

Wprowadzenie

Keyflower: Kupcy to drugie rozszerzenie podstawowej gry *Keyflower*, w której każdy z graczy rozwija swoją wioskę poprzez licytowanie o kolejne kafle (na których znajdują się budynki i łodzie), robotników, surowce i znaczniki umiejętności.

W dodatku *Kupcy* wioski graczy są jeszcze sprawniej rozwijane dzięki stawianiu chat, stosowaniu rozbudowy i zawieraniu lukratywnych kontraktów. Ponadto pojawiają się nowe łodzie, które na koniec rund zapewniają graczom jeszcze ciekawsze zaopatrzenie.

Gracze mogą wykorzystać wszystkie kafle z dodatku *Keyflower: Kupcy* i uzupełnić je o kafle z gry podstawowej lub też wymieszać wszystkie razem, a do rozgrywki użyć zestawu wybranego losowo.

Keyflower

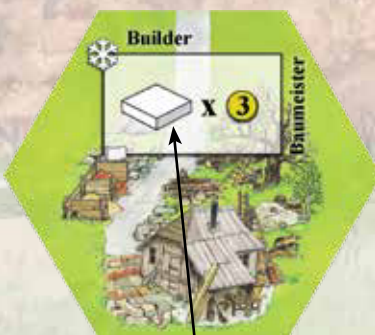
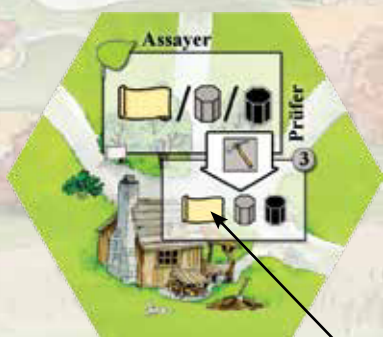
the Merchants

KUPCY

Elementy i klucz

21 sześciokątnych kafli

6 kafli wiosek...



i 6 kafli łodzi



18 znaczników rozbudowy



Nowe ikony – kontrakty, rozbudowy i chaty



Wszystkie kafle z dodatku *Kupcy* dla rozróżnienia zostały oznaczone małą ikoną zwoju.

6 drewnianych chat



36 znaczników kontraktów



1 arkusz naklejek rozbudowy

Na każdym znaczniku należy nakleić po jednej naklejce w odpowiadającym kolorze. Naklejka informuje o koszcie przeprowadzenia rozbudowy.

6 torebek strunowych

Zielony woreczek (do przechowywania i losowania znaczników umiejętności z podstawowej gry *Keyflower*)

Niniejsza **instrukcja**, która stanowi uzupełnienie instrukcji gry podstawowej.

Rozstawienie początkowe

Postępuj zgodnie z instrukcją podstawowej gry *Keyflower*, z poniższymi wyjątkami:

Kafle łodzi. Dodatek *Keyflower: Kupcy* wprowadza do rozgrywki nowe kafle łodzi. Są to nowe wersje łodzi dobrze znanych graczom z gry podstawowej. Można je łatwo rozpoznać po rzymskiej liczbie II dodanej po nazwie. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy pogrupować kafle o tej samej nazwie (np. **Keyflower** i **Keyflower II**), a następnie z każdej takiej pary wylosować kafel, który będzie używany podczas bieżącej partii. Podobnie jak w grze podstawowej liczba kafli użytych w grze jest równa liczbie graczy, a dobór odpowiednich kafli zależy od informacji nad czarnym robotnikiem.



Łodzie z dodatku *Kupcy* zapewniają graczom bardziej różnorodne zaopatrzenie. Dzięki nim można pozyskać złoto (łódź **Keyflower II**), chaty (**Sea Bastion II** i **Ianvincible II**), znaczniki kontraktów (**Sea Breese II** i **White Wind II**) oraz zielonych robotników (**Flipper II**). Znaczniki umieszcza się na łodziach zgodnie z ilustracjami na kaflach.



Chaty. Umieść drewniane znaczniki chat poza obszarem gry, w pobliżu kafli łodzi.

Kontrakty. Odwróć wszystkie znaczniki kontraktów ilustracją do dołu i wymieszaj. Następnie utóż z nich trzy stosy o możliwie zbliżonej wysokości. Z każdego stosu zdejmij po jednym znaczniku, obróć ilustracją do góry i połóż obok. Trzy kontrakty powinny być widoczne dla graczy.



Umieszczając kontrakt na łodzi (**Sea Breese II** lub **White Wind II**) należy zdjąć jeden zakryty znacznik ze stosów kontraktów i nie odwracając go, przenieść na kafel. Należy pamiętać o tej istotnej różnicy w stosunku do znaczników umiejętności, które po wylosowaniu umieszczone są na łodziach ilustracją do góry.

Rozbudowa. Umieść znaczniki rozbudowy obok obszaru gry. W celu ułatwienia przeglądania warto posegregować je według koloru i kosztu.

Znaczniki umiejętności. W załączonym do *Kupców* zielonym woreczku można przechowywać (i losować z niego) znaczniki umiejętności.

Kafle wiosen. Dodaj nowe kafle wiosny, lata i jesieni do odpowiednich stosów kafli wiosen z gry podstawowej.

Wymieszaj trzy nowe kafle zimy z kaflami zimy z gry podstawowej. Na początku rozgrywki graczom rozdawana jest inna liczba kafli zimowych, niż w grze podstawowej. W rozgrywce 2-3 graczy, każdy otrzymuje po 4 kafle (zamiast 3), a gdy do stołu zasiada 5 graczy, po 3 kafle (zamiast 2). Liczba kafli nie zmienia się dla 4 graczy (3 kafle) i dla 6 (2 kafle). Przygotowując grę kieruj się tabelą zamieszczoną poniżej.

Jeżeli w rozgrywce wykorzystywane będą również kafle z dodatku *Farmerzy*, należy zastosować się do tabeli zamieszczonej na stronie 2 instrukcji dodatku *Keyflower: Farmerzy*.

Podczas pierwszej rozgrywki z dodatkiem *Kupcy* zalecane jest rozegranie **wariantu kupieckiego** (opisany na stronie 11). Polega on na dodaniu do gry wszystkich kafli z dodatku *Kupcy*, dzięki czemu gracze od razu mają okazję zapoznania się z nowymi możliwościami.

Tabela:

Liczba kafli używanych w grze z dodatkiem *Kupcy* (ale bez dodatku *Farmerzy*)

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	4	4	3	3	2
Zima łącznie w grze	2-8	3-12	4-12	5-15	6-12

Rozstawienie początkowe

Postępuj zgodnie z instrukcją podstawowej gry *Keyflower*, z poniższymi wyjątkami:

Z każdej pary łodzi o tych samych nazwach wybierz po jednej, która będzie mogła być użyta w rozgrywce.

Umieść drewniane znaczniki chat poza obszarem gry.

Umieść trzy stosy znaczników kontraktów poza obszarem gry.

Z każdego stosu zdejmij po jednym znaczniku i umieść obok, odwracając ilustracją do góry.

Kontrakty umieszczane na łodziach są tajne, natomiast znaczniki umiejętności jawne.

Umieść znaczniki rozbudowy poza obszarem gry.

Dodaj kafle wiosen z dodatku do puli kafli z gry podstawowej.

Podczas pierwszej rozgrywki z dodatkiem *Kupcy* zalecane jest rozegranie **wariantu kupieckiego**.



Keyflower: Kupcy rozszerza grę podstawową o nowe łodzie, stawianie chat, realizowanie kontraktów i przeprowadzanie rozbudowy kafli.

Łodzie

Jak opisano to w zasadach rozstawienia początkowego, gracze powinni wylosować po jednej łodzi z każdej pary o tej samej nazwie, czyli tylko jeden kafel spośród **Keyflower** i **Keyflower II**, **Sea Bastion** i **Sea Bastion II**, itd. Podobnie jak w grze podstawowej, każdy kafel posiada oznaczenie informujące o liczbie graczy, dla której kafel może zostać użyty w rozgrywce.



Dzięki łodziom z dodatku *Kupcy* można pozyskać złoto, chaty, zakryte znaczniki kontraktów oraz drewniane znaczniki zielonych robotników.

Kiedy gracze pod koniec rundy wiosennej, letniej i jesiennej zdejmują z łodzi znaczniki, na swój kafel domu przenoszą chaty i znaczniki złota. Znaczniki zielonych robotników i kontraktów ukrywane są za parawanem.

Gracz, który zdejmuje znaczniki z łodzi **Sea Bastion II** w rundzie jesiennej, dodatkowo odrzuca ten kafel i zastępuje innym kaflem łodzi, nie używanym do tej pory w bieżącej rozgrywce.

Poszczególne łodzie zostały dokładnie opisane na stronie 10.

Chaty

Chaty w grze reprezentowane są przez drewniane znaczniki w kształcie budynku. Ich kształt celowo nawiązuje również do znanej strzałki usprawnienia kafli. Znaczniki chat można pozyskać zdejmując je z kafli łodzi **Sea Bastion II** oraz **Invincible II** (ta druga dostępna w grze dla 5+ graczy) pod koniec rund wiosny, lata i jesieni.



Pozyskane chaty gracz przenosi na swój kafel domu. Postawione chaty traktowane są jako kolejny symbol strzałki usprawnienia na kafli, z czego korzystać może każdy gracz, który umieści na nim swoich robotników. Znaczniki chat, rozbudowy oraz czynność usprawniania nie kolidują ze sobą na wspólnym kafli.

Jeżeli gracz posiada **Łódź 2b**, liczba akcji usprawniania wynikająca z posiadanych chat również ulega podwojeniu. Chaty samodzielnie nie dają właścicielowi punktów, jednak doliczają się do sumy symboli strzałek usprawnienia, która brana jest pod uwagę podczas przyznawania punktów posiadaczowi łodzi **Invincible II**. Posiadając zarówno **Łódź 2b**, jak i **Invincible II**, do sumy symboli strzałek dolicza się podwojona liczba posiadanych przez gracza chat.

Posiadane chaty nie wpływają na liczbę akcji transportu dostępnych na kafli.

Gracz podczas kolejnych rund może zdobyć więcej chat, a wszystkie one stawiane są na kafli domu.

Łodzie

Z każdej pary łodzi o tych samych nazwach wybierz po jednej, która będzie mogła być użyta w rozgrywce.

Liczba łodzi użytych w grze zależy od liczby graczy.

Chaty i znaczniki złota należy po zdjęciu z łodzi umieścić na swoim kafli domu. Znaczniki zielonych robotników i kontraktów ukrywane są za parawanem.

Chaty

Znaczniki chat można pozyskać zdejmując je z kafli łodzi.

Chaty stawiane są na kafli domu gracza i traktowane jako kolejny symbol strzałki usprawnienia.

Kafel domu może pomieścić więcej niż jedną chatę.

Kontrakty

Otrzymywanie kontraktów

Kontrakty można otrzymywać na kaflach łodzi **Sea Breese II** i **White Wind II** oraz na kaflach wioski **Probieńczy**, **Księgowy** i **Kupiec**.



Kontrakty na łodziach **Sea Breese II** i **White Wind II** układane są ilustracją do dołu. Kiedy gracz zdejmuje któryś z nich pod koniec wiosny, lata lub jesieni, przenosi go za swój parawan, podobnie jak robi to ze znacznikami umiejętności. W tym przypadku podczas przenoszenia uważa, aby nie ujawnić treści kontraktu innym graczom.

Kiedy gracz korzysta z kafla **Probieńczy**, **Księgowy** lub **Kupiec**, może wziąć jeden z trzech kontraktów jawnych, które leżą obok obszaru gry, lub też wylosować jeden kontrakt tajny, tj. zdjęć jeden znacznik z dowolnego z trzech stosów kontraktów. Jeżeli gracz wylosował kontrakt tajny, przenosi go za swój parawan bez ujawniania jego treści pozostałym graczom. Jeżeli gracz wybrał jeden z trzech kontraktów jawnych, zaraz po przeniesieniu go za parawan uzupełnia pulę kontraktów jawnych. W tym celu zdejmuje z dowolnego stosu i odsłania jeden znacznik.

Na zakończenie rund wiosny, lata i jesieni z gry usuwane są trzy odsłonięte znaczniki kontraktów, a na ich miejsce odsłania się kolejne trzy, wylosowane ze stosów znaczników kontraktów. (Jeśli przez nieuwagę gracze nie wykonali tej fazy końca pory roku, wymiany znaczników nie wolno robić już w trakcie trwania rundy. Te same jawne kontrakty pozostają dostępne dla graczy przez kolejną porę roku.)

Jeśli podczas rozgrywki wyczerpie się pula zakrytych kontraktów, należy potasować wszystkie znaczniki, które dotychczas zostały usunięte z gry. Następnie należy ułożyć je w nowe stosy. (Trzy stosy zostały zaproponowane dla wygody graczy, równie dobrze można ułożyć jeden wysoki lub umieścić znaczniki w nieprzezroczystym woreczku.)

Punkty za zrealizowane kontrakty

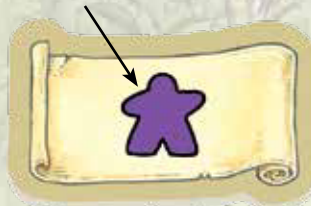
Każdy kontrakt jest inny i może opiewać na znaczniki robotników, surowców, umiejętności lub znacznik gracza rozpoczynającego. Na koniec gry, jeżeli gracz posiada wymagane przez kontrakt zasoby w swojej wiosce lub za parawanem, może przenieść je na znacznik kontraktu. Należy pamiętać o zasadzie jednokrotnego punktowania, zatem zasoby raz wykorzystane przy punktowaniu nie będą mogły być wykorzystane do realizacji kontraktu.

Każdy zrealizowany kontrakt wart jest na koniec gry 7 punktów. Kontraktu nie można realizować wielokrotnie, poprzez umieszczenie na nim wielokrotności wymaganych zasobów. Jeśli gracz posiada łódź **White Wind II**, każdy zrealizowany przez niego kontrakt wart jest 10 punktów. Jeżeli gracz posiada kafel wioski **Mulnik**, otrzymuje na koniec gry po trzy punkty za każdy posiadany kontrakt, którego nie zrealizował.

Wymiana kontraktów na zasoby

W dowolnym momencie swojej tury gracz może wymienić posiadany kontrakt na jeden zasób wskazany jednoznacznie na tym kontrakcie. Nie może to być zatem zasób nieokreślony, czyli przedstawiony przy pomocy białej ikony (dotyczy to robotnika dowolnego koloru, dowolnego surowca lub dowolnej umiejętności). Wymiany kontraktów na surowce traktowane są jako darmowe akcje i nie wpływają na przebieg właściwej tury gracza. Jeżeli w wyniku wymiany gracz pozyskał surowiec, umieszcza go na swoim kaflu domu, z kolei znacznik robotnika lub umiejętności przenosi za swój parawan.

Kontrakt przedstawiający purpurowy **znacznik gracza rozpoczynającego** można wymienić tylko na zasób, na który zgodnie z regułami gry można wymienić ten znacznik. Nie można zatem poprzez wymianę zdobyć samego znacznika gracza rozpoczynającego. Jeżeli grając z dodatkiem *Keyflower: Farmerzy* gracz jako zasób wybrał zwierzę, musi umieścić je na pastwisku swojego kafla domu. Aby zrealizować ten kontrakt, gracz musi posiadać na koniec gry znacznik gracza rozpoczynającego i umieścić go na kontrakcie.



Podczas wymiany kontraktu na zasób, gracz ujawnia kontrakt, a następnie usuwa go z gry.

Kontrakty

Otrzymywanie kontraktów

Treść kontraktów leżących na łodziach jest tajna. Zdejmowany kontrakt należy przenieść za parawan bez pokazywania go innym graczom.

Jeśli gracz zdobywa kontrakt dzięki wykorzystaniu kafla wioski, może wybrać jeden z trzech kontraktów jawnych, lub też wylosować z puli kontrakt tajny.

Na zakończenie wiosny, lata i jesieni z gry usuwane są trzy odsłonięte znaczniki kontraktów, a na ich miejsce odsłania się kolejne trzy,

Punkty za zrealizowane kontrakty

Na koniec gry, jeżeli gracz posiada wymagane przez kontrakt zasoby, może przenieść je na znacznik kontraktu.

Każdy zrealizowany kontrakt wart jest 7 punktów.

Każdy kontrakt można zrealizować tylko raz.

Wymiana kontraktów na zasoby

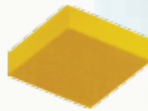
Gracz może wymienić kontrakt na jeden zasób wskazany jednoznacznie na tym kontrakcie. Nie może to być zatem zasób przedstawiony przy pomocy białej ikony.

Wymieniony kontrakt należy odrzucić z gry.

Rozbudowa

Przeprowadzanie rozbudowy

Znaczniki rozbudowy pozwalają graczom na przeprowadzenie ponownego usprawnienia kafła.



Rozbudowa może zostać przeprowadzona poprzez umieszczenie robotnika na kafłu z symbolem usprawnienia, czyli na kafłu domu lub kafłu transportu (np. **Stable**



lub **Wainwright**). Źródłem akcji usprawnienia może też być znacznik chaty. Jeden symbol strzałki usprawnienia oznacza tylko jedną akcję i może zostać wykorzystany albo do usprawnienia kafła, albo do rozbudowy.

Możliwe jest rozbudowywanie tylko kafli uprzednio usprawnionych, znajdujących się w wiosce gracza przeprowadzającego rozbudowę. Każdy kafel może zostać rozbudowany tylko raz. Na rozbudowanym kafłu umieszcza się znacznik rozbudowy, obrócony kosztem do dołu. Znacznika nie można usuwać ani przemieszczać na inny kafel.



Każda rozbudowa ma inny koszt, który został przedstawiony na znaczniku wewnątrz symbolu strzałki. Koszt musi zostać pokryty w momencie przeprowadzania rozbudowy, kiedy znacznik umieszczany jest na kafłu. Jeżeli gracz musi opłacić rozbudowę kafła surowcami, muszą one uprzednio zostać przetransportowane na ten kafel.



Do opłacenia rozbudowy wymagającej znaczników umiejętności należy użyć znaczników, które gracz przechowuje za parawanem. Do opłacenia rozbudowy wymagającej znaczników robotników gracz może użyć zarówno robotników przechowywanych za parawanem, jak i biorących udział w licytacji o kafle, którzy aktualnie nie stanowią najwyższej stawki o dany kafel. Należy pamiętać, że robotnicy usuwani z licytacji nie mogą zostać rozdzieleni, dlatego może się zdarzyć, że gracz poniesie znacznie większy koszt przeprowadzenia rozbudowy, niż widnieje na strzałce. Robotnicy umieszczeni na kafłu w celu produkcji nie mogą zostać użyci do opłacenia rozbudowy tego kafła.

Jeśli gracz posiada **Łódź 3a**, podczas przeprowadzania rozbudowy, której koszt stanowią surowce, może w ich zastępstwie użyć dowolnych innych surowców.

Spójność koloru

Zasada spójności koloru z gry podstawowej teraz została rozszerzona na znaczniki rozbudowy. Znacznik użyty podczas przeprowadzania rozbudowy musi mieć ten sam kolor, co robotnicy znajdujący się już na kafłu. Po rozbudowaniu kafła, tylko robotnicy w tym samym kolorze mogą z niego korzystać.

Gracz posiadający **Łódź 4b** nadal nie musi przestrzegać zasady spójności koloru podczas kładzenia robotników na kafłu. Znaczniki w odmiennym kolorze powinny leżeć na boku w celu odróżnienia.

Punkty za rozbudowę



Rozbudowa kafła powoduje, że jego stała wartość punktowa, wskazana w prawym-górnym narożniku pola z opisem kafła, zostaje podwojona. Nie zmienia się natomiast żadna inna reguła punktowania, na przykład kafel **Barn** nadal daje maksymalnie dwa punkty za każdy znajdujący się na nim znacznik surowca.

Łódź **Flipper II** pozwala graczowi na przeprowadzenie rozbudowy bez ponoszenia kosztów, jednak nadal musi być spełniony warunek, że rozbudowywany kafel został uprzednio usprawniony. W szczególności oznacza to, że nawet przy użyciu łodzi **Flipper II** gracz nie może rozbudować kafli zimowych, które nie mogą być usprawniane.



Rozbudowa

Przeprowadzanie rozbudowy

Znaczniki rozbudowy pozwalają na ponowne usprawnienie kafła.

Rozbudowa może zostać przeprowadzona poprzez umieszczenie robotnika na kafłu z symbolem strzałki usprawnienia.

Rozbudowywać można tylko te kafle, które zostały już usprawnione.

Koszt rozbudowy musi zostać pokryty w momencie przeprowadzania rozbudowy, kiedy znacznik umieszczany jest na kafłu.

Surowce wymagane do opłacenia rozbudowy muszą zostać przetransportowane na rozbudowywany kafel.

Spójność koloru

Jeżeli na kafłu znajdują się robotnicy, dostępna jest tylko rozbudowa o znaczniku w tym samym kolorze.

Jeżeli kafel został rozbudowany, mogą z niego korzystać tylko robotnicy w tym samym kolorze co znacznik rozbudowy.

Punkty za rozbudowę

Rozbudowa podwaja stałą wartość punktową kafła.

Przypomnienie zasad

W niniejszym rozdziale nie przedstawiono nowych zasad, jednak część znanych już z gry podstawowej może wymagać przypomnienia lub wyjaśnienia.

Rozpoczęcie pory roku

Znaczniki umiejętności umieszcza się na łodziach ilustracją do góry, aby była widoczna dla graczy. Znaczniki kontraktów są tajne i na łodziach umieszcza się je ilustracją do dołu.

Rozpoczynając rundę zimy gracze wybierają, które z ich zimowych kafli wioski trafią na obszar gry. Choć na początku rozgrywki każdy z graczy otrzymuje o jeden kafel zimowy więcej, zasady dotyczące wyboru nie zmieniają się. Każdy gracz może wybrać przynajmniej jeden, a maksymalnie wszystkie posiadane kafle.

Koniec pory roku 🐾

Ponieważ w rozgrywce z dodatkiem *Keyflower: Farmerzy* faza powiększania stada poprzedza dokładanie do wiosek wylicytowanych kafli, możliwym jest, że na dwóch osobnych pastwiskach zwierzęta różnych gatunków się rozmnożą, a zaraz potem pastwiska te w wyniku dołożenia nowego kafla połączą się w jedno.

Licytowanie

Zielone znaczniki robotników nie są zamiennikiem dla innych kolorów.



Gracz podczas swojego ruchu może dołożyć kolejne znaczniki robotników do aktualnie licytowanej stawki. Nie ma znaczenia, czy do tej pory wygrał licytację o dany kafel, czy też nie. Ważnym jest, aby po ruchu stawka licytowana przez gracza była najwyższa.






Robotnicy aktualnie przegrywający licytację mogą w turze gracza zostać przeniesieni w celu wsparcia innej licytacji, użycia kafla wioski lub zostać odrzuceni do woreczka. Przenoszonych robotników nie można rozdzielać.

Punkty za jesienne kafle wioski



Kafle **Barn**, **Blacksmith**, **Stone Yard** i **Timber Yard** dają punkty wyłącznie za surowce, które w trakcie rozgrywki zostały przetransportowane na te kafle. Oznacza to, że ani złoto pozyskane z łodzi *Keyflower II* na koniec gry, ani pszenica traktowana jako dowolny surowiec dzięki **Łodzi 5b** (z dodatku *Keyflower: Farmerzy*) nie mogą na koniec gry zostać umieszczone na tych kablach.

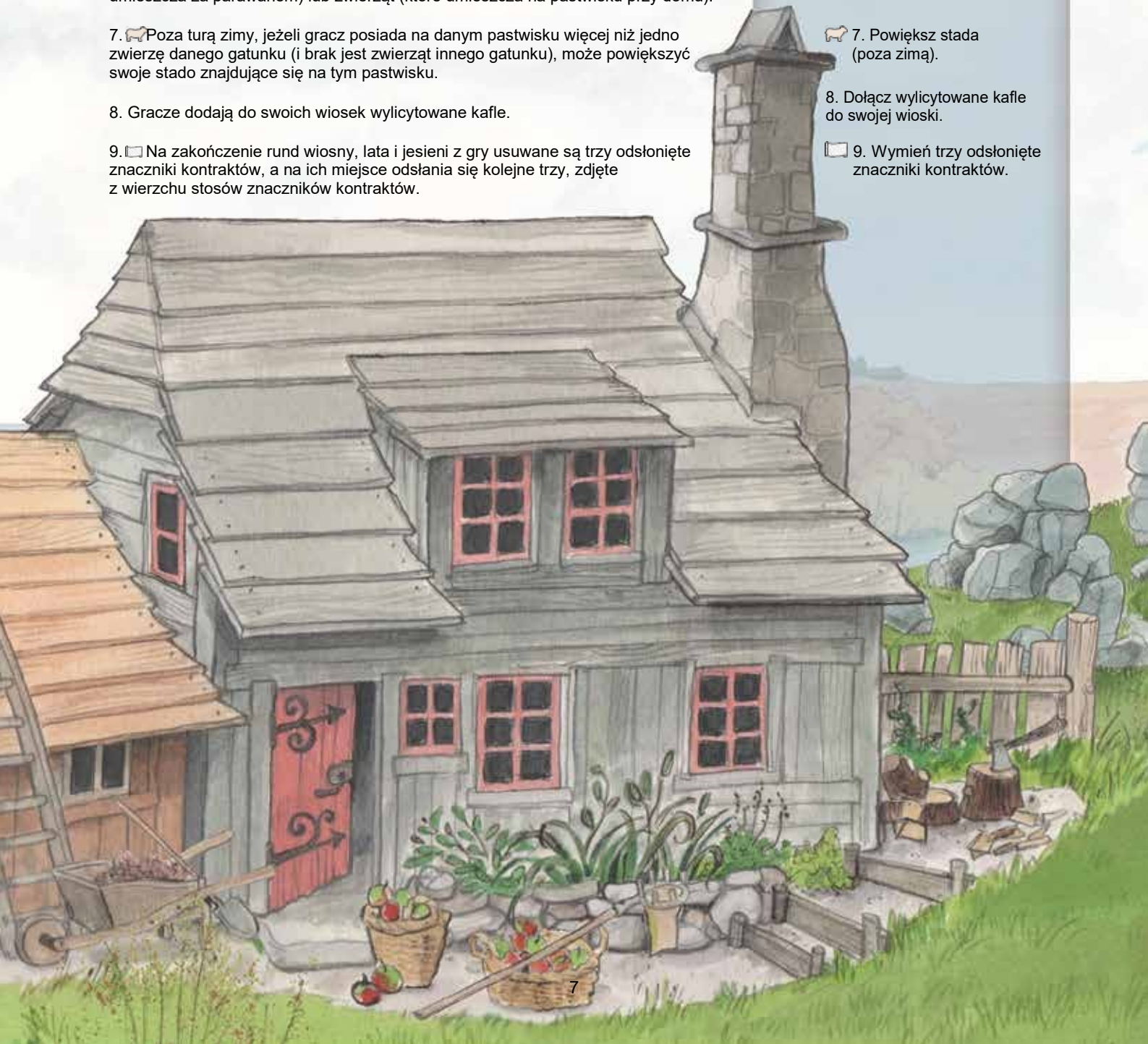
Koniec pory roku

W celu uniknięcia zamieszania, na koniec pory roku zalecane jest wykonywanie po kolei poniższych faz. Fazy lub ich części odnoszące się do dodatku Farmerzy oznaczone są symbolem , a do dodatku Kupcy symbolem .



1. Gracze zabierają z obszaru gry swoich robotników, którzy nie wygrali licytacji.
2. Kafle o które nie licytowano, zostają odrzucone.
3. Pierwszy gracz zdejmuje z obszaru gry kafle wygrane w licytacjach, następnie robią to kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Znaczniki robotników wygrywających licytację trafiają do woreczka. Robotnicy znajdujący się na wylicytowanym kafli przenoszeni są za parawan gracza wygrywającego licytację o ten kafel.
4. Gracze zdejmują robotników z kafli swojej wioski i umieszczają za parawanem.
5. Gracze zdejmują znaczniki z łodzi zgodnie z wynikiem licytacji o kafle kolejności. Robotnicy, znaczniki umiejętności i  kontaktów chowane są za parawanem gracza. Surowce i  chaty umieszczane są na kafli domu gracza.
6. Posiadacz kafła **Łódź 1** teraz otrzymuje dodatkowych robotników i umieszcza za parawanem, a posiadacz kafła  **Łódź 6** otrzymuje znaczniki pszenicy (które umieszcza za parawanem) lub zwierząt (które umieszcza na pastwisku przy domu).
7.  Poza turą zimy, jeżeli gracz posiada na danym pastwisku więcej niż jedno zwierzę danego gatunku (i brak jest zwierząt innego gatunku), może powiększyć swoje stado znajdujące się na tym pastwisku.
8. Gracze dodają do swoich wiosek wylicytowane kafle.
9.  Na zakończenie rund wiosny, lata i jesieni z gry usuwane są trzy odsłonięte znaczniki kontraktów, a na ich miejsce odsłania się kolejne trzy, zdjęte z wierzchu stosów znaczników kontraktów.

Koniec pory roku




1. Zdejmij robotników przegrywających.
2. Odrzuć nielicytowane kafle.
3. Zabierz kafle wygrane w licytacji.
4. Zdejmij robotników ze swojej wioski.
5. Weź nowe znaczniki z łodzi zgodnie z wynikiem licytacji o kafle kolejności.
6. Weź dodatkowe znaczniki dzięki Łodziom 1 i 6.
7.  Powiększ stada (poza zimą).
8. Dołącz wylicytowane kafle do swojej wioski.
9.  Wymień trzy odsłonięte znaczniki kontraktów.




Końcowe podliczanie punktów






Na zakończenie rozgrywki gracze sumują zdobyte punkty. Aby uniknąć pomyłek, zalecane jest postępowanie zgodnie z podaną niżej kolejnością. Punkty oznaczone ikoną  dotyczą rozgrywki z wykorzystaniem dodatku *Keyflower: Farmerzy*, natomiast punkty z ikoną  odnoszą się do dodatku *Keyflower: Kupcy*.

Podstawową zasadą podczas zliczania punktów jest przyznawanie punktów za każdy zasób tylko raz.

Podczas końcowego podliczania punktów gracz, który jest w posiadaniu **znacznika gracza rozpoczynającego** może traktować go jako dowolny surowiec na dowolnym kaflu (również na jednym spośród kafli **Barn, Blacksmith, Stone Yard i Timber Yard**), jako znacznik umiejętności, robotnika w dowolnym kolorze,  zwierzę dowolnego gatunku na dowolnym pastwisku (również na pastwisku zajęтым przez zwierzęta innego gatunku),  znacznik pszenicy lub  jakiegokolwiek zasób wymagany do realizacji kontraktu.

 Znacznika gracza rozpoczynającego nie można traktować jako kontrakt, chatę lub rozbudowę.

Kolejność podliczania punktów

1. Podlicz punkty za surowce znajdujące się na jesiennych kaflach **Barn, Blacksmith, Stone Yard i Timber Yard**. Surowce musiały zostać przetransportowane na te kafla w trakcie rozgrywki. Wyjątkiem jest purpurowy **znacznik gracza rozpoczynającego**, który może być na koniec gry traktowany jako dowolny surowiec w dowolnym miejscu. Po podliczeniu punktów, surowce z tych kafli usuń z gry.
2.  Podlicz punkty za owce znajdujące się na pastwisku zawierającym kafel **Owczarnia**. Po zakończeniu rozgrywki owiec już nie można przepędzać na to pastwisko. Jeśli gracz posiada również kafel **Tkacz**, może chcieć pominąć jedną owcę podczas podliczania punktów i pozostawić ją na tym pastwisku. Po podliczeniu punktów wykorzystane znaczniki owiec usuń z gry.
3.  Podlicz punkty za pastwiska, na których znajduje się przynajmniej jedno zwierzę. Każde pastwisko z przynajmniej jedną krową warte jest 3 punkty, ze świnia – 2 punkty, a z owcą – 1 punkt. Więcej punktów otrzymują gracze posiadający kafla **Tkacz, Mleczarnia i Uprawa trufli**. Nie można przepędzać zwierząt pomiędzy pastwiskami po zakończeniu gry.
4. Jeśli gracz posiada łódź **Flipper**, może usprawnić jeden z kafli swojej wioski. Jeśli gracz posiada łódź **Flipper II**, może przeprowadzić rozbudowę jednego, dowolnego kafla swojej wioski, który jest już usprawniony. W obu powyższych przypadkach gracz nie ponosi kosztów usprawnienia lub rozbudowy, a reguła spójności koloru przestaje obowiązywać.
5. Podlicz punkty za **kafle o stałej wartości punktowej**, wskazanej w prawym-górnym narożniku pola z opisem kafla.
6.  Podlicz punkty za **rozbudowy** w oparciu o stałe wartości punktowe tych kafli, które zostały usprawnione, a następnie umieszczono na nich znaczniki rozbudowy.
7. Przenieś robotników, znaczniki umiejętności, pozostałe surowce oraz znacznik gracza rozpoczynającego (o ile jeszcze nie został użyty) na kafla zimowe, kafla łodzi i  znaczniki kontraktów, gdzie mogą dać graczowi punkty.
8.  Dodaj po 7 punktów za każdy zrealizowany kontrakt (po 10 punktów, jeżeli gracz posiada łódź **White Wind II**).
9. Podlicz punkty za pozostałe kafla zimowe.
10. Podlicz punkty za pozostałe kafla łodzi: **Keyflower, Sea Bastion, Sea Breese** (maksymalnie 32 punkty), **Sea Breese II i Invincible II**.
11. Dodaj po jednym punkcie za każdy kafelek stykający się krawędzią z **kaflem kolejności graczy**.
12. Dodaj po jednym punkcie za każdy znacznik złota (o ile nie był już wykorzystany przy punktowaniu np. w fazie 9. na kaflu **Jeweller**).

Gracz z największą liczbą punktów zostaje **zwycięzcą**. W przypadku remisu zwycięzcą jest gracz, który pierwszy wybierał kafelek łodzi na zakończenie ostatniej (zimowej) rundy.

Końcowe podliczanie punktów









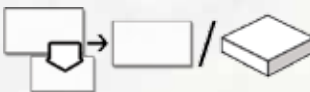








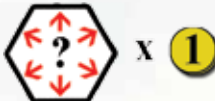

Kolejność podliczania punktów

1. Surowce znajdujące się na odpowiednich kaflach jesiennych.
2. Owce przydzielone do Owczarni
3. Pastwiska, na których pasie się przynajmniej jedno zwierzę
4. Usprawnienie (rozbudowa) kafla przez posiadacza łodzi **Flipper (Flipper II)**.
5. Kafle o stałej wartości.
6. Przeprowadzone rozbudowy
7. Przeniesienie pozostałych znaczników
8. Zrealizowane kontrakty
9. Pozostałe kafla zimowe
10. Pozostałe kafla łodzi
11. Kafle kolejności graczy
12. Znaczniki złota

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.



Arkusz punktacji

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

Kafle - objaśnienie

Łodzie

Każdy gracz na koniec rundy zimowej otrzyma po jednym kafle łodzi. Wówczas też owe kafle przyniosą graczom konkretne korzyści:



Keyflower II (2+ graczy). 3 znaczniki złota zostają umieszczone na kafle domu gracza. Ponieważ rozgrywka dobiegła końca, jest za późno, by przy użyciu akcji transportu przenieść je na punktujące kafle jesienne (**Barn**, **Blacksmith**, **Stone yard** i **Timber yard**). Mimo to, złoto wciąż może być przydatne przy podliczaniu punktów za kafle zimowe. Można je też wykorzystać przy realizacji niektórych kontraktów lub zatrzymać, aby dało po jednym punkcie za znacznik.



Sea Bastion II (2+). Na koniec rundy jesiennej gracz zdejmujący znaczniki z kafła **Sea Bastion II** ma za zadanie odrzucić ten kafel z gry, a na jego miejsce

wybrać dowolny inny kafel łodzi, który nie był używany w bieżącej rozgrywce. W ten sposób gracz może wprowadzić do rozgrywki łódź, która w razie wylicytowania okaże się najkorzystniejsza dla niego w rundzie zimowej. Od tej chwili obowiązują zasady dotyczące nowego kafła w grze.



Sea Breeze II (3+). Po 2 punkty za każdy **kafel zimowy**, który gracz posiada w swojej wiosce. Kafle łodzi oraz kafle kolejności graczy nie są traktowane jako kafle zimowe.



Flipper II (4+). Z puli dostępnych znaczników rozbudowy gracz wybiera jeden i umieszcza go na swoim kafle, który jest już usprawniony, ale jeszcze nie rozbudowany.

Gracz przeprowadzający rozbudowę nie ponosi jej kosztów, a efektem jest podwojenie stałej wartości punktowej kafła. Gracz nie otrzyma znacznika, jeśli żaden już nie jest dostępny lub żaden kafel gracza nie spełnia warunków rozbudowy. Przykładowo, jeżeli kafle gracza nie są usprawnione, nie może on ich rozbudować. Kafle zimowe, takie jak **Keythedral** nie posiadają rewersu, a zatem nie można ich usprawnić, ani następnie rozbudować. Rozbudowa przeprowadzana dzięki łodzi **Flipper II** odbywa się już w fazie końcowego podliczania punktów, kiedy reguła spójności koloru przestaje obowiązywać, zatem gracz nie musi zwracać uwagi na kolor znacznika rozbudowy.



Invincible II (5+). Po 2 punkty za każdą dostępną w wiosce gracza akcją usprawnienia. Dotyczy to znajdujących się na kafłach ikon strzałek usprawnienia

(np. na kafle **domu**, **Farrier**, **Stable** oraz **Wainwright**), jak również postawionych przez gracza **chat**. Jeżeli gracz posiada letnią **Łódź 2b**, suma punktów zostanie podwojona.



White Wind II (6). Po 10 punktów (zamiast 7) za każdy kontrakt zrealizowany przez gracza na koniec gry.

Kafle wioski

Kafel wiosenny



Probierczy. Jeżeli kafel nie jest usprawniony, gracz umieszcza robotnika na kafle i dobiera jeden ze wskazanych i dostępnych znaczników (kontrakt, żelazo albo kamień). Jeżeli kafel jest

usprawniony, gracz dobiera wszystkie trzy znaczniki, o ile są dostępne. Jeżeli kafel znajduje się w wiosce gracza wykonującego akcję, surowce umieszczane są na tym kafle. W przeciwnym wypadku umieszczane są na kafle domu tego gracza. Gracz może wziąć znacznik kontraktu z puli trzech kontraktów jawnych lub też wylosować kontrakt ze stosu, a następnie umieszcza go za swoim parawanem.

Kafel letni



Księgowy. Jeżeli kafel nie jest usprawniony, gracz umieszcza robotnika na kafle i dobiera jeden ze wskazanych i dostępnych znaczników (kontrakt albo umiejętność). Jeżeli kafel jest

usprawniony, gracz dobiera oba znaczniki, o ile są dostępne. Gracz dobierający oba znaczniki może w pierwszej kolejności wylosować znacznik umiejętności, a po zapoznaniu się z nim zdecydować, czy wybiera któryś z dostępnych kontraktów jawnych, czy też losuje kontrakt tajny.

Kafel jesienny



Kupiec. Jeżeli kafel nie jest usprawniony, gracz umieszcza robotnika na kafle i dobiera jeden znacznik kontraktu. Jeżeli kafel jest usprawniony, gracz dobiera dwa kontrakty, o ile są dostępne.

Gracz dobierający dwa znaczniki jeżeli w pierwszej kolejności losował tajny kontrakt, może zapoznać się z nim przed wyborem kolejnego. Jeżeli gracz w pierwszej kolejności wybrał kontrakt jawny, najpierw uzupełnia pulę znaczników jawnych, a dopiero potem dobiera kolejny kontrakt.

Kafle zimowe



Rzemieślnik. Właściciel kafła otrzymuje po 2 punkty za każdy usprawniony kafel w swojej wiosce.



Budowniczy. Właściciel kafła otrzymuje po 3 punkty za każdą przeprowadzoną rozbudowę.



Mulnik. Właściciel kafła otrzymuje po 3 punkty za każdy posiadany na koniec gry niezrealizowany kontrakt.

Warianty rozgrywki

A. Wariant kupiecki.

Przygotowując rozgrywkę, obok obszaru gry rozłóż kafle łodzi pochodzące z dodatku *Keyflower: Kupcy*.

Podczas rundy wiosny, lata i jesieni użyj wszystkich dostępnych kafli wiosek z dodatku *Kupcy*, a następnie dobrać tyle kafli z gry podstawowej, aby w grze użyta została liczba kafli zgodna z tabelą w instrukcji.

Podobnie w rundzie zimowej użyj wszystkich trzech kafli z dodatku *Kupcy*, a następnie uzupełnij pulę kafelkami z gry podstawowej zgodnie z tabelą. Kafle z tak utworzonej puli rozdaj graczom zgodnie ze standardowymi zasadami.

B. Wariant zaawansowany.

Robotnicy losowani z woreczka na początku gry ukrywani są za parawanem zgodnie ze standardowymi zasadami. Podobnie należy postępować, kiedy kafle wioski (np. **Alehouse**) pozwalają dociągać robotników z woreczka. Robotnicy zdobywani w sposób jawny, czyli np. dobierani z kafli łodzi, zdejmowani z kafli wiosek, wracający z nieudanych licytacji lub dobierani z puli zielonych robotników pozostają przed parawanem, widoczni dla pozostałych graczy. Analogicznie, dobrane losowo znaczniki umiejętności mogą leżeć przed parawanem ilustracją do dołu, a zdobyte jawnie, do góry. Znaczniki pszenicy (☞) oraz kontrakty (☐) zawsze leżą przed parawanem. Jeśli gracz zdobył znaczniki umiejętności lub kontrakty poprzez losowanie, może trzymać je ilustracją do dołu.

Wariant ten sprawia, że gra jest znacznie bardziej wymagająca, dlatego do jego rozegrania konieczna jest zgoda wszystkich graczy.

C. Wariant nierównych szans.

Jeżeli do partii zasiadają gracze o różnym stopniu zaznajomienia z grą, ci o mniejszym doświadczeniu poza ośmioma robotnikami startowymi otrzymują dodatkowo jednego zielonego robotnika.



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

Ilustracje: **Juliet Breese**

Grafika: **Jasmin Borowski, Jo Breese, Richard Breese i Hattie Throssell**

Realizacja: **Richard Breese**

Tłumaczenie na język duński: **Marie-José i Ronald van Lent**

Tłumaczenie na język francuski: **Ludovic Gimet**

Tłumaczenie na język niemiecki: **Ferdinand Köther**

Tłumaczenie na język polski: **Rafał Kuliński**

Autorzy chcieliby podziękować osobom, które wspierały ich przy realizacji projektu *Keyflower*, a także testowały dodatek *Keyflower: Kupcy*:

Jonathan Badger, Tony Boydell (będący również pomysłodawcą tytułu), 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 i Matthew Woodcraft.

Wydano w październiku 2014 przez:

R&D Games,
6 Denne Close,
Stratford upon Avon,
Warwickshire,
CV37 6XL,
United Kingdom
e-mail: rqbreese@gmail.com



Współwydawcy:

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



Dziękujemy wydawnictwu Hans im Glück za zgodę na użycie pionków robotników z gry *Carcassonne* (nazywanych 'meeplami' lub 'keyplami') oraz świń, a także wydawnictwu Lookout Games za zgodę na użycie krów i owiec z gry *Agricola*.

Producent dołożył wszelkich starań, aby dostarczony w Państwa ręce egzemplarz dodatku *Keyflower: Kupcy* był kompletny i w doskonałym stanie, jednak w przypadku tak dużych nakładów może sporadycznie dojść do błędów. W takim przypadku prosimy o kontakt:

[obstawiam, że tutaj dane kontaktowe będą zupełnie inne]