

## Описание игры

KeyFlower - игра для 2-6 игроков, состоящая из 4-х раундов. Каждый раунд представляет собой сезон (время года): весну, лето, осень и, наконец, зиму. Каждый игрок начинает игру с “домашнего” тайла и со случайным набором из восьми синих, красных и жёлтых рабочих. Одноцветные рабочие используются игроками на тайловых аукционах для добавления тайлов в свои деревни. Другой вариант - рабочие могут использоваться для производства ресурсов, навыков, других рабочих, причём не только на собственных тайлах игрока, но и в деревнях других игроков, а также на тайлах, не разыгранных в аукционе.

Весной, летом и осенью множество рабочих прибывает на лодке “KeyFlower”, равно как и на её сёстрах, вместе с навыками добычи железа, камня и дерева. Зимой же игроки будут выбирать на аукционе для своих деревень новые тайлы, каждый из которых принесёт обладателю очки победы, при определённых комбинациях ресурсов, умений и рабочих.

KeyFlower богат различными приключениями, новыми от игры к игре, на аукционах будут попадаться всё время разные тайлы. В течение всей игры вы должны быть готовы превзойти соперников в наилучшем размещении ресурсов, транспортировке и улучшению возможностей, навыков и рабочих.

## Краткие правила

### Описание игры

Игра длится четыре сезона.

Каждый игрок начинает игру с домашним тайлом и восемью рабочими.

Рабочие используются на тайловых торгах для последующего расширения деревни, а также для производства ресурсов.

Каждый сезон множество рабочих прибывают на “KeyFlower” и её сёстрах-лодках, а на аукционах выставляются новые тайлы.

Игрок, чья деревня и рабочие принесут больше победных очков, выигрывает.

# Keyflower

## Игровые компоненты

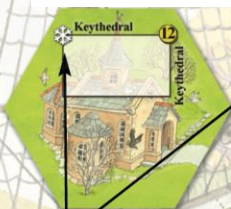
64 больших шестиугольных тайла

4 тайла порядка хода

6 тайлов лодок

6 домашних тайлов

48 тайлов деревни (включая 4 тайла летних кораблей)



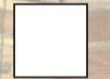
48 жетонов умений



16 наковален

16 жетонов кирки

16 пил



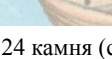
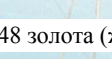
жетон по выбору игрока

такой же жетон

случайный жетон

По 12 тайлов на каждый сезон. Сезон обозначен символом: (зелёный лист)-весна, (цветок)-лето, (жёлтый лист) - осень, (снежинка)-зима.

120 шестиугольных цилиндров ресурсов:



48 золота (жёлт)

24 железа (чёрн)

24 камня (сер)

24 дерева (коричн)

Золото может заменить любой ресурс в течение игры, включая начисление победных очков. В конце игры одно обычно защищается как одно победное очко.

141 деревянный рабочий



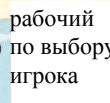
40 синих

20 зелёных



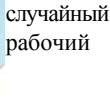
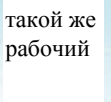
40 красных

40 жёлтых



1 танцующий фиолетовый человечек, маркер первого игрока

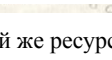
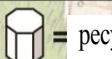
рабочий по выбору игрока



такой же рабочий

случайный рабочий

Шесть домиков-ширма



= ресурс по выбору игрока

= такой же ресурс

12 пакетов для хранения компонентов  
Чёрный мешочек (для рабочих)

5 очки, начисляемые, если тайл перевернут

5 очки, начисляемые в конце игры

цилиндр - эти ресурсы должны быть на тайле для начисления очков

очки, начисляемые за количество прилегающих тайлов

Можно транспортировать указанное количество ресурсов.

Можно улучшить по одному тайлу на каждый подобный символ

Обозначено, производство при размещении рабочего(-их) на этом тайле

Обозначена цена улучшения тайла

Производство, если тайл перевернут

## Подготовка к игре (жирные буквы к иллюстрации сзади коробки)

**А** Положите всех **синих, красных и жёлтых рабочих** в мешочек. **В** положите всех **зелёных рабочих** в пределах досягаемости игроков

**С** Отсортируйте **цилиндры ресурсов** по типам на четыре кучки, образовав хранилище ресурсов и разместите их в пределах досягаемости игроков.

**Д** Переверните **жетоны умений** лицом вниз и разместите в пределах досягаемости

**Е** Каждый игрок берёт **домик-ширму**.

**Ф** Каждый игрок, не глядя, достаёт из мешочка восемь **рабочих** и, не показывая их другим игрокам, кладёт себе за ширму.

Отсортируйте большие шестиугольные тайлы по типам: домашние (6), лодки (6), порядок хода (6), весна (6), лето (12), осень (6) и зима (12). (Есть пакетики для раздельного хранения каждого типа тайлов)

**Г** Каждый игрок наугад выбирает **домашний тайл** и размещает его перед своей ширмой в пределах досягаемости других игроков. **Н** Игрок, взявший домашний тайл с наименьшим номером, получает **фиолетового человечка - маркер первого игрока**.

**И** Количество **тайлов с лодками**, участвующих в игре, зависит от числа игроков. На каждом тайле с лодкой есть отметка, обозначающая, в каких (со сколькими игроками) играх он участвует. Поместите соответствующие тайлы лодок в ряд в пределах досягаемости игроков, вверх отметкой количества игроков и лицом в центр игрового поля. (Игроки должны иметь возможность ознакомиться с обратной стороной этих тайлов, которая будет на аукционе зимой). Наугад достаньте из мешочка и расставьте по лодкам **рабочих**, а также **жетоны умений**, в соответствии с обозначениями на тайлах.

Количество и сторона **тайлов порядка хода**, используемых в игре, также зависит от числа игроков. На каждом тайле хода есть обозначение когда

и какая его сторона используется. **Ж** Поместите тайлы порядка хода в ряд под тайлами лодок, ближе к центру игрового поля, вверх отметками количества игроков и лицом по направлению к центру игрового поля. Положите **тайлы весны** в центр поля. Их количество указано в таблице внизу. Сторона с иконкой весны (зелёный листок) должна быть вверху. Поверните тайлы так, чтобы каждый игрок мог **ассоциировать себя с одной из сторон** каждого из шестиугольных тайлов.

В зависимости от числа игроков, каждый из них берёт два или три тайла зимы. Брать их нужно лицом вниз и складывать перед собой, не показывая другим игрокам. Свои собственные зимние тайлы смотреть можно, но нельзя показывать их лицевую сторону другим игрокам.

Поместите двенадцать **летних тайлов** и двенадцать **осенних тайлов** в две различные стопки. Они будут использованы позднее.

Ниже указано число тайлов, используемых в игре, в зависимости от количества игроков:

Игроки	2	3	4	5	6
Домашние тайлы	2	3	4	5	6
Лодки	2	3	4	5	6
Порядок хода	1	2	3	4	4
Весна лето и осень	6	7	8	9	10
Зима на игрока	3	3	3	2	2
Зима в начале игры	2-6	3-9	4-12	5-10	6-12

## Подготовка к игре

Сложите **синих, красных и жёлтых рабочих** в мешочек.

Положите **зелёных рабочих, цилиндры ресурсов и жетоны умений** в пределах досягаемости игроков

Каждый игрок берёт **домик-ширму**.

Каждый игрок наугад берёт восемь **рабочих** из мешочка.

Отсортируйте **шестиугольные тайлы** по типам: домашние, лодки, порядок хода, весна, лето, осень и зима.

Каждый игрок выбирает **домашний тайл**. Игрок, взявший тайл с наименьшим номером, получает **фиолетового человечка - маркер первого игрока**.

Положите **тайлы лодок** в количестве, равном числу игроков, в ряд в пределах досягаемости игроков. На каждый из них положите указанное число **рабочих** и **жетонов умений**.

Положите **тайлы порядка хода** в количестве, указанном в нижней таблице, в ряд под тайлами лодок. Сторона с отметкой о количестве игроков должна быть сверху.

Поместите соответствующее число тайлов весны (см. таблицку) в центр игрового поля. Иконка весны (зелёный листик) должна быть вверху.

Каждый игрок берёт **взакрытую** два или три (см. таблицку) **тайла зимы**.

Сложите **тайлы лета** и **осени** в две разные стопки. Они понадобятся позже.

Изучите прилагаемую таблицку: сколько каких тайлов нужно в зависимости от числа игроков.

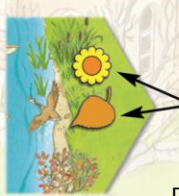
## Начало сезона

Подготовившись к игре, можно начинать играть. Игрок - обладатель домашнего тайла с наименьшим номером, начинает игру весной и берёт фиолетовый маркер первого игрока.

Home 1



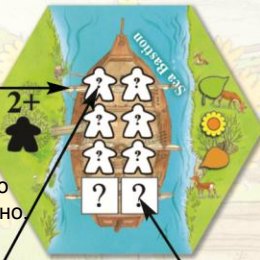
Летом, осенью и зимой начинает игрок, выигравший на торгах предыдущего сезона ставку на тайл очередности хода с маркером первого игрока.



Летом, осенью и зимой переверните тайлы лодок так, чтобы был виден значок текущего сезона.

Летом и осенью разместите

новых рабочих из мешка, а также маркеры умений на соответствующих местах тайлов лодок. Поскольку рабочие и маркеры размещаются случайным образом, каждая игра будет уникальной. Размещайте на лодках ровно столько рабочих и маркеров умений, сколько на них указано. Зимой ничего размещать не нужно.



Летом и осенью пометите нужное (см. таблицу на стр.2) количество тайлов соответствующего сезона в центре поля. Иконка сезона должна быть



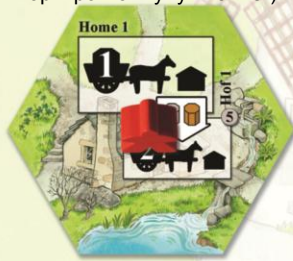
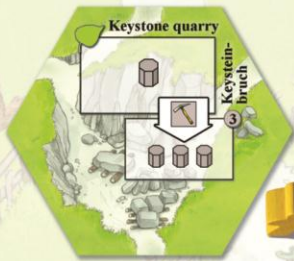
сверху. Заметьте, что тайлы летних лодок (если они попадутся) имеют иконку лета на обеих сторонах. Сторона, которой они будут лежать вверх, определяется случайно. (Тайлы летних лодок не могут быть улучшены.) Лишние тайлы убираются назад в коробку и не участвуют в игре.



Зимой каждый игрок выбирает один или больше зимних тайлов, взятых при подготовке к игре. Тайлы в закрытую выкладываются в центр игрового поля. Затем (если игроков больше двух) перемешиваются (чтобы игроки не знали, где чей тайл) и открываются. Открытые тайлы раскладываются в центре стола так же, как и в предыдущих сезонах. Лишние тайлы убираются назад в коробку.

В свой ход игрок ставит одного или больше рабочих одной группой, чтобы:

1. Сделать ставку за тайл деревни или тайл порядка хода\* (см. "ставки"), или
2. Использовать плитку деревни (см. "производство" или "транспортировка и улучшение").



\* Заметьте, что на тайлы лодок ставки не делаются напрямую, но содержимое лодок разбирается игроками в порядке успешных ставок на тайлы порядка хода.

В каждом сезоне игра продолжается по часовой стрелке, пока не спасуют подряд все игроки. Поэтому спасовавший игрок снова может что-нибудь сделать, пока не спасуют все остальные игроки.

## Начало сезона

Игрок, получивший домашний тайл с наименьшим номером, начинает игру весной и получает фиолетовый маркер первого игрока.

Летом, осенью и зимой начинает игрок, выигравший на торгах предыдущего сезона тайл очередности хода с маркером первого игрока.

Переверните тайлы лодок, чтобы наверху был виден значок текущего сезона.

Летом и осенью разместите новых рабочих и маркеры умений на тайлы лодок.

Летом и осенью положите нужное (см. таблицу на стр.3) число тайлов деревни для этого сезона в центр игрового поля.

Зимой каждый игрок выбирает один или больше тайлов зимы, взятых при подготовке к игре.

В свой ход игрок ставит одного или больше рабочих одной группой для того, чтобы:

1. Сделать ставку на тайл деревни или порядка хода или
2. Использовать тайл деревни.

Ходы делаются по часовой стрелке, пока не спасуют все игроки подряд.

## Ставки (торги)

### Тайлы деревни

Для расширения своей деревни, игрок должен купить на аукционе новые тайлы деревни, поставив на них рабочих больше, чем другие игроки.

1. Игрок выбирает, за какой тайл деревни он хочет торговаться и ставит одного или больше рабочих *на своей стороне* тайла. Рабочих нужно брать либо из-за ширмы, либо с тайлов с проигранными торгами. *Игрок не может убрать рабочих с тайла, если выиграл торги за этот тайл.*



2. Все рабочие, используемые в ставках на тайл, должны быть того же цвета, как все рабочие вокруг тайла (как участники торгов) или на тайле (которые были поставлены для использования этого тайла)



3. Если на тайле уже есть ставка одного игрока, другой игрок должен сделать ставку больше, чем предыдущая за этот тайл. Максимума для ставок нет.

4. Игрок может использовать свой ход для увеличения ставки за тайл.

5. Если ставка перебита, игрок может куда-нибудь переместить свжих рабочих, *но только всех вместе*. Во время перемещения рабочих, игрок может добавить к ним рабочих из других проигравших ставок или из-за ширмы. Рабочих нельзя убрать назад за ширму.

### Тайлы порядка хода

Игроки также могут поставить рабочих на своей стороне тайлов порядка хода для участия в торгах за эти тайлы. Эти тайлы *не* добавляются к деревне игрока, кроме конца зимы. Вместо этого тайлы порядка хода определяют, в какой последовательности игроки будут брать с лодок рабочих и жетоны умений, а также определяют первого игрока в следующем сезоне.

Игрок может делать ставки на несколько тайлов порядка хода, но они позволяют брать рабочих и маркеры умений только из одной лодки. **Зимой** игрок получает все тайлы порядка хода, которые он выиграл.



## Ставки (торги)

Игрок торгуется за тайлы деревни, размещая одного или больше рабочих на своей стороне соответствующего тайла.

Все рабочие, участвующие в торгах за тайл, должны быть одного цвета с рабочими вокруг тайла или на тайле.

Количество рабочих в ставке за тайл должно быть больше любой другой ставки за этот тайл.

Если ставка перебита, рабочих можно куда-нибудь переместить, *но только всех вместе*.

### Тайлы порядка хода

Торговля за тайлы порядка хода такая же, как и за тайлы деревни.

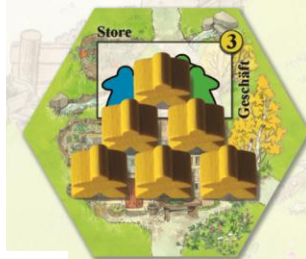
Тайлы порядка хода определяют в каком порядке игроки будут брать рабочих и жетоны умений из лодок, а также первого игрока в следующем сезоне.

## Производство

Игрок может получать ресурсы, умения, дополнительных рабочих и очки победы, размещая рабочих на тайлах своей собственной деревни, деревнях других игроков и (кроме зимы) на тайлах текущего сезона, участвующих в торгах.

Если тайл используется первый раз за сезон, игрок обычно размещает на нём одного\* рабочего

Если это тайл текущего сезона, участвующий в торгах, рабочий, размещаемый на нём, должен быть одного цвета с рабочими, участвующими в ставках за этот тайл, если они там есть.



Игрок может использовать тайл во второй раз, разместив на нём *двух\** рабочих *того же* цвета, как уже стоящий на этом тайле. Игрок может использовать тайл и в третий раз, разметив на нём *трёх\** рабочих *того же* цвета, как уже стоящие. Нельзя поставить на тайл больше шести рабочих за один сезон.

Когда игрок использует тайл, он немедленно получает продукцию, указанную на тайле.

1. Все ресурсы, произведённые в собственной деревне игрока, остаются на тайле, произведёвшем ресурсы.
2. Все ресурсы, произведённые на тайлах деревень других игроков или на тайлах, участвующих в торгах, помещаются на домашний тайл игрока.
3. Все произведённые жетоны умений берутся наугад из общей кучи лежащих лицом вниз жетонов и помещаются за ширму игрока.
4. Все произведённые "белые" рабочие наугад берутся из мешочка и помещаются за ширмку игрока.
5. Все произведённые зелёные рабочие берутся из общего хранилища и помещаются за ширму игрока.

\* Игрок может использовать больше рабочих, чем нужно, например если он перемещает их из проигравшей ставки или если не хочет, чтобы другие игроки использовали этот тайл. Каждое новое использование тайла требует на одного рабочего больше, чем предыдущее. Так, если вначале на тайл поставили не 1, а 2 рабочих, следующее использование тайла стоит минимум 3 рабочих, всего 5 рабочих. Ещё одно использование этого конкретного тайла в этом сезоне невозможно, поскольку максимально число рабочих на тайле за один сезон равно 6. Если же вначале на тайл поставить 3 рабочих, в этом сезоне данный тайл больше использовать будет нельзя.

В маловероятном случае недостатка цилиндров ресурсов, фигурок рабочих или жетонов умений, игрок получает только оставшееся количество. Если не хватает фигурок работников, игрокам разрешено заглянуть в мешок, чтобы посчитать оставшееся количество. Сколько осталось зелёных фигурок рабочих, цилиндров ресурсов или жетонов умений, игрокам видно и так. Игроки не могут искать в мешочке зелёных рабочих, если их открытое хранилище опустело.

## Производство

Рабочие игрока могут ставиться им на тайлы собственной деревни, на тайлы деревень других игроков, а также на тайлы, участвующие в торгах.

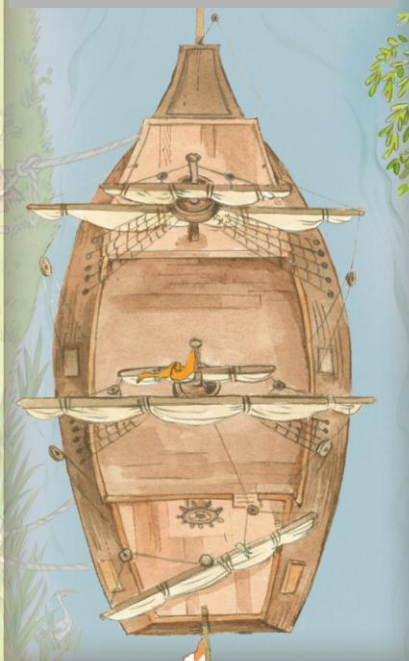
Если тайл используется впервые, игрок обычно ставит на него одного рабочего.

Если тайл участвует в торгах, на него можно ставить рабочего только того же цвета, как и рабочие, участвующие в ставках за этот тайл.

Игрок может использовать тайл и во второй раз, разместив на нём двух рабочих, и в третий раз, разместив на нём трёх рабочих. Рабочие, вновь размещаемые на тайле, должны быть одного цвета с уже стоящими на нём рабочими.

На одном тайле в течение одного сезона не может быть более шести рабочих.

1. Ресурсы, произведённые в собственной деревне игрока, остаются на тайле, который их произвёл.
2. Ресурсы, произведённые где-нибудь ещё, помещаются на домашний тайл.
3. Произведённые жетоны умений помещаются за ширму
- 4, 5. Произведённые рабочие помещаются за ширму.



## Транспортировка и улучшение

Тайлы деревни (кроме летних лодок и зимних тайлов) можно улучшить, перевернув на другую сторону. Содержимое, прямоугольника на обратной стороне, можно увидеть в маленьком прямоугольнике на лицевой стороне.

Стоимость улучшения указана в стрелке между прямоугольниками на лицевой стороне.



Домашние тайлы и тайлы транспорта: farrier(кузнец), stable(конюшни) и wainwright позволяют перемещать ресурсы и улучшать тайлы. Для улучшения тайлов поставьте одного (или больше, если используете тайл повторно в этом сезоне) рабочего на одни из тайлов транспорта. После этого игрок может улучшить указанное на нём число тайлов и/или перевезти указанное количество ресурсов.



Количество тайлов, которые можно улучшить, указано в прямоугольнике.

Перевозить ресурсы можно только по дорогам. Количество ресурсов, указанных на тайле транспорта, можно разделить между одним или более ресурсами. Например, если можно перевезти два ресурса, их можно перевезти оба поотдельности, или...

один ресурс можно перевезти дважды.

Ресурсы, необходимые для улучшения тайла, должны быть на нём в момент улучшения. И использованные ресурсы возвращаются в общее хранилище.

Жетоны умений, необходимые для улучшения, берутся из-за ширмы игрока и возвращаются в хранилище лицом вниз.

Все ресурсы, не участвующие в улучшении и находящиеся на тайле, а также рабочие, находящиеся на тайле, остаются на нём после переворачивания. После переворачивания, тайл должен быть сориентирован так же, как и до улучшения.

## Транспортировка и улучшение

Тайлы деревни можно улучшить, перевернув их на другую сторону.

Стоимость улучшения показана внутри стрелки.

Для транспортировки ресурсов и/или улучшения тайлов, поместите рабочего (-их) на домашний или транспортный тайл. На тайле указано, сколько ресурсов можно перевезти и сколько тайлов можно улучшить.

Перевозить ресурсы можно только по дорогам.

Количество разрешённых к перевозке ресурсов может быть разделено между одним или более ресурсами.

Необходимые для улучшения ресурсы должны быть на тайле в момент улучшения.

Жетоны умений, необходимые для улучшения, берутся из-за ширмы игрока.

Ресурсы, не нужные для улучшения, остаются на улучшенном тайле. Ориентация тайла остаётся такой же, как до улучшения.

## Конец сезона

Сезон заканчивается, когда подряд спасуют все игроки. После этого нужно сделать следующее:

### 1. Неудачные ставки

Все игроки собирают рабочих со своих неудачных ставок и помещают их себе за ширму.

### 2. Невыкупленные тайлы деревни

Все невыкупленные тайлы деревни убираются в коробку. Все рабочие с этих тайлов (включая зелёных рабочих) убираются в мешочек.

### 3. Сбор выкупленных тайлов

Начиная с первого игрока (во избежание неразберихи) и по часовой стрелке, каждый игрок:

- Берёт любой, выкупленный им тайл деревни и всех рабочих на нём
- Убирает всех рабочих из успешной ставки в мешочек (включая зелёных)

### 4. Сбор рабочих в собственной деревне

Каждый игрок собирает всех рабочих из своей деревни и помещает их себе за ширму. (Обратите внимание, что рабочие, помещаемые за ширму зимой, влияют на подсчёт победных очков)

### 5. Тайлы порядка хода

- Весна, лето и осень:



i. Игрок, выигравший тайл порядка хода под номером 1, забирает себе рабочих и жетоны умений с любой лодки по своему выбору. Рабочие и жетоны умений он складывает себе за ширму.



ii. Игрок(игроки), выигравшие тайлы порядка хода с номерами два, три и четыре (если они были), делают то же самое. Затем это делают оставшиеся игроки по часовой стрелке, начиная с нового первого игрока.

Если тайл с маркером первого игрока не разыгран, отсчет ведётся начиная с прежнего первого игрока. Игрок может взять содержимое только одной лодки, даже если он выиграл несколько тайлов порядка хода.



iii. Обычно тайл порядка хода с маркером первого игрока успешно разыгрывается. Когда это происходит, смена первого игрока осуществляется немедленно. Новый первый игрок получает маркер первого игрока.

iv. Если тайл порядка хода с маркером первого игрока не разыгран, то после того, как содержимое всех лодок разобрано, маркер первого игрока отдаётся игроку, сидящему слева от текущего первого игрока.

v. Уберите рабочих, участвовавших в ставках, обратно в мешочек (включая зелёных рабочих).

- Зима

i. На кораблях на прибывают ни новые рабочие, ни жетоны умений.

ii. Игрок, выигравший тайл порядка хода под номером 1, берёт этот тайл и тайл корабля по своему выбору. Игрок(игроки), выигравшие номера два, три и четыре (если они были), делают то же самое. Если игрок выиграл более одного тайла порядка хода, он берёт эти тайлы, но не берёт больше одного корабля.

iii. Затем по часовой стрелке от нового первого игрока, все игроки, не выигравшие ни одного тайла порядка хода, берут по одному тайлу лодки по своему выбору. В том невероятном случае, когда тайл порядка хода с маркером первого игрока никому не достался, после распределения лодок, текущий первый игрок отдаёт маркер первого игрока соседу слева.

iv. Тайлы порядка хода и тайлы лодок добавляются в деревни игроков.

## Конец сезона

1. Соберите рабочих, участвовавших в **неудачных ставках**.

2. Уберите **неразыгранные тайлы** деревни.

3. По часовой стрелке каждый игрок:

a. Берёт **выигранные тайлы** и всех рабочих на них.

б. Убирает всех рабочих из удачных ставок в мешочек.

4. Каждый игрок собирает **всех рабочих**, работающих в своей деревне, и убирает их себе за ширму.

5a. **Тайлы порядка хода** (весна, лето и осень):

В порядке номеров на выигранных тайлах порядка хода, игроки собирают рабочих и жетоны умений с выбранной лодки.

Игрок, выигравший тайл порядка хода с нарисованным маркером первого игрока, получает маркер первого игрока.

5б. **Тайлы порядка хода** (зима)

В порядке номеров на выигранных тайлах порядка хода, игроки забирают себе выигранные тайлы и только по одному тайлу лодки.

Игроки, не выигравшие тайлы порядка хода, разбирают оставшиеся лодки.

Тайлы добавляются в деревни игроков.

## 6. Расширение деревень

Игроки одновременно доабляют тайлы деревни, а зимой ещё тайлы порядка хода и тайлы лодок.

Стороны соседних тайлов должны соединяться друг с другом: **A** дорога, **B** поле и **C** вода должны совпадать. Обратите внимание, что у домашнего тайла **D** пять дорог, **E** 12 весенних тайлов имеют по четыре дороги, **F** 8 летних тайлов без лодок имеют по три дороги, **G** 4 летних лодки не имеют дорог, **H** 12 осенних тайлов имеют по две дороги и **I** 12 зимних тайлов имеют по одной дороге.



**J** в игре на 3-6 человек рекомендуется не размещать так, чтобы они выходили на водную часть домашнего тайла, поскольку это может привести к невозможности присоединить тайл с лодкой "Sea Breese". ККК обратите внимание, что тайлы лодок (включая тайлы летних лодок) не должны соединяться водной стороной с дорогами или полями.

Помните, что ресурсы перевозятся только по дорогам. Если ресурсы произведены вне деревни игрока, они помещаются на его домашний тайл. Так, игрок должен поместить ресурсы на тайл **L**, откуда перевезти их на улучшаемый тайл **M**.

Единожды сориентированный, тайл не может быть повернут.

## Расширение деревень

Игроки одновременно доабляют тайлы в свои деревни.

Соприкасающиеся стороны тайлов должны совпадать.

Тайлы лодок не должны соединяться водной стороной с дорогами или полями.

Ресурсы перевозятся только по дорогам. Если ресурсы произведены вне деревни игрока, они помещаются на его домашний тайл.

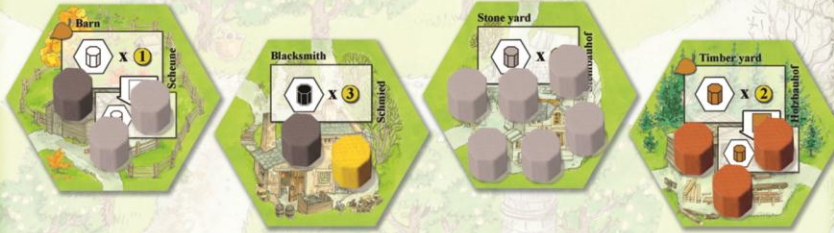
Единожды сориентированный, тайл не может быть повернут.



## Финальный подсчёт очков

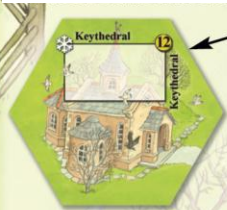
Игра заканчивается в конце зимы.

Игроки подсчитывают очки на тайлах своих деревень и добавляют очки за золото.



Только ресурсы, размещённые на осенних тайлах **barn, blacksmith, stone yard и timber yard** в течение игры, могут использоваться для получения очков. (Обратите внимание, что золото может использоваться как замена любому ресурсу на тайлах barn, blacksmith, stone yard и timber yard только, если оно доставлено туда во время игры. Однако, если золото использовалось на этих тайлах для получения очков, за него не начисляется дополнительно по одному очку.) Ресурсы на тайлах barn, blacksmith, stone yard и timber yard не могут также защищаться как ресурсы на других тайлах, таких как jeweller, mercer's guild, watermill и windmill.

Все остальные ресурсы, умения и рабочие могут быть распределены по другим тайлам. Их перевозка не требуется. Каждый из них может использоваться при подсчете очков только один раз. Например, рабочий не может одновременно получить очки в apothecary и в craftman's guild, а ресурс - в watermill и в windmill.



Для всех тайлов, кроме Keythedral, победные очки могут быть начислены несколько раз, при условии наличия достаточного количества ресурсов, умений или рабочих.



При подсчёте очков, маркер первого игрока может быть использован как ресурс, умение или рабочий и даже положен на **barn, blacksmith, stone yard и timber yard**



**Золото** приносит по одному победному очку только если оно не использовано на тайлах для начисления очков. Например, золото, размещённое не jeweller, приносит два очка и не приносит одно дополнительное.

Игрок с наибольшим количеством победных очков становится **победителем**. Если игроки набирают одинаковое количество очков, нужно сыграть ещё раз для выявления победителя.

## Финальный подсчёт очков

Игра заканчивается в конце зимы.

Игроки подсчитывают очки на тайлах своих деревень и добавляют очки за золото.

Только ресурсы, размещённые на осенних тайлах **barn, blacksmith, stone yard и timber yard** в течение игры, могут использоваться для получения очков.

Все остальные ресурсы, умения и рабочие могут быть распределены по другим тайлам. Их перевозка не требуется. Каждый из них может использоваться при подсчете очков только один раз.

При подсчёте очков, **маркер первого игрока** может быть использован как ресурс, умение или рабочий любого цвета.

**Золото** приносит по одному победному очку только если оно не использовано на тайлах для начисления очков.

Игрок с наибольшим количеством победных очков становится **победителем**.

## Тайлы деревни - подробно

Далее фраза “поместить рабочего на тайл” будет относиться к его первому размещению. Последующие использования тайла, требуют больше рабочих и описаны в разделе “производство”.

### Тайлы порядка хода



Это четыре тайла порядка хода. В зависимости от количества игроков, некоторые из них могут не использоваться в течение игры. Используемая сторона также зависит от числа игроков. Чёрный человечек с цифрами наверху показывает, какой тайл когда используется и какая его сторона будет видима. Тайлы выкладываются, как описано в разделе о подготовке к игре на стр.2.

Цифры в прямоугольниках показывают, в каком порядке игроки будут разбирать содержимое лодок весной, летом и осенью, а также забирать их тайлы в конце зимы.

Картинка с сиреневым рабочим показывает, кто будет первым игроком в следующем сезоне: летом, осенью или зимой, и игрок, выигравший этот тайл, получит маркер первого игрока. В конце зимы игрок, выигравший тайл с сиреневым рабочим, также получает маркер первого игрока.

Зимой, если игрок выиграл несколько тайлов порядка хода, он присоединяет их к своей деревне. В конце игры, при подсчёте очков, каждый из тайлов порядка хода, приносит по одному победному очку за каждый соседний с ним тайл. Заметьте, что если игрок не обладает летней лодкой 2а, все стороны должны совпадать с прилегающими тайлами: дороги, поля и вода. Однако, если игрок не хочет присоединять лодки к водной стороне своего домашнего тайла, он может этого не делать. Преимущество подобного присоединения проявляется только при наличии у игрока лодки “Sea Breese”.

### Лодки

Каждый игрок забирает себе одну лодку в конце зимы. Каждая из лодок приносит очки победы, это описано ниже:



**KeyFlower (2+ игроков).** 1 очко за каждую единицу возможности перевозок игрока. (очки могут быть удвоены, если у игрока есть также и летняя лодка 2б.)



**Sea Bastion (2+).** 1 очко за каждый тайл, если дорога, проходящая через него, образует замкнутый круг, такой, чтобы пройти по нему, ни по одной из составляющих его дорог не нужно проходить дважды.



**Sea Breese (3+).** Очки начисляются за каждую лодку, включая летние, соединённую водой с домашним тайлом. Заметьте: 1. Игроки могут так расположить тайлы с дорогами, что те не позволят правильно расположить тайлы лодок, если нет лодки 2а. (см. рис. на стр.8). 2. Тайлы лодок лодок можно соединять не только сторонами с водой, но в таком случае при наличии Sea Breese они не принесут очков.



**Flipper (4+).** Игрок может перевернуть один тайл в своей деревне без платы за его улучшение. Дополнительно он получает 2 очка победы.



**Lanvlicable (5+).** 5 очков победы



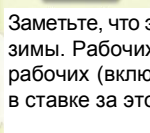
**White Wind (6).** 1 победное очко за каждого рабочего, который есть у игрока в конце игры. Относится и к используемым и к неиспользуемым рабочим. Заметьте, что очки за каждого из рабочих могут начисляться единожды. Если рабочий уже принёс очки в apothecary, crafman's guild, Key market или в village hall, он не приносит очко в White Wind.

### Летние лодки.

Тайлы летних лодок содержат значок сезона на обеих сторонах, так что любая из них может использоваться в игре. Сторона выбирается случайно при вводе тайла в игру. Эти тайлы не переворачиваются и не улучшаются. Игроку не нужно ставить на них рабочих, чтобы воспользоваться их свойствами, более того, рабочих нельзя на них ставить. Свойства этих лодок не могут быть использованы другими игроками.



**Лодка 1а.** Когда игрок в конце лета или осени собирает рабочих с лодки, он (если они там есть) берёт двух дополнительных рабочих из мешочка. Когда он забирает себе зимой тайл лодки, он берёт двух рабочих из мешочка.



Заметьте, что это новые рабочие, которых игрок получает в конце зимы. Рабочих нужно брать из мешочка после всех остальных рабочих (включая зелёных рабочих), а рабочие, участвующие в ставке за этот тайл, возвращаются обратно в мешочек.



**Лодка 1б.** Когда игрок в конце лета или осени собирает рабочих с лодки, он берёт ещё одного дополнительного зелёного рабочего из хранилища (если он там есть). Когда он забирает себе зимой тайл лодки, он также берёт ещё одного дополнительного зелёного рабочего из хранилища. Заметьте, что это новый рабочий, которого игрок должен взять в конце зимы.



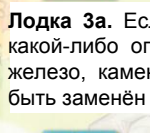
**Лодка 2а.** При перевозке ресурсов можно игнорировать дороги и перевозить их по полям. Кроме того, при присоединении нового тайла, модно ориентировать его как угодно, не обращая внимание на дороги, поля или реки.



Это свойство не влияет правило начисления очков лодкой “Sea Bastion”.



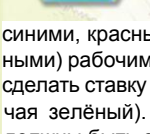
**Лодка 2б.** Все возможности транспортировки ресурсов игроком удваиваются. Если у игрока в конце игры есть лодка “KeyFlower”, то очки, начисляемые этой лодкой, удваиваются.



**Лодка 3а.** Если при улучшении требуется какой-либо определённый ресурс: золото, железо, камень или дерево, то он может быть заменён любым другим ресурсом.



**Лодка 3б.** При начислении очков в конце игры, золото, железо, камень или дерево могут быть заменены любым другим ресурсом.



**Лодка 4а.** Если другой игрок сделал ставку на тайл деревни синими, красными или жёлтыми (но не зелёными) рабочими, то обладатель лодки может сделать ставку рабочими другого цвета (включая зелёный). Однако все используемые в ставке рабочие должны быть одного цвета. Когда делается подобная ставка, все рабочие в ставке должны быть уложены горизонтально для облегчения их идентификации. Если все другие ставки с разыгрываемого тайла отозваны, то этих рабочих нужно



поставить вертикально и их цвет будет новым цветом ставок за разрываемый тайл.



**Лодка 46.** Если на тайл сделаны ставки, или он уже кем-то используется в производстве, обладатель лодки 46 не обязан соблюдать правило цвета (даже если используются зелёные рабочие) при размещении своих рабочих на этом тайле для производства. Он может использовать рабочих другого цвета, причём нескольких цветов одновременно. Этим, нарушающих правило цвета рабочих, нужно расположить горизонтально, чтобы отличить их от всех прочих. Горизонтально лежащие рабочие по-прежнему подчиняются правилу шести рабочих на тайле в сезон. Другие игроки должны продолжать использовать первоначальный цвет, не обращая внимания на горизонтальных рабочих. Если ставок на тайл нет и это первое использование тайла, то рабочие размещаются вертикально по обычным правилам и они должны быть одного цвета.

### Домашние и другие весенние, летние и осенние тайлы.



**Alehouse и Inn.** Игрок, поставивший своих рабочих на эти тайлы, затем берёт указанное число рабочих из мешочка (если они там есть) и кладёт их себе за ширму.



**Apprentice hall.** Игрок, поставивший рабочего на этот тайл (или тайлы, если apprentice hall улучшен), наугад берёт указанное число жетонов умений из хранилища и помещает их себе за ширму.



**Barn, Blacksmith, Stone yard и Timber yard.** Обладатель этих тайлов получает победные очки за каждый ресурс указанного типа, находящийся на этих тайлах в конце зимы. (Некоторые ресурсы, принесшие очки здесь, могут принести очки в сочетании с тайлами jeweller, mercer's guild, watermill и windmill).



**Brewer.** Игрок, поместивший рабочего на этот тайл и затем поместивший ещё жетон умений любого типа лицом вниз в хранилище жетонов умений, берёт указанное число рабочих из мешочка (если они там есть) и кладёт их себе за ширму.



**Carpenter, Mason и Smeller.**

Игрок, поместивший своего рабочего на этот тайл, и затем поместивший ещё жетон умений указанного типа лицом вниз в хранилище жетонов умений, берёт указанное количество ресурсов из хранилища (если они там есть). Если это тайл из его собственной деревни, то ресурсы помещаются на этом же тайле, в противном случае они помещаются на домашний тайл игрока.



**Fair, Pedder и Store.** Игрок, поместивший своего рабочего на этот тайл и затем положивший ещё одного рабочего указанного цвета в мешочек, берёт указанное число зелёных рабочих из хранилища, если они там есть. Если хранилище пусто, нельзя выбирать зелёных рабочих из мешочка.



**Fairrier, Homes от 1 до 6 и Store.** Когда игрок размещает на одном из этих тайлов (в деревне любого игрока) своего рабочего, он может перевозить ресурсы и улучшать тайлы в своей собственной деревне.

Игрок может перевезти указанное (на повозке) количество ресурсов и улучшить указанное (числом чёрных домиков) количество тайлов в деревне.

Ресурсы можно перевозить только по дорогам. Указанное число ресурсов может быть разделено между одним или более ресурсами. Например, если указано цифра два, то можно либо перевезти один ресурс на два тайла, либо два ресурса на один тайл каждый.



**Forge, Goldsmith, Sawmill, Sculptor и Well.** Эти тайлы лишь принесут победные очки в конце игры.



**Gold mine, Key mine, Keystone quarry, Keywood, Miner, Quarryman и Woodcutter.** Игрок, поместивший рабочего на этот тайл, берёт соответствующие ресурсы из хранилища, если они там есть. Если это тайл из его собственной деревни, то ресурсы помещаются на этом же тайле, в противном случае они помещаются на домашний тайл игрока.



**Hiring fair.** Игрок, поместивший рабочего на этот тайл и затем поместивший ещё жетон умений любого типа лицом вниз в хранилище жетонов умений, затем наугад берёт указанное число жетонов из хранилища и помещает их себе за ширму. Сброшенные жетоны умений перемешиваются с уже лежащими в хранилище жетонами.



**Tavern.** Игрок, помещает рабочего на этот тайл, затем сбрасывает ещё одного любого своего рабочего. Затем он наугад достаёт из мешочка указанное количество рабочих, если они там есть, и складывает себе за ширму.

После того, как он достал из мешочка новых рабочих, игрок помещает в мешочек сброшенного рабочего.



**Workshop.** Если этот тайл не улучшен, игрок помещает на него рабочего, затем, если возможно, берёт из хранилища один любой из трёх ресурсов. Если этот тайл улучшен, игрок, поместивший на него рабочего, берёт из хранилища все три изображённых ресурса.

Если это тайл из его собственной деревни, то ресурсы помещаются на этом же тайле, в противном случае они помещаются на домашний тайл игрока.

### Зимние тайлы



**Apothecary.** Владелец получает 3 очка победы за каждые 5 рабочих (включая зелёных), которые у него есть в конце игры. Заметьте, что это включая рабочих, размещённых в конце игры в деревне игрока.



**Craftsman's guild.** Владелец получает 3 победных очка за каждый набор из синего, красного и жёлтого рабочих. Заметьте, что это включая рабочих, размещённых в конце игры в деревне игрока. Также обратите

внимание, что зелёные рабочие не могут использоваться как замена рабочих других цветов.



**Jeweller.** Владелец получает 2 победных очка за каждое золото в конце игры, вместо обычного 1 очка.



**Key guild.** Владелец получает 10 победных очков за каждые 5 жетонов умений, оказавшихся у него в конце игры.



**Keythedral.** Владелец получает 12 победных очков.



**Key market.** Владелец получает 3 победных очка за каждого зелёного рабочего, оказавшегося у него в конце игры.



**Merser's guild.** Владелец получает 5 победных очков за каждый набор из трёх различных ресурсов, оказавшихся у него в конце игры. Заметьте, что золотом можно заменить любой ресурс, но тогда это золото не получит дополнительно 1 победное очко.



**Scholar.** Владелец выбирает один из имеющихся у него типов умений. Он получает по 3 победных очка за каждый жетон умений этого типа, оказавшийся у него в конце игры.



**Scribes.** Владелец получает 10 победных очков за каждый набор из трёх различных жетонов умений, оказавшихся у него в конце игры.



**Village hall.** Владелец выбирает один из имеющихся у него цветов рабочих. Он получает по 1 очку за каждого рабочего этого цвета, оказавшегося у него в конце игры. Заметьте, что это включая рабочих, размещённых в конце игры в деревне игрока.



**Watermill.** Владелец выбирает один из имеющихся у него типов ресурсов. Он получает по 1 очку за каждый ресурс этого типа, оказавшийся у него в конце игры. Заметьте, что здесь бессмысленно заменять ресурсы золотом, поскольку оно и так принесёт по 1 очку.



**Windmill.** Владелец получает 5 победных очков за каждые 5 ресурсов любого типа, оказавшихся у него в конце игры.



## Acknowledgements

Game design by **Sebastian Bleasdale** and **Richard Breese**.

Artwork by **Juliet Breese** and **Jo Breese**.

Graphics and realisation by **Richard Breese**.

German translation by **Ferdinand Köther**.

The designers would like to thank the following for play testing the game: Jonathan Badger, Tony Boydell (who also conceived the game title), Jenny Bradbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Brøese, 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 Röss, 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 and Matthew Woodcraft.

Published in October 2012 by:

**R&D Games**,  
6 Denne Close,  
Stratford upon Avon,  
Warwickshire,  
CV37 6XL,  
United Kingdom  
[rqbrees@gmail.com](mailto:rqbrees@gmail.com)



Distributor:

**Hutter Trade GmbH + Co KG**,  
Bgm.-Landmann-  
Platz 1-5,  
D-89312 Günzburg,  
Germany  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)



Special thanks to Hans im Glück Verlag who kindly gave their permission to use their *Carcassonne* workers (also known as 'meeples' or 'keyples').