodzi na końcu rundy. Ustalają również, który gracz będzie rozpoczynał kolejną rundę.

Gracz może licytować wiele kafała kolejności, ale w przypadku wielu zwycięstw wykorzystać może tylko jeden, wybrany przez siebie.

Podczas zimy kafele są dołączane do wioski według normalnych zasad. Gracz, który wylicytował wiele kafała kolejności, dołącza je wszystkie.



Licytacja

Gracz licytuje kafel wioski kładąc jednego lub wielu robotników przy odpowiadającej graczowi krawędzi kafała.

Dokładani do licytacji robotnicy muszą mieć ten sam kolor, co robotnicy już biorący udział w licytacji i umieszczeni na kafele.

Podczas licytowania należy wystawić więcej robotników niż wystawił poprzedni licytujący.

Przelicytowani robotnicy mogą zostać przeniesieni do innej licytacji, użyci do produkcji lub odrzuceni. Robotników nie można rozdzielać.

Kafle kolejności graczy

Kafele kolejności również podlegają licytacji.

Kafele określają kolejność dobierania znaczników robotników i umiejętności z łodzi oraz ustalają gracza rozpoczynającego.

Produkcja

Gracz może zdobyć surowce, umiejętności oraz dodatkowych robotników poprzez umieszczenie swoich robotników na kaflach wioski. Mogą to być kafle należące do własnej wioski, wioski przeciwnika i (za wyjątkiem zimy) kafle, o które właśnie trwa licytacja.

Jeżeli kafel jest używany po raz pierwszy w rundzie, gracz umieszcza na nim zazwyczaj* jednego robotnika.

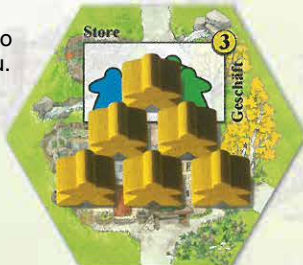
Jeżeli o kafel toczy się już licytacja, do użycia kafla można wykorzystać robotnika w kolorze takim samym, jak kolor robotników biorących udział w licytacji.



Gracz może użyć kafla już zajętego, kładąc na nim przynajmniej o jednego robotnika więcej, niż zostało położonych przy poprzedniej produkcji na tym kaflu.

Robotnicy muszą mieć ten sam kolor, co poprzednio położeni na tym kaflu.

Na kaflu może się znaleźć maksymalnie sześciu robotników.



Gracz czerpie korzyści z użytego kafla natychmiast po położeniu na nim robotników.

1. **Surowce** zdobyte we własnej wiosce należy od razu umieścić na kaflu, który został użyty do wytworzenia tych surowców.
2. **Surowce** zdobyte poza własną wioską (czyli na kaflach licytowanych lub w wioskach przeciwników) należy umieścić w swojej wiosce, na kaflu domu.
3. Zdobyte żetony **umiejętności** gracz losuje z zasobów obok obszaru gry i umieszcza za swoim parawanem.
4. Zdobyli **robotnicy** dobierani są z woreczka i umieszczani za parawanem. Jeżeli narysowany na kaflu robotnik miał kolor biały, należy go dobrać losowo.
5. Zdobyli **robotnicy** zieloni dobierani są z zasobów obok obszaru gry i umieszczani za parawanem.

*Gracz kładzie jednego robotnika, jeżeli chce wykonać produkcję jak najmniejszym kosztem. Kolejna produkcja może kosztować już dwóch robotników, a ostatnia trzech. Można jednak wykorzystać ograniczenie do sześciu robotników, by zablokować produkcję przeciwnikom. Na przykład gracz rozpoczynający produkcję dwoma robotnikami uniemożliwia wykorzystanie kafla trzy razy, a gracz rozpoczynający trzema robotnikami będzie jedynym, który skorzystał z tego kafla.

Mało prawdopodobna wydaje się sytuacja, w której zabraknie graczom znaczników umiejętności lub robotników. W takim wypadku należy jednak dobrać tylko taką liczbę znaczników, jaka jest dostępna. Liczba znaczników umiejętności, surowców i zielonych robotników jest znana. Kiedy natomiast gracze podejrzewają, że znaczniki robotników w woreczku mogą się niebawem skończyć, mają prawo do sprawdzenia liczby robotników poprzez dotykanie woreczka. Zagłębienie do środka nie jest dozwolone podczas gry.

Produkcja

Gracz może umieszczać robotników na kaflach swojej wioski, wioski przeciwnika oraz na kaflach licytowanych.

Aby użyć kafla należy położyć na nim co najmniej jednego robotnika.

Jeśli o kafel toczy się już licytacja, do produkcji należy użyć robotnika w tym samym kolorze co robotnicy licytujący.

Gracz może zwykle użyć kafla po raz drugi kładąc na nim dwóch robotników i po raz trzeci kładąc trzech. Znaczniki robotników muszą mieć ten sam kolor, co znaczniki użyte podczas poprzednich produkcji.

Na kaflu może się znaleźć maksymalnie sześciu robotników.

1. Surowce zdobyte we własnej wiosce należy umieścić na kaflu, który został użyty do produkcji.
2. Surowce zdobyte poza własną wioską umieszcza się na swoim kaflu domu.
3. Żetony umiejętności gracze chowają za swoim parawanem.
4. 5. Zdobyli robotnicy trzymanii są za parawanem.

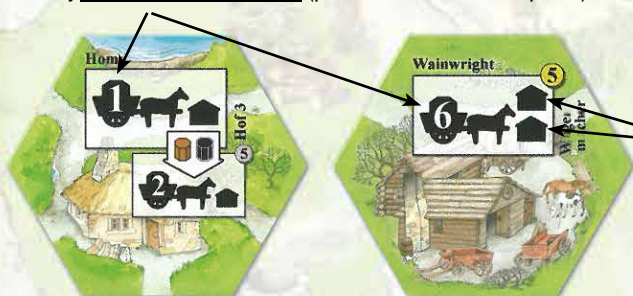
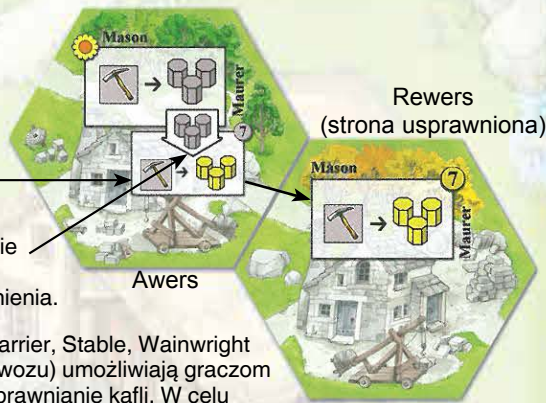


Transport i usprawnienia

Kafle wioski (za wyjątkiem łodzi i kafli zimowych) mogą zostać usprawnione poprzez odwrócenie rewersem do góry. Możliwości kafła usprawnionego można zobaczyć również na awersie, w mniejszym, dolnym polu.

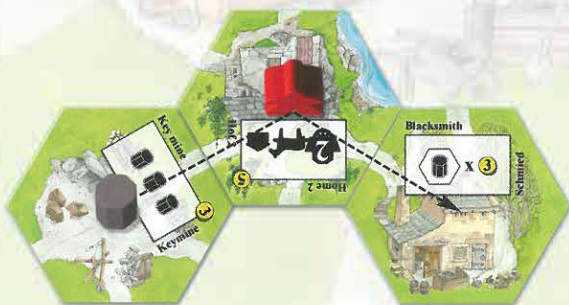
W polu usprawnienia (w kształcie strzałki skierowanej w dół) podany jest koszt akcji usprawnienia.

Kafle domu i kafle transportu (Farrier, Stable, Wainwright posiadają ikonę zaprzężonego wozu) umożliwiają graczom transportowanie surowców i usprawnianie kafli. W celu wykonania tych akcji gracz kładzie znaczniki robotników na kafli transportu (zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale Produkcja). Gracz może przemieścić towary w liczbie mniejszej lub równej liczbie akcji transportu (podane na kafli transportu).



Następnie gracz może usprawnić kafle wioski. Maksymalna liczba kafli zależy od liczby ikon strzałek usprawnienia na kafli.

Transport musi odbywać się wzdłuż dróg. Akcje transportu mogą zostać przeznaczone na przemieszczanie jednego surowca lub rozdzielone pomiędzy wiele. Np. dzięki dwóm akcjom transportu dwa znaczniki surowców mogą zostać przesunięte na sąsiednie pole, albo...



...jeden surowiec może zostać przesunięty o dwa pola.

Jeżeli chcemy usprawnić dany kafel wioski, muszą na nim znajdować się surowce niezbędne do wykonania akcji usprawnienia (podane na strzałce tegoż kafła). Przed wykonaniem akcji wymagane surowce odkładane są do zasobów ogólnych.

Jeżeli do usprawnienia wymagane są znaczniki umiejętności, gracz wyklada je zza swojego parawanu i odkłada ilustracją do dołu do zasobów ogólnych.

Podczas akcji usprawniania odwracamy kafel wioski na drugą stronę tak, aby zachować jego dotychczasową orientację i połączenia drogowe. Przed obróceniem kafła należy zdjąć z niego pozostałe znaczniki i umieścić z powrotem po obróceniu.

Transport i usprawnienia

Kafle wioski mogą zostać usprawnione poprzez odwrócenie rewersem do góry.

W polu usprawnienia podany jest koszt akcji usprawnienia.

Aby transportować surowce i/lub ulepszyć kafel, należy położyć znaczniki robotników na kafli domu lub jednym z kafli transportu. Na kaflach podana jest maksymalna liczba akcji transportu i ulepszenia.

Transport musi odbywać się wzdłuż dróg.

Akcje transportu można rozdzielić pomiędzy różne surowce.

Surowce wymagane do usprawnienia danego kafła muszą znajdować się na tym kafli.

Znaczniki umiejętności wykladane są zza parawanu gracza.

Znaczniki nieużywane podczas usprawniania pozostają na usprawnianym kafli. Usprawniany kafel zachowuje swoją orientację i połączenia drogowe.

Koniec pory roku

Runda pory roku kończy się, kiedy wszyscy gracze spasują kolejno po sobie w licytacji. Sposób rozgrywania:

1. Nieudane licytacje

Gracze zabierają z obszaru gry swoich robotników, którzy brali udział w licytacji, ale jej nie wygrali. Znaczniki chowane są za parawanami graczy.

2. Niewylicytowane kafle wioski

Kafle wioski, których nikt nie wylicytował, zostają odłożone do pudełka. Jeżeli znajdowały się na nich znaczniki robotników (również zielone), zostają umieszczone w woreczku.

3. Wylicytowane kafle wioski

Rozpoczynając od pierwszego gracza (dla uniknięcia chaosu przy stole) gracze po kolei:

- Zabierają z obszaru gry kafle, które wylicytowali oraz znaczniki robotników, jeżeli znajdowały się na tych kaflach.
- Odkładają do woreczka robotników, którzy zostali użyti do wygrania licytacji.

4. Robotnicy użyti przy produkcji i usprawnianiu

Gracze zdejmują z kafla swoich wiosek oraz z wylicytowanych kafla wszystkie znaczniki robotników i umieszczają za swoimi parawanami. (W rundzie zimowej robotnicy umieszczeni za parawanem zostaną ujawnieni w celu podliczenia punktów.)

5. Kafle kolejności graczy

a) Wiosna, lato i jesień



i. Gracz, który wygrał kafel z numerem 1 jako pierwszy bierze wszystkie znaczniki robotników i umiejętności z wybranej przez siebie łodzi. Znaczniki umieszcza za parawanem.

ii. Gracze, którzy wylicytowali pozostałe kafle kolejności, dobierają znaczniki zgodnie z rosnącymi numerami na kaflach.



iii. Jeżeli jeden z graczy wylicytował kafel z ilustracją purpurowego znacznika gracza rozpoczynającego, przejmuje ten znacznik od dotychczasowego gracza rozpoczynającego.



iv. Jako ostatni znaczniki dobierają gracze, którzy nie mają żadnego kafela kolejności. Zaczynając od gracza z purpurowym znacznikiem robią to zgodnie z ruchem wskazówek zegara (o ile nie dobierał już znaczników). Jeżeli gracz wylicytował wiele kafla kolejności, użyć może tylko jednego z nich.

v. Jeżeli żaden z graczy nie licytował kafla z ilustracją purpurowego znacznika gracza rozpoczynającego, po zakończeniu dobierania znaczników przez wszystkich graczy znacznik gracza rozpoczynającego należy przekazać osobie siedzącej na lewo.

vi. Robotnicy użyti do wygrania licytacji o kafle kolejności zostają odłożeni do woreczka.

b) Zima

i. Podczas zimy na kaflach łodzi nie ma znaczników robotników ani umiejętności.

ii. Gracz, który wylicytował kafel kolejności z numerem 1 zabiera ten kafel oraz wybrany przez siebie kafel łodzi. Kolejni gracze również zabierają kafle kolejności i kafle łodzi zgodnie z rosnącymi numerami na kaflach. Gracz, który wylicytował więcej kafla kolejności, zabiera je wszystkie, ale wybiera tylko jeden kafel łodzi.

iii. Jeżeli jeden z graczy wylicytował kafel z ilustracją purpurowego znacznika gracza rozpoczynającego, przejmuje ten znacznik.

iv. Pozostali gracze dobierają kafle łodzi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

v. Jeżeli żaden z graczy nie licytował kafla z ilustracją znacznika gracza rozpoczynającego, znacznik należy przekazać osobie siedzącej na lewo.

vi. Gracze dodają kafle kolejności oraz kafle łodzi do swoich wiosek.

Koniec pory roku

1. Zbieranie robotników, którzy przegrali licytację.

2. Usunięcie niewylicytowanych kafla wioski.

3. Gracze kolejno:

a) Zbierają wylicytowane kafle i znaczniki robotników umieszczone na nich.

b) Odkładają do woreczka robotników wygrywających licytację.

4. Przeniesienie za parawan robotników z kafla swojej wioski oraz z kafla wylicytowanych.

5a. Kafle kolejności (wiosna, lato, jesień):

Gracze dobierają znaczniki robotników i umiejętności z łodzi zgodnie z numerami na wylicytowanych kaflach kolejności.

Gracz, który wylicytował kafel z ilustracją purpurowego znacznika gracza rozpoczynającego, przejmuje ten znacznik.

5b. Kafle kolejności (zima):

Gracze dobierają po jednym kafelu łodzi oraz kafle kolejności w porządku zgodnym z numerami na wylicytowanych kaflach kolejności.

Gracze, którzy nie wylicytowali kafla kolejności, dobierają kafle łodzi jako ostatni.

Gracze dokładają kafle do swoich wiosek.

6. Powiększanie wiosek

Gracze równocześnie dodają do swoich wiosek wylicytowane kafle wiosek. W rundzie zimowej dodają również kafle łodzi i kolejności.

Krawędzie kafli, które ze sobą sąsiadują: połączenie drogowe **A**, brak połączenia **B** i woda **C** muszą do siebie pasować. Podczas planowania przyszłej wioski dla gracza może mieć znaczenie, że kafle domu **D** mają pięć wychodzących dróg, kafle wiosenne **E** - cztery, kafle letnie **F** - trzy, kafle jesienne **H** - dwie, a zimowe **I** po jednej. Kafle łodzi **G** nie mają dróg.



W rozgrywce 3-6 osobowej może pojawić się okręt Sea Breese, który daje punkty za łodzie połączone drogą wodną z kaflem domu. Nie zalecane jest układanie kafli jak w przykładzie **I**, ponieważ wówczas kafel domu jest zablokowany od strony wody. W takiej sytuacji kafle łodzi wciąż mogą być dokładane do wioski jeżeli da się je dopasować którąś krawędzią **K**.

Należy pamiętać, że surowce mogą być transportowane jedynie po drogach, a w przypadku pozyskania ich w cudzej wiosce, przeniesione zostają na własny kafel domu. Gracze powinni tak powiększać wioski, aby możliwy był transport surowców z kafli będących ich źródłem na kafle, które danych surowców potrzebują (do usprawnienia lub punktowania).

Raz umieszczony w wiosce kafel nie może być później przemieszczany.

6. Powiększanie wiosek

Gracze równocześnie dodają do swoich wiosek wylicytowane kafle.

Krawędzie sąsiadujących kafli muszą do siebie pasować.

Kafle łodzi nie muszą być dopasowane do wioski krawędziami wody.

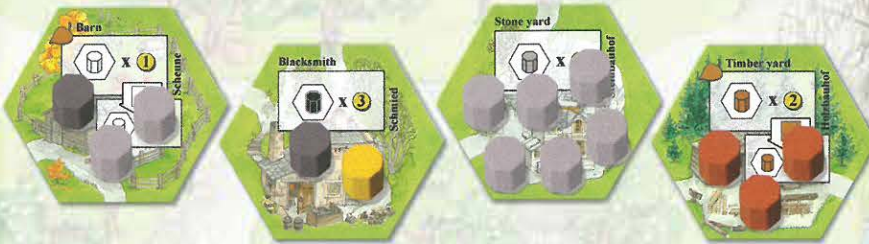
Surowce mogą być transportowane jedynie po drogach. Surowce zdobyte w innych wioskach przenoszone są na kafel domu.

Raz umieszczony w wiosce kafel nie może być później przemieszczany.

Końcowe podliczanie punktów

Gra kończy się z końcem rundy zimowej.

Gracze podliczają punkty za swoje kafele wioski i znaczniki złota.



Tylko właściwe surowce dostarczone na kafele stodoły, kowala, składu kamienia i drewna [**Barn**, **Blacksmith**, **Stone yard**, **Timber yard**] mogą pozostać na kablach w celu przyszłego punktowania. Złoto może zastępować inne surowce, dlatego zawsze gracz może je uznać za właściwe dla kafele, na którym stoi. Każdy surowiec, również złoto, może zostać użyty do punktowania tylko raz, dlatego użyte na powyższych kablach nie będą już więcej punktować.

Pozostałe surowce, znaczniki umiejętności i robotników mogą zostać przypisane do poszczególnych kabl, które dają punkty za zasoby zgromadzone do końca gry. Zasada jednokrotnego punktowania wciąż obowiązuje, stąd na przykład robotnik punktujący dzięki kablowi aptekarza [**Apothecary**] nie będzie już mógł być użyty do punktowania na kabl cechu rzemieślniczego [**Craftsman's guild**], a surowiec nie będzie mógł punktować równocześnie we młynie i wodnym i wiatrowym [**Windmill**, **Watermill**].

Kafele zamieniające zasoby w punkty zwycięstwa mogą być użyte wielokrotnie, jeżeli gracz posiada wielokrotność wymaganych zasobów.



Kafele, które mają tylko podaną ilość punktów w prawym-górnym narożniku, dają graczowi dokładnie taką liczbę punktów.



Gracz, który w momencie punktowania posiada purpurowy **znacznik pierwszego gracza** może potraktować go jako wybrany przez siebie znacznik surowca, umiejętności lub znacznik robotnika (np. jako drewno umieszcza w składzie drewna).



Jeżeli znacznik **złota** nie został do tej pory wykorzystany do punktowania na żadnym kabl, zostaje wymieniony na jeden punkt. (Jeżeli np. gracz punktował na kabl złotnika [**Jeweller**] i wziął za wszystkie znaczniki złota po dwa punkty, nie może już dokonać opisanej wyżej wymiany, gdyż złoto zostało zużyte.)

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu gracze nie mają innego wyjścia, jak powtórzyć rozgrywkę.

Końcowe podliczanie punktów

Gra kończy się z końcem zimy.

Gracze podliczają punkty za swoje kafele wioski i znaczniki złota.

Gracze zdejmują z planszy znaczniki surowców. Tylko odpowiednie typy surowców mogą pozostać na kablach stodoły, kowala, składu kamienia i drewna.

Pozostałe surowce, znaczniki umiejętności i robotników mogą zostać przypisane do poszczególnych kabl, które dają punkty za zasoby zgromadzone do końca gry. Każdy zasób może zostać użyty tylko raz na jednym kabl.

Znacznik pierwszego gracza może zostać potraktowany jako surowiec, znacznik umiejętności lub robotnika.

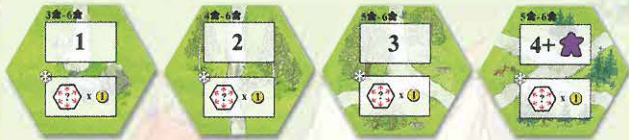
Każdy niewykorzystany znacznik złota zostaje wymieniony na jeden punkt.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

Kafle wioski - objaśnienie

W objaśnieniu zastosowano zwrot „gracz umieszcza robotnika na kafelu”, jednak należy pamiętać, że zgodnie z zasadami produkcji gracze mogą lub (korzystając z kafła po raz kolejny) muszą użyć większej liczby robotników.

Kafle kolejności graczy



W grze występują cztery takie kafle. W zależności od liczby graczy tylko część z nich może być używana w danej rozgrywce. Również strona kafła zależy od liczby graczy. Czarna ikona robotnika wskazuje rozgrywkę, w których dany kafel i dana jego strona są w użyciu. Kafle umieszcza się w obszarze gry zgodnie z instrukcją rozstawienia (str. 2).

Liczby na kafłach informują w jakiej kolejności gracze dobierają znaczniki z kafli łodzi w rundach wiosny, lata i jesieni oraz w jakiej kolejności będą zabierali kafle łodzi w rundzie zimowej.

Ilustracja na kafłu, przedstawiająca purpurowy znacznik robotnika, wskazuje, który gracz będzie rozpoczynał rundę pory roku. Gracz, który wylicytował kafel z tą ikoną przejmuje znacznik gracza rozpoczynającego. Również pod koniec zimy gracz wygrywający licytację o kafel z ilustracją przejmuje purpurowy znacznik.

Podczas rundy zimowej możliwym jest, że gracz wylicytuje więcej niż jeden kafel kolejności i wszystkie dołączy do swojej wioski.

Podczas zliczania punktów każdy kafel kolejności daje po jednym punkcie za każdy kafel stykający się z nim krawędzią. Kafel musi być dołączony do wioski zgodnie z zasadami odpowiadających sobie krawędzi, czyli droga do drogi itd. (z tego obowiązku zwolniony jest posiadacz **Boat 2a**).

Nazwy w dalszej części instrukcji pozostały w języku angielskim, aby ułatwić zestawienie objaśnień z kafłami znajdującymi się w grze. (przyp. tłum.)

Łodzie

W rundzie zimowej każdy gracz zabiera jeden kafel łodzi. Każda łódź daje graczowi punkty zgodnie z instrukcją:



Keyflower (2+ graczy). Po 1 punkcie za każdą posiadaną akcją transportu. (Suma punktów zostanie podwojona, jeżeli gracz posiada **Boat 2b**.)



Sea Bastion (2+). Po 1 punkcie za każdy kafel, przez który przechodzi droga w pętli, czyli kafel z którego można wyjechać z jednej strony, a powrócić z innej.



Sea Breese (3+). Każda łódź połączona nieprzerwaną drogą wodną z kaflem domu daje punkty zgodnie z instrukcją na kafłu.

Porady:

1. Gracze powinni unikać układania kafli wioski tak, aby utrudnić sobie budowę prostego kanału wychodzącego z kafła domu (zobacz przykład 1 na str. 8).
2. Łodzie można dołączać do wioski krawędziami łąki, ale bez połączenia z kaflem domu nie dadzą punktów z **Sea Breese**.



Flipper (4+). Gracz obraca jeden ze swoich kafli wioski nie wykorzystując akcji usprawnienia i nie płacąc wymaganymi surowcami. Dodatkowo daje 2 punkty.



Invincible (5+). 5 punktów.



White Wind (6). 1 punkt za każdego robotnika zdobytego do momentu zliczania punktów. Wliczani są robotnicy zza parawanu oraz robotnicy ustawieni na kafłach wioski należącej do gracza.

Każdy znacznik robotnika może punktować tylko raz, zatem robotnicy przynoszący punkty na **White Wind** nie mogą zostać użyty do punktowania na takich kafłach, jak np. **Key market**, czy **Apothecary**.

Łodzie letnie

Kafle łodzi letnich posiadają ikonę pory roku po obu stronach, zatem dowolna strona może zostać użyta do rozgrywki. Wprowadzając do rozgrywki kafle łodzi letnich należy losowo wybrać stronę kafła. Kafel nie może być odwracany podczas gry. Łódź letnia daje graczowi specjalną zdolność, z której może korzystać podczas gry bez zużywania robotników. Na kafłu łodzi letniej nie można umieszczać znaczników robotników.

Zdolność łodzi letniej jest przypisana tylko i wyłącznie do gracza, który jest właścicielem wioski z tym kaflem.



Boat 1a. Pod koniec rundy lata i jesieni gracz poza standardowym dobieraniem robotników dociąga dwóch dodatkowych z woreczka (jeśli jeszcze są). Pod koniec rundy zimowej, kiedy zabierane są kafle łodzi, gracz również dociąga dwóch robotników. Dociąganie następuje w kroku 5. końca pory roku, zatem już po odrzuceniu do woreczka wszystkich robotników, którzy wygrali licytację o kafle wioski i kafle kolejności graczy.



Boat 1b. W kroku 5. końca pory roku gracz poza standardowym dobieraniem znaczników robotników (lub zabieraniem kafli łodzi w rundzie zimowej) dobiera z zasobów ogólnych jeden zielony znacznik robotnika (jeśli jest dostępny).



Boat 2a. Podczas transportu surowców gracz może przemieszczać surowce między sąsiadującymi kafłami nawet, jeżeli nie są one połączone drogą. Dodatkowo podczas dołączania kafła do wioski gracz nie musi przestrzegać zasady dopasowania kafli odpowiednimi krawędziami. Zdolność ta nie wpływa na **Sea Bastion** - aby kafel zaliczał się do drogi będącej w pętli, droga ta musi być nieprzerwana i zbudowana zgodnie z zasadami dopasowania krawędzi.



Boat 2b. Gracz podczas transportowania i usprawniania dysponuje podwojoną liczbą akcji transportu i usprawnienia. Jeśli gracz posiada kafel **Keyflower**, otrzymuje podwojoną liczbę punktów.



Boat 3a. Podczas usprawniania kafła dowolne surowce (drewno, żelazo, kamień, złoto) mogą zastępować dowolne inne surowce.



Boat 3b. Podczas końcowego punktowania dowolne surowce (drewno, żelazo, kamień, złoto) mogą zastępować dowolne inne surowce.



Boat 4a. Jeśli inny gracz rozpoczął licytację niebieskim, czerwonym lub żółtym znacznikiem robotnika (ale nie zielonym), posiadacz tego kafła może licytować znacznikami innego koloru, również zielonymi. Wszystkie wystawione przez gracza znaczniki muszą być jednakowego koloru. Aby podkreślić ich odmiennosć i zastosowanie specjalnej zdolności, znaczniki te powinny leżeć na boku. Jeśli inni gracze usunęli swoje znaczniki i leżące są jedynymi przy kafłu, należy je ustawić pionowo. Wyznaczają nowy kolor licytacji.

Zdolność specjalna kafla **Boat 4a**. nie znajduje jednak zastosowania, jeżeli na kaflu umieszczeni są już robotnicy użyty do produkcji. Wyznaczany przez nich kolor jest obowiązkowy dla wszystkich graczy.



Boat 4b. Jeśli trwa licytacja o dany kafel lub został on już użyty, posiadacz **Boat 4b**. nie musi przestrzegać reguły jednakowego koloru (nawet, jeżeli użyto lub licytowano zielonymi znacznikami) podczas kładzenia swoich znaczników na kaflu.

Gracz może nawet położyć wiele znaczników w różnych kolorach. Znaczniki w odmiennym kolorze powinny leżeć na boku. Nadal obowiązuje jednak reguła limitu sześciu znaczników na kaflu. Pozostali gracze muszą używać kafla i licytować przy użyciu znaczników zgodnych z początkowym kolorem. Jeśli kafel nie był jeszcze używany ani licytowany, powyższa zdolność specjalna nie działa. Gracz ustawia swoje znaczniki pionowo i jeśli jest ich wiele, wszystkie muszą mieć ten sam kolor.

Kafle domu i pozostałe kafle wiosny, lata i jesieni



Alehouse oraz **Inn**. Gracz umieszcza robotnika na kaflu, a następnie dobiera z woreczka wskazaną liczbę znaczników robotników (o ile są dostępni) i umieszcza za parawanem.



Apprentice hall. Gracz umieszcza robotnika na kaflu, a następnie dobiera ze stosu odpowiednią liczbę zakrytych znaczników umiejętności i umieszcza za parawanem.



Barn, Blacksmith, Stone yard oraz Timber yard.

Właściciel tego kafla otrzyma punkty za każdy znacznik surowców wskazanych na ilustracji, który po zakończeniu rundy zimowej znajduje się na tym kaflu. (Surowce, które przyniosły punkty na tych kaflach nie mogą być już źródłem innych punktów na żadnym innym kaflu.)



Brewer. Gracz umieszcza robotnika na kaflu, a następnie oddaje jeden ze swoich znaczników umiejętności, wstawiając go do zakrytych stosów i dobiera z woreczka wskazaną liczbę znaczników robotników (o ile są dostępni) i umieszcza za parawanem.



Gracz umieszcza robotnika na kaflu oraz oddaje jeden ze swoich znaczników umiejętności (wskazany na ilustracji), wstawiając go do zakrytych stosów, a następnie dobiera z zasobów ogólnych surowce wskazane na ilustracji (o ile są dostępne). Jeżeli kafel znajduje się w wiosce gracza wykonującego akcję, surowce umieszczane są na tym kaflu. W przeciwnym wypadku umieszczane są na kaflu domu tego gracza.



Fair, Peddler oraz **Store**.

Gracz umieszcza robotnika na kaflu i odrzuca do woreczka robotnika w kolorze podanym po lewej stronie strzałki. Następnie dobiera wskazaną liczbę zielonych znaczników robotników (o ile są dostępni) i umieszcza za parawanem. Tylko robotnicy trzymani obok obszaru gry są dostępni. Nie można szukać ich w woreczku.



Farrier, Home 1-6, Stable oraz **Wainwright**. Kiedy robotnik jest umieszczany na tych kaflach (w wiosce dowolnego gracza), gracz może transportować surowce we własnej wiosce i usprawniać kafle własnej wioski. Liczba podana na wozie informuje o liczbie dostępnych akcji transportu, a liczba ikon strzałek usprawnienia (jedna lub dwie) o liczbie dostępnych akcji usprawnienia.

Transport odbywa się po drogach. Akcje transportu mogą być rozdzielone pomiędzy różne surowce lub zużyte na dalszy transport mniejszej liczby surowców. Np. dwie akcje transportu to przesunięcie jednego surowca o dwa kafle lub dwóch surowców na kafel sąsiedni.



Forge, Goldsmith, Sawmill, Sculptor oraz **Well**. Te kafle dają na koniec gry punkty podane w prawym-górnym rogu.



Gold mine, Key mine, Keystone quarry, Keywood, Miner, Quarryman oraz **Woodcutter**. Gracz umieszcza robotnika na kaflu, a następnie dobiera z zasobów ogólnych surowce wskazane na ilustracji (o ile są dostępne). Jeżeli kafel znajduje się w wiosce gracza wykonującego akcję, surowce umieszczane są na tym kaflu. W przeciwnym wypadku umieszczane są na kaflu domu tego gracza.



Hiring fair. Gracz umieszcza robotnika na kaflu i oddaje jeden ze swoich znaczników umiejętności, wstawiając go do zakrytych stosów. Następnie dobiera ze stosów dwa losowe znaczniki umiejętności (lub trzy w przypadku kafla usprawnionego) i umieszcza za parawanem.



Tavern. Gracz umieszcza robotnika na kaflu i odkłada na bok kolejnego robotnika. Następnie dobiera z woreczka wskazaną liczbę losowych znaczników robotników (o ile są dostępni) i umieszcza za parawanem.

Po dobraniu należy wrzucić do woreczka robotnika, który został odłożony na bok.



Workshop. Jeżeli kafel nie jest usprawniony, gracz umieszcza robotnika na kaflu i dobiera jeden ze wskazanych i dostępnych w zasobach surowców (żelazo albo drewno, albo kamień). Jeżeli kafel jest usprawniony, gracz dobiera wszystkie trzy surowce.

Jeżeli kafel znajduje się w wiosce gracza wykonującego akcję, surowce umieszczane są na tym kaflu. W przeciwnym wypadku umieszczane są na kaflu domu tego gracza.

Kafle zimy



Apothecary. Właściciel kafla otrzymuje po 3 punkty za pięć dowolnych znaczników robotników posiadanych na zakończenie rozgrywki. Wliczać w to można również robotników znajdujących się na kaflach własnej wioski.



Craftsman's guild. Właściciel kafla otrzymuje po trzy punkty za każdy zestaw składający się dokładnie z czerwonego, żółtego i niebieskiego znacznika robotnika posiadanego na zakończenie rozgrywki. Wliczać w to można również robotników znajdujących się na kaflach własnej wioski.



Jeweller. Właściciel kafla otrzymuje po 2 punkty za każdy znacznik złota posiadany na zakończenie rozgrywki.



Key guild. Właściciel kafla otrzymuje po 10 punktów za pięć dowolnych znaczników umiejętności posiadanych na zakończenie rozgrywki.



Keythedral. Właściciel kafla otrzymuje 12 punktów.



Key market. Właściciel kafla otrzymuje po 2 punkty za każdy zielony znacznik robotnika posiadany na zakończenie rozgrywki. Wliczać w to można również robotników znajdujących się na kaflach własnej wioski.



Mercer's guild. Właściciel kafla otrzymuje po 5 punktów za każdy zestaw składający się dokładnie z trzech różnych znaczników surowców. Złoto może zastępować inne surowce, ale wtedy należy traktować je jako zużyte do punktowania.



Scholar. Podczas punktowania gracz wybiera jeden rodzaj znaczników umiejętności i otrzymuje po 3 punkty za każdy posiadany znacznik tego typu.



Scribes. Właściciel kafla otrzymuje po 10 punktów za każdy zestaw trzech różnych umiejętności posiadanych na zakończenie rozgrywki.



Village hall. Podczas punktowania gracz wybiera jeden z kolorów znaczników robotników i otrzymuje po jednym punkcie za każdy posiadany znacznik w tym kolorze. Wliczać w to można również robotników znajdujących się na kaflach własnej wioski.



Watermill. Podczas punktowania gracz wybiera jeden z rodzajów surowców i otrzymuje po jednym punkcie za każdy posiadany znacznik tego surowca. Wybór złota nie przyniesie żadnych korzyści, gdyż zgodnie z regułami niewykorzystane złoto i tak jest warte 1 punkt na koniec gry.



Windmill. Właściciel kafla otrzymuje po 5 punktów za każde pięć dowolnych surowców posiadanych na zakończenie rozgrywki.

Projekt gry: **Sebastian Bleasdale i Richard Breese**

Ilustracje: **Juliet Breese i Jo Breese**

Grafika i realizacja: **Richard Breese**

Tłumaczenie na język niemiecki: **Ferdinand Köther**

Autorzy chcieliby podziękować osobom, które testowały grę: Jonathan Badger, Tony Boydell (będący również pomysłodawcą tytułu), 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 i Matthew Woodcraft.

Tłumaczenie instrukcji na język polski: **Rafał Kuliński**

Wydano 08.2012 przez:

R&D Games,

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



Dystrybucja:

Hutter Trade GmbH + Co KG,

Bgm.-Landmann-
Platz 1-5,
D-89312 Günzburg,
Germany

www.huchandfriends.de



Dziękujemy wydawnictwu Hans im Glück za zgodę na użycie pionków z gry *Carcassonne* (nazywanych 'meeplami' lub 'keyplami').