

## Spielzusammenfassung

Im Land Keydom kontrolliert jeder Spieler ein Team von Arbeitern.

Im Lauf von 2 Jahren organisieren die Spieler ihre Arbeiter und versuchen dabei, ihre zu Beginn knappen Ressourcen in ein blühendes Wirtschaftssystem zu wandeln.

Nach der anfänglichen Aufbauphase wird das Spiel über 4 Jahreszeiten gespielt. Jede Jahreszeit hat 3 Phasen: *Landwirtschaft*, *Markttag*, *Jahreszeitende*. In jeder Phase führen die Spieler verschiedene Aktionen aus.

Während der *Landwirtschaft* produzieren die Arbeiter Ressourcen und Luxusgüter auf den Gebietstableaus, indem sie Arbeiter auf die Felder und Dörfer setzen. Dabei wird die Produktion durch die Topografie, das Wetter und die Jahreszeit beeinflusst.

Während des *Markttag*es können diese Ressourcen und Luxusgüter auf dem Markttableau verkauft und gekauft werden, wobei die Preise abhängig von der Verfügbarkeit sind.

Ressourcen dienen auch dazu, Arbeiter in die mächtigen Gilden zu bringen und zu befördern; dort können sie Fähigkeiten erlernen, wenn sie zum Gesellen oder Gildenmeister (meist einfach nur Meister genannt) befördert werden.

Die Spielerreihenfolge wird während des Spiels durch die Position der Spieler auf dem Jahreszeitentableau bestimmt, das sich zum Ende jeder Jahreszeit ändert.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten zum Spielschluss ist der Sieger des Spiels.

# Key Market

David Brain

## Inhaltsverzeichnis

90 Ressourcenmarker, je 18 für

Feldfrüchte



Früchte Gemüse Weizen

Tiere



Fisch Schafe

18 Luxusgüter



64 Goldmünzen



x30 x20 x10 x4

4 große Gebietstafeln



1 kleines Gebiets-/Gunsttableau

16 Gildenplättchen (Deutsch/Englisch)

5 Farm-/ Gutshausplättchen (Deutsch und Englisch)



Jahreszeiten-/Wertungstableau



Markt-/Wertungstableau



12 Jahreszeitenmarker



Spielermaterial

40 Arbeiter (sowohl als Plättchen als auch als Holzfiguren) in den 4 Spielerfarben. Die Spieler wählen entweder die Charakterplättchen, die Wappenplättchen oder die Keyples (Holzfiguren) für ihr Spiel.



9 Arbeiter

1 Keyarbeiter

*Wichtig: Der Keyarbeiter hat besondere Fähigkeiten, falls Gilde 4 im Spiel ist.*



4 Sichtschrme

4 Übersichtskarten



**17** Schließlich muss jeder Spieler noch sein Farmhaus bezahlen. Dafür muss er 1 bestimmte Ressource, wie links auf seinem Farmhausplättchen angegeben ist, plus 1 weitere, andere Ressource zahlen. Jeder Spieler wählt heimlich die Ressourcen, die er zahlt, und verbirgt sie in seiner Hand. Dann zeigen alle Spieler gleichzeitig ihre gewählten Ressourcen vor und legen sie auf das nächste leere, entsprechende Feld des Markttableaus. Demzufolge haben einige Ressourcen unterschiedliche Startpreise.

*Beispiel: In einem 4-Personen-Spiel wurde 1 Ressource jeder Sorte anfänglich auf das Markttableau gelegt (s. Abb. in der Mitte). Spieler 1 (Rot) hat für sein Farmhaus 1 Gemüse (vorgegeben) und 1 Schaf (eigene Wahl) gezahlt. Spieler 2 (Gelb) hat 1 Weizen und 1 Gemüse gezahlt. Spieler 3 (Grün) hat 1 Schaf und 1 Gemüse gezahlt und Spieler 4 (Blau) 1 Fisch und 1 Weizen. Die Startpreise der Ressourcen sind nun: Früchte 5, Weizen 3, Gemüse 2, Schafe 3 und Fisch 4. Zu diesem Zeitpunkt sind noch keine Luxusgüter auf dem Markttableau.*

**16** Eine Anzahl zufällig gewählter **Gildenplättchen** wird ausgelegt, je nach Spieleranzahl: 2 Spieler = 5, 3 Spieler = 6 Plättchen und 4 Spieler = 7 Plättchen. Falls dies die erste Partie für alle Spieler ist, sollten sie die Gilden mit den **niedrigsten Nummern** (im Schild) nehmen.

**15** **Gebietstableaus.** Im 3- oder 4-Personen-Spiel mischt der letzte Spieler die 4 großen Gebietstableaus und gibt 1 davon dem Startspieler, mit beliebiger Seite nach oben. Der Startspieler darf das Gebietstableau *nicht* auf die andere Seite drehen. Er legt das Gebietstableau auf die Spielfläche.

Dann setzt der Startspieler 1 Arbeiter auf eins der 8 Ressourcenfelder dieses Gebietstableaus, aber *keinesfalls* auf das zentrale Dorffeld, und nimmt 1 Ressource dieser Sorte.



Jedes große Gebietstableau enthält 9 Felder, einschließlich des Dorfes. 2 oder mehr verbundene Felder werden Region genannt. Eine Region kann sich über 2 oder mehr Tableaus ausstrecken.

## Spielvorbereitung

**1** Das **Markttableau** wird auf die Spielfläche gelegt.

**2** Die Anzahl der im Spiel benutzten **Ressourcen-** und **Luxusgüter** jeder Sorte hängt von der Spielerzahl ab: 2 Spieler - 12 je Sorte; 3 Spieler - 15 je Sorte; 4 Spieler - 18 je Sorte. Überzählige Ressourcen und Luxusgüter gehen zurück in die Spielschachtel.

Eine Anzahl Ressourcen (aber nicht Luxusgüter) jeder Sorte werden auf das Markttableau gelegt: Bei 2 Spielern werden die Preisfelder 6, 5 und 4 mit je einer Ressource dieser Sorte belegt, bei 3 Spielern die Preisfelder 6 und 5 und bei 4 Spielern nur die 6.



**3** Alle übrigen **Ressourcen** und **Luxusgüter** werden als allgemeiner Vorrat neben dem Markttableau bereitgelegt.

**4** Das **Jahreszeitentableau** wird auf die Spielfläche gelegt.

**5** Die **Jahreszeitenmarker** werden folgendermaßen unbesetzt und verdeckt auf die leeren Felder des Jahreszeitentableaus gelegt: Die 3 runden Plättchen mit Nummer 2 auf der Rückseite auf die 3 runden Felder und 3 der 6 quadratischen Marker auf die 3 quadratischen Felder. Diese 6 Marker werden im zweiten Jahr aktiviert.

Das Spiel kann jetzt beginnen, und zwar mit der **Landwirtschaftsphase** im Winter des ersten Jahres.

Eine Region mit 3 Fruchtfeldern.



Dann gibt der Spieler dem zweiten Spieler 1 Gebietstableau mit zufälliger Seite nach oben. Wie zuvor darf der Spieler das Gebietstableau *nicht* auf die andere Seite drehen.

Der zweite Spieler legt das Tableau auf die Spielfläche. Alle 3 Felder des neuen Tableaus müssen an der Kante mit einem bereits gelegten Gebietstableau eine Linie bilden (Siehe Abbildungen rechts, ✓ und ✗.)

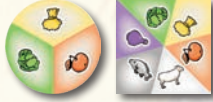
Dabei kann das große Gebietstableau nach Belieben rotiert werden.

Dann setzt der zweite Spieler 1 Arbeiter auf ein Feld dieses neuen Gebietstableaus, aber *keinesfalls* auf das zentrale Dorffeld oder in eine Region mit einem anderen Arbeiter. Anschließend nimmt der Spieler 1 Ressource der entsprechenden Sorte.





**5** Fortsetzung ... Dann werden die übrigen 6 Marker gemäß ihrer Form verdeckt auf die Marker des zweiten Jahres gelegt und anschließend aufgedeckt. Diese 6 Marker werden im ersten Jahr benutzt.

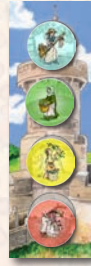


**6** 1 Arbeiter jedes Spielers (nicht der Keyarbeiter) wird in zufälliger Reihenfolge auf ein Wintersymbol des Jahreszeitentableaus gelegt, um die anfängliche Spielerreihenfolge zu bestimmen. Diese Arbeiter werden ab jetzt Spielermarker genannt.



Der Spieler, dessen Marker oben in der Spalte liegt, ist Startspieler, gefolgt von dem zweiten usw.

**7** Im 3- oder 4-Personen-Spiel wird die **Gunstskala** neben das Jahreszeitentableau gelegt. In umgekehrter Spielerreihenfolge setzt jeder Spieler 1 Arbeiter (nicht den Keyarbeiter) auf die Gunstskala (d. h., der Spieler an oberster Position auf dem Jahreszeitentableau ist schließlich auf unterster Position der Gunstskala).



Hinweis: Im 2-Personen-Spiel hat jeder Spieler 1 zusätzlichen Arbeiter, den er woanders einsetzen kann.

**8** Alles Gold wird neben den Tableaus als **Vorrat** bereitgelegt.

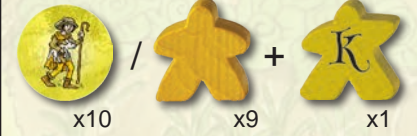


Jeder Spieler nimmt nun Folgendes:

**9** Einen **Sichtschirm** in seiner Spielerfarbe.



**10** 10 **Arbeiter** in seiner Spielerfarbe (Plättchen oder Keyples). Unbeschäftigte Arbeiter sind immer für alle sichtbar vor dem Sichtschirm des Spielers.



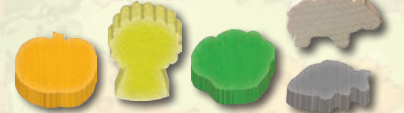
**11** Eine **Übersichtskarte** in seiner Spielerfarbe.



**12** 1 **Farmhausplättchen** (zufällig). Dieses ist immer sichtbar vor dem Sichtschirm jedes Spielers.



**13** 1 **Ressource** (nicht Luxusgut) jeder Sorte. Ressourcen und Luxusgüter jedes Spielers sind immer hinter seinem Sichtschirm verborgen.



**14** **Gold** aus dem Vorrat: Startspieler = 3 Gold, zweiter Spieler = 4 Gold, dritter Spieler = 4 Gold und vierter Spieler = 5 Gold. Gold wird immer hinter dem Sichtschirm verborgen



Weiter unter **15** in Spalte 1.

Im **2-Personen-Spiel** sind diese Regeln gleich, außer dass das kleine Gebietstableau hinzugenommen wird. Zunächst wird das kleine Gebietstableau auf die Spielfläche gelegt.

Dann legt der Startspieler das erhaltene Gebietstableau an das kleine Gebietstableau an, 3 Felder in einer Linie. Falls gewünscht, können die Tableaus nach Belieben rotiert werden.



Dann setzt der Startspieler 1 Arbeiter auf eins der 8 Ressourcenfelder dieses Gebietstableaus, aber **keinesfalls** auf das zentrale Dorffeld, und nimmt 1 Ressource dieser Sorte.



Dann gibt der letzte Spieler dem dritten Spieler 1 Gebietstableau mit zufälliger Seite nach oben (sich selbst in einem 3-Personen-Spiel). Dieser Spieler verfährt genau so wie der zweite Spieler. Dieser Vorgang wird ggf. für den vierten Spieler wiederholt. Unbenutzte Gebietstableaus werden in die Spilschachtel zurückgelegt.








## Die Jahreszeiten

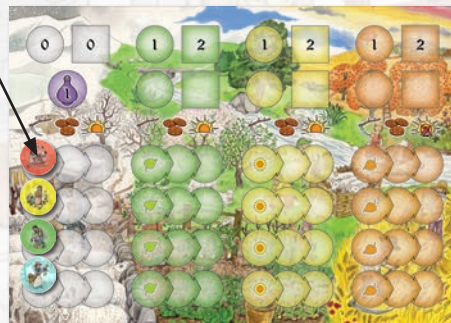
Eine Partie Key Market wird über 2 Jahre gespielt. Jedes Jahr hat 4 Jahreszeiten: Winter ❄️, gefolgt vom Frühling 🌱, Sommer ☀️ und schließlich Herbst 🍂.

Jede Jahreszeit besteht aus 3 Phasen:

1.  **Landwirtschaft** (siehe Seiten 4 - 6).
2.  **Markttag** (siehe Seiten 7 - 9), und
3.  **Jahreszeitenende** (siehe Seiten 9 - 10).

Das Symbol ☀️ bedeutet, dass im Herbst des zweiten Jahres keine Jahreszeitenendephase stattfindet.

Der Spielfortschritt wird während des Spiels durch die Position der Spielermarker auf dem Jahreszeitentableau angezeigt.



## Landwirtschaft

In der *Landwirtschaftsphase* gibt es 6 mögliche Aktionen:

1. **Arbeiter bewegen**
2. **1 Arbeiter einstellen**
3. **Ressourcen und Luxusgüter produzieren**
4. **1 Gildenmitglied befördern**
5. **Farmhaus aufwerten**
6. **1 Arbeiter zur Ruhe setzen**

Der Startspieler führt alle Aktionen, die er ausführen will, genau *in dieser Reihenfolge* von 1 - 6 aus. Anschließend verfährt der zweite Spieler ebenso, dann der dritte und schließlich der vierte (gegebenenfalls).

Hinweis - Als Landwirtschaftsaktion kann *nicht* ein Lehrling eingesetzt werden. Ein Lehrling kann nur während des *Markttag* eingesetzt werden. (Siehe Gildenaktion A, Seite 8)

*Im Winter des ersten Jahres (die erste Jahreszeit überhaupt) kann noch kein Spieler Ressourcen oder Luxusgüter produzieren und hat kein Gildenmitglied, das er befördern könnte. Deshalb können die Spieler in dieser ersten Jahreszeit nur die Aktionen 1 und 2 ausführen, Arbeiter bewegen und einstellen. Dabei sollten die Spieler beachten, dass eingestellte Arbeiter am Jahreszeitenende bezahlt werden müssen!*

## 1. Arbeiter bewegen

Der aktive Spieler kann einen eigenen Arbeiter orthogonal (horizontal oder vertikal, nie diagonal) beliebig viele Felder weit bewegen (einschließlich Dorf), wofür er 1 Gold je Feld zahlen muss.



Kosten =  + 

Wenn ein Arbeiter in ein Dorf geht und sich dort *niederlässt*, kostet das 5 Gold *zusätzlich*.



Kosten =  + 

Ein Arbeiter kann seine Bewegung *nicht* auf oder benachbart (weder orthogonal noch diagonal) zu einem *Feld* beenden, auf dem ein Arbeiter desselben Spielers ist.



Ein Arbeiter kann seine Bewegung *nicht in einer Region* beenden, in der bereits eigene oder Arbeiter anderer Spieler sind. (Eine Region ist eine Gruppe orthogonal benachbarter Felder desselben Typs, s. Spielaufbau 15 Seite 2).



Während seiner Bewegung kann ein Arbeiter *durch* Felder und/oder Regionen mit anderen Arbeitern gehen.



## 2. 1 Arbeiter einstellen

Der aktive Spieler kann 1 neuen Arbeiter auf einem Gebietstableau einstellen, indem er so viel Gold zahlt wie die Anzahl seiner schon auf Gebietstableaus vorhandenen Arbeiter. *Wenn ein Spieler z. B. seinen dritten Arbeiter einstellt, muss er dafür 2 Gold zahlen.*

Der neu eingestellte Arbeiter wird normalerweise aus dem Vorrat des Spielers genommen, kann aber auch aus einer Gilde kommen. Schon auf Gebietstableaus befindliche Arbeiter können nicht eingestellt werden, da sie bereits für den Spieler arbeiten.

Ein neu eingestellter Arbeiter kann nicht sofort in ein Dorf gestellt werden.

Ein Spieler kann neu eingestellte Arbeiter nicht auf Felder stellen, die benachbart (orthogonal oder diagonal) zu Feldern sind, auf denen er bereits eigene Arbeiter hat. *(Siehe Arbeiter bewegen - Abb. oben rechts Seite 4.) Achtung - wenn ein Arbeiter eines Spielers im Dorf ist, kann kein anderer Arbeiter dieses Spielers auf demselben Gebietstableau sein, da alle anderen Felder zum Dorf benachbart sind.*

Ein Spieler kann neu eingestellte Arbeiter nicht in dieselbe Region stellen, in der bereits eigene oder Arbeiter anderer Spieler sind. *(Siehe Arbeiter bewegen, Abb. rechts unten, Seite 4.)*

## 3. Ressourcen und Luxusgüter produzieren

Die Arbeiter produzieren mit dieser Aktion Ressourcen und Luxusgüter je nach Form und Typ des Feldes, auf dem sie arbeiten.

Die Grundproduktion jedes Feldes ist in der oberen Reihe des Jahreszeitentableaus zu sehen. Quadratische Felder produzieren üblicherweise 2 Ressourcen. Runde Felder produzieren üblicherweise 1 Ressource, oder, wenn es ein Dorf ist, 1 Luxusgut. Im Winter gibt es keine Grundproduktion. Die Grundproduktion kann durch Arbeiter in den Gilden modifiziert werden.

Durch die Topografie bedingt, wird die Grundproduktion von 2 Ressourcenarten oder Luxusgütern durch das Wetter beeinflusst, wie durch den Jahreszeitenmarker in der zweiten Reihe des Jahreszeitentableaus angezeigt wird. Die Ressource oder das Luxusgut, das auf dem quadratischen Marker dieser Jahreszeit zu sehen ist, wird gar nicht produziert, während von der auf dem runden Marker abgebildeten Ressource 3 Stück produziert werden statt nur 1 wie üblich.

Grundproduktion.



Durch Jahreszeitenmarker betroffene Ressourcen.

In obigem Beispiel produzieren runde Gemüsefelder im Frühling des ersten Jahres je 3 Gemüse. Alle anderen runden Felder produzieren 1 Ressource oder Luxusgut. Quadratische Fischfelder produzieren 0 Fisch. Alle anderen quadratischen Felder produzieren 2 Ressourcen.

Nur genau das Feld, auf dem ein Arbeiter ist, bestimmt die Produktion. Die Größe der Region *(siehe Spielaufbau 15, Seite 2)*, zu der das Feld gehört, spielt keine Rolle.

Zwecks besserer Übersicht schlagen wir vor, die von jedem Arbeiter produzierten Ressourcen zunächst separat neben die Gebietstableaus zu legen und dann zu prüfen, ob Modifikationen durch Gilden zutreffen, bevor der Spieler die Ressourcen dann tatsächlich nimmt.

*Im folgenden Beispiel (auf die Produktion des vorherigen Beispiels bezogen) erhält Rot im Frühling des ersten Jahres 3 Gemüse und 2 Schafe.*



Falls im allgemeinen Vorrat nicht mehr so viele Ressourcen/Luxusgüter sind, wie der Spieler erhalten müsste, erhält er je fehlende Ressource/Luxusgut stattdessen 1 Gold.

*Hinweis. Es ist eine legitime Taktik, Ressourcen oder Luxusgüter zu monopolisieren oder völlig zu erschöpfen, alle Spieler sollten sich dessen bewusst sein.*



#### 4. 1 Gildenmitglied befördern

Falls es einen freien Platz gibt, kann der aktive Spieler 1 seiner Gildenmitglieder um 1 Stufe befördern. Er versetzt den Arbeiter von der niedrigeren Stufe auf einen freien Platz der nächsthöheren Stufe.

Die Beförderung vom Gesellen zum Meister kostet 4 verschiedene Ressourcen oder 2 verschiedene Ressourcen und 1 Luxusgut.

Die Beförderung vom Lehrling zum Gesellen kostet 3 verschiedene Ressourcen oder 1 Ressource und 1 Luxusgut.

Die Ressourcen werden zum allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Falls in der nächsthöheren Reihe über dem Arbeiter kein freier Platz ist, kann der Arbeiter in dieser Gilde nicht befördert werden.

Diese Aktion kann auch während des *Markttages* ausgeführt werden, *Gildenaktion B, Seite 6*. Wichtig - mit dieser Aktion kann kein Lehrling in eine Gilde eingebracht werden (*siehe Gildenaktion A, Seite 6*).



#### 5. Farmhaus aufwerten

Ein Mal im gesamten Spiel kann jeder Spieler sein Farmhaus zu einem Gutshaus aufwerten. Das kostet 1 bestimmte Ressource, wie links auf dem Farmhausplättchen des Spielers angegeben ist, plus 1 weitere, andere Ressource plus 1 Luxusgut.

*Beispiel: Um dieses Farmhaus aufzuwerten, muss der Spieler 1 Frucht zahlen plus 1 andere Ressource plus 1 Luxusgut.*



Nachdem er diese Kosten bezahlt hat, dreht der Spieler das Plättchen auf die Gutshausseite.



Mit dem nun gebauten Gutshaus kann er:

1. bei jedem Verkauf auf dem Markt 1 zusätzliche Ressource verkaufen, und
2. Arbeiter zur Ruhe setzen.

#### 6. 1 Arbeiter zur Ruhe setzen

Falls der aktive Spieler sein Farmhaus in ein Gutshaus umgewandelt hat, kann er mit dieser Aktion 1 seiner Arbeiter darin zur Ruhe setzen.



Einen Arbeiter zur Ruhe zu setzen kostet 4 verschiedene Ressourcen oder 2 verschiedene Ressourcen und 1 Luxusgut. Am Spielende ist jeder zur Ruhe gesetzte Arbeiter 15 Punkte wert.

Der zur Ruhe gesetzte Arbeiter kann von einem Gebietstableau kommen oder aus einer Gilde, aber *nicht* aus dem Vorrat des Spielers.

Die Anzahl zur Ruhe gesetzter Arbeiter ist nicht begrenzt. Aber mit jeder *Aktion 6* der *Landwirtschaftsphase* kann höchstens 1 Arbeiter zur Ruhe gesetzt werden.

Diese Aktion kann auch während des *Markttages* ausgeführt werden, *Gildenaktion C, Seite 8*.

#### Ende der Landwirtschaftsphase

Nachdem der aktive Spieler alle seine Aktionen (strikt in Reihenfolge) der Landwirtschaftsphase abgeschlossen hat, setzt er seinen Spielermarker auf dem Jahreszeitentableau von der Spalte *Landwirtschaft* auf die Spalte *Markttag*.

Dann führt der nächste Spieler seine Aktionen *Landwirtschaft* aus usw.

Nachdem alle Spieler ihre *Landwirtschaftsphase* beendet haben, beginnt die *Markttagephase*.







## Markttag

### 1. Wahl der zu verkaufenden Ware

Zu Beginn des Markttagess müssen alle Spieler mindestens 1 Ressource und/oder Luxusgut (im Folgenden oft zusammengefasst als „Ware“ bezeichnet) wählen, die/das sie auf dem Markt verkaufen wollen. Die gewählte Ware verbirgt jeder Spieler in seiner Hand.

Gleichzeitig öffnen alle Spieler ihre Fäuste und legen ihre gewählte(n) Ware(n) auf ihr Farm- bzw. Gutshausplättchen, sodass sie für alle Spieler gut sichtbar ist/sind.

Niemand kann später noch weitere Waren von hinter seinem Sichtschirm hinzufügen oder weitere Ressourcen/ Luxusgüter, die er auf dem Markt gekauft hat.

*Beispiel: Ein Spieler bringt 1 Schaf und 2 Gemüse zum Markt und legt diese auf sein Farmhaus.*



Falls ein Spieler weder Ressourcen noch Luxusgüter hat, muss er dies den anderen Spielern beweisen, indem er seinen Sichtschirm hochhebt. So können alle Spieler sehen, wie viel Gold er besitzt!

### 2. Markttagaktionen

Immer reihum in Spielerreihenfolge muss jetzt jeder Spieler 1 der folgenden Aktionen ausführen:

- (I) 1 Satz Ressourcen oder Luxusgüter verkaufen, oder
- (II) 1 Gildenaktion ausführen, oder
- (III) Passen

Achtung - ein Spieler kann nicht passen, bevor er alle Waren verkauft hat, die er zum Markt gebracht hat, und bevor er seine einmalige Gildenaktion ausgeführt hat.

Nachdem ein Spieler gepasst hat, kann er in der aktuellen Phase keine weiteren Aktionen mehr ausführen. Die anderen Spieler führen weiterhin reihum ihre Aktionen aus, wobei jeder Spieler, der bereits gepasst hat, übersprungen wird. Das wird fortgesetzt, bis alle Spieler alle ihre zum Markt gebrachten Waren verkauft und ihre Gildenaktion ausgeführt haben.

*Tipp: Jeder Spieler sollte versuchen, genug Gold zu erwirtschaften, um (a) seine Arbeiter auf den Feldern in der Jahreszeitenendphase bezahlen zu können, die er behalten will, und (b) in der nächsten Jahreszeit 1 Arbeiter einstellen zu können, falls gewünscht.*

#### 2(I) 1 Satz Ressourcen oder Luxusgüter verkaufen

Der aktive Spieler verkauft von den Waren, die er zum Markt gebracht hat, 1 Satz aus 1 oder 2 Ressourcen oder Luxusgütern derselben Sorte. Falls der Spieler ein Gutshaus besitzt, kann er einen Satz aus bis zu 3 Ressourcen/ Luxusgütern verkaufen. Ein Spieler kann auch 1 Ressource/ Luxusgut als Einzelstück verkaufen, auch wenn er die Ware als Teil eines größeren Sets verkaufen könnte.

Der Spieler erhält für jede verkaufte Ware so viel Gold aus dem Vorrat, wie auf dem äußerst linken Platz dieser Ware zu sehen ist.

1 Ressource/Luxusgut aus dem verkauften Satz wird dann auf den äußerst linken freien Platz dieser Ware auf dem Markttableau gelegt. Dadurch sinkt dieser Preis um 1. Alle weiteren verkauften Waren aus dem Satz werden zum Vorrat zurückgelegt.

Falls es keinen freien Platz gibt, wird 1 Ware aus dem verkauften Satz auf den Platz „1“ gelegt. Auf dem Platz „1“ können beliebig viele Ressourcen/Luxusgüter liegen.



*Beispiel: Ein Spieler hat 3 Früchte und 1 Schaf zum Markt gebracht. Der aktuelle Preis für Früchte beträgt 4 Gold. Da der Spieler sein Farmhaus noch nicht zum Gutshaus aufgewertet hat, kann er nur Sätze aus 1 oder 2 identischen Ressourcen/Luxusgütern verkaufen. Bei seinem ersten Verkauf verkauft der Spieler einen Satz aus 2 Früchten und erhält dafür  $2 \times 4 = 8$  Gold. 1 dieser Früchte wird in dieser Reihe auf dem Markttableau auf den Platz „4“ gelegt, wodurch der Preis für Früchte auf 3 Gold sinkt. Die andere Frucht aus dem verkauften Satz wird zum allgemeinen Vorrat gelegt. Der Spieler muss die übrige Frucht und das Schaf anschließend in verschiedenen Sätzen (aus je 1) verkaufen.*

Verkaufter Satz  
Allgemeiner Vorrat ← + =

	0	0	0	-1
			4	3
	6	5	4	3

← Müssen in weiteren Sätzen verkauft werden.



## 2(II) 1 Gildenaktion ausführen (nur ein Mal)

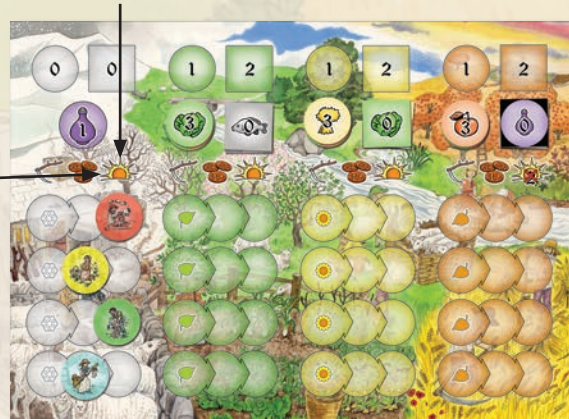
Es gibt 5 verschiedene Gildenaktionen (Details siehe Seite 8):

- A. 1 Lehrling einsetzen
- B. 1 Gildenmitglied befördern
- C. 1 Arbeiter zur Ruhe setzen
- D. Ressourcen oder Luxusgüter kaufen
- E. Gold nehmen

Nachdem ein Spieler seine Gildenaktion ausgeführt hat, setzt er seinen Spielermarker auf dem Jahreszeitentableau von der Spalte *Markttag* auf die Spalte *Jahreszeitenende* um anzuzeigen, dass er seine Gildenaktion ausgeführt hat.

Bei der Zahlung für Gildenaktionen kann immer 1 Luxusgut statt 2 Ressourcen benutzt werden. 2 Luxusgüter können nicht zusammen benutzt werden. Zum Markt gebrachte Ressourcen oder Luxusgüter können dafür nicht benutzt werden.

Beispiel: Spieler Rot und Grün haben ihre Gildenaktion ausgeführt und ihren Spielermarker in die Spalte *Jahreszeitenende* gelegt.



### A. 1 Lehrling einsetzen

Der aktive Spieler kann 1 neuen Lehrling in einer Gilde einsetzen, falls er in dieser Gilde noch keinen Arbeiter hat. Ein Spieler kann in jeder Gilde immer nur 1 Arbeiter haben.

Einen Lehrling einzusetzen kostet 2 verschiedene Ressourcen oder 1 Luxusgut.



Der Spieler setzt dann einen seiner Arbeiter auf einen freien Platz in der untersten Reihe der gewählten Gilde. Falls in der unteren Reihe einer Gilde kein freier Platz ist, kann dort kein Arbeiter als Lehrling eingesetzt werden, bis wieder ein Platz frei ist.

Der eingesetzte Arbeiter kann aus dem Vorrat des Spielers kommen, von einem Gebietstableau oder aus einer anderen Gilde.

### B. 1 Gildenmitglied befördern

Siehe *Landwirtschaftsphase, Aktion 4* (Seite 6).

### C. 1 Arbeiter zur Ruhe setzen

Siehe *Landwirtschaftsphase, Aktion 6* (Seite 6).

### D. Ressourcen oder Luxusgüter kaufen

Der aktive Spieler kann 1 oder 2 Ressourcen oder Luxusgüter derselben Sorte vom Markt kaufen. Dafür zahlt er den auf dem äußerst linken freien Platz für diese Ware sichtbaren Preis. Falls der Spieler 2 Ressourcen oder Luxusgüter kauft, zahlt er für beide den gleichen Preis. Der Mindestkaufpreis beträgt immer 1 Gold.

Das gezahlte Gold wird zum allgemeinen Vorrat gelegt, während der Spieler die gekaufte(n) Ware(n) vom Markt nimmt, wodurch der Preis dieser Ware um 1 oder 2 steigt. Die gekaufte(n) Ware(n) legt der Spieler hinter seinen Sichtschirm. Diese Ware(n) kann er an diesem Markttag nicht mehr verkaufen.

Falls keine Ressourcen bzw. Luxusgüter einer bestimmten Sorte auf dem Markttableau liegen, kann der Spieler diese Sorte nicht kaufen.

Beispiel: Ein Spieler kauft 2 Früchte vom Markt. Der aktuelle Preis für Früchte beträgt 3 Gold. Der Spieler zahlt 6 Gold.





## E. Gold nehmen

Der aktive Spieler kann 5 Gold aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, abzüglich 1 Gold je eigenen Arbeiter auf den Gebietstableaus. Wer 5 oder mehr Arbeiter auf den Gebietstableaus hat, kann kein Gold nehmen (und muss auch nichts zahlen).

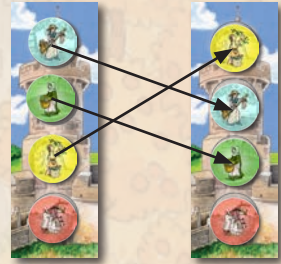
Im 3- oder 4-Personen-Spiel setzt der Spieler außerdem seinen Arbeiter auf der Gunstskala auf die oberste Position. Die anderen Spieler setzen ihren Arbeiter entsprechend um eine Position zurück.

Hinweis - ein Spieler kann zu diesem Zeitpunkt nicht einfach Arbeiter entfernen, um somit mehr Gold nehmen zu können. Arbeiter können nur während der *Jahreszeitenendephase* entfernt werden, *Aktion 3, Seite 10*.

*Beispiel: Spieler Gelb will Gold nehmen.*

*Er hat 2 Arbeiter auf den Gebietstableaus. Gelb erhält  $5 - 2 = 3$  Gold.*

*Gelb setzt seinen Arbeiter auf die oberste Position der Gunstskala. Blau und Grün setzen ihren Arbeiter zurück.*



## Ende des Markttages

Der *Markttag* endet, nachdem alle Spieler *alle* Waren verkauft haben, die sie zum Markt gebracht haben und eine *Gildenaktion* ausgeführt haben.

Alle Spielermarker sind nun in der Spalte *Jahreszeitenende*. Jetzt beginnt die *Jahreszeitenendephase*.



## Jahreszeitenende

Falls dies der Herbst des zweiten Jahres ist, wird diese Phase übersprungen und es geht direkt zum *Spielende* (*Seite 11*). Andernfalls werden folgende Schritte in dieser Reihenfolge ausgeführt:

1. **Marktpreise anpassen**
2. **Jahreszeitenmarker entfernen**
3. **Arbeiter bezahlen oder entfernen**
4. **Neue Spielerreihenfolge**

### 1 Marktpreise anpassen

In der oberen Reihe des Markttableaus ist angezeigt, wo wie viele Ressourcen/Luxusgüter je nach aktuellem Preis vom Markt entfernt werden.

Wenn der Preis „1“ einer Ware verdeckt ist, werden 2 Stück dieser Sorte entfernt

Wenn der Preis einer Ware „1“ oder „2“ beträgt, wird 1 Stück dieser Sorte entfernt

Wenn der Preis einer Ware „3“, „4“, „5“ oder „6“ beträgt, wird nichts entfernt.

*Um die Übersicht zu behalten, sollte in der obersten Reihe (Früchte) begonnen werden, Ware zu entfernen (falls nötig), dann weiter von oben nach unten.*

	0	0	0	-1	-1	-2
	4	3	2	1		



## 2 Jahreszeitenmarker entfernen

Im Frühling, Sommer und Herbst des ersten Jahres werden jeweils die 2 Jahreszeitenmarker der gerade zu Ende gegangenen Jahreszeit entfernt. Dadurch werden die beiden darunter liegenden Marker für die entsprechende Jahreszeit des zweiten Jahres sichtbar.



Die Marker für das zweite Jahr werden aufgedeckt, sodass sichtbar wird, welche Ressourcen/Luxusgüter betroffen sind.



Die entfernten Jahreszeitenmarker werden als Überblick für alle Spieler offen neben das Jahreszeitentableau gelegt.

Im Winter des zweiten Jahres muss nichts entfernt werden.

## 3 Arbeiter bezahlen oder entfernen

In Spielerreihenfolge muss nun jeder Spieler entweder 2 Gold je eigenen Arbeiter auf den Gebietstableaus zahlen oder ihn entfernen (zurück in eigenen Vorrat).

*Zu bedenken ist, dass in der Mitte der Spielpartie ein Winter ist, in dem kaum ein Arbeiter etwas produziert. Trotzdem müssen die Arbeiter am Ende des Winters bezahlt werden. Falls die Arbeiter nicht gerade dringend benötigte Ressourcen/Luxusgüter produzieren, könnten die Spieler überlegen, 1 oder mehrere dieser Arbeiter zum Ende des Herbstes im ersten Jahr zu entfernen, um sie dann im nächsten Jahr wieder einzustellen. Allerdings sollten sie dabei beachten, dass sie in jeder Jahreszeit nur 1 Arbeiter (neu) einstellen können (Landwirtschaftsphase, Aktion 2, Seite 4).*

## 4 Neue Spielerreihenfolge

Die Reihenfolge der Spielermarker auf dem Jahreszeitentableau wird für die nächste Jahreszeit aktualisiert.

Zunächst bewegt der Spieler mit den wenigsten Arbeitern auf den Gebietstableaus seinen Spielermarker von der Spalte *Jahreszeitenende* auf die oberste Position der Spalte *Landwirtschaft* der nächsten Jahreszeit. Am Ende des Herbstes des ersten Jahres werden die Marker auf die Spalte *Landwirtschaft* des Winters bewegt, ganz links auf dem Jahreszeitentableau (Schneeflocken).

Entsprechend werden die Marker der anderen Spieler bewegt, wobei der Spieler mit den meisten Arbeitern die unterste Position einnimmt.

Im Fall eines Gleichstands für die wenigsten Arbeiter kommt der daran beteiligte Spieler auf die obere Position, der höher auf der Gunstskala ist. Dieser Spieler setzt seinen Spielermarker auf die oberste Position der Spalte *Landwirtschaft* der nächsten Jahreszeit und setzt seinen Spielermarker dann auf die unterste Position der Gunstskala. Entsprechend werden die Spielermarker der anderen Spieler auf der Gunstskala nach oben geschoben.

In einem 2-Personen-Spiel gibt es keine Gunstskala. Wenn die Spieler die gleiche Anzahl Arbeiter auf den Gebietstableaus haben, tauschen sie ihre Positionen, wenn sie ihre Marker von der Spalte *Jahreszeitenende* auf die Spalte *Landwirtschaft* der nächsten Jahreszeit legen.

Das Spiel wird anschließend mit der *Landwirtschaftsphase* fortgesetzt.

*Beispiel: Die Spieler haben die folgende Anzahl Arbeiter auf den Gebietstableaus: Blau 3, Grün 4, Gelb 4 und Rot 5.*

*Zuerst bewegt Blau seinen Spielermarker von der Spalte Jahreszeitenende auf die oberste Position der Spalte Landwirtschaft der nächsten Jahreszeit. Grün und Gelb haben die gleiche Anzahl Arbeiter auf den Gebietstableaus. Gelb ist höher auf der Gunstskala als Grün. Deshalb setzt Gelb seinen Spielermarker auf die zweite Position der Spalte Landwirtschaft der nächsten Jahreszeit und seinen Spielermarker auf die unterste Position der Gunstskala. Grün setzt seinen Spielermarker auf die dritte Position der Spalte Landwirtschaft der nächsten Jahreszeit. Grün hat keinen Gleichstand mehr mit den übrigen Spielern in der Spalte Jahreszeitenende und muss deshalb seinen Spielermarker auf der Gunstskala nicht bewegen. Schließlich setzt Rot seinen Spielermarker auf die unterste Position der Spalte Landwirtschaft der nächsten Jahreszeit.*



Nachher Vorher





## Ende des Spiels

Im Herbst des zweiten Jahres gibt es *keine Jahreszeitenendephase*, das war die letzte Runde des Spiels.

Das Markttableau und das Jahreszeitentableau werden auf die Rückseite gedreht, sie dienen nun als Wertungstableaus.

Jeder Spieler legt seinen Spielmarker (der vorher auf dem Jahreszeitentableau war) auf das Feld „0“ der Wertungsleiste. Alternativ können die Punkte auch in die Tabelle unten eingetragen werden (bitte kopieren):

Spieler	1	2	3	4
Gutshaus				
Zur Ruhe gesetzte Arbeiter				
Goldmünzen				
Ressourcen-/Luxusgüter-Paare				
Gildenmitglieder				
Gildenmeisterfähigkeiten				
Summe				



## Wertung

Zum Spielschluss werden Punkte wie folgt vergeben:

- Gutshaus** - 15 Punkte.



- Zur Ruhe gesetzte Arbeiter** - je 15 Punkte.

- Gold** - je 1 Punkt.



- Identische Ressourcen oder Luxusgüter** - 5 Punkte je Paar.



Einzelne Ressourcen/Luxusgüter sind 0 Punkte wert.  
(Tipp: Die Spieler sollten versuchen, am letzten Markttag einzelne Waren zu verkaufen.)

- Gildenmitglieder** - wie auf den Gildenplättchen angezeigt je nach Rang: Lehrling, Geselle, Meister.

- Gildenmeisterfähigkeiten** - in gelben Schriftrollen genannt. Mögliche Bonuspunkte wie folgt:

1 Je Fisch oder Schaf = 5 Punkte.

5 5 verschiedene Ressourcen = 25 Punkte.

6 +3 Punkte je Paar Ressourcen/Luxusgüter.

7 Lehrlinge + 2 Punkte, Gesellen +4 Punkte, Meister +6 Punkte.



Der Spieler mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen.

Im 3- oder 4-Personen-Spiel wird ein Gleichstand für den Spielsieg durch die höhere Position auf der Gunstskala entschieden.

Im 2-Personen-Spiel wird ein Gleichstand für den Spielsieg zugunsten des Spielers entschieden, der im Herbst des zweiten Jahres erster in der Spielerreihenfolge war.


*Wir hoffen, euch gefällt das Spiel!*



## Gildenplättchen

Arbeiter in Gilden zu haben verschafft diverse Fähigkeiten und Vorteile, wie bessere Ressourcenproduktion, leichtere Einstellung oder Bewegung von Arbeitern und effektivere Handelsmöglichkeiten.


Jede Gilde hat 3 Stufen. Wenn ein Arbeiter in einer Gilde eingesetzt wird, geschieht das auf der untersten Stufe als Lehrling (L). Arbeiter können auf die mittlere Stufe des Gesellen (G) befördert werden und schließlich auf die höchste Stufe als Meister (M).

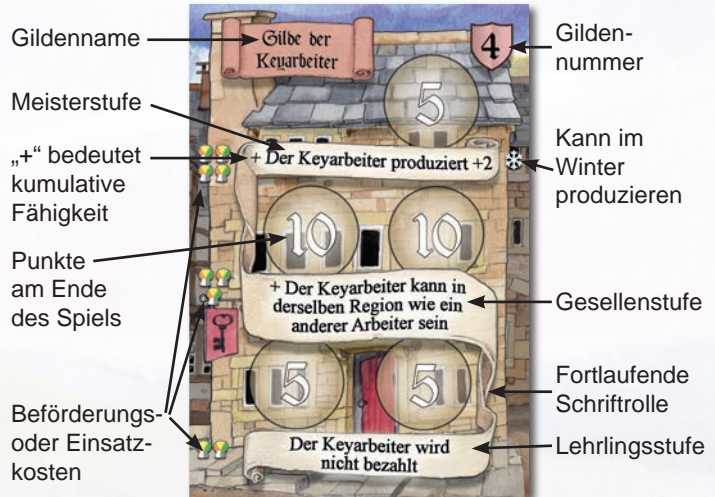
Die Ressourcenkosten für den Einsatz oder die Beförderung eines Arbeiters sind durch die Anzahl der  Symbole auf der Gildenkarte angegeben. Dabei kann jeweils ein Mal 1 Luxusgut 2 Ressourcen ersetzen. Einen Lehrling einzusetzen kostet also 2 verschiedene Ressourcen oder 1 Luxusgut. Die Beförderung vom Lehrling zum Gesellen kostet 3 verschiedene Ressourcen oder 1 Ressource und 1 Luxusgut. Die Beförderung vom Gesellen zum Meister kostet 4 verschiedene Ressourcen oder 2 verschiedene Ressourcen und 1 Luxusgut.

Jeder Platz in der Gilde kann nur von 1 Arbeiter besetzt sein. Ein Arbeiter kann auf einen der leeren Plätze auf der nächsthöheren Stufe der Gilde befördert werden. Es können mehr als 1 Arbeiter in derselben Spalte sein. Die Arbeiter können nicht degradiert oder seitwärts bewegt werden. Die Arbeiter können jederzeit aus einer Gilde entfernt werden, um anderweitig eingesetzt zu werden, falls der Spieler dies wünscht.

Jede Stufe verschafft sofort den Vorteil der neuen Fähigkeit. Wenn der Text der Fähigkeit eines Gesellen oder Meisters mit einem „+“ beginnt, ist diese Fähigkeit zusätzlich zu den andern Fähigkeiten auf der fortlaufenden Schriftrolle. Die Nutzung jeder einzelnen Fähigkeit ist optional.

Die Effekte der Fähigkeiten verschiedener Gilden sind kumulativ. *Wenn ein Spieler z. B. einen Arbeiter auf einem quadratischen Schafsfeld hat und je einen Lehrling in den Gilden 1 und 2, produziert das Feld in der aktuellen Jahreszeit, falls es produziert,  $2 + 1 + 1 = 4$ .*


Ein  Symbol am rechten Rand der Schriftrolle bedeutet, dass diese Fähigkeit die Produktion im Winter erhöhen kann.



### 1 Gilde der Schafzüchter und Fischer

Wie in allen anderen Gilden kann ein Arbeiter, wenn er auf eine höhere Stufe befördert wird, in eine andere Spalte wechseln, d. h. von Schaf zu Fisch.


**M.** Anstatt am Spielende als Teil eines Paares zu punkten, ist jedes gewählte Tier, Schaf oder Fisch, 5 Punkte wert.

**G.** Während der *Landwirtschaftsphase, Aktion 3*, produziert jedes runde Feld des gewählten Typs, Schaf oder Fisch, 1 zusätzliche Ressource.  Das gilt auch im Winter.

**L.** Während der *Landwirtschaftsphase, Aktion 3*, produziert 1 rundes Feld des gewählten Typs, Schaf oder Fisch, 1 zusätzliche Ressource. Da diese Produktionserhöhung nur für ein Feld gilt, das produziert, findet diese Erhöhung normalerweise nicht im Winter statt.



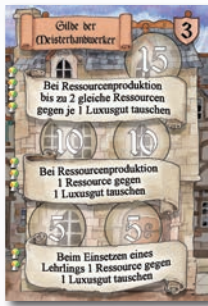
### 2 Gilde der Tuchhändler

**M.** Während der *Landwirtschaftsphase, Aktion 3*, produzieren 3 beliebige quadratische Felder 1 zusätzliche Ressource, unabhängig von ihrer Basisproduktion.  Das gilt auch im Winter.

**G.** Während der *Landwirtschaftsphase, Aktion 3*, produzieren 2 quadratische Felder, deren jahreszeitliche Basisproduktion 2 beträgt, 1 zusätzliche Ressource.

**L.** Während der *Landwirtschaftsphase, Aktion 3*, produziert 1 quadratisches Feld, dessen jahreszeitliche Basisproduktion 2 beträgt, 1 zusätzliche Ressource.





### 3 Gilde der Meisterhandwerker

**M.** Während der *Landwirtschaftsphase*, *Aktion 3*, kann der Spieler bis zu 2 identische Ressourcen gegen je 1 Luxusgut tauschen. Diese Ressourcen müssen nicht in der aktuellen Landwirtschaftsphase produziert worden sein und können daher auch von hinter dem Sichtschirm genommen werden.

**G.** Während der *Landwirtschaftsphase*, *Aktion 3*, kann der Spieler 1 Ressource gegen 1 Luxusgut tauschen. Diese Ressource muss nicht in der aktuellen Landwirtschaftsphase produziert worden sein und kann daher auch von hinter dem Sichtschirm genommen werden.

**L.** Wenn der Spieler diesen Lehrling während des *Markttages* als Gildenaktion einsetzt, kann er sofort 1 Ressource, die er nicht zum Markt gebracht hat, gegen 1 Luxusgut tauschen. Diese Gelegenheit kann er nur ein Mal nutzen.



### 4 Gilde der Keyarbeiter

**M.** In der *Landwirtschaftsphase*, *Aktion 3*, produziert das Feld, auf dem der Keyarbeiter ist, 2 zusätzliche Ressourcen oder, falls er im Dorf ist, 2 zusätzliche Luxusgüter. ☼ Das gilt auch im Winter.

**G.** Der Keyarbeiter kann auch in einer Region eingesetzt oder dorthin bewegt werden, in der ein anderer Arbeiter ist. Falls dies ein eigener Arbeiter des Spielers ist, gilt auch hier die Regel, dass sie nicht benachbart sein dürfen, d. h., ein Keyarbeiter darf anschließend nicht benachbart (weder horizontal, vertikal noch diagonal) zu einem anderen eigenen Arbeiter des Spielers sein. Wie sonst auch können 2 Arbeiter nicht auf demselben Feld sein. Andere Arbeiter dürfen sich nicht in eine Region bewegen, in der der Keyarbeiter ist, aber sie dürfen sich durch diese Region bewegen.

**L.** Während der *Jahreszeitenendephase*, *Aktion 3*, muss der Keyarbeiter nicht bezahlt werden. Diese Fähigkeit hat Vorrang vor der Fähigkeit des Gesellen der Gilde der Marschälle (Gilde 12), welche die Kosten für jeden Arbeiter auf 1 Gold reduziert.



### 5 Arbeitbergilde

**M.** Am Spielende zählt jedes Set von 5 verschiedenen Ressourcen 25 Punkte. Das gilt ausdrücklich für Ressourcen, nicht für Luxusgüter. (Die 5 Ressourcen des Satzes können nicht auch noch anderweitig gewertet werden.)

**G.** In der *Landwirtschaftsphase*, *Aktion 2*, darf der Spieler einen zweiten Arbeiter einstellen.

*Achtung - die Kosten für den zweiten eingestellten Arbeiter sind höher als für den ersten, da dann bereits ein weiterer Arbeiter auf den Gebietstableaus ist.*

*Hinweis: Es kann günstiger für einen Spieler sein, 1 oder mehrere Arbeiter zu entlassen (insbesondere im Herbst des ersten Jahres) und diese(n) dann auf neuen Feldern wieder einzustellen, da er dadurch die Kosten für die Bewegung einspart.*

**L.** In der *Landwirtschaftsphase*, *Aktion 2*, betragen die Kosten für die Einstellung eines Arbeiters maximal 2 Gold.

*Hinweis: Ein Spieler kann einen Arbeiter entlassen und ihn in der nächsten Jahreszeit wieder einstellen und dafür den gleichen Betrag bezahlen, den er andernfalls für dessen Unterhalt hätte zahlen müssen! Der Arbeiter kann auf ein neues Feld gesetzt werden, wodurch der Spieler die Bewegungskosten spart.*

*Da alle Gildenfähigkeiten optional sind, zahlt ein Spieler, der keine oder nur einen Arbeiter auf den Gebietstableaus hat, für die Neueinstellung nur die normalen Kosten von 0 Gold bzw. 1 Gold.*



### 6 Gilde der Wagner

**M.** Am Spielende wird der Wert jedes Ressourcen- oder Luxusgüterpaares um 3 Punkte erhöht.

**G.** In der *Landwirtschaftsphase*, *Aktion 1*, darf der Spieler seine Arbeiter kostenlos um maximal 6 Felder bewegen. Die 6 kostenlosen Bewegungen dürfen auf mehrere Arbeiter aufgeteilt werden.

**L.** In der *Landwirtschaftsphase*, *Aktion 1*, sind die Kosten für die Niederlassung im Dorf von 5 Gold auf 2 Gold reduziert. Diese Kosten sind zusätzlich zu Bewegungskosten zu zahlen.





## 7 Gilde der Spieler

**M.** Am Spielende erhält der Spieler für seine Lehrlinge 2 zusätzliche Punkte, für seine Gesellen 4 zusätzliche Punkte und für seine Meister (einschließlich dieses) 6 zusätzliche Punkte.

**G.** In der *Landwirtschaftsphase*, *Aktion 4*, oder wenn der Spieler einen Arbeiter als Gildenaktion während des *Markttages* befördert, ist die Beförderung eines Arbeiters vom Lehrling zum Gesellen oder vom Gesellen zum Meister 1 Ressource günstiger. Das gilt auch für die Beförderung eines Gesellen zum Meister in dieser Gilde.

**L.** Wenn der Spieler einen Arbeiter als Gildenaktion während des *Markttages* einsetzt, sind die Kosten dafür um 1 Ressource reduziert.



## 8 Landwirtschaftsgilde

Wie in allen anderen Gilden kann ein Arbeiter, wenn er auf eine höhere Stufe befördert wird, in eine andere Spalte wechseln, z. B. von Frucht zu Gemüse.

**M.** In der *Landwirtschaftsphase*, *Aktion 3*, produziert jedes Feld der gewählten Art (Früchte, Gemüse oder Weizen) 1 zusätzliche Ressource. ⚡ Das gilt auch im Winter.

**G.** In der *Landwirtschaftsphase*, *Aktion 3*, darf der Spieler eine zusätzliche Ressource (kein Luxusgut) aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Das kann eine beliebige Ressource sein (Fisch, Schaf, Früchte, Gemüse oder Weizen). ⚡ Das gilt auch im Winter.

**L.** In der *Landwirtschaftsphase*, *Aktion 3*, produziert 1 Feld der gewählten Art (Früchte, Gemüse oder Weizen) 1 zusätzliche Ressource. Da diese Produktionserhöhung nur für ein Feld gilt, das tatsächlich produziert, findet diese Erhöhung normalerweise nicht im Winter statt.



## 9 Gilde der Pflüger

**M.** In der *Landwirtschaftsphase*, *Aktion 3*, produzieren 3 beliebige runde Felder, unabhängig von ihrer Basisproduktion, je 1 zusätzliche Ressource oder Luxusgut. Das kann auch das Dorf sein. ⚡ Das kann auch im Winter gelten.

**G.** Während der *Landwirtschaftsphase*, *Aktion 3*, produzieren 2 runde Felder, deren jahreszeitliche Basisproduktion 1 beträgt, 1 zusätzliche Ressource bzw. Luxusgut. Das kann auch das Dorf sein, falls es tatsächlich produziert, und auch im Winter ⚡.

**L.** Während der *Landwirtschaftsphase*, *Aktion 3*, produziert 1 rundes Feld, dessen jahreszeitliche Basisproduktion 1 beträgt, 1 zusätzliche Ressource bzw. Luxusgut. Das kann auch das Dorf sein, falls es tatsächlich produziert, und auch im Winter ⚡.



## 10 Gilde der Verkäufer

**M.** Der Spieler kann während des *Markttages* vor allen anderen Spielern als Erster 1 Satz Ressourcen oder Luxusgüter verkaufen, ohne Rücksicht auf die Spielerreihenfolge. Wenn ein anderer Spieler die Gesellenfähigkeit zum bevorzugten Kauf eines Satzes hat, wird die Reihenfolge, in der die betroffenen Spieler bevorzugt kaufen und verkaufen können (Meister) oder nur bevorzugt kaufen können (Geselle), nach Position auf der Gunstskala entschieden. Der Spieler in höherer Position auf der Gunstskala darf zuerst kaufen (und möglicherweise verkaufen), dann rutscht er an das Ende der Gunstskala. Anschließend darf der andere Spieler kaufen (und möglicherweise verkaufen). Falls der Spieler in höherer Position auf der Gunstskala die Gelegenheit nicht wahrnimmt, zuerst zu kaufen (und möglicherweise zu verkaufen), erhält der andere Spieler diese Gelegenheit, aber die Positionen auf der Gunstskala bleiben unverändert. Der Spieler kann seine Fähigkeiten, vorzeitig zu kaufen und zu verkaufen in beliebiger Abfolge nutzen.

**G.** Wenn der Spieler während des *Markttages* Ressourcen oder Luxusgüter als Gildenaktion kauft, kann er 1 Satz Ressourcen oder Luxusgüter kaufen, bevor andere Spieler Sätze kaufen oder verkaufen, ohne Rücksicht auf die Spielerreihenfolge. Achtung - die Gildenaktion des Spielers für diese Jahreszeit *ist damit verbraucht*. Dieser Bonus kann kumulativ mit der Stufe des Meisters der Gilde der Restaurateure sein (Nr. 15). Wenn ein anderer Spieler die Meisterfähigkeit zum bevorzugten Kauf und Verkauf hat oder die Gesellenfähigkeit zum bevorzugten Kauf eines Satzes, wird die Reihenfolge, in der die betroffenen Spieler bevorzugt kaufen und verkaufen können (Meister) oder nur bevorzugt kaufen können (Geselle), nach Position auf der Gunstskala entschieden. Der Spieler in höherer Position auf der Gunstskala darf zuerst kaufen (und möglicherweise verkaufen), dann rutscht er an das Ende der Gunstskala. Anschließend darf der andere Spieler kaufen (und möglicherweise verkaufen). Falls der Spieler in höherer Position auf der Gunstskala die Gelegenheit nicht wahrnimmt, zuerst zu kaufen (und möglicherweise zu verkaufen), erhält der andere Spieler diese Gelegenheit, aber die Positionen auf der Gunstskala bleiben unverändert.

**L.** (Siehe Seite 15.)





### Gilde der Verkäufer Fortsetzung

**L.** Während des *Markttages* wird der Preis, den der Spieler für seinen ersten Verkauf erhält, um 1 erhöht. Wenn der Lehrling eingesetzt wird, bevor der Spieler einen Verkauf getätigt hat, gilt die Preiserhöhung für den ersten Verkauf des Spielers in dieser Jahreszeit. Wenn er mit diesem ersten verkauften Satz mehr als 1 Ressource oder Luxusgut verkauft, gilt die Preiserhöhung für alle in diesem Satz verkauften Ressourcen oder Luxusgüter. *Beispiel: Der Preis für Früchte beträgt 3. Der Spieler verkauft als ersten Satz 2 Früchte. Er erhält dafür 8 Gold: (3+1) (Verkaufspreis) x 2 (Anzahl Ressourcen im Satz).*



### Gilde der Kaufleute

**M.** Für alle Verkäufe wird der aktuelle Preis um +1 erhöht. Dieser Bonus kann kumulativ mit der Stufe des Lehrlings der Gilde der Verkäufer sein (Nr. 10), wobei der Bonus der Gilde der Verkäufer nur für den ersten Verkauf gilt.

**G.** Während des *Markttages* darf der Spieler 1 zusätzliche Ressource oder Luxusgut bei jeder seiner Verkaufsaktionen verkaufen. *Hinweis: Wenn der Spieler sein Farmhaus zum Gutshaus aufgewertet hat, kann er 4 Ressourcen/Luxusgüter je Satz verkaufen.*

**L.** Wenn der Spieler während des *Markttages* die Gildenaktion Ressourcen oder Luxusgüter kaufen benutzt, ist der Preis jeder Ressource bzw. jedes Luxusguts um 1 reduziert. Der Preis beträgt aber immer mindestens 1 Gold.



### Gilde der Marschälle

**M.** Während der *Jahreszeitenendephase, Aktion 3*, muss der Spieler nur 1 Gold je großes Gebietstabeau zahlen, auf dem sich mindestens 1 eigener Arbeiter befindet. *Beispiel: In einem 3-Personen-Spiel sind 3 große Gebietstabeaus. Ein Spieler hat 4 Arbeiter, aber sie sind nur auf 2 dieser großen Gebietstabeaus. Der Spieler zahlt insgesamt 2 Gold.*

**G.** Während der *Jahreszeitenendephase, Aktion 3*, muss der Spieler nur 1 Gold je eigenen Arbeiter zahlen, nicht wie üblich 2 Gold. Diese Fähigkeit beeinflusst nicht die Fähigkeit des Lehrlings der Gilde der Keyarbeiter (Gilde Nr. 4).

**L.** Wenn der Spieler während des *Markttages* die Gildenaktion Geld nehmen benutzt, erhält er 4 Gold zusätzlich zu den üblichen 5 Gold. Im 3- oder 4-Personen-Spiel geht der Spieler auf die oberste Position der Gunstskala.



### Gilde der Diebe

**M.** In der *Landwirtschaftsphase, Aktion 3*, darf der Spieler 1 beliebige zusätzliche Ressource (kein Luxusgut) vom Markttabeau nehmen und in seinen Vorrat legen. Dadurch steigt der Preis dieser Ressource. Das gilt auch im Winter.

**G.** In der *Landwirtschaftsphase, Aktion 3*, nimmt der Spieler 1 Stück der aktuell günstigsten Ressource (kein Luxusgut) vom Markttabeau und legt sie in seinen Vorrat. Im Fall eines Gleichstands für die günstigste Ressource hat die Ressource Vorrang, die auf dem Markttabeau weiter oben ist (also zuerst Früchte, dann Gemüse, dann Weizen, dann Schafe und schließlich Fisch). Dadurch steigt der Preis dieser Ressource.

**L.** In der *Landwirtschaftsphase, Aktion 3*, erhält der Spieler 1 Gold aus der Bank.



### Gilde der Bankiers

**M.** Wenn der Spieler in der *Landwirtschaftsphase, Aktion 6*, oder als Gildenaktion beschließt, einen Arbeiter in seinem Gutshaus zur Ruhe zu setzen, kann er das tun, indem er dafür 9 Gold zahlt anstatt 4 verschiedene Ressourcen. Außerdem kann er Arbeiter aus seinem Vorrat zur Ruhe setzen anstatt nur von einem Gebietstabeau oder einer Gilde.

**G.** In der *Landwirtschaftsphase, Aktion 3*, erhält der Spieler zusätzlich 3 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.

**L.** Wenn der Spieler einen Lehrling in dieser Gilde einsetzt, erhält er sofort 5 Gold aus dem allgemeinen Vorrat. Diese Gelegenheit kann er nur ein Mal nutzen.





## 15 Gilde der Restaurateure

**M.** Wenn der Spieler während des *Markttages* die Aktion *Kaufen* ausführt, kann er bis zu 3 *verschiedene* Ressourcen (keine Luxusgüter) zu ihrem aktuellen Marktpreis kaufen.

**G.** Während des *Markttages* kann der Spieler zusätzlich zu seinem normalen Verkauf 1 Satz aus bis zu 3 verschiedenen Ressourcen (keine Luxusgüter) verkaufen. 1 Ressource wird wie üblich auf den Markt gelegt. Diese Ressource bestimmt den Grundpreis des Satzes. Die anderen Ressourcen werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. *Beispiel: Der Spieler verkauft einen Satz aus 1 Frucht, 1 Schaf und 1 Fisch. Der aktuelle Preis von Früchten ist 3 Gold, von Schafen 4 Gold und von Fisch 2 Gold. Der Spieler entscheidet sich, 1 Schaf auf das Tableau zu legen und legt die Frucht und den Fisch zum allgemeinen Vorrat zurück. Der Spieler erhält 3 x 4 Gold (der Schafpreis als Grundpreis) = 12 Gold.*

**L.** Während des *Markttages* kann der Spieler zusätzlich zu seinem normalen Verkauf 1 Satz aus 2 verschiedenen Ressourcen (keine Luxusgüter) verkaufen. 1 Ressource wird wie üblich auf das Markttabelleau gelegt, diese Ressource bestimmt den Grundpreis des Satzes. Die andere Ressource wird zum allgemeinen Vorrat zurückgelegt. *Beispiel: Der Spieler verkauft einen Satz aus 1 Frucht und 1 Fisch. Der aktuelle Preis von Früchten ist 3 Gold, von Fischen 2. Der Spieler legt eine Frucht auf das Tableau. Der Spieler erhält 6 Gold (2 x 3, der Früchtepreis als Grundpreis).*



## 16 Gilde der Spezialisten

**M.** Wenn ein Spieler in der *Landwirtschaftsphase*, *Aktion 6*, oder als *Gildenaktion* beschließt, einen Arbeiter in seinem Gutshaus zur Ruhe zu setzen, kann er dafür eine beliebige Kombination aus 4 Ressourcen und/oder Luxusgütern benutzen, wobei 1 Luxusgut als 2 Ressourcen zählt.

**G.** Wenn ein Spieler in der *Landwirtschaftsphase*, *Aktion 4*, oder als *Gildenaktion* beschließt, einen Gesellen zum Meister zu befördern, kann er dafür eine beliebige Kombination aus 4 Ressourcen und/oder Luxusgütern benutzen, wobei 1 Luxusgut als 2 Ressourcen zählt.

**L.** Wenn ein Spieler in der *Landwirtschaftsphase*, *Aktion 4*, oder als *Gildenaktion* beschließt, einen Lehrling zum Gesellen zu befördern, kann er dafür eine beliebige Kombination aus 3 Ressourcen und/oder Luxusgütern benutzen, wobei 1 Luxusgut als 2 Ressourcen zählt.

## Anmerkungen

Spielautor: David Brain  
Entwicklung, Grafik und Realisation: Richard Breese  
Illustrationen: Juliet Breese  
Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Besonderer Dank an alle, die zu *Key Market* beigetragen haben:  
Dario Bacchi, Jonathan Badger, Gihan Bandaranaike, Rüdiger Beyer, Sebastian Bleasdale, Tony Boydell, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Peter Champion, Richard Clyne, Roy Cross, Si Cullimore, Barbara Dauenhauer, Dave Dawkins, Gary Dicken, David Digby, Caroline Elliott, Paul Fuller, Ian Gent, Brett J. Gilbert, Paul Grogan, Andrew Harding, Richard Harris, Paul Heald, Mike Hibbert, Tom Hilgert, Alan How, Jason Howlett, Mathias Jäger, Dean Ray Johnson, Robert Jones, Steve Kearon, Steve Kendall, Tina Landwehr, Keith Loveys, Paul Luxton, James McCarthy, Phil McDonald, Manoli, Paul Mansfield, Ralph Mold, Sam Mold, Andy Parsons, Alan Paull, Charlie Paull, Chris Payne, Ronald Powroznik, Keith Rapley, Tony Ross, Dick Ruck, Mike Ruffhead, Rich Sangalang, Bez Shahriari, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Kieran Symington, Charles Tam, Christof Tisch, Nick Tyrell, Ian Vincent, Neil Walters, Dave Weeks, Simon Weinberg, Markus Welbourne, Andy Williams, Ian Wilson, Stuart Woodford und Mitglieder von 'The Games Club', der 'G3 Gaming Group' und an alle anderen, die unbeabsichtigterweise hier vergessen wurden.

### Besonderer Dank an:

- *Cwali Games* für die freundliche Erlaubnis, das System zur Gleichstandsbrechung aus ihrem Spiel *O Zoo le Mio* (2002) für die Gunstskala zu benutzen.
- *Hans im Glück* für die freundliche Erlaubnis, ihre Meeple aus *Carcassonne* und winkenden Meeple als Keyple-Arbeiter-Vettern in den Key-Spielen zu benutzen.
- *Lookout Games* für die freundliche Erlaubnis, ihre Schafe aus *Agricola* zu benutzen.

Schließlich noch großer Dank an alle Kickstarter-Unterstützer für ihre Unterstützung dieser zweiten Ausgabe von *Key Market*.

## Veröffentlicht von:

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

Erste Ausgabe 2010.  
Zweite Ausgabe 2019.

