

Spielübersicht

Keyflower ist ein Spiel für zwei bis sechs Spieler und geht über vier Spielrunden. Jede Spielrunde steht für eine Jahreszeit: Frühjahr, Sommer, Herbst und schließlich Winter. Jeder Spieler beginnt mit einem "Hofplättchen" und einer zufällig zusammengestellten Mannschaft aus acht blauen, roten und gelben Arbeitern. Mit Arbeitern gleicher Farbe bieten die Spieler für Plättchen, die sie ihren Dörfern hinzufügen. Arbeiter mit entsprechender Farbe können außerdem Rohstoffe gewinnen, Fertigkeiten erwerben oder weitere Arbeiter anheuern und Siegpunkte nicht nur von den eigenen Plättchen des Spielers bekommen, sondern auch von den Plättchen in den Dörfern der anderen Spieler und von neuen Plättchen, die versteigert werden.

Im Frühjahr, Sommer und Herbst treffen weitere Arbeiter an Bord der Keyflower und ihrer Schwesterschiffe ein, und manche dieser Arbeiter besitzen Fertigkeiten in der Verarbeitung der wichtigsten Rohstoffe Eisen, Stein und Holz. Im Winter wählen die Spieler bestimmte Dorfplättchen zur Versteigerung aus und können dabei Siegpunkte für bestimmte Kombinationen aus Rohstoffen, Fertigkeiten und Arbeitern erhalten. Der Spieler, dessen Dorf und Arbeiter die meisten Siegpunkte einbringen, wird schließlich Spielsieger sein.

Keyflower wird die Spieler mit vielen verschiedenen Herausforderungen konfrontieren und durch die jeweilige Mischung von Dorfplättchen dieses bestimmten Spiels wird jedes Spiel anders sein. Während des Spiels müssen die Spieler auf die besten Gelegenheiten achten, um ihre verschiedenen Rohstoffe, Transport- und Aufwertungsmöglichkeiten, Fertigkeiten und Arbeiter so effizient wie möglich zu nutzen.

Schnellregeln

Spielübersicht

Das Spiel geht über vier Jahreszeiten.

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem Hofplättchen und acht Arbeitern.

Mit den Arbeitern bieten die Spieler für Plättchen, um ihr Dorf zu vergrößern, und nutzen sie zur Gewinnung von Rohstoffen.

In jeder Jahreszeit treffen weitere Arbeiter an Bord der Keyflower und ihrer Schwesterschiffe ein und es gibt neue Plättchen, die versteigert werden.

Der Spieler, der mit seinem Dorf und seinen Arbeitern die meisten Siegpunkte erzielt hat, ist Spielsieger.

Keyflower

Spielmaterial und Schlüssel

64 große, sechseckige Plättchen:

4 Reihenfolgeplättchen



6 Schiffplättchen



6 Hofplättchen



48 Dorfplättchen (einschließlich 4 Sommer-Schiffe)



48 kleine Fertigkeitsplättchen:



16 Ambosse

16 Spitzhacken

16 Sägen



Plättchen nach Wahl des Spielers

Plättchen derselben Art

Zufällig gewähltes Plättchen

Für jede der vier Jahreszeiten gibt es 12 Dorfplättchen. Die Plättchen für jede Jahreszeit sind an ihrem Symbol zu erkennen: Frühjahr, Sommer, Herbst und Winter.

120 achteckige Rohstoffmarker aus Holz:



48 Gold (gelb)

24 Eisen (schwarz)

24 Stein (grau)

24 Holz (braun)

Gold dient jederzeit als Ersatz für jeden beliebigen Rohstoff, auch bei Wertungen. Zum Spielschluss ist jeder Goldmarker normalerweise einen Siegpunkt wert.

6 Sichtschirme (mit je 2 Dachplättchen).



= Marker nach Wahl des Spielers.

= Marker derselben Art.

141 Arbeiter aus Holz (Keyples):



=
1 winkender lilafarbener, das ist der Startspielermarker.

= Arbeiter nach Wahl des Spielers.

= Arbeiter derselben Art

= Zufällig gewählter Arbeiter

12 Plastikziptütchen zur Aufbewahrung.

Schwarzer Stoffbeutel - dorthinein kommen die Arbeiter.



Spielvorbereitung (Buchstaben beziehen sich auf die Abbildung auf der Schachtelunterseite.)

- A** Alle **blauen, roten und gelben Arbeiter** kommen in den Stoffbeutel. **B** Alle **grünen Arbeiter** werden neben der Spielfläche bereitgelegt.
 - C** Die **Rohstoffmarker** werden als allgemeiner Vorrat neben der Spielfläche bereitgelegt und nach ihren vier Typen sortiert.
 - D** Die **Fertigkeitsplättchen** werden als verdeckter Vorrat neben die Spielfläche gelegt.
 - E** Jeder Spieler erhält einen **Sichtschirm**. Dieser muss jeweils sorgfältig zusammengebaut werden, wobei die separaten Dachplättchen die Wände und das Dach zusammenhalten.
 - F** Jeder Spieler zieht zufällig und verdeckt acht **Arbeiter** aus dem Beutel, sodass die anderen Spieler deren Farben nicht sehen können, und legt sie hinter seinen Sichtschirm.
- Die großen **sechseckigen Plättchen** (Hexplättchen) werden nach Typ sortiert: Hof (6), Schiff (6), Reihenfolge (4), Frühjahr (12), Sommer (12), Herbst (12) und Winter (12). (Es sind genügend Ziptüten vorhanden, um alle Typen separat aufzubewahren.)
- G** Auf zufällige Weise erhält jeder Spieler ein **Hofplättchen**. Dieses legt er vor seinen Sichtschirm, in Reichweite aller anderen Spieler. **H** Der Spieler, dessen Hofplättchen die niedrigste Nummer aufweist, nimmt den **lilafarbenen Startspielerarbeiter**.

I Die Anzahl der für das Spiel benötigten **Schiffplättchen** hängt von der Spieleranzahl ab. Jedes Schiffplättchen ist auf der anfänglich aufgedeckten Seite entsprechend markiert. Die Anzahl der Schiffplättchen ist immer gleich der Spieleranzahl. Die für dieses Spiel benötigten Schiffplättchen werden am Rand der Spielfläche in einer Reihe ausgelegt, wobei die Ziffer für die Spieleranzahl sichtbar ist und auf das Zentrum der Spielfläche ausgerichtet wird. (Die Spieler sollten sich bei dieser Gelegenheit mit den Wertungsmöglichkeiten vertraut machen, die auf der Rückseite der Plättchen zu sehen sind, die im Winter versteigert werden.) Auf oder direkt neben jedes Schiffplättchen werden jeweils so viele **Arbeiter** aus dem Beutel und **Fertigkeitsplättchen** gelegt, wie darauf angezeigt.

J Die Anzahl und Seite der benutzten **Reihenfolgeplättchen** des Spiels richtet sich ebenfalls nach der Spieleranzahl. Jedes Plättchen ist genau markiert. Die Reihenfolgeplättchen werden in einer Reihe neben die Schiffplättchen gelegt, aber näher zur Mitte der Spielfläche. Die Seite mit der Ziffer für die Spieleranzahl ist dabei sichtbar und auf das Zentrum der Spielfläche ausgerichtet.

Im Zentrum der Spielfläche werden so viele **Frühjahrsplättchen** ausgelegt, wie in der folgenden Tabelle angegeben, wobei die Seite mit dem Frühjahrssymbol sichtbar ist. Diese Plättchen werden im gleichen Winkel wie die Schiffs- und Reihenfolgeplättchen ausgelegt, sodass jedem Spieler eindeutig eine Seite der Plättchen zugewiesen ist.

Je nach Spieleranzahl erhält jeder Spieler zwei oder drei verdeckte **Winterplättchen**, wie in der folgenden Tabelle angegeben. Die Spieler können sich die Rückseite ihrer eigenen Plättchen ansehen, aber sollten sie nicht die anderen Spieler sehen lassen.

Alle in diesem Spiel nicht benutzten Schiff-, Reihenfolge-, Frühjahr- und Winterplättchen werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

Die jeweils zwölf **Sommer- und Herbstplättchen** werden in zwei getrennten Stapeln bereitgelegt. Sie werden erst im Laufe des Spiels gebraucht.

Tabelle: Anzahl großer **Hexplättchen**, die im Spiel benutzt werden

Spieleranzahl	2	3	4	5	6
Hof	2	3	4	5	6
Schiff	2	3	4	5	6
Reihenfolge	1	2	3	4	4
Frühjahr, Sommer und Herbst	6	7	8	9	10
Winter <i>pro Spieler</i>	3	3	3	2	2
Winter <i>ins Spiel gebracht</i>	2-6	3-9	4-12	5-10	6-12

Spielvorbereitung

- Alle **blauen, roten und gelben Arbeiter** kommen in den Stoffbeutel.
- Alle **grünen Arbeiter, Rohstoffmarker und Fertigkeitsplättchen** werden neben der Spielfläche bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält einen **Sichtschirm**.

Jeder Spieler zieht verdeckt acht **Arbeiter** aus dem Beutel.

Die **sechseckigen Plättchen** werden nach Typ sortiert: Hof, Schiff, Reihenfolge, Frühjahr, Sommer, Herbst und Winter.

Jeder Spieler erhält ein **Hofplättchen**. Der Spieler, dessen Hofplättchen die niedrigste Nummer aufweist, nimmt den **lilafarbenen Startspielerarbeiter**.

Es werden so viele **Schiffplättchen** am Rand der Spielfläche ausgelegt, wie Spieler teilnehmen. Auf oder neben jedes Schiffplättchen werden jeweils so viele **Arbeiter und Fertigkeitsplättchen** gelegt, wie angezeigt.

Es werden so viele **Reihenfolgeplättchen**, wie in der Tabelle angegeben, neben die Schiffplättchen gelegt, aber näher zur Mitte der Spielfläche. Die Seite mit der Ziffer für die Spieleranzahl ist dabei sichtbar.

Im Zentrum der Spielfläche werden so viele **Frühjahrsplättchen** ausgelegt, wie in der Tabelle angegeben, wobei die Seite mit dem Frühjahrssymbol sichtbar ist.

Jeder Spieler erhält zwei oder drei verdeckte **Winterplättchen**, wie in der Tabelle angegeben ist.

Die **Sommer- und Herbstplättchen** werden in zwei getrennten Stapeln bereitgelegt. Sie werden erst im weiteren Lauf des Spiels gebraucht.

Auf der Tabelle links ist die genaue Anzahl der Plättchen abzulesen, die für die jeweilige Spieleranzahl benötigt wird.

Beginn einer Jahreszeit

Nachdem das Spiel fertig aufgebaut ist, kann das Spiel beginnen. Der Spieler, der das **Hofplättchen mit der niedrigsten Nummer** erhalten hatte, beginnt mit dem Spiel im Frühjahr und nimmt den **lilafarbenen Startspielerarbeiter**.

Im **Sommer, Herbst** und **Winter** ist derjenige Startspieler, der in der vorherigen Jahreszeit die Auktion für das Startspielerplättchen mit der höchsten Nummer gewonnen hatte (es zeigt den lilafarbenen Startspielerarbeiter).

Im **Sommer, Herbst** und **Winter** werden die Schiffplättchen umgedreht, sofern es angebracht ist, sodass das entsprechende Jahreszeitsymbol sichtbar ist.



Außerdem werden im **Sommer** und **Herbst** so viele neue Arbeiter (aus dem Beutel) und Fertigkeitsplättchen auf die Schiffplättchen gelegt, wie dort angezeigt. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass nicht mehr genügend Arbeiter im Beutel sind, werden die Schiffe in Reihenfolge immer mit je einem Arbeiter bestückt, bis alle Arbeiter verteilt sind. Dabei werden aber insgesamt nie mehr Arbeiter auf ein Schiff gelegt, als angegeben. Im **Winter** werden keine Arbeiter oder Fertigkeitsplättchen auf die Schiffe gelegt.



Im **Sommer** und **Herbst** werden für die jeweilige Jahreszeit so viele **Dorfplättchen** in die Mitte der Spielfläche gelegt, wie in der

Tabelle auf Seite 2 angegeben. Dabei wird die Seite mit dem Symbol der Jahreszeit nach oben gelegt. Es ist zu beachten, dass die vier Sommer-Schiffplättchen, falls sie genommen werden, auf beiden Seiten das Sommersymbol zeigen. Die nach oben zeigende Seite dieser Plättchen wird zufällig gewählt. (Die Sommer-Schiffplättchen können nicht umgedreht oder aufgewertet werden.) Überzählige Plättchen werden zurück in die Spielschachtel gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht benötigt.



Im **Winter** wählt jeder Spieler eins oder mehrere seiner Winterplättchen aus, die er in der Vorbereitungsphase erhalten hatte. (Wir empfehlen, dabei die Plättchen in die geschlossene Faust zu nehmen.) Gleichzeitig öffnen die Spieler dann ihre Fäuste, ohne dabei die Vorderseite der Plättchen zu zeigen. Alle gewählten Plättchen werden verdeckt in der Mitte der Spielfläche gestapelt und dann, immer noch verdeckt, gemischt. Anschließend werden die Plättchen aufgedeckt und auf gleiche Weise ausgelegt wie die vorherigen Jahreszeitenplättchen, ohne dass die Spieler erkennen können, wer welches Plättchen ausgewählt hatte. Nicht gewählte Plättchen werden zurück in die Spielschachtel gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

In seinem **Spielzug** setzt jeder Spieler einen oder mehrere Arbeiter an genau einen Ort, um entweder:

1. Für ein **Dorfplättchen** oder **Reihenfolgeplättchen** zu **bieten*** (siehe "Bieten"), oder

2. Ein Dorfplättchen zu **benutzen** (siehe "Produktion" und "Transport und Aufwertung").



* Für die Schiffplättchen wird nicht direkt mit den Arbeitern geboten, sondern die Spieler wählen die Inhalte der Schiffe in der Reihenfolge, in der sie erfolgreich für die Reihenfolgeplättchen geboten haben.

In jeder Jahreszeit verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn so lange reihum, bis alle Spieler direkt nacheinander gepasst haben. Das heißt, dass ein Spieler, der gepasst hat, erneut Aktionen ausführen kann, solange nicht alle anderen Spieler auch gepasst haben.

Beginn einer Jahreszeit

Der Spieler, der das Hofplättchen mit der niedrigsten Nummer erhalten hatte, beginnt mit dem Spiel im **Frühjahr** und nimmt den lilafarbenen Startspielerarbeiter.

Im **Sommer, Herbst** und **Winter** ist derjenige Startspieler, der in der vorherigen Jahreszeit die Auktion für das Startspielerplättchen mit der höchsten Nummer gewonnen hatte.

Die **Schiffplättchen** werden umgedreht, sodass das neue Jahreszeitsymbol sichtbar ist..

Im **Sommer** und **Herbst** werden neue Arbeiter und Fertigkeitsplättchen auf die Schiffplättchen gelegt.

Im **Sommer** und **Herbst** werden für die jeweilige Jahreszeit so viele **Dorfplättchen** in die Mitte der Spielfläche gelegt, wie in der Tabelle auf Seite 2 angegeben.

Im **Winter** wählt jeder Spieler eins oder mehrere seiner Winterplättchen, die er in der Vorbereitungsphase erhalten hatte.

In seinem **Spielzug** setzt jeder Spieler einen oder mehrere Arbeiter an genau einen Ort, um entweder:

1. Für ein Dorfplättchen oder Reihenfolgeplättchen zu **bieten**, oder
2. Ein Dorfplättchen zu **benutzen**.

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn so lange reihum, bis alle Spieler direkt nacheinander gepasst haben.

Bieten

Dorfplättchen

Um sein Dorf mit Dorfplättchen zu erweitern, muss ein Spieler die Auktion für diese Dorfplättchen gewinnen, indem er mehr Arbeiter dafür bietet als der/die andere/n Spieler.

1. Um zu bieten, wählt ein Spieler zunächst das Dorf- oder Reihenfolgeplättchen aus, für das er bieten möchte, und setzt dann einen oder mehrere Arbeiter an seine Seite des Plättchens. Diese Arbeiter nimmt der Spieler vom Vorrat hinter seinem Sichtschirm oder von einer anderen verlorenen Auktion. Ein Spieler kann Arbeiter mit denen er eine Auktion gewonnen hat, nicht von dort entfernen.



2. Alle für ein Plättchen gebotenen Arbeiter müssen dieselbe Farbe haben wie alle anderen das Plättchen umgebenden Arbeiter (als Gebot) oder bereits auf dem Plättchen befindlichen Arbeiter (die dorthingestellt wurden, um das Plättchen zu benutzen).



3. Falls bereits ein anderer Spieler für das Plättchen geboten hat, muss die Anzahl der gebotenen Arbeiter größer sein als das letzte Gebot. Die Anzahl der Arbeiter, die ein Spieler bieten kann, ist nicht limitiert.

4. In seinem Spielzug kann ein Spieler einem siegreichen Gebot weitere Arbeiter hinzufügen.

5. Falls eine Gruppe Arbeiter überboten wurde, kann sie woanders hingestellt werden, muss aber als Gruppe zusammenbleiben. Wenn ein Spieler eine Gruppe überbotener Arbeiter versetzt, kann er diese Gruppe um andere überbotene Arbeiter oder um Arbeiter aus dem Vorrat hinter seinem Sichtschirm vergrößern. Arbeiter können nicht zurück hinter den Sichtschirm genommen werden.

Reihenfolgeplättchen

Die Spieler können auch Arbeiter an ihre Seite der Reihenfolgeplättchen setzen, um dafür zu bieten. Diese Plättchen werden nicht dem Dorf des Spielers hinzugefügt, außer zum Ende des **Winters**. Stattdessen dienen die Reihenfolgeplättchen zur Bestimmung der Reihenfolge, in welcher die Spieler die Arbeiter und Fertigkeitsplättchen von den Schiffen nehmen und sie bestimmen auch den Startspieler der nächsten Jahreszeit.

Ein Spieler kann für mehrere Reihenfolgeplättchen bieten, aber er erhält nur die Arbeiter und Fertigkeitsplättchen eines Schiffes. Im **Winter** erhält er aber alle Reihenfolgeplättchen, für die er erfolgreich geboten hatte.



Bieten

Ein Spieler bietet für ein Dorfplättchen, indem er einen oder mehrere Arbeiter an seine Seite dieses Dorfplättchens setzt.

Alle für ein Plättchen gebotenen Arbeiter müssen dieselbe Farbe haben wie alle anderen das Plättchen umgebenden oder bereits auf dem Plättchen befindlichen Arbeiter.

Die Anzahl der gebotenen Arbeiter muss größer sein als das letzte Gebot für dieses Plättchen.

Falls eine Gruppe Arbeiter überboten wurde, kann sie woanders hingestellt werden, muss aber als Gruppe zusammenbleiben.

Reihenfolgeplättchen

Für Reihenfolgeplättchen wird auf gleiche Weise geboten wie für Dorfplättchen.

Die Reihenfolgeplättchen bestimmen die Reihenfolge, in welcher die Spieler die Arbeiter und Fertigkeitsplättchen von den Schiffen nehmen und auch den Startspieler der nächsten Jahreszeit.

Produktion

Ein Spieler kann Rohstoffe, Fertigkeiten, weitere Arbeiter und Siegpunkte erhalten, indem er Arbeiter auf die Plättchen in seinem eigenen Dorf setzt, in den Dörfern anderer Spieler und - außer im Winter - auf die Plättchen der aktuellen Jahreszeit, um die geboten wird.

Falls ein Plättchen erstmals in einer Jahreszeit benutzt wird, setzt ein Spieler normalerweise einen* Arbeiter auf das Plättchen.

Falls es sich um ein Plättchen der aktuellen Jahreszeit handelt, um das also auch geboten wird, muss der darauf gesetzte Arbeiter dieselbe Farbe haben wie die Arbeiter, mit denen bereits dafür geboten wurde, falls zutreffend.



Üblicherweise kann ein Spieler ein Plättchen, das bereits einmal benutzt wurde, erneut benutzen, indem er zwei* Arbeiter derselben Farbe des bereits darauf befindlichen Arbeiters darauf setzt. Üblicherweise kann ein Spieler ein Plättchen ein drittes Mal benutzen, indem er drei* Arbeiter derselben Farbe der bereits darauf befindlichen Arbeiter darauf setzt. In jeder Jahreszeit können jeweils maximal sechs Arbeiter auf ein Plättchen gesetzt werden.

Wer ein Plättchen benutzt, erhält sofort den auf dem Plättchen angezeigten Vorteil.

1. Rohstoffe von einem Plättchen im eigenen Dorf des Spielers werden auf das Plättchen gelegt, von dem diese Rohstoffe stammen.
2. Rohstoffe von einem Plättchen im Dorf eines anderen Spielers werden auf das Hofplättchen des aktiven Spielers gelegt.
3. Fertigkeitsplättchen werden von den verdeckten Stapeln genommen und hinter den Sichtschirm des Spielers gelegt.
4. "Weiße" Arbeiter werden zufällig aus dem Beutel gezogen und hinter den Sichtschirm des Spielers gelegt.
5. Grüne Arbeiter werden aus dem Vorrat genommen und hinter den Sichtschirm des Spielers gelegt.

* Ein Spieler kann mehr Arbeiter einsetzen, als erforderlich sind. Das kann der Fall sein, wenn er eine Arbeitergruppe von einer verlorenen Auktion versetzt, die ja nicht aufgeteilt werden kann, oder wenn er andere Spieler daran hindern möchte, ein Plättchen zu benutzen. Jede Nutzung eines Plättchens erfordert mindestens einen Arbeiter mehr als die vorhergehende Nutzung. Wenn beispielsweise für die Erstnutzung eines Plättchens 2 Arbeiter eingesetzt wurden anstatt nur eines Arbeiters, sind für die nächste Nutzung mindestens 3 Arbeiter nötig, was sich in diesem Fall auf insgesamt 5 Arbeiter summiert. Das bedeutet, dass dieses Plättchen in dieser Jahreszeit nicht ein drittes Mal benutzt werden kann, weil in jeder Jahreszeit maximal 6 Arbeiter auf jedes Plättchen gesetzt werden können. Falls für die erste Nutzung bereits 3 oder mehr Arbeiter eingesetzt werden, kann dieses Plättchen in dieser Jahreszeit nicht mehr benutzt werden.

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass es nicht mehr genügend Rohstoffe, Arbeiter oder Fertigkeiten gibt, wenn ein Spieler diese erhält, bekommt er nur so viele, wie noch vorhanden sind. Was Arbeiter betrifft, dürfen die Spieler fühlen, wie viele Arbeiter noch im Beutel sind, bevor sie für ein Plättchen bieten. Die Anzahl noch vorhandener grüner Arbeiter, Rohstoffe und Fertigkeitsplättchen ist für alle Spieler ersichtlich, bevor sie für ein Plättchen bieten. Es ist nicht erlaubt, im Beutel nach grünen Arbeitern zu suchen, wenn der sichtbare Vorrat erschöpft ist.

Produktion

Ein Spieler kann seine Arbeiter auf die Plättchen in seinem eigenen Dorf setzen, in den Dörfern anderer Spieler und auf die Plättchen der aktuellen Jahreszeit, um die geboten wird.

Falls ein Plättchen erstmals in einer Jahreszeit benutzt wird, setzt ein Spieler normalerweise einen Arbeiter auf das Plättchen.

Falls für ein Plättchen bereits geboten wurde, muss der darauf gesetzte Arbeiter dieselbe Farbe haben wie die Arbeiter, mit denen dafür geboten wurde.

Normalerweise kann ein Spieler ein Plättchen ein zweites Mal für eine Produktion benutzen, indem er zwei Arbeiter darauf setzt und ein drittes Mal, indem er drei Arbeiter darauf setzt. Diese Arbeiter müssen dieselbe Farbe haben wie alle bereits vorher auf das Plättchen gesetzten Arbeiter.

In jeder Jahreszeit können jeweils maximal sechs Arbeiter auf ein Plättchen gesetzt werden.

1. Rohstoffe von einem Plättchen im eigenen Dorf des Spielers werden auf das Plättchen gelegt, von dem diese Rohstoffe stammen.
2. Rohstoffe von einem Plättchen außerhalb des eigenen Dorfes werden auf das Hofplättchen des aktiven Spielers gelegt.
3. Fertigkeitsplättchen werden hinter den Sichtschirm des Spielers gelegt.
- 4, 5. Arbeiter werden hinter den Sichtschirm des Spielers gelegt.



Transport und Aufwertung

Die Dorfplättchen (außer den Sommer-Schiffplättchen und Winterplättchen) können aufgewertet werden, indem sie auf die andere Seite gedreht werden. Der Inhalt des Feldes auf der Rückseite ist im unteren kleineren Feld der Vorderseite sichtbar.

Die Aufwertungskosten sind im Aufwertungsfeld angegeben (ein Pfeil zwischen dem oberen und unteren Feld).

Die Hofplättchen der Spieler und die Transportplättchen Hufschmied, Stall und Wagenmacher ermöglichen jeweils den Transport von Rohstoffen und die Aufwertung von Plättchen. Um ein Plättchen aufzuwerten, setzt ein Spieler mindestens einen Arbeiter auf eins der Transportplättchen (bzw. mindestens zwei oder drei, falls das Plättchen in dieser Jahreszeit bereits benutzt wurde, s.o.). Der Spieler darf dann maximal so viele Rohstoffe transportieren, wie auf dem Plättchen angegeben ist, und darf außerdem ein oder zwei eigene Dorfplättchen aufwerten, wie jeweils durch das Aufwertungssymbol angezeigt ist.



Der Rohstofftransport muss über Straßen erfolgen. Die auf dem Transportplättchen angegebene Anzahl Rohstoffe kann auf mehrere Rohstoffe einer Sorte oder verschiedener Sorten aufgeteilt werden. Falls die Transportkapazität beispielsweise zwei beträgt, können zwei Rohstoffe über eine Straße auf ein oder zwei benachbarte Plättchen transportiert werden oder ...



ein Rohstoff kann zwei Plättchen weit transportiert werden.

Die für die Aufwertung erforderlichen Rohstoffe müssen auf dem Dorfplättchen des Spielers vorhanden sein, wenn er eine Aufwertung vornimmt. Die dafür benutzten Rohstoffe kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Für eine Aufwertung erforderliche Fertigkeitsplättchen werden vom Vorrat hinter dem Sichtschirm des Spielers genommen und anschließend verdeckt zum allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Für die Aufwertung nicht benötigte Rohstoffe und Arbeiter (falls das Dorfplättchen bereits benutzt wurde) bleiben auf dem Plättchen, nachdem es aufgewertet (umgedreht) wurde. Anschließend muss das Dorfplättchen dieselbe Ausrichtung haben wie vor der Aufwertung.

Transport und Aufwertung

Dorfplättchen können aufgewertet werden, indem sie auf die andere Seite gedreht werden.

Die Aufwertungskosten sind im Aufwertungsfeld angegeben.

Um Rohstoffe zu transportieren und/oder Dorfplättchen aufzuwerten, setzt ein Spieler mindestens einen Arbeiter auf eins der Hof- oder Transportplättchen. Diese Plättchen geben genau an, wie viele Rohstoffe transportiert und wie viele Dorfplättchen aufgewertet werden können.

Der Rohstofftransport muss über Straßen erfolgen.

Die auf dem Transportplättchen angegebene Anzahl Rohstoffe kann auf mehrere Rohstoffe einer Sorte oder verschiedener Sorten aufgeteilt werden.

Für die Aufwertung erforderliche Rohstoffe müssen auf dem Dorfplättchen des Spielers vorhanden sein, wenn er eine Aufwertung vornimmt.

Für eine Aufwertung erforderliche Fertigkeitsplättchen werden vom Vorrat hinter dem Sichtschirm des Spielers genommen.

Für die Aufwertung nicht benötigte Rohstoffe bleiben auf dem Plättchen, nachdem es aufgewertet wurde. Die Ausrichtung des Plättchens darf nicht geändert werden.

Ende einer Jahreszeit

Eine Jahreszeit endet, nachdem alle Spieler nacheinander gepasst haben. Dann passiert Folgendes:

1. Nicht erfolgreiche Gebote

Alle Spieler nehmen ihre eigenen Arbeiter zurück hinter ihren Sichtschirm, mit denen sie nicht erfolgreich geboten haben.

2. Dorfplättchen ohne Gebote

Alle Dorfplättchen, für die kein Gebot abgegeben wurde, werden aus dem Spiel entfernt und zurück in die Spielschachtel gelegt. Alle Arbeiter auf diesen Plättchen, einschließlich grüner Arbeiter, kommen in den Beutel.

3. Dorfplättchen mit erfolgreichen Geboten nehmen

Mit dem Startspieler beginnend und weiter reihum im Uhrzeigersinn (um ein Durcheinander zu vermeiden) macht jeder Spieler nun Folgendes:

- Er nimmt jedes Dorfplättchen, für das er erfolgreich geboten hat und alle darauf befindlichen Arbeiter.
- Er tut die Arbeiter jedes erfolgreichen Gebotes in den Beutel (auch grüne Arbeiter).

4. Arbeiter im eigenen Dorf einsammeln

Jeder Spieler nimmt alle auf den Plättchen seines eigenen Dorfes eingesetzten Arbeiter und legt sie hinter seinen Sichtschirm. (Wichtig - im Winter dienen die Arbeiter hinter dem Sichtschirm eines Spielers zur Wertung am Spielschluss.)

5. Reihenfolgeplättchen

a. Frühjahr, Sommer und Herbst:



i. Der Spieler, der das Reihenfolgeplättchen Nummer 1 ersteigert hat, nimmt die Arbeiter und Fertigkeitsplättchen von einem Schiff eigener Wahl und legt sie hinter seinen Sichtschirm.



ii. Der/die Spieler, der/die das Reihenfolgeplättchen Nummer 2, 3 und 4 ersteigert hat/haben (falls überhaupt), verfahren ebenso, gefolgt von den Spielern, die kein

Reihenfolgeplättchen ersteigert haben, im Uhrzeigersinn vom Startspieler aus gesehen. Falls niemand für das neue Startspielerplättchen geboten hatte, bleibt der vorherige Startspieler zunächst Startspieler, das Einsammeln der Schiffsinhalte betreffend. Jeder Spieler kann nur den Inhalt eines einzigen Schiffes einsammeln, auch wenn er mehr als ein Reihenfolgeplättchen ersteigert hat.



iii. Normalerweise wird jemand das Startspielerplättchen mit dem lilafarbenen Arbeiter ersteigert haben. Wer das Plättchen ersteigert, wird sofort neuer Startspieler und nimmt den lilafarbenen Startspielermarker.

iv. Falls niemand für das Startspielerplättchen mit dem lilafarbenen Arbeiter geboten hatte, nehmen zunächst alle Spieler ihre Arbeiter und Fertigkeitsplättchen, bevor der linke Nachbar des bisherigen Startspielers neuer Startspieler wird

und den lilafarbenen Startspielermarker nimmt.

v. Alle für die Reihenfolgeplättchen gebotenen Arbeiter (einschließlich grüne) kommen in den Beutel.

b. Winter

i. Es gibt keine neuen Arbeiter oder Fertigkeitsplättchen auf den Schiffen.

ii. Der Spieler, der das Reihenfolgeplättchen Nummer 1 ersteigert hat, nimmt dieses Plättchen und ein Schiffplättchen seiner Wahl. Der/die Spieler, der/die das Reihenfolgeplättchen Nummer 2, 3 und 4 ersteigert hat/haben (falls überhaupt), verfahren ebenso. Wer mehr als ein Reihenfolgeplättchen ersteigert hat, nimmt alle diese Plättchen, aber keinesfalls ein zweites Schiffplättchen.

iii. Dann nehmen alle Spieler, die kein Reihenfolgeplättchen ersteigert haben, jeweils eins der noch übrigen Schiffe, im Uhrzeigersinn vom neuen Startspieler aus gesehen. In dem seltenen Fall, dass im Winter niemand für das neue Startspielerplättchen geboten hat, bleibt der vorherige Startspieler zunächst Startspieler, die Wahl der Schiffplättchen betreffend, bevor der linke Nachbar des bisherigen Startspielers neuer Startspieler wird.

iv. Die Reihenfolgeplättchen und Schiffplättchen fügt jeder Spieler seinem Dorf hinzu.

Ende einer Jahreszeit

1. Die Spieler nehmen Arbeiter **nicht erfolgreicher Gebote** zurück.

2. **Dorfplättchen, für die kein Gebot abgegeben wurde**, werden aus dem Spiel entfernt.

3. Reihum im Uhrzeigersinn tut jeder Spieler Folgendes:

a. Er **nimmt Dorfplättchen**, für die er erfolgreich geboten hatte und alle darauf befindlichen Arbeiter.

b. Er legt die Arbeiter jedes erfolgreichen Gebotes in den Beutel.

4. Er nimmt **alle** auf den Plättchen seines eigenen Dorfes **eingesetzten Arbeiter** und legt sie hinter seinen Sichtschirm.

5a. Reihenfolgeplättchen (Frühjahr, Sommer und Herbst):

In Reihenfolge gemäß ihrer Reihenfolgeplättchen nimmt jeder Spieler die Arbeiter und Fertigkeitsplättchen von einem Schiff seiner Wahl.

Wer das Plättchen mit dem lilafarbenen Arbeiter ersteigert hat, wird sofort neuer Startspieler und nimmt den lilafarbenen Startspielermarker.

5b. Reihenfolgeplättchen (Winter):

In Reihenfolge gemäß ihrer ersteigerten Reihenfolgeplättchen nimmt jeder Spieler dieses Reihenfolgeplättchen und genau ein Schiffplättchen seiner Wahl.

Wer kein Reihenfolgeplättchen ersteigert hat, nimmt jeweils eins der noch übrigen Schiffe.

Reihenfolge- und Schiffplättchen fügt jeder Spieler seinem Dorf hinzu.

6. Dorferweiterungen

Die Spieler erweitern ihre Dörfer gleichzeitig um die erhaltenen Dorfplättchen, im Winter außerdem um die Reihenfolge- und Schiffplättchen.

Die Seiten aneinandergelegter Plättchen müssen zueinanderpassen: **A** Straße an Straße, **B** keine Straße an keine Straße und **C** Wasser an Wasser. Dabei ist zu beachten, dass die **D** Hofplättchen jeweils 5 Straßen haben, **E** die 12 Frühjahrsplättchen jeweils vier Straßen haben, **F** die 8 Sommerplättchen ohne Schiffe je drei Straßen, **G** die 4 Sommer-Schiffplättchen aber keine Straßen; **H** die 12 Herbstplättchen weisen je 2 Straßen auf und die **I** 12 Winterplättchen je eine Straße.



J Im Spiel mit 3 bis 6 Spielern ist es empfehlenswert, Plättchen mit Straßen nicht so zu legen, dass dadurch verhindert wird, dass Plättchen an die Wasserseite des Hofplättchens gelegt werden können. Dadurch würde der Bonusgewinn durch das Schiffplättchen "Sea Breese" verhindert werden, falls der Spieler dieses erhält.

K Achtung - Schiffplättchen (einschließlich der vier Sommer-Schiffplättchen) müssen nicht so gelegt werden, dass die Wasserseiten miteinander verbunden sind.

Es ist wichtig zu wissen, dass Rohstoffe nur über Straßen transportiert werden können oder, falls sie von außerhalb des eigenen Dorfes kommen, direkt auf das eigene Hofplättchen gelegt werden. Daher sollten die Spieler darauf achten, dass sie **L** solche Plättchen, die zur Aufwertung Rohstoffe benötigen, möglichst nahe an **M** Rohstoffproduktionsplättchen legen.

Bereits ausliegende Plättchen können nicht neu positioniert werden.

6. Dorferweiterungen

Die Spieler erweitern ihre Dörfer gleichzeitig um die erhaltenen Dorfplättchen.

Die Seiten aneinandergelegter Plättchen müssen zueinanderpassen.

Schiffplättchen müssen nicht so gelegt werden, dass ihre Wasserseiten miteinander verbunden sind.

Rohstoffe können nur über Straßen transportiert werden. Falls sie von außerhalb des eigenen Dorfes kommen, werden sie direkt auf das eigene Hofplättchen gelegt.

Ausliegende Plättchen können nicht neu positioniert werden.

Wertung zum Spielende

Das Spiel endet zum Ende des Winters.

Die Spieler erhalten nun Punkte für ihre Dorfplättchen und ihre Goldmarker.



Nur die Rohstoffe, die im Laufe des Spiels auf die Herbstplättchen **Scheune**, **Schmied**, **Steinbauhof** und **Holzbauhof** gelegt wurden, dürfen für Wertungszwecke darauf belassen werden. (Hinweis - Gold kann dabei als Ersatz für die anderen Rohstoffe auf den Scheune-, Schmied-, Steinbauhof- und Holzbauhofplättchen dienen, falls es während des Spiels dorthin transportiert worden ist. Falls Gold aber auf diesen Plättchen solcherart benutzt wird, zählt es nicht auch je einen Punkt als Gold, weil jedes Element nur einmal gewertet werden kann.) Auf den Plättchen Scheune, Schmied, Steinbauhof und Holzbauhof verbliebene Rohstoffe können nicht für die anderen Plättchen mit Rohstoffwertung gewertet werden: Juwelier, Handlungsgilde, Wassermühle und Sägemühle.

Alle anderen Rohstoffe, Fertigkeiten und Arbeiter können den anderen Wertungsplättchen zugewiesen werden, wie jeweils erforderlich. Ein Transport ist dafür nicht nötig. Jedes Element kann nur einmal gewertet und nur einem Bonusplättchen zugeteilt werden. Beispielsweise kann ein Arbeiter nicht der Apotheke und der Handwerker Gilde zugewiesen werden und ein Rohstoff kann nicht für die Wassermühle und Windmühle gelten.



Für alle Wertungsplättchen außer der **Keythedrale** können die Boni zum Spielende mehrfach gewertet werden, falls der Spieler genügend Rohstoffe, Fertigkeiten und/oder Arbeiter besitzt.



Nur für die Wertung kann der **lilafarbene Startspielermarker** von dem Spieler, der ihn zu diesem Zeitpunkt besitzt, nach Gutdünken als Rohstoff, Fertigkeit oder Arbeiter beliebiger Farbe deklariert werden und gegebenenfalls auf die **Scheune**, den **Schmied**, **Steinbauhof** oder **Holzbauhof** gesetzt werden.

Goldmarker sind jeweils einen Punkt wert, falls sie nicht bereits als Ersatz auf Wertungsplättchen gewertet wurden. Falls z. B. ein Goldmarker dem Juwelier für zwei Punkte zugeteilt wurde, zählt es nicht nochmals einen Punkt.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist Spielsieger. Ein möglicher Punktegleichstand bleibt bestehen und die Spieler sollten erneut spielen, um einen Sieger zu ermitteln!

Wertung zum Spielende

Das Spiel endet zum Ende des Winters.

Die Spieler erhalten Punkte für ihre Dorfplättchen und ihre Goldmarker.

Rohstoffe, die im Laufe des Spiels auf die Plättchen **Scheune**, **Schmied**, **Steinbauhof** und **Holzbauhof** gelegt wurden, dürfen für Wertungszwecke darauf belassen werden.

Alle anderen Rohstoffe, Fertigkeiten und Arbeiter können den anderen Wertungsplättchen zugewiesen werden, wie jeweils erforderlich. Ein Transport ist dafür nicht nötig. Jedes Element kann nur einmal gewertet und nur einem Bonusplättchen zugeteilt werden.

Der **lilafarbene Startspielermarker** kann nach Gutdünken als Rohstoff, Fertigkeit oder Arbeiter beliebiger Farbe deklariert werden.

Goldmarker sind jeweils einen Punkt wert, falls sie nicht bereits als Ersatz auf Wertungsplättchen gewertet wurden.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist **Spielsieger**.

Die Dorfplättchen im Detail

Wenn "einen Arbeiter auf das Plättchen legen" (oder ähnlich) gesagt wird, ist damit die erste Nutzung des Plättchens gemeint. Jede weitere Nutzung erfordert mehr Arbeiter, wie oben unter "Produktion" erklärt ist.

Reihenfolgeplättchen



Es gibt vier Reihenfolgeplättchen. Je nach Spieleranzahl sind davon einige nicht im Spiel. Welche Seite dieser Plättchen benutzt wird, hängt auch von der Spieleranzahl ab. Die schwarzen Arbeitersymbole oben auf den Plättchen geben jeweils an, in welchen Spielen das Plättchen benutzt wird und welche Seite sichtbar ist. Diese Plättchen werden so ausgelegt, wie im Aufbaubeispiel auf Seite 2 zu sehen ist.

Die eingerahmte Nummer bedeutet die Reihenfolge, in welcher die Spieler im Sommer und Herbst die Schiffsinhalte einsammeln und in welcher sie im Winter ein Schiff wählen, um es ihrem Dorf hinzuzufügen.

Das lilafarbene Arbeitersymbol gibt an, wer in der folgenden Jahreszeit Startspieler sein wird: Sommer, Herbst oder Winter, und wer dieses Plättchen ersteigert, nimmt den lilafarbenen Startspielermarker. Der Spieler, der zum Ende des **Winters** das Plättchen mit der Abbildung des lilafarbenen Startspielers ersteigert, nimmt auch den lilafarbenen Startspielermarker.

Im Winter können Spieler mehr als ein Reihenfolgeplättchen ersteigern und in ihre Dörfer einbauen. Bei der Wertung zum Spielende erhält der Besitzer eines jeden solchen Plättchens 1 Punkt für jedes andere Plättchen, das mit dem Reihenfolgeplättchen verbunden ist. Nicht vergessen: Falls der Spieler nicht auch das Sommer-Schiff 2a besitzt, müssen alle aneinanderliegenden Seiten passen: Straßen, keine Straßen, Wasser, Schiffe müssen allerdings nicht unbedingt an die Wasserseite des Hofplättchens angelegt werden. Der Vorteil dadurch ergibt sich allerdings nur, falls der Spieler das Schiff "Sea Breeze" besitzt.

Schiffe

Zum Schluss des Winters erhält jeder Spieler ein Schiff. Jedes Schiff ist Siegpunkte wert, und zwar folgendermaßen:



Keyflower (2+ Spieler). 1 Punkt pro Transportkapazität des Spielers. (Diese Summe kann verdoppelt werden, falls der Spieler auch das Sommer-Schiff 2b besitzt.)



Sea Bastion (2+). 1 Punkt für jedes mit Straßen verbundene Plättchen, das Teil einer Schleife ist, die zum Ausgangspunkt zurückführt, ohne dass ein Reisender dieselbe Straße zweimal benutzt muss.



Sea Breeze (3+). So viele Punkte, wie für jedes Schiff (einschließlich Sommer-Schiffe) angegeben ist, das über einen Fluss mit dem Hofplättchen verbunden ist. Anmerkungen: 1. Die Spieler sollten vermeiden, Plättchen mit Straßen zu legen, die verhindern, dass Schiffplättchen an das Hofplättchen angelegt werden können (es sei denn, sie besitzen auch das Schiff 2a.) (Siehe Abb. auf Seite 8.) 2. Schiffplättchen müssen nicht so gelegt werden, dass die Wasserseiten verbunden sind, bringen aber keine Siegpunkte für die "Sea Breeze", wenn sie es nicht sind.



Flipper (4+). Der Spieler darf ein Plättchen seines Dorfes umdrehen, ohne die Aufwertungskosten zu zahlen. Außerdem gewinnt er 2 zusätzliche Punkte.



Invincible (5+). 5 Punkte.



White Wind (6). 1 Punkt pro Arbeiter, den der Spieler zum Spielende besitzt. Das sind die Arbeiter, die im Winter im Dorf des Spielers eingesetzt wurden und alle, die er im Winter nicht eingesetzt hat. Dabei darf nicht vergessen werden, dass jeder Arbeiter nur einmal gewertet werden kann. Falls ein Arbeiter bereits für die Apotheke, Handwerkergilde, den Keymarkt oder das Gemeindehaus gewertet wurde, kann er nicht auch noch für "White Wind" gewertet werden.

Sommer-Schiffe

Die Sommer-Schiffplättchen haben das Jahreszeitsymbol auf beiden Seiten, sodass jede Seite im Spiel benutzt werden kann. Welche Seite sichtbar ist, wird zufällig entschieden, wenn das Plättchen ins Spiel kommt. Diese Plättchen werden nie aufgewertet oder umgedreht. Wer ein solches Plättchen in seinem Dorf hat, gewinnt dadurch eine einzigartige Fähigkeit. Um diese Fähigkeit zu erhalten, muss kein Arbeiter auf dem Plättchen sein, vielmehr dürfen überhaupt keine Arbeiter auf Sommer-Schiffplättchen gesetzt werden. Die auf diese Weise erhaltenen Fähigkeiten können nicht von anderen Spielern genutzt werden.



Schiff 1a. Wenn der Spieler zum Ende des Sommers und Herbstes Arbeiter von einem Schiff nimmt, zieht er zwei zusätzliche Arbeiter aus dem Beutel, falls vorhanden. Wenn er zum Ende des Winters ein Schiffplättchen nimmt, zieht er zusätzlich zwei Arbeiter aus dem Beutel. Das sind die einzigen neuen Arbeiter, die überhaupt ein Spieler zum Ende des Winters erhält. Die Arbeiter werden erst aus dem Beutel gezogen, nachdem alle Arbeiter (auch die grünen) aus erfolgreichen Geboten dieser Spielrunde in den Beutel zurückgelegt wurden.



Schiff 1b. Wenn der Spieler zum Ende des Sommers und Herbstes Arbeiter von einem Schiff nimmt, erhält er zusätzlich einen grünen Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat, falls vorhanden. Wenn er zum Ende des Winters ein Schiffplättchen nimmt, erhält er ebenfalls einen grünen Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat, falls vorhanden. Das ist der einzige neue Arbeiter, den überhaupt ein Spieler zum Ende des Winters erhält.



Schiff 2a. Der Spieler kann Rohstoffe nicht nur über Straßen, sondern auch querfeldein transportieren. Außerdem muss der Spieler Dorfplättchen nicht mehr unbedingt passend zueinander anlegen (Straßen, keine Straßen, Wasser), wenn er sein Dorf erweitert. Das gilt aber nicht für das Schiff "Sea Bastion", das eine Straßenschleife erfordert, um Punkte zu bringen.



Schiff 2b. Die gesamte Transport- und Aufwertungskapazität des Spielers wird verdoppelt. Falls der Spieler zum Spielende das Schiff "Keyflower" besitzt, wird dessen Wertung verdoppelt.



Schiff 3a. Der Spieler kann bei jeder Aufwertung jeden beliebigen Rohstoff benutzen: Gold, Eisen, Stein und Holz ersetzen jeweils jede andere Rohstoffsorte.



Schiff 3b. Der Spieler kann bei der Wertung zum Spielende Gold, Eisen, Stein und Holz als Ersatz jede andere Rohstoffsorte benutzen.



Schiff 4a. Wenn ein anderer Spieler mit blauen, roten oder gelben (aber nicht mit grünen) Arbeitern für ein Dorfplättchen geboten hat, kann der Spieler ihn mit Arbeitern einer anderen Farbe (einschließlich grünen) überbieten, allerdings müssen auch diese alle dieselbe Farbe haben. Wenn die "Dieselbe-Farbe-Regel" auf diese Weise gebrochen wird, werden diese Arbeiter zwecks leichter Identifikation hingelegt statt hingestellt.



Falls alle Arbeiter aller anderen Spieler (der Spieler, die überboten wurden) woanders hin versetzt werden, weil sie überboten wurden und falls keine anderen Arbeiter dieses Plättchen benutzen, werden die liegenden Arbeiter aufrecht gestellt und ihre Farbe ist die maßgebliche Farbe sowohl für Gebote als auch für die Nutzung dieses Plättchens.



Schiff 4b. Wenn bereits für ein bestimmtes Plättchen geboten wurde oder es schon vorher zwecks Produktion benutzt wurde, muss der Spieler nicht die "Dieselbe-Farbe-Regel" befolgen (auch nicht, falls grüne Arbeiter eingesetzt wurden), wenn er Arbeiter zwecks Produktion auf das Plättchen stellt. Er kann dafür Arbeiter jeder beliebigen Farbe nehmen, sogar mehrerer verschiedener Farben gleichzeitig. Wenn die "Dieselbe-Farbe-Regel" auf diese Weise gebrochen wird, werden solche dieser Arbeiter, die nicht der eigentlich geforderten Farbe entsprechen, zwecks leichter Identifikation hingelegt statt hingestellt. Trotzdem zählen alle diese Arbeiter gegen das Limit von sechs Arbeitern, die ein Plättchen benutzen dürfen. Die anderen Spieler müssen weiterhin die Farbe der aufrecht stehenden Arbeiter "bedienen", wenn sie für ein Plättchen mit liegenden Arbeitern bieten oder es benutzen. Falls für ein Plättchen noch nicht geboten oder es noch nicht benutzt wurde, muss der Spieler seine(n) Arbeiter für die Erstnutzung wie üblich aufrecht auf das Plättchen stellen und diese müssen alle dieselbe Farbe haben, falls er mehrere Arbeiter dafür einsetzt.

Hof- und andere Frühjahrs-, Sommer- und Herbstplättchen



Anwerbungsmarkt. Wer einen Arbeiter auf dieses Plättchen setzt, muss auch ein Fertigkeitsplättchen eines beliebigen Typs verdeckt neben den Vorrat der Fertigkeitsplättchen ablegen. Anschließend nimmt er zwei (oder drei, falls der Anwerbungsmarkt aufgewertet ist) zufällig gewählte Fertigkeitsplättchen vom Vorrat der verdeckten Fertigkeitsplättchen und legt sie hinter seinen Sichtschirm. Schließlich mischt er noch das abgegebene Fertigkeitsplättchen unter den Vorrat der übrigen Fertigkeitsplättchen.



Bergmann, Goldmine, Holzfäller, Keymine, Keystonebruch, Keywood und Steinhauer. Wer einen Arbeiter auf dieses Plättchen setzt, nimmt die angegebenen Rohstoffe aus dem allgemeinen Vorrat, falls vorhanden. Falls sich das Plättchen im eigenen Dorf des Spielers befindet, legt er die Rohstoffe auf dieses Plättchen. Falls sich das Plättchen im Dorf eines anderen Spielers befindet oder darum geboten wird, legt er die Rohstoffe auf sein Hofplättchen.



Bierstube und Gasthof. Wer einen Arbeiter auf dieses Plättchen setzt, zieht anschließend die angegebene Anzahl Arbeiter aus dem Beutel, falls vorhanden, und legt sie hinter seinen Sichtschirm.



Bildhauer, Brunnen, Gießerei, Goldschmied und Sägemühle. Für diese Plättchen gibt es nur zum Spielende Punkte.



Brauer. Wer einen Arbeiter auf dieses Plättchen setzt, muss auch ein Fertigkeitsplättchen eines beliebigen Typs in den Vorrat der Fertigkeitsplättchen zurücklegen. Dann zieht der Spieler die angegebene Anzahl Arbeiter aus dem Beutel, falls vorhanden, und legt sie hinter seinen Sichtschirm.



Geschäft, Hausierer und Jahrmarkt. Wer einen Arbeiter auf dieses Plättchen setzt, muss auch einen weiteren Arbeiter der angegebenen Farbe in den Beutel legen. Anschließend nimmt der Spieler die angegebene Anzahl grüner Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat, falls vorhanden. Falls der Vorrat nicht ausreicht, können dafür aber nicht als Ersatz grüne Arbeiter aus dem Beutel genommen werden.



Hof 1 bis 6, Hufschmied, Stall und Wagenmacher. Wer einen Arbeiter auf eins dieser Plättchen setzt (in einem beliebigen Dorf), kann Rohstoffe innerhalb seines eigenen Dorfes transportieren und eigene Dorfplättchen aufwerten.

Der Spieler kann maximal so viele Rohstoffe transportieren, wie durch das Wagensymbol angegeben ist und bis zu so viele Dorfplättchen aufwerten, wie das Aufwertungssymbol vorgibt (eins oder zwei).

Der Rohstofftransport muss über Straßen erfolgen. Die Anzahl der auf dem Transportplättchen angegebenen Rohstoffe kann auf mehrere Rohstoffe einer Sorte oder verschiedener Sorten aufgeteilt werden. Bei einer Transportkapazität von zwei können beispielsweise zwei Rohstoffe zu einem oder zwei benachbarten Plättchen transportiert werden oder ein Rohstoff kann zwei Plättchen weit transportiert werden.



Holzbauhof, Scheune, Schmied und Steinbauhof. Der Besitzer des Plättchens erhält Punkte für jeden Rohstoffmarker der angegebenen Sorte, der Ende des **Winters auf diesem Plättchen** ist. (Die solcherart gewerteten Rohstoffe können dann nicht auch noch für den Juwelier, die Handelsgilde, die Wassermühle oder die Windmühle gewertet werden.)



Lehrlingsheim. Wer einen Arbeiter auf dieses Plättchen setzt, nimmt anschließend ein zufällig gewähltes Fertigkeitsplättchen (oder mehrere, falls das Lehrlingsheim aufgewertet ist) vom Vorrat der verdeckten Fertigkeitsplättchen und legt es (oder diese) hinter seinen Sichtschirm.



Maurer, Schmelzer und Zimmermann. Wer einen Arbeiter auf dieses

Plättchen setzt, muss auch ein Fertigkeitsplättchen des angegebenen Typs verdeckt in den Vorrat der Fertigkeitsplättchen zurücklegen. Anschließend erhält er die angegebenen Rohstoffe aus dem allgemeinen Vorrat, falls vorhanden. Falls es ein eigenes Dorfplättchen ist, werden die Rohstoffe auf dieses Plättchen gelegt. Falls es ein Dorfplättchen eines anderen Spielers ist, werden die Rohstoffe auf das eigene Hofplättchen gelegt.



Taverne. Wer einen Arbeiter auf dieses Plättchen setzt, muß auch einen weiteren Arbeiter beliebiger Farbe abgeben. Dann zieht der Spieler die angegebene Anzahl Arbeiter aus dem Beutel, falls vorhanden, und legt sie hinter seinen Sichtschirm. Erst anschließend wird der abgegebene Arbeiter in den Beutel gelegt. Der abgegebene Arbeiter kann nicht dazu dienen, einen möglichen Mangel an Arbeitern im Beutel auszugleichen.



Werkstatt. Wer einen Arbeiter auf dieses Plättchen setzt, solange es noch nicht aufgewertet ist, nimmt einen der drei Rohstoffe aus dem allgemeinen Vorrat, falls vorhanden. Wer einen Arbeiter auf dieses Plättchen setzt, wenn es aufgewertet ist, nimmt alle drei Rohstoffe aus dem allgemeinen Vorrat, falls vorhanden. Falls sich das Plättchen im eigenen Dorf des Spielers befindet, legt er die Rohstoffe auf dieses Plättchen. Falls sich das Plättchen im Dorf eines anderen Spielers befindet oder darum geboten wird, legt er die Rohstoffe auf sein Hofplättchen.

Winterplättchen



Apotheke. Der Besitzer gewinnt 3 Punkte für je 5 eigene Arbeiter (einschließlich grüne) zum Spielende. Dazu gehören auch alle Arbeiter, die im **Winter** in das Dorf dieses Spielers gesetzt wurden.



Gelehrter. Der Besitzer wählt einen Typ Fertigkeitplättchen, den er besitzt. Er gewinnt 3 Punkte für jedes Fertigkeitplättchen dieses Typs, das er zum Spielende besitzt.



Gemeindehaus. Der Besitzer wählt eine Farbe von Arbeitern, die er besitzt. Er gewinnt 1 Punkt für jeden Arbeiter dieser Farbe, den er zum Spielende besitzt. Dazu gehören auch alle Arbeiter, die im **Winter** in das Dorf dieses Spielers gesetzt wurden.



Handlungsgilde. Der Besitzer gewinnt 5 Punkte für jeden eigenen Satz aus drei verschiedenen Rohstoffen zum Spielende. Dabei kann Gold jede andere Rohstoffsorte ersetzen, bringt aber nicht erneut 1 Punkt als Gold, wenn es bereits auf diese Weise gewertet wurde.



Handwerker Gilde. Der Besitzer gewinnt 3 Punkte pro Satz aus einem eigenen blauen, roten und gelben Arbeiter zum Spielende. Dazu gehören auch alle Arbeiter, die im **Winter** in das Dorf dieses Spielers gesetzt wurden. Grüne Arbeiter können hierbei nicht als Ersatz für einen Arbeiter anderer Farbe genommen werden.



Juwelier. Der Besitzer gewinnt 2 Punkte für jeden eigenen Goldmarker zum Spielende (anstatt nur 1 Punkt).



Key Gilde. Der Besitzer gewinnt 10 Punkte pro 5 eigene Fertigkeitplättchen zum Spielende.



Key Markt. Der Besitzer gewinnt 2 Punkte für jeden eigenen grünen Arbeiter zum Spielende.



Key Kathedrale. Der Besitzer gewinnt 12 Punkte zum Spielende.



Schriftgelehrter. Der Besitzer gewinnt 10 Punkte für jeden eigenen Satz aus drei verschiedenen Fertigkeitplättchen zum Spielende.



Wassermühle. Der Besitzer wählt eine Rohstoffsorte, die er besitzt. Er gewinnt 1 Punkt für jeden Rohstoffmarker dieser Farbe, den er zum Spielende besitzt. Es ist sinnlos, dafür Gold als Rohstoffsorte zu wählen, weil jeder Goldmarker zum Spielende sowieso 1 Punkt bringt, aber nicht zweimal gewertet werden kann.



Windmühle. Der Besitzer gewinnt 5 Punkte für je 5 eigene Rohstoffmarker zum Spielende. Dabei spielt die Sorte der Rohstoffe keine Rolle.

Anmerkungen

Spielautoren **Sebastian Bleasdale** und **Richard Breese**.

Illustrationen **Juliet Breese** und **Jo Breese**.

Grafische Gestaltung und Umsetzung **Richard Breese**.

Deutsche Regel **Ferdinand Köther**.

Die Autoren möchten sich bei folgenden Spielern für ihre Testspiele bedanken: Jonathan Badger, Tony Boydell (der sich auch den Spieltitel ausgedacht hat), 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 und Matthew Woodcraft.

Veröffentlicht im Oktober 2012 von:

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



Vertrieb:

HUCH! & friends,
Bgm.-Landmann-
Platz 1-5,
D-89312 Günzburg,
Germany
www.huchandfriends.de



Besonderer Dank an den Hans im Glück Verlag für seine freundliche Genehmigung, für dieses Spiel seine *Carcassonne* Figuren (Meeple oder "Keyple") benutzen zu dürfen.