

## Περίληψη του παιχνιδιού

Το Keyflower είναι ένα παιχνίδι για δύο έως έξι παίκτες, με διάρκεια τεσσάρων γύρων. Κάθε γύρος αντιστοιχεί σε μια εποχή, άνοιξη, καλοκαίρι, φθινόπωρο και τέλος χειμώνας. Κάθε παίκτης ξεκινάει το παιχνίδι με ένα «αρχικό» πλακίδιο και μια τυχαία ομάδα οκτώ μπλε, κόκκινων και κίτρινων εργατών. Οι εργάτες του ίδιου χρώματος χρησιμοποιούνται από τους παίκτες για τη δημοπράτηση πλακιδίων που προσθέτουν στα χωριά τους. Οι κατάλληλοι εργάτες μπορεί εναλλακτικά να παράξουν πόρους, ικανότητες ή επιπλέον εργάτες και πόντους νίκης, όχι μόνο από τα πλακίδια του ίδιου του παίκτη, αλλά και από αυτά των άλλων παικτών και από τα νέα πλακίδια που δημοπρατούνται.

Την άνοιξη, το καλοκαίρι και το φθινόπωρο περισσότεροι εργάτες φθάνουν με το Keyflower και τα άλλα πλοία, με κάποιους από αυτούς να έχουν ιδιαίτερες ικανότητες για εργασία με τον σίδηρο, την πέτρα και το ξύλο. Τον χειμώνα οι παίκτες θα επιλέξουν τα πλακίδια χωριού προς δημοπράτηση, με το κάθε ένα να προσφέρει πόντους νίκης για συγκεκριμένους συνδυασμούς πόρων, ικανοτήτων και εργατών.

Το Keyflower θα δώσει στους παίκτες πολλές διαφορετικές προκλήσεις με κάθε παρτίδα να είναι διαφορετική λόγω του ανακατέματος των πλακιδίων χωριών τα οποία εμφανίζονται σε κάθε παιχνίδι. Στη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες πρέπει να προσέχουν για να αρπάξουν τις καλύτερες ευκαιρίες, να χρησιμοποιήσουν βέλτιστα τους πόρους τους, τις δυνατότητες μεταφοράς και αναβάθμισης, τις ικανότητες και τους εργάτες τους.

## Γρήγοροι Κανόνες

### Περίληψη του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι παίζεται σε τέσσερις εποχές.

Κάθε παίκτης ξεκινάει με 1 αρχικό πλακίδιο και οκτώ εργάτες.

Οι εργάτες χρησιμοποιούνται για δημοπράτηση επιπλέον πλακιδίων για το χωριό και για την παραγωγή πόρων.

Κάθε εποχή περισσότεροι εργάτες φθάνουν με το Keyflower και τα υπόλοιπα πλοία και νέα πλακίδια είναι διαθέσιμα προς δημοπράτηση.

Ο παίκτης του οποίου το χωριό και οι εργάτες παράγουν τους περισσότερους πόντους, κερδίζει το παιχνίδι.

# Keyflower

## Περιεχόμενα και οδηγός

### 64 μεγάλα εξαγωνικά πλακίδια:

4 πλακίδια σειράς

6 πλακίδια Πλοίων

4 πλακίδια χωριού

48 πλακίδια Χωριού (συμπεριλαμβανομένων 4 πλακιδίων καλοκαιρινού πλοίου)



### 48 δείκτες ικανότητας



16 αμόνια



16 αξίνες



16 πριόνια



Δείκτης της επιλογής του παίκτη.



Δείκτης του ίδιου είδους.



Δείκτης τυχαίου είδους.

Υπάρχουν 12 πλακίδια χωριού για κάθε μια από τις τέσσερις εποχές. Τα πλακίδια κάθε εποχής ξεχωρίζουν από τα σύμβολα: άνοιξη, καλοκαίρι, φθινόπωρο και χειμώνας.

### 120 οκταγωνικοί ξύλινοι δείκτες πόρων:



48 χρυσός (κίτρινο)



24 σίδηρος (μαύρο)



24 πέτρα (γκρι)



24 ξύλο (καφέ)

Ο χρυσός μπορεί να αντικαταστήσει οποιοδήποτε άλλο πόρο, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, ακόμη και για το σκορφόρισμα. Ο χρυσός συνήθως αξίζει έναν πόντο ανά δείκτη, στο τέλος του παιχνιδιού

### Έξι παραπετάσματα

(με 12 καμινάδες).



Δείκτης της επιλογής του παίκτη



Δείκτης του ίδιου είδους

### 141 ξύλινοι εργάτες (keyples):



40 μπλε



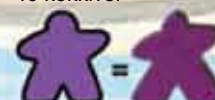
20 πράσινο



40 κόκκινο



40 κίτρινο



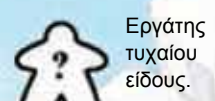
1 μωβ που χαιρετάει, και αναπαριστάει τον πρώτο παίκτη.



Εργάτης της επιλογής του παίκτη.



Εργάτης του ίδιου είδους.



Εργάτης τυχαίου είδους.

### 12 πλαστικά σακουλάκια αποθήκευσης με νεύρο

Μαύρο υφασμάτινο σακουλάκι (για τους εργάτες).

## Προετοιμασία (Τα γράμματα αναφέρονται στο σχέδιο κάτω από το πλαίσιο.)

**A** Τοποθετήστε τους **μπλε, κόκκινους και κίτρινους εργάτες** στο υφασμάτινο **B** σακουλάκι. Τοποθετήστε τους **πράσινους εργάτες** όλους μαζί σε μια άκρη του τραπέζιού.

**C** Ξεχωρίστε τους **δείκτες πόρων** σε τέσσερα διαφορετικά είδη, δημιουργώντας ένα γενικό απόθεμα στην άκρη του τραπέζιού.

**D** Τοποθετήστε τα **πλακίδια ικανοτήτων** κλειστά σε μια στοιβία στην άκρη του τραπέζιού.

**E** Κάθε παίκτης παίρνει ένα **παραπέτασμα**. Αυτό θα πρέπει να συναρμολογηθεί προσεκτικά, χρησιμοποιώντας τις ξεχωριστές καμινάδες για να κλειδώσουν οι τοίχοι και η οροφή.

**F** Κάθε παίκτης τραβάει τυχαία από το σακουλάκι οκτώ **εργάτες**, ώστε τα χρώματα των εργατών να μην αποκαλυφθούν στους αντιπάλους του και τους τοποθετεί πίσω από το παραπέτασμά του.

Ξεχωρίστε τα μεγάλα **εξαγωνικά πλακίδια** ανά είδος: αρχικά (6), πλοία (6), σειρά (4), άνοιξη (12), καλοκαίρι (12), φθινόπωρο (12), και χειμώνας (12). (Υπάρχουν αρκετά σακουλάκια για να αποθηκευτεί κάθε είδος ξεχωριστά.)

**G** Κάθε παίκτης παίρνει ένα τυχαίο **αρχικό πλακίδιο**. Το αρχικό αυτό πλακίδιο τοποθετείται μπροστά από το παραπέτασμα του παίκτη σε σημείο που να φτάνουν και οι υπόλοιποι παίκτες. **H** Ο παίκτης που πήρε το αρχικό πλακίδιο με τον μικρότερο αριθμό παίρνει τον **μωβ εργάτη πρώτου παίκτη**.

**I** Ο αριθμός των **πλακιδίων πλοίων** που χρησιμοποιείται στο παιχνίδι εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών. Κάθε πλακίδιο πλοίου έχει στην αρχική του ανοιχτή πλευρά σημειωμένο τον αριθμό των παικτών με τον οποίο χρησιμοποιείται. Ο αριθμός των χρησιμοποιούμενων πλακιδίων πλοίων είναι ίσος με τον αριθμό των παικτών. Τοποθετήστε τα κατάλληλα πλακίδια πλοίων σε μια σειρά στην άκρη του τραπέζιού, με την πλευρά που αναγράφει τον αριθμό των παικτών ανοιχτή, και προσανατολισμένα να κοιτάζουν προς το κέντρο του τραπέζιού. (Οι παίκτες μπορούν να ρίξουν μια ματιά στις ευκαιρίες σκοραρίσματος που δείχνουν τα πλακίδια που θα είναι διαθέσιμα για δημοπρασία τον χειμώνα.) Τοποθετήστε έναν αριθμό **εργατών** από το σακουλάκι και έναν αριθμό **πλακιδίων ικανοτήτων**, και τα δύο όπως αναγράφει το πλακίδιο πλοίου, δίπλα ή πάνω από κάθε πλακίδιο πλοίου.

**I** Ο αριθμός και η πλευρά των **πλακιδίων σειράς** που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι, επίσης εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών. Κάθε ένα τέτοιο πλακίδιο έχει ένα σύμβολο που καθορίζει αν χρησιμοποιείται και από ποιά πλευρά του. Τοποθετήστε τα πλακίδια σειράς σε μια γραμμή δίπλα στα πλακίδια πλοίων, αλλά πιο κοντά προς το κέντρο του τραπέζιού, με την πλευρά που αναγράφει τον αριθμό των παικτών ανοιχτή και προσανατολισμό προς το κέντρο του τραπέζιού.

Τοποθετήστε έναν αριθμό **πλακιδίων άνοιξης** στο κέντρο του τραπέζιού, όπως ορίζει ο παρακάτω πίνακας. Τοποθετήστε τα με την πλευρά συμβόλου άνοιξης ανοιχτή. Τοποθετήστε τα πλακίδια έτσι ώστε να έχουν την ίδια γωνία με τα πλοία και τα πλακίδια σειράς και έτσι ώστε κάθε παίκτης να αντιστοιχίζεται σε μια πλευρά των πλακιδίων.

Ανάλογα με τον αριθμό των παικτών, κάθε παίκτης παίρνει δύο ή τρία κλειστά **πλακίδια χειμώνα** όπως ορίζει ο παρακάτω πίνακας. Οι παίκτες μπορούν να δουν την πίσω πλευρά των πλακιδίων τους, αλλά όχι και να τα δείξουν στους αντιπάλους τους.

Τυχόν περισσευούμενα πλακίδια πλοίων, σειράς, άνοιξης, χειμώνα και αρχικά επιστρέφονται πίσω στο κουτί και δεν χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι.

Τοποθετήστε τα δώδεκα **πλακίδια καλοκαιριού** και τα δώδεκα **πλακίδια φθινοπώρου** σε δύο ξεχωριστές στοιβές. Θα χρησιμοποιηθούν αργότερα στο παιχνίδι.

Ο αριθμός των μεγάλων εξαγωνικών πλακιδίων που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι είναι ο εξής:

Παίκτες	2	3	4	5	6
Αρχικά	2	3	4	5	6
Πλοία	2	3	4	5	6
Σειράς	1	2	3	4	4
Άνοιξη, καλοκαίρι και φθινόπωρο	6	7	8	9	10
Χειμώνας <b>ανά παίκτη</b>	3	3	3	2	2
Χειμώνας <b>εισηγημένα</b>	2-6	3-9	4-12	5-10	6-12

## Προετοιμασία

Τοποθετήστε τους **μπλε, κόκκινους και κίτρινους εργάτες** στο υφασμάτινο σακουλάκι.

Τοποθετήστε τους **πράσινους εργάτες, τους πόρους** και τα **πλακίδια ικανοτήτων** στην μια πλευρά του τραπέζιού.

Κάθε παίκτης παίρνει ένα **παραπέτασμα**.

Κάθε παίκτης τραβάει οκτώ **εργάτες** κρυφά από το σακουλάκι.

Ξεχωρίστε τα μεγάλα **εξαγωνικά πλακίδια** ανά είδος: αρχικά, πλοίων, σειράς, άνοιξης, καλοκαιριού, φθινοπώρου και χειμώνα.

Κάθε παίκτης παίρνει από ένα **αρχικό πλακίδιο**. Ο παίκτης με το πλακίδιο με τον μικρότερο αριθμό παίρνει τον **μωβ εργάτη πρώτου παίκτη**.

Τοποθετήστε τόσα **πλακίδια πλοίων** όσοι και οι παίκτες, σε μια γραμμή στην άκρη του τραπέζιού. Τοποθετήστε τον αναγραφόμενο αριθμό **εργατών** και **πλακιδίων ικανοτήτων** δίπλα ή πάνω σε κάθε πλακίδιο πλοίου.

Τοποθετήστε έναν αριθμό **πλακιδίων σειράς**, όπως ορίζει ο παρακάτω πίνακας, σε μια γραμμή δίπλα στα πλακίδια πλοίου, αλλά πιο κοντά στο κέντρο του τραπέζιού. Τοποθετήστε την πλευρά με το σύμβολο αριθμού παικτών, ανοιχτή.

Τοποθετήστε έναν αριθμό **πλακιδίων άνοιξης** στο κέντρο του τραπέζιού όπως ορίζει ο παρακάτω πίνακας. Τοποθετήστε τα με την πλευρά με το σύμβολο άνοιξης, ανοιχτή.

Κάθε παίκτης παίρνει δύο ή τρία κλειστά **πλακίδια χειμώνα**, όπως ορίζει ο παρακάτω πίνακας.

Τοποθετήστε τα **πλακίδια καλοκαιριού** και **φθινοπώρου** σε δύο ξεχωριστές στοιβές. Θα χρησιμοποιηθούν αργότερα στο παιχνίδι.

Ανατρέξτε στον πίνακα στα αριστερά για να βρείτε τον αριθμό των πλακιδίων που χρησιμοποιούνται ανάλογα με τον αριθμό των παικτών.

## Αρχή μιας εποχής

Μετά από τη φάση προετοιμασίας, οι παίκτες είναι έτοιμοι να ξεκινήσουν το παιχνίδι. Ο παίκτης που πήρε το **αρχικό πλακίδιο με τον μικρότερο αριθμό** ξεκινάει το παιχνίδι την **άνοιξη** και παίρνει τον **μωβ εργάτη πρώτου παίκτη**.

Το **καλοκαίρι**, το **φθινόπωρο** και τον **χειμώνα**, πρώτος παίκτης της εποχής είναι ο παίκτης που κέρδισε τη δημοπρασία για το **πλακίδιο πρώτου παίκτη με τον μεγαλύτερο αριθμό** (αυτό με τον εργάτη πρώτου παίκτη), στην προηγούμενη εποχή.



Το **καλοκαίρι**, το **φθινόπωρο** και τον **χειμώνα** γυρίστε τα **πλακίδια πλοίων** ανοιχτά, όπου χρειάζεται, ώστε να φαίνεται το σύμβολο της εποχής.

Το **καλοκαίρι** και το **φθινόπωρο** (από το σακουλάκι) και πλακίδια ικανοτήτων, πάνω στα πλακίδια πλοίων, όπως αυτά αναφέρουν. Στην σπάνια περίπτωση που δεν υπάρχουν αρκετοί εργάτες στο σακουλάκι, γεμίστε τα πλοία στη σειρά με τον ένα εργάτη μετά τον άλλο, αλλά χωρίς περισσότερους από τους ορισμένους εργάτες του πλακιδίου. Δεν τοποθετούνται νέοι εργάτες ή πλακίδια ικανοτήτων στα πλοία, τον **χειμώνα**.



Το **καλοκαίρι** και το **φθινόπωρο** τοποθετήστε έναν αριθμό **πλακιδίων χωριού** της εποχής στο κέντρο του τραπέζιου, όπως ορίζει ο πίνακας της σελίδας 2.

Τοποθετήστε τα με την πλευρά του συμβόλου εποχής ανοιχτή. Προσέξτε ότι τέσσερα πλακίδια πλοίων καλοκαιριού, αν επιλεγούν, έχουν το σύμβολο του καλοκαιριού και στις δύο πλευρές. Η ανοιχτή πλευρά των πλακιδίων αυτών επιλέγεται τυχαία. (Τα πλακίδια πλοίων καλοκαιριού δεν γυρίζουν ούτε αναβαθμίζονται.) Τυχόν επιπλέον πλακίδια επιστρέφονται στο κουτί και δεν χρησιμοποιούνται άλλο στο παιχνίδι.



Τον **χειμώνα** κάθε παίκτης επιλέγει ένα ή περισσότερα πλακίδια χειμώνα που έλαβε στη φάση προετοιμασίας. (Η τοποθέτηση των πλακιδίων «στη χούφτα» είναι μια μέθοδος που προτείνεται για την εκτέλεση της ενέργειας αυτής.) Ο αριθμός των επιλεγμένων πλακιδίων έπειτα αποκαλύπτεται ταυτόχρονα και τοποθετούνται, ακόμη κλειστά, σε μια στοιβία στο κέντρο του τραπέζιου. Τα πλακίδια έπειτα ανακατεύονται (αν έχουν περισσότεροι από δύο παίκτες), ακόμη κλειστά, και έπειτα ανοίγουν και τοποθετούνται με τον ίδιο τρόπο όπως και τα πλακίδια προηγούμενης εποχής, έτσι ώστε οι παίκτες να γνωρίζουν ποιά πλακίδια επιλέχτηκαν από ποιόν παίκτη. Τοποθετήστε τυχόν πλακίδια που δεν χρησιμοποιήθηκαν πίσω στο κουτί.

**Στη σειρά του** ένας παίκτης τοποθετεί έναν ή περισσότερους εργάτες σε μία τοποθεσία ώστε:

1. να κάνει **προσφορά** για ένα πλακίδιο χωριού ή σειράς (δείτε «προσφορά»), ή
2. να **χρησιμοποιήσει** ένα πλακίδιο χωριού (δείτε «παραγωγή» και «μεταφορά και αναβάθμιση

\* Προσέξτε τα πλακίδια πλοίων δεν δημοπρατούνται άμεσα με εργάτες, αλλά τα περιεχόμενά τους επιλέγονται με τη σειρά που οι παίκτες κάνουν επιτυχημένη προσφορά για τα πλακίδια σειράς.



Σεν κάθε εποχή το παιχνίδι συνεχίζει δεξιόστροφα μέχρι όλοι οι παίκτες να έχουν πάει πάσο. Έτσι, ένας παίκτης που έχει πάει πάσο μπορεί να εκτελέσει επιπλέον ενέργειες, όσο οι υπόλοιποι παίκτες δεν έχουν πάει ακόμη πάσο.

## Αρχή μιας εποχής

Ο παίκτης που πήρε το αρχικό πλακίδιο με τον μικρότερο αριθμό ξεκινάει το παιχνίδι την **άνοιξη** και παίρνει τον **μωβ εργάτη πρώτου παίκτη**.

Το **καλοκαίρι**, το **φθινόπωρο** και ο **χειμώνας** ο πρώτος παίκτης της εποχής είναι αυτός που κέρδισε τη δημοπρασία για το πλακίδιο πρώτου παίκτη με τον μεγαλύτερο αριθμό, στην προηγούμενη εποχή. Γυρίστε τα **πλακίδια πλοίων** έτσι ώστε το σύμβολο της νέας εποχής να είναι ορατό.

Το **καλοκαίρι** και το **φθινόπωρο** τοποθετήστε νέους εργάτες και πλακίδια ικανοτήτων στα πλακίδια πλοίων.

Το **καλοκαίρι** και το **φθινόπωρο** τοποθετήστε έναν αριθμό **πλακιδίων χωριού** της εποχής, στο κέντρο του τραπέζιου όπως ορίζει ο πίνακας της σελίδας 3.

Τον **χειμώνα** κάθε παίκτης επιλέγει ένα ή περισσότερα πλακίδια χειμώνα από αυτά που έλαβε στην φάση προετοιμασίας.

**Στη σειρά του**, ο παίκτης τοποθετεί έναν ή περισσότερους εργάτες σε μία τοποθεσία, ώστε:

1. να κάνει **προσφορά** για ένα πλακίδιο χωριού ή πλακίδιο σειράς, ή
2. να **χρησιμοποιήσει** ένα πλακίδιο χωριού.

Το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα μέχρι όλοι οι παίκτες να παίξουν στη σειρά.

## Δημοπρασία

### Πλακίδια χωριού

Για να τοποθετήσει νέα πλακίδια χωριού στο δικό του χωριό, ο παίκτης πρέπει να κερδίσει μια δημοπρασία για τα πλακίδια αυτά, προσφέροντας περισσότερους εργάτες από τους υπόλοιπους παίκτες.

1. Ο παίκτης επιλέγει για ποιο πλακίδιο χωριού ή πλακίδιο σειράς θέλει να κάνει προσφορά και έπειτα τοποθετεί έναν ή περισσότερους εργάτες στη δική του πλευρά του πλακιδίου. Οι εργάτες λαμβάνονται πίσω από το παραπέτασμα του παίκτη ή από μια χαμένη προσφορά άλλου πλακιδίου. Δεν μπορεί κανένας να αφαιρέσει εργάτες αν έχει την μεγαλύτερη προσφορά.



2. Όλοι οι εργάτες της προσφοράς για το πλακίδιο πρέπει να έχουν το ίδιο χρώμα με τους υπόλοιπους εργάτες, γύρω από το πλακίδιο (μέρος της προσφοράς) ή πάνω στο πλακίδιο (τοποθετημένοι για τη χρήση του).



3. Αν το πλακίδιο έχει ήδη προσφορά άλλου παίκτη, τότε η νέα προσφορά πρέπει να αποτελείται από μεγαλύτερο αριθμό εργατών από την προηγούμενη. Δεν υπάρχει μέγιστος αριθμός εργατών για την προσφορά για ένα πλακίδιο.

4. Η σειρά ενός παίκτη μπορεί να αποτελείται από προσθήκη περισσότερων εργατών σε μια ήδη νικητήρια προσφορά.

5. Αν μια προσφορά ξεπεραστεί, οι εργάτες μπορούν να μετακινηθούν αλλού, αλλά πρέπει να παραμείνουν μαζί. Στην μετακίνηση χαμένης προσφοράς, ο παίκτης μπορεί να υποστηρίξει τους εργάτες αυτούς με άλλους ηττημένους εργάτες ή με εργάτες πίσω από το παραπέτασμα του. Οι εργάτες δεν μπορούν να επιστραφούν πίσω από το παραπέτασμα του παίκτη.

### Πλακίδια Σειράς

Οι παίκτες μπορούν επίσης να τοποθετήσουν εργάτες στη δική τους πλευρά ενός πλακιδίου σειράς, ώστε να κάνουν προσφορά για αυτά. Τα πλακίδια αυτά δεν προστίθενται στο χωριό του παίκτη, παρά μόνο, στο τέλος του χειμώνα. Αντίθετα, καθορίζουν τη σειρά με την οποία οι παίκτες θα επιλέξουν εργάτες και πλακίδια ικανοτήτων από τα πλοία και επίσης καθορίζουν το πρώτο παίκτη για την επόμενη εποχή.

Ο παίκτης μπορεί να κάνει προσφορά για περισσότερα από ένα πλακίδια σειράς, αλλά θα πάρει τους εργάτες και τα πλακίδια ικανοτήτων από ένα μόνο πλοίο. Τον **χειμώνα** κερδίζει το κάθε ένα από τα πλακίδια σειράς, για τα οποία έκανε την καλύτερη προσφορά.



## Δημοπρασία

Ένας παίκτης κάνει προσφορά για ένα πλακίδιο χωριού, τοποθετώντας έναν ή περισσότερους εργάτες στην δική του πλευρά του πλακιδίου αυτού.

Όλοι οι εργάτες που χρησιμοποιούνται για την προσφορά πρέπει να είναι του ίδιου χρώματος με τυχόν άλλους εργάτες γύρω ή πάνω στο πλακίδιο.

Ο αριθμός των εργατών που χρησιμοποιούνται για την προσφορά πρέπει να είναι μεγαλύτερος από τον αριθμό οποιασδήποτε προηγούμενης προσφοράς για το πλακίδιο αυτό.

Αν οι προσφορά ξεπεραστεί, οι εργάτες μπορούν να μετακινηθούν αλλού αλλά πρέπει να παραμείνουν όλοι μαζί.

### Πλακίδια σειράς

Προσφορές γίνονται για τα πλακίδια σειράς, όπως και για τα πλακίδια χωριού.

Τα πλακίδια σειράς καθορίζουν τη σειρά με την οποία οι παίκτες θα επιλέξουν να πάρουν εργάτες και πλακίδια ικανοτήτων από τα πλοία καθώς επίσης και τον πρώτο παίκτη για την επόμενη εποχή.

## Παραγωγή

Κάθε παίκτης μπορεί να αποκτήσει πόρους, ικανότητες, επιπλέον εργάτες και πόντους νίκης τοποθετώντας εργάτες στα πλακίδια του δικού του χωριού, στα χωριά άλλων παικτών και (εκτός του χειμώνα) στα πλακίδια που δημοπρατούνται στην τρέχουσα εποχή.

Αν ένα πλακίδιο χρησιμοποιείται για πρώτη φορά στην εποχή, τότε ο παίκτης τοποθετεί έναν\* εργάτη στο πλακίδιο.

Αν το πλακίδιο είναι ένα της τρέχουσας εποχής και συνεπώς δημοπρατείται, ο εργάτης που τοποθετείται πάνω σε αυτό πρέπει να έχει το ίδιο χρώμα με τον εργάτη που χρησιμοποιείται για να γίνει προσφορά για το πλακίδιο, αν υπάρχει τέτοιος.



Ο παίκτης μπορεί συνήθως να χρησιμοποιήσει ένα πλακίδιο που έχει ήδη χρησιμοποιηθεί τοποθετώντας **δύο\*** εργάτες του **ίδιου** χρώματος με τον ήδη τοποθετημένο εργάτη. Ο παίκτης μπορεί συνήθως να χρησιμοποιήσει ένα πλακίδιο για τρίτη φορά τοποθετώντας **τρεις\*** εργάτες του **ίδιου** χρώματος με τους ήδη τοποθετημένους. Δεν μπορούν να τοποθετηθούν περισσότεροι από έξι εργάτες σε ένα πλακίδιο κάθε εποχή.

Όταν ένας παίκτης χρησιμοποιήσει ένα πλακίδιο, κερδίζει αμέσως το όφελος που αναγράφεται πάνω σε αυτό.

1. Τυχόν παραγόμενοι πόροι στο **χωριό του παίκτη** τοποθετούνται πάνω στο πλακίδιο που παράγει τους πόρους.
2. Τυχόν παραγόμενοι πόροι στο **χωριό άλλου παίκτη** ή από πλακίδιο που δημοπρατείται, τοποθετούνται στο αρχικό πλακίδιο του παίκτη.
3. Τυχόν πλακίδια ικανοτήτων που παράγονται, λαμβάνονται από την κλειστή στοίβα και τοποθετούνται πίσω από το παραπέτασμα του παίκτη.
4. Τυχόν «λευκοί» εργάτες που παράγονται, λαμβάνονται τυχαία από το υφασμάτινο σακουλάκι και τοποθετούνται πίσω από το παραπέτασμα του παίκτη.
5. Τυχόν πράσινοι εργάτες που παράγονται, λαμβάνονται από το απόθεμα και τοποθετούνται πίσω από το παραπέτασμα του παίκτη.

\* Ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει περισσότερους εργάτες από όσους χρειάζεται, για παράδειγμα αν μεταφέρει εργάτες από μια ξεπερασμένη προσφορά και δεν μπορούν να μοιραστούν, ή για να αποτρέψουν τη χρήση ενός πλακιδίου από άλλους παίκτες. Κάθε χρήση ενός πλακιδίου χρειάζεται τουλάχιστον έναν περισσότερο εργάτη από τυχόν προηγούμενη του χρήση. Συνεπώς αν η χρήση είναι με 2 εργάτες και όχι με 1, η επόμενη χρήση θα χρειάζεται τρεις εργάτες, με σύνολο τους 5. Στην περίπτωση αυτή, το πλακίδιο δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί τρίτη φορά στην εποχή αυτή, μιας και ο μέγιστος επιτρεπτός αριθμός εργατών σε κάθε πλακίδιο σε κάθε εποχή είναι 6. Αν η πρώτη χρήση γίνει με 3 ή περισσότερους εργάτες, δεν μπορεί να γίνει δεύτερη χρήση του πλακιδίου για την εποχή αυτή.

Στην σπάνια περίπτωση που δεν επαρκούν οι πόροι, οι εργάτες ή τα πλακίδια ικανοτήτων του είδους που παράγεται, τότε ο παίκτης λαμβάνει μόνο τον διαθέσιμο αριθμό. Στην περίπτωση εργατών, οι παίκτες επιτρέπεται να ψηλαφίσουν τα περιεχόμενα του σακουλιού, ώστε να καταλάβουν πόσοι περίπου εργάτες υπάρχουν ακόμη μέσα σε αυτό, πριν κάνουν προσφορά για ένα πλακίδιο. Ο αριθμός των εναπομεινάντων πράσινων εργατών, πόρων και πλακιδίων ικανοτήτων είναι εμφανής στους παίκτες πριν τις προσφορές τους. Δεν μπορεί κανένας παίκτης να ψάξει το σακουλάκι για πράσινους εργάτες, αν το ανοιχτό απόθεμά τους έχει εξαντληθεί.

## Παραγωγή

Κάθε παίκτης μπορεί να τοποθετήσει εργάτες σε πλακίδια του δικού του χωριού, στα χωριά αντιπάλων και στα πλακίδια που δημοπρατούνται στην εποχή.

Αν ένα πλακίδιο χρησιμοποιηθεί για πρώτη φορά, ο παίκτης συνήθως τοποθετεί έναν εργάτη στο πλακίδιο.

Αν το πλακίδιο έχει δεχθεί προσφορά, τότε ο εργάτης που τοποθετείται πάνω του πρέπει να έχει το ίδιο χρώμα με τυχόν εργάτες που έχουν χρησιμοποιηθεί για τις προσφορές.

Ένας παίκτης μπορεί συνήθως να χρησιμοποιήσει ένα πλακίδιο δεύτερη φορά για παραγωγή τοποθετώντας δύο εργάτες στο πλακίδιο και μια τρίτη φορά, τοποθετώντας τρεις εργάτες στο πλακίδιο. Οι εργάτες αυτοί πρέπει να έχουν το ίδιο χρώμα με ήδη τοποθετημένους στο πλακίδιο εργάτες.

Δεν μπορούν να τοποθετηθούν περισσότεροι από έξι εργάτες σε κάθε πλακίδιο, για κάθε εποχή.

1. Οι πόροι που παράγονται από το **χωριό του παίκτη** τοποθετούνται στο πλακίδιο που τους παράγει.
2. Οι πόροι που παράγονται σε άλλο σημείο, τοποθετούνται στο αρχικό πλακίδιο του παίκτη.
3. Τα πλακίδια ικανοτήτων που παράγονται, τοποθετούνται πίσω από το παραπέτασμα του παίκτη.
4. 5. Οι εργάτες που παράγονται, τοποθετούνται πίσω από το παραπέτασμα του παίκτη.



## Μεταφορά και αναβάθμιση

Τα πλακίδια χωριού (εκτός του πλοίου καλοκαιριού και των πλακιδίων χειμώνα) αναβαθμίζονται γυρνώντας πλευρά. Τα περιεχόμενα του πλαισίου της πίσω πλευράς φαίνονται στο μικρότερο πλαίσιο της μπροστά πλευράς τους.

Το κόστος αναβάθμισης φαίνεται στο πλαίσιο αναβάθμισης (βέλος μεταξύ του πάνω και του κάτω πλαισίου).

Τα αρχικά πλακίδια των παικτών και τα πλακίδια μεταφοράς (πεταλωτής, στάβλος και άμαξα) ενεργοποιούν την μεταφορά πόρων και την αναβάθμιση των πλακιδίων. Για να αναβαθμίσει ένα πλακίδιο, ο παίκτης τοποθετεί έναν εργάτη σε ένα πλακίδιο μεταφοράς (ή δύο ή τρεις εργάτες, αν το πλακίδιο έχει ήδη χρησιμοποιηθεί ξανά στην εποχή). Ο παίκτης μπορεί έπειτα να μετακινήσει μέχρι τον αναγραφόμενο αριθμό πόρων όπως ορίζει το πλακίδιο μεταφοράς και μπορεί να αναβαθμίσει

δύο πλακίδια χωριού, στο χωριό του, όπως ορίζουν τα σύμβολα αναβάθμισης.

Η μεταφορά των πόρων πρέπει να γίνεται μέσω των δρόμων. Ο αριθμός των πόρων που ορίζεται στο πλακίδιο μεταφοράς μπορεί να μοιραστεί μεταξύ περισσότερων από ενός πόρων. Για παράδειγμα, αν η ικανότητα μεταφοράς είναι δύο, τότε δύο πόροι μπορούν να μεταφερθούν κατά μήκος ενός δρόμου σε ένα γειτονικό πλακίδιο ή...

ένας πόρος μπορεί να μετακινηθεί κατά δύο πλακίδια.

Οι απαιτούμενοι για την αναβάθμιση πόροι πρέπει να βρίσκονται στο πλακίδιο χωριού όταν εκτελείται η αναβάθμιση. Οι πόροι που χρησιμοποιήθηκαν επιστρέφονται πίσω στο γενικό απόθεμα.

Οι δείκτες ικανοτήτων που απαιτούνται για την αναβάθμιση λαμβάνονται πίσω από το παραπετάσμα του παίκτη και τοποθετούνται κλειστοί στο γενικό απόθεμα.

Τυχόν πόροι που δεν χρειάζονται για την αναβάθμιση και εργάτες (αν το πλακίδιο χωριού έχει ήδη χρησιμοποιηθεί) παραμένουν στο πλακίδιο αφού αυτό αναβαθμιστεί (γυρίσει πλευρά). Όταν γυρίσει πλευρά, ο προσανατολισμός του πλακιδίου πρέπει να είναι ίδιος με πριν την αναβάθμιση.

## Μεταφορά και αναβάθμιση

Τα πλακίδια χωριού μπορούν να αναβαθμιστούν γυρίζοντας τα στην πίσω τους πλευρά.

Το κόστος αναβάθμισης φαίνεται στο πλαίσιο αναβάθμισης.

Για μεταφορά πόρων και/ή αναβάθμιση, τοποθετήστε έναν εργάτη (ή εργάτες) σε ένα αρχικό πλακίδιο ή πλακίδιο μεταφοράς. Τα πλακίδια αυτά ορίζουν πόσοι πόροι μπορούν να μεταφερθούν και πόσα πλακίδια μπορούν να αναβαθμιστούν.

Η μεταφορά των πόρων πρέπει να γίνεται κατά μήκος των δρόμων.

Ο αριθμός των πόρων που αναγράφεται στο πλακίδιο μεταφοράς μπορεί να μοιραστεί μεταξύ ενός ή περισσότερων πόρων.

Οι πόροι που απαιτούνται για την αναβάθμιση πρέπει να βρίσκονται στο πλακίδιο χωριού, όταν εκτελείται η αναβάθμισή του.

Οι δείκτες ικανοτήτων που απαιτούνται για την αναβάθμιση προέρχονται πίσω από το παραπετάσμα του παίκτη.

Οι πόροι που δεν χρειάζονται για την αναβάθμιση παραμένουν στη θέση τους. Ο προσανατολισμός του πλακιδίου πρέπει να είναι ο ίδιος όπως και πριν την αναβάθμιση.

## Τέλος εποχής

Η εποχή τελειώνει όταν όλοι οι παίκτες στη σειρά πάνε πάσο. Συμβαίνουν, έπειτα, τα εξής:

### 1. Μη επιτυχημένες προσφορές

Όλοι οι παίκτες μαζεύουν τους εργάτες που έπαιξαν και είναι μέρος μιας μη επιτυχούς προσφοράς, κρατώντας τους πίσω από τα παραπέτασματά τους.

### 2. Πλακίδια χωριού χωρίς προσφορές

Τυχόν πλακίδια τα οποία δεν δέχτηκαν προσφορά αφαιρούνται και επιστρέφουν στο κουτί του παιχνιδιού. Τυχόν εργάτες (ακόμη και πράσινοι) πάνω σε αυτά, τοποθετούνται στο σακούλι.

### 3. Συλλογή πλακιδίων χωριού με επιτυχημένη προσφορά

Ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη (για αποφυγή μπερδεμάτων) και έπειτα με δεξιόστροφη φορά, κάθε παίκτης:

α. Παίρνει τα πλακίδια χωριού που κέρδισε με την προσφορά του και τυχόν εργάτες που βρίσκονται πάνω τους.

β. Τοποθετεί τους εργάτες που χρησιμοποίησε για τις προσφορές αυτές πίσω στο σακούλι (ακόμη και τους πράσινους εργάτες).

### 4. Συλλογή εργατών από το χωριό του παίκτη

Τυχόν εργάτες στα πλακίδια του χωριού του παίκτη συλλέγονται και τοποθετούνται πίσω από το παραπέτασμα του παίκτη. (Προσέξτε ότι οι εργάτες που τοποθετούνται πίσω από το παραπέτασμα του παίκτη τον χειμώνα, είναι διαθέσιμοι για το τελικό σκοράρισμα.)

### 5. Πλακίδια σειράς

α. Άνοιξη, καλοκαίρι και φθινόπωρο:



i. Ο παίκτης που κέρδισε το πλακίδιο σειράς 1 παίρνει τους εργάτες και τα πλακίδια ικανοτήτων του πλοίου της επιλογής του. Οι εργάτες και τα πλακίδια ικανοτήτων τοποθετούνται πίσω από το παραπέτασμά του.



ii. Οι παίκτες που κέρδισαν τα πλακίδια σειράς δύο, τρία και τέσσερα (αν υπάρχουν) κάνουν το ίδιο, ακολουθούμενοι δεξιόστροφα από τον παίκτη ως τους παίκτες που δεν κέρδισαν κάποιο πλακίδιο σειράς. Αν κανένας παίκτης δεν έκανε προσφορά για το πλακίδιο νέου πρώτου παίκτη, ο πρώτος παίκτης παραμένει ο ίδιος για τη συλλογή των περιεχομένων των πλοίων. Ένας παίκτης μπορεί να πάρει περιεχόμενα ενός πλοίου μόνο, ακόμη κι αν κέρδισε προσφορές για περισσότερα από ένα πλοία.



iii. Συνήθως ένας παίκτης θα έχει κάνει επιτυχημένη προσφορά για το πλακίδιο με τον μωβ πρώτο παίκτη. Όταν το πλακίδιο αυτό επιλύεται, ο πρώτος παίκτης αλλάζει άμεσα. Ο παίκτης παίρνει τον μωβ δείκτη πρώτου παίκτη.

iv. Αν κανένας παίκτης δεν έκανε προσφορά για το πλακίδιο με τον δείκτη πρώτου παίκτη, αφού όλοι οι παίκτες έχουν πάρει τους εργάτες και τα πλακίδια ικανοτήτων τους, ο παίκτης στα αριστερά του τρέχοντος πρώτου παίκτη, γίνεται ο νέος πρώτος παίκτης και παίρνει τον μωβ δείκτη πρώτου παίκτη.

v. Τοποθετήστε τους εργάτες των προσφορών για τα πλακίδια σειράς, μέσα στο σακούλακι (ακόμη και τους πράσινους εργάτες).

### β. Χειμώνας

i. Δεν υπάρχουν νέοι εργάτες ή πλακίδια ικανοτήτων στα πλοία.

ii. Ο παίκτης που κέρδισε την προσφορά για το πλακίδιο σειράς 1 παίρνει το πλακίδιο αυτό και ένα πλακίδιο πλοίου της επιλογής του. Ο παίκτης (ή παίκτες), που κέρδισαν τις προσφορές για τα πλακίδια δύο, τρία και τέσσερα (αν υπάρχουν) κάνουν το ίδιο. Αν ένας παίκτης κερδίσει περισσότερα από ένα πλακίδια σειράς, τότε παίρνει όλα τα αντίστοιχα πλακίδια αλλά δεν παίρνει δεύτερο πλακίδιο πλοίου.

iii. Έπειτα με δεξιόστροφη φορά ξεκινώντας από τον νέο πρώτο παίκτη, όποιος παίκτης δεν κέρδισε πλακίδιο σειράς επιλέγει ένα πλοίο μεταξύ όσων έχουν περισσέψει. Σε σπάνιες περιπτώσεις που κανένας παίκτης δεν έχει κάνει προσφορά για το πλακίδιο νέου πρώτου παίκτη, τον χειμώνα, ο υπάρχον πρώτος παίκτης παραμένει πρώτος όσον αφορά την επιλογή πλακιδίων πλοίων και έπειτα ο δείκτης πρώτου παίκτη περνάει στον παίκτη στα αριστερά του πρώτου παίκτη.

iv. Τα πλακίδια σειράς και πλοίων προστίθενται στα χωριά των παικτών.

## Τέλος εποχής

1. Συλλέξτε εργάτες που είναι μέρος **μη επιτυχημένων προσφορών**.

2. Αφαιρέστε τυχόν **πλακίδια χωριού που δεν είχαν προσφορά**.

3. Με δεξιόστροφη φορά κάθε παίκτης:

α. **Παίρνει πλακίδια** που κέρδισε την προσφορά **και τυχόν εργάτες πάνω τους**.

β. Τοποθετεί τους χρησιμοποιημένους εργάτες για τις προσφορές στο σακούλι.

4. **Συλλέξτε τυχόν εργάτες** χρησιμοποιημένους στα πλακίδια του χωριού του παίκτη και τοποθετήστε τους πίσω από το παραπέτασμα.

5α. **Πλακίδια σειράς** (άνοιξη, καλοκαίρι και φθινόπωρο):

Με σειρά αριθμού πλακιδίου οι παίκτες παίρνουν τους εργάτες και τα πλακίδια ικανοτήτων από το πλοίο της επιλογής τους.

Ο παίκτης που έκανε την καλύτερη προσφορά για το πλακίδιο σειράς με τον μωβ δείκτη πρώτου παίκτη παίρνει τον μωβ δείκτη πρώτου παίκτη.

5β. **Πλακίδια σειράς** (χειμώνας):

Με σειρά αριθμού πλακιδίου οι παίκτες παίρνουν το πλακίδιο σειράς που κέρδισαν σε προσφορά και ένα (μόνο) από τα εναπομείναντα πλοία.

Τυχόν παίκτης που δεν κέρδισε πλακίδιο σειράς επιλέγει ένα πλοίο από αυτό που θα περισσέψουν.

Τα πλακίδια προστίθενται στα χωριά των παικτών.

## 6. Επέκταση των χωριών

Οι παίκτες ταυτόχρονα προσθέτουν τα πλακίδια χωριού, και τον χειμώνα, επίσης τα πλακίδια «σειράς» και «πλοίων» στο χωριό τους.

Οι πλευρές των πλακιδίων που τοποθετούνται γειτονικά το ένα δίπλα στο άλλο: **A** δρόμος, **B** όχι δρόμος και **C** νερό πρέπει να ταιριάζουν. Προσέξτε ότι **D** τα αρχικά πλακίδια έχουν από πέντε δρόμους, **E** τα 12 πλακίδια άνοιξης έχουν από τέσσερις δρόμους, **F** τα 8 πλακίδια καλοκαιριού έχουν από τρεις δρόμους, **G** τα 4 πλακίδια πλοίων καλοκαιριού δεν έχουν δρόμους, **H** τα 12 πλακίδια φθινοπώρου έχουν από 2 δρόμους και τα **I** 12 πλακίδια χειμώνα έχουν από έναν δρόμο.



**J** Στα παιχνίδια 3 με 6 παικτών προτείνεται οι παίκτες να μην τοποθετούν πλακίδια με δρόμους έτσι ώστε να αποτρέπεται η τοποθέτηση πλακιδίων δίπλα στην πλευρά του νερού, του αρχικού τους πλακιδίου, μιας και έτσι θα χάσουν τυχόν bonus από το πλακίδιο πλοίου Sea Breese στην περίπτωση που το κερδίσουν **K**. Προσέξτε ότι τα πλακίδια πλοίων (μαζί με τα τέσσερα πλοία καλοκαιριού) δεν χρειάζεται να τοποθετηθούν έτσι ώστε το νερό να συνδέεται.

Προσέξτε ότι οι πόροι μπορούν να μετακινούνται μόνο κατά μήκος των δρόμων ή, αν αποκτηθούν εκτός του χωριού του παίκτη, άμεσα στο αρχικό του πλακίδιο. Έτσι, οι παίκτες πρέπει να τοποθετήσουν **L** τα πλακίδια που απαιτούν πόρους, και θέλουν να αναβαθμιστούν αργότερα, κοντά σε **M** παραγωγικά πλακίδια, όταν αυτό είναι δυνατό.

Μόλις τοποθετηθούν, τα πλακίδια δεν μπορούν να αλλάξουν πλέον θέση.

## Επέκταση των χωριών

Οι παίκτες προσθέτουν ταυτόχρονα τα πλακίδια στα χωριά τους.

Οι πλευρές των πλακιδίων που τοποθετούνται γειτονικά πρέπει να ταιριάζουν.

Τα πλακίδια πλοίων δεν χρειάζεται να τοποθετηθούν έτσι ώστε η θάλασσα να συνδέεται.

Οι πόροι μεταφέρονται μόνο κατά μήκος των δρόμων. Αν οι πόροι αποκτηθούν εκτός του χωριού του παίκτη, τότε μεταφέρονται αμέσως στο αρχικό του πλακίδιο.

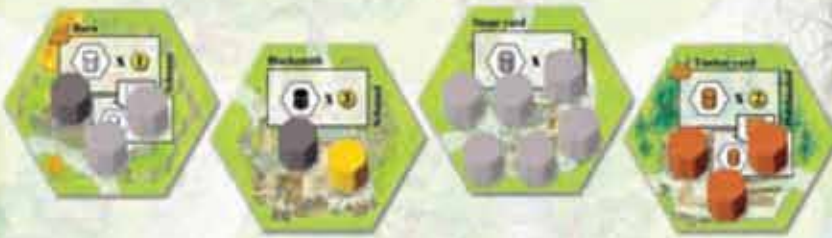
Μόλις τοποθετηθούν, τα πλακίδια δεν μπορούν να αλλάξουν πλέον θέση.



## Τελικό σκοράρισμα

Το παιχνίδι τελειώνει με την ολοκλήρωση του χειμώνα.

Οι παίκτες τώρα σκοράρουν για τα πλακίδια που έχουν στο χωριό τους και για τους δείκτες χρυσού τους.



Μόνο οι πόροι που έχουν τοποθετηθεί στα πλακίδια φθινοπώρου **στάβλος**, **σιδηρούργος**, **αποθήκη πέτρας** και **αποθήκη ξυλείας**, στη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορούν να μείνουν στα πλακίδια αυτά για σκοράρισμα. (Προσέξτε ότι ο χρυσός μπορεί να αντικαταστήσει οποιοδήποτε άλλο πόρο στα παραπάνω πλακίδια, στη διάρκεια του παιχνιδιού. Ωστόσο, αν ο χρυσός χρησιμοποιηθεί για το σκοράρισμά τους, δεν υπολογίζεται ξανά για έναν πόντο ανά χρυσό, μιας και κάθε αντικείμενο σκοράρει μια μόνο φορά.) Οι πόροι που παραμένουν στα παραπάνω πλακίδια επίσης δεν υπολογίζονται για τα υπόλοιπα πλακίδια που σκοράρουν, δηλαδή τον κοσμηματοπώλη, τον υφασματέμπορο, τον νερόμυλο και τον ανεμόμυλο.

Οι υπόλοιποι πόροι, ικανότητες και εργάτες μπορούν να μοιραστούν όπως απαιτείται στα υπόλοιπα πλακίδια σκοραρίσματος. Δεν απαιτείται μεταφορά. Κάθε αντικείμενο μπορεί να σκοράρει μια μόνο φορά, και να ανατεθεί σε ένα μόνο πλακίδιο bonus. Για παράδειγμα, ένας εργάτης δεν μπορεί να τοποθετηθεί τόσο στην αποθήκη όσο και στη συντεχνία των τεχνιτών, και ένας πόρος δεν μπορεί να τοποθετηθεί ταυτόχρονα στον νερόμυλο και στον ανεμόμυλο.



Για όλα τα πλακίδια σκοραρίσματος εκτός του **Καθεδρικού**, τα bonus τέλους του παιχνιδιού, κερδίζονται πολλές φορές, αν ο παίκτης έχει αρκετούς πόρους, ικανότητες ή εργάτες.



Για το σκοπό του σκοραρίσματος, ο **μωβ δείκτης πρώτου παίκτη** μπορεί να δοθεί στον παίκτη που κέρδισε την προσφορά για αυτόν, σαν πόρος, ικανότητα ή εργάτης οποιοδήποτε χρώματος και, αν γίνεται, να τοποθετηθεί στον **στάβλο**, τον **μεταλλουργό**, την **αποθήκη πέτρας** ή την **αποθήκη ξυλείας**.



Οι δείκτες **χρυσού** αξίζουν από έναν πόντο ο κάθε ένας, αν δεν έχουν τοποθετηθεί σε ένα από τα πλακίδια σκοραρίσματος. Για παράδειγμα, αν ένας δείκτης χρυσού δοθεί στον κοσμηματοπώλη για δύο πόντους, δεν σκοράρει τον επιπλέον έναν πόντο.

Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους είναι ο **νικητής**. Αν υπάρχουν παίκτες με ίσο αριθμό πόντων, τότε είναι ισόπαλοι και πρέπει να παίξουν μια νέα παρτίδα για να καθοριστεί ο νικητής.

## Τελικό σκοράρισμα

Το παιχνίδι τελειώνει με την ολοκλήρωση του χειμώνα.

Οι παίκτες κερδίζουν πόντους για τα πλακίδια των χωριών τους και για τους δείκτες χρυσού τους.

Οι πόροι που έχουν τοποθετηθεί σε **στάβλο**, **μεταλλουργό**, **αποθήκη πέτρας** και **αποθήκη ξυλείας** στη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορούν να παραμείνουν στα πλακίδια αυτά για το σκοράρισμα.

Οι υπόλοιποι πόροι, ικανότητες και εργάτες τοποθετούνται όπως απαιτείται στα υπόλοιπα πλακίδια σκοραρίσματος. Δεν απαιτείται μεταφορά. Κάθε αντικείμενο μπορεί να σκοράρει μία μόνο φορά και τοποθετείται σε ένα μόνο πλακίδιο bonus.

Ο **μωβ δείκτης πρώτου παίκτη** μπορεί να σκοράρει σαν πόρος, ικανότητα ή εργάτης οποιοδήποτε χρώματος.

Οι δείκτες **χρυσού** αξίζουν από έναν πόντο ο κάθε ένας αν δεν έχουν τοποθετηθεί σε πλακίδιο σκοραρίσματος.

Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους είναι ο **νικητής**.

## Πλακίδια χωριού - λεπτομέρειες

Όταν αναφέρεται η φράση «τοποθετήστε έναν εργάτη στο πλακίδιο», αυτή αναφέρεται στην πρώτη χρήση του πλακιδίου. Επόμενες χρήσεις απαιτούν περισσότερους εργάτες, όπως εξεξηγήθηκε στην παράγραφο «παραγωγής».

### Πλακίδια σειράς



Υπάρχουν τέσσερα πλακίδια σειράς. Ανάλογα με τον αριθμό των παικτών, κάποια από αυτά μπορεί να μην χρησιμοποιηθούν στο παιχνίδι. Η πλευρά που χρησιμοποιείται επίσης εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών. Τα μαύρα σύμβολα εργατών στην κορυφή των πλακιδίων ορίζουν σε ποιά παιχνίδια συμμετέχουν και ποιά πλευρά του πλακιδίου είναι ανοιχτή. Τα πλακίδια τοποθετούνται όπως ορίζει η προετοιμασία στη σελίδα 2.

Ο αριθμός στο πλαίσιο καθορίζει με ποιά σειρά επιλέγουν οι παίκτες τα περιεχόμενα των πλοίων σε άνοιξη, καλοκαίρι και φθινόπωρο και με ποιά σειρά θα επιλέξουν πλοίο για να τοποθετήσουν στο χωριό τους, στο τέλος του χειμώνα.

Το σύμβολο μωβ εργάτη ορίζει ποιός θα είναι ο πρώτος παίκτης την επόμενη εποχή: καλοκαίρι, φθινόπωρο ή χειμώνα και ο παίκτης που κερδίζει την δημοπρασία για το πλακίδιο αυτό παίρνει τον δείκτη πρώτου παίκτη. Στο τέλος του χειμώνα, ο παίκτης που κερδίζει το πλακίδιο με το σύμβολο μωβ εργάτη παίρνει επίσης και τον μωβ εργάτη πρώτου παίκτη.

Τον χειμώνα είναι πιθανό ένας παίκτης να κερδίσει περισσότερα από ένα πλακίδια σειράς και τα τοποθετεί στο χωριό του. Στο τελικό σκοράρισμα ο ιδιοκτήτης κάθε πλακιδίου κερδίζει 1 πόντο για κάθε άλλο πλακίδιο με το οποίο συνδέεται το πλακίδιο σειράς. Προσέξτε ότι εκτός κι αν ο παίκτης έχει στην κατοχή του και το καλοκαιρινό πλοίο 2α, όλες οι πλευρές πρέπει να ταιριάζουν, δρόμοι, όχι δρόμοι, νερό. Ωστόσο, ο παίκτης δεν χρειάζεται να έχει συνδεδεμένα τα πλοία στην πλευρά νερού του αρχικού πλακιδίου του, αν δεν το επιθυμεί. Το πλεονέκτημα σε αυτό προκύπτει αν έχει το πλακίδιο πλοίου Sea Breese.

### Πλοία

Κάθε παίκτης θα πάρει ένα πλοίο στο τέλος του χειμώνα.

Κάθε πλοίο δίνει πόντους νίκης όπως περιγράφεται παρακάτω:



**Keyflower** (2+ παίκτες): 1 πόντος για κάθε ικανότητα μεταφοράς του παίκτη. (Το σύνολο μπορεί να διπλασιαστεί αν ο παίκτης έχει και το καλοκαιρινό πλοίο 2β.)



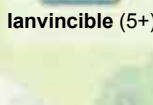
**Sea Bastion** (+2): 1 πόντος για κάθε πλακίδιο που συνδέεται με δρόμους, σαν μέρος ενός κύκλου μέχρι το αρχικό σημείο, χωρίς να χρειαστεί η διαδρομή να περάσει μέσα από τον ίδιο δρόμο δύο φορές.



**Sea Breese** (3+): Πόντοι όπως αναγράφονται για κάθε πλοίο (μαζί με τα καλοκαιρινά πλοία) που συνδέεται μέσω ποταμού στο αρχικό πλακίδιο. Σημειώσεις: 1. Οι παίκτες πρέπει να αποφύγουν να τοποθετούν πλακίδια με δρόμους έτσι ώστε να εμποδίζουν την σύνδεση με το αρχικό πλακίδιο (εκτός κι αν έχουν το πλοίο 2α). (Δείτε διάγραμμα σελίδας 8). 2. Τα πλακίδια πλοίων δεν χρειάζονται να συνδέονται μέσω πλευράς νερού, αλλά δεν δίνουν πόντους για το Sea Breese αλλιώς.



**Flipper** (4+): Ο παίκτης μπορεί να γυρίσει ένα πλακίδιο του χωριού του χωρίς να απαιτείται πληρωμή για την αναβάθμιση. Επιπλέον κερδίζει και 2 πόντους.



**Invincible** (5+): 5 πόντοι.



**White Wind** (6). 1 πόντος για κάθε εργάτη που έχει ο παίκτης στο τέλος του παιχνιδιού. Οι εργάτες αυτοί θα έχουν χρησιμοποιηθεί στο χωριό του παίκτη τον χειμώνα ή θα βρίσκονται πίσω από το παραπέτασμά του, χωρίς να έχουν χρησιμοποιηθεί τον χειμώνα.. Προσέξτε ότι κάθε εργάτης σκοράρει μια μόνο φορά. Αν ένας εργάτης έχει ήδη σκοράρει στο νοσοκομείο, στη συντεχνία τεχνιτών, στην αγορά Key ή στο δημαρχείο, δεν μπορεί να σκοράρει και με το White Wind.

### Καλοκαιρινά πλοία

Τα πλακίδια καλοκαιρινών πλοίων έχουν ένα σύμβολο εποχής και στις δύο πλευρές τους, οπότε οποιαδήποτε από τις δύο πλευρές μπορεί να είναι ανοιχτή στο παιχνίδι. Η πλευρά επιλέγεται τυχαία όταν τα πλακίδια αυτά πρέπει να μπουν στο παιχνίδι. Όταν ένα τέτοιο πλακίδιο τοποθετηθεί στο χωριό του παίκτη του δίνει μια ξεχωριστή ικανότητα. Δεν χρειάζεται να τοποθετήσει έναν εργάτη εκεί, για να λάβει την ικανότητα. Στα πλακίδια καλοκαιρινών πλοίων δεν τοποθετούνται εργάτες. Οι ικανότητες που προσφέρουν τα πλοία δεν μπορούν να ληφθούν από τους άλλους παίκτες.



**Πλοίο 1α.** Όταν παίρνει εργάτες από τα πλοία στο τέλος καλοκαιριού και φθινοπώρου, ο παίκτης παίρνει δύο επιπλέον εργάτες από το σακούλι, αν υπάρχουν διαθέσιμοι. Όταν παίρνει ένα πλακίδιο πλοίου στο τέλος του χειμώνα, ο παίκτης παίρνει δύο επιπλέον εργάτες από το σακούλι. Προσέξτε ότι αυτοί είναι οι μόνοι νέοι εργάτες που παίρνει οποιοσδήποτε παίκτης στο τέλος του χειμώνα. Οι εργάτες τραβιούνται από το σακούλι αφού όλοι οι εργάτες (ακόμη και οι πράσινοι) που έχουν χρησιμοποιηθεί σε νικητήριες προσφορές του γύρου έχουν επιστρέψει στο σακούλι.



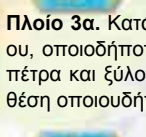
**Πλοίο 1β.** Όταν παίρνει εργάτες από τα πλοία, στο τέλος του καλοκαιριού και του φθινοπώρου, ο παίκτης παίρνει επιπλέον έναν πράσινο εργάτη από το απόθεμα, αν υπάρχει διαθέσιμος. Όταν παίρνει ένα πλακίδιο πλοίου στο τέλος του χειμώνα, ο παίκτης παίρνει επίσης έναν πράσινο εργάτη από το απόθεμα αν υπάρχει διαθέσιμος. Προσέξτε ότι αυτός είναι ο μόνος νέος εργάτης που παίρνει οποιοσδήποτε παίκτης στο τέλος του χειμώνα.



**Πλοίο 2α.** Όταν μεταφέρετε πόρους, αυτοί μπορούν να μεταφερθούν μέσω χωραφιών (όπου δεν υπάρχουν δρόμοι) αλλά και κανονικά μέσω δρόμων. Επιπλέον, όταν τοποθετεί νέα πλακίδια στο χωριό του, ο παίκτης δεν χρειάζεται να ταιριάζει τις πλευρές τους (δρόμοι, όχι δρόμοι και νερό). Η ικανότητα αυτή δεν επηρεάζει το πλοίο Sea Bastion το οποίο απαιτεί δρόμους συνδεδεμένους σε κύκλο για να σκοράρει πόντους.



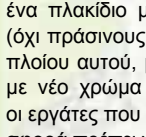
**Πλοίο 2β.** Η ικανότητα μεταφοράς και αναβάθμισης του παίκτη διπλασιάζεται. Αν ένας παίκτης έχει το πλοίο Keyflower στο τέλος του παιχνιδιού, το σκοράρισμά του διπλασιάζεται επίσης.



**Πλοίο 3α.** Κατά την αναβάθμιση ενός πλακιδίου, οποιοδήποτε είδος πόρου: χρυσό, σίδηρο, πέτρα και ξύλο μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη θέση οποιοδήποτε άλλου πόρου.



**Πλοίο 3β.** Για το παιχνίδι και το σκοράρισμα, ο χρυσός, ο σίδηρος και το ξύλο υπολογίζονται σαν οποιοδήποτε άλλο είδος πόρου.



**Πλοίο 4α.** Αν ένας άλλος παίκτης έχει κάνει προσφορά (όχι πράσινους) εργάτες, τότε ο ιδιοκτήτης του πλοίου αυτού, μπορεί να κάνει νέα προσφορά με νέο χρώμα (ακόμη και πράσινο). Ωστόσο οι εργάτες που χρησιμοποιήθηκαν για τη νέα προσφορά πρέπει να έχουν όλοι το ίδιο χρώμα. Όταν σπάει έτσι ο χρωματικός κανόνας, οι εργάτες τοποθετούνται ξαπλωμένοι ώστε να φαίνεται η εξαίρεση αυτή.

Αν οι εργάτες όλων των άλλων παικτών (που έχουν κάνει προηγούμενες προσφορές) μετακινηθούν αλλού επειδή έχουν χάσει την προσφορά και δεν υπάρχουν εργάτες που χρησιμοποιούν το πλακίδιο, τότε οι εργάτες που είναι ξαπλωμένοι σκλώνονται και το χρώμα τους είναι το νέο χρώμα προσφοράς και χρήσης του πλακιδίου.



**Πλοίο 4β.** Αν ένα πλακίδιο έχει ήδη προσφορά ή έχει χρησιμοποιηθεί για παραγωγή, ο ιδιοκτήτης του πλοίου 4β δεν χρειάζεται να ακολουθήσει τον ίδιο χρωματικό κανόνα (ακόμη κι αν έχουν χρησιμοποιηθεί πράσινοι εργάτες) όταν τοποθετεί εργάτες στο πλακίδιο για παραγωγή. Μπορεί να χρησιμοποιήσει εργάτες οποιουδήποτε χρώματος, ακόμη και πολλών διαφορετικών χρωμάτων ταυτόχρονα. Όταν ο χρωματικός κανόνας σπάει με τον τρόπο αυτό, τυχόν εργάτες που δεν ακολουθούν τον χρωματικό κανόνα, τοποθετούνται ξαπλωμένοι, για να ξεχωρίζουν εύκολα. Οι οριζόντια τοποθετημένοι εργάτες, υπολογίζονται κανονικά για το όριο έξι εργατών σε κάθε πλακίδιο. Οι υπόλοιποι παίκτες πρέπει να συνεχίσουν να χρησιμοποιούν το χρώμα των όρθιων εργατών όταν κάνουν προσφορά για το πλακίδιο με τους ξαπλωμένους εργάτες. Αν ένα πλακίδιο δεν είχε προσφορά ή χρήση, τότε αυτό δεν ισχύει και ο παίκτης πρέπει να τοποθετήσει τους εργάτες του κανονικά όρθιους και, αν τοποθετήσει περισσότερους από έναν, πρέπει όλοι να έχουν το ίδιο χρώμα μεταξύ τους.

**Αρχικά και άλλα πλακίδια άνοιξης, καλοκαιριού και φθινοπώ-**



**Alehouse και Inn.** Ο παίκτης τοποθετεί έναν εργάτη στο πλακίδιο αυτό και τραβάει τον αναγραφόμενο αριθμό εργατών από το σακούλι, αν υπάρχουν και τους τοποθετεί πίσω από το παραπέτασμά του.



**Apprentice hall.** Ο παίκτης τοποθετεί έναν εργάτη στο πλακίδιο αυτό και παίρνει ένα πλακίδιο ικανότητας (ή πλακίδια αν το apprentice hall έχει αναβαθμιστεί) τυχαία από τη στοίβα των κλειστών πλακιδίων ικανοτήτων, και τα τοποθετεί πίσω από το παραπέτασμά του.



**Barn, Blacksmith, Stone yard και Timber yard:** Ο ιδιοκτήτης του πλακιδίου κερδίζει πόντους για κάθε πόρο του εμφανιζόμενου είδους, δηλαδή όσους υπάρχουν στο πλακίδιο στο τέλος του χειμώνα. (Τυχόν πόροι που σκοράρουν με τον τρόπο αυτό δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε συνδυασμό με τα πλακίδια jeweller, mercers guild, watermill και windmill).



**Brewer:** Ο παίκτης τοποθετεί έναν εργάτη στο πλακίδιο αυτό και έπειτα ένα πλακίδιο ικανότητας οποιουδήποτε είδους, κλειστό στη στοίβα των πλακιδίων ικανοτήτων. Ο παίκτης έπειτα τραβάει τον αναγραφόμενο αριθμό εργατών από το σακούλι, αν υπάρχουν, και τους τοποθετεί πίσω από το παραπέτασμά του.



**Carpenter, Mason και Smelter.** Ο παίκτης τοποθετεί έναν εργάτη στο

και έπειτα τοποθετεί ένα πλακίδιο ικανότητας οποιουδήποτε είδους κλειστό στη στοίβα πλακιδίων ικανοτήτων. Ο παίκτης έπειτα παίρνει τους αναγραφόμενους πόρους από το απόθεμα, αν υπάρχουν. Οι πόροι τοποθετούνται στο πλακίδιο αυτό αν το πλακίδιο χρησιμοποιήθηκε στο χωριό του ίδιου του παίκτη. Αν το πλακίδιο ήταν στο χωριό άλλου παίκτη, τότε οι πόροι τοποθετούνται στο αρχικό πλακίδιο του παίκτη.



**Fair, Peddler και Store:** Ο παίκτης τοποθετεί έναν εργάτη στο πλακίδιο αυτό

και έπειτα έναν επιπλέον εργάτη του αναγραφόμενου χρώματος στο σακούλι. Έπειτα παίρνει από το απόθεμα τον αναγραφόμενο αριθμό πράσινων εργατών, αν υπάρχουν διαθέσιμοι. Δεν μπορούν να αποκτηθούν πράσινοι εργάτες από το σακούλι, αν δεν υπάρχουν αρκετοί στο απόθεμα των πράσινων εργατών.



**Farrier, Homes 1 έως 6, Stable και Wainwright:** Όταν ένας εργάτης τοποθετηθεί σε ένα από τα πλακίδια αυτά (στο χωριό οποιουδήποτε παίκτη), ο παίκτης μπορεί να μεταφέρει πόρους στο χωριό του και να αναβαθμίσει κτίρια του δικού του χωριού.

Ο παίκτης μπορεί να μεταφέρει τόσους πόρους μέχρι τον αναγραφόμενο στην άμαξα αριθμό και να αναβαθμίσει τόσα πλακίδια χωριού όσα δείχνουν τα σύμβολα αναβάθμισης (ένα ή δύο).

Η μεταφορά των πόρων πρέπει να γίνεται κατά μήκος των δρόμων. Ο αριθμός των πόρων που αναγράφει το πλακίδιο μεταφοράς μπορεί να χωριστεί μεταξύ ενός ή περισσότερων πόρων του ίδιου ή διαφορετικών ειδών. Για παράδειγμα, αν η ικανότητα μεταφοράς είναι δύο, τότε δύο πόροι μπορούν να μεταφερθούν σε γειτονικό πλακίδιο ή ένας πόρος να μετακινηθεί κατά δύο πλακίδια μακριά.



**Forge, Goldsmith, Sawmill, Sculptor και Well:** Τα πλακίδια αυτά παράγουν πόντους μόνο στο τέλος του παιχνιδιού.



**Gold mine, Key mine, Keystone quarry, Keyword, Miner, Quarryman και Woodcutter:** Ο παίκτης τοποθετεί έναν εργάτη στο πλακίδιο αυτό και παίρνει τους αναγραφόμενους πόρους από το απόθεμα, αν υπάρχουν. Τυχόν πόροι που παράγονται στο χωριό του παίκτη τοποθετούνται στο πλακίδιο που παράγει τους πόρους. Τυχόν πόροι που παράγονται στο χωριό άλλου παίκτη ή από πλακίδιο σε προσφορά για την εποχή, τοποθετούνται στο αρχικό πλακίδιο του παίκτη.



**Hiring fair:** Ο παίκτης τοποθετεί έναν εργάτη στο πλακίδιο αυτό και έπειτα τοποθετεί ένα πλακίδιο ικανότητας οποιουδήποτε είδους δίπλα στη στοίβα πλακιδίων ικανοτήτων. Ο παίκτης έπειτα παίρνει δύο (ή τρία αν το πλακίδιο έχει αναβαθμιστεί) πλακίδια ικανοτήτων, τυχαία από τη στοίβα των

πλακιδίων ικανοτήτων και τα τοποθετεί πίσω από το παραπέτασμά του. Το πλακίδιο ικανότητας που παίζεται έπειτα ανακατεύεται μαζί με τα υπόλοιπα πλακίδια ικανοτήτων της στοίβας.



**Tavern:** Ο παίκτης τοποθετεί έναν εργάτη στο πλακίδιο αυτό και ξεσκαρτάρει άλλον έναν εργάτη. Ο παίκτης έπειτα τραβάει τον αναγραφόμενο αριθμό εργατών, από το σακουλάκι, αν υπάρχουν, και τους τοποθετεί πίσω από το παραπέτασμά του.

Αφού τραβηχτούν οι εργάτες, ο ξεσκαρταρισμένος εργάτης τοποθετείται μέσα στο σακουλάκι. Ο ξεσκαρταρισμένος εργάτης δεν μπορεί να συμπληρώσει τυχόν έλλειμα εργατών από το σακουλάκι.



**Workshop:** Αν το πλακίδιο αυτό δεν αναβαθμιστεί, ο παίκτης τοποθετεί έναν εργάτη στο πλακίδιο και έπειτα παίρνει έναν από τους αναγραφόμενους πόρους, από το απόθεμα, αν υπάρχουν. Αν το πλακίδιο αναβαθμιστεί, ο παίκτης τοποθετεί έναν εργάτη και παίρνει και τους τρεις πόρους που αναγράφονται, από το απόθεμα, αν υπάρχουν. Τυχόν πόροι που παράγονται στο χωριό του παίκτη, τοποθετούνται στο πλακίδιο αυτό. Τυχόν πόροι που παράγονται στο χωριό άλλου παίκτη ή από πλακίδιο που δημοπρατείται για την εποχή, τοποθετούνται στο αρχικό πλακίδιο του παίκτη.

### Πλακίδια χειμώνα



**Apothecary:** Ο ιδιοκτήτης κερδίζει 3 πόντους για κάθε 5 εργάτες (ακόμη και πράσινους) που έχει στο τέλος του παιχνιδιού. Προσέξτε ότι αυτό συμπεριλαμβάνει τους εργάτες που έχουν παιχτεί στο χωριό του παίκτη, τον χειμώνα.



**Craftsman's guild:** Ο ιδιοκτήτης κερδίζει 3 πόντους για κάθε σετ μπλε, κόκκινου και κίτρινου εργάτη που έχει στο τέλος του παιχνιδιού. Προσέξτε ότι αυτό συμπεριλαμβάνει τους εργάτες που έχουν παιχτεί στο χωριό του παίκτη, τον χειμώνα. Επίσης, οι πράσινοι εργάτες δεν μπορούν να υποκαταστήσουν ένα από τα άλλα χρώματα εργατών.



**Jeweller:** Ο ιδιοκτήτης κερδίζει 2 πόντους για κάθε πόρο χρυσού που έχει στο τέλος του παιχνιδιού, αντί του κανονικού 1 πόντου.



**Key guild:** Ο ιδιοκτήτης κερδίζει 10 πόντους για κάθε 5 πλακίδια ικανοτήτων που έχει στην κατοχή του στο τέλος του παιχνιδιού.



**Keythedral:** Ο ιδιοκτήτης κερδίζει 12 πόντους.



**Key market:** Ο ιδιοκτήτης κερδίζει 2 πόντους για κάθε πράσινο εργάτη που έχει στην κατοχή του στο τέλος του παιχνιδιού.



**Mercer's guild:** Ο ιδιοκτήτης κερδίζει 5 πόντους για κάθε σετ τριών διαφορετικών πόρων που έχει στην κατοχή του στο τέλος του παιχνιδιού. Προσέξτε ότι ο χρυσός μπορεί να υποκαταστήσει οποιοδήποτε άλλο είδος πόρου, αλλά αν χρησιμοποιηθεί με τον τρόπο αυτό, δεν σκοράρει τον 1 πόντο που κανονικά σκοράρει ο χρυσός.



**Scholar:** Ο ιδιοκτήτης επιλέγει ένα είδος πλακιδίου ικανοτήτων που έχει στην κατοχή του. Κερδίζει 3 πόντους για κάθε πλακίδιο ικανότητας του είδους που έχει στην κατοχή του, στο τέλος του παιχνιδιού.



**Scribes:** Ο ιδιοκτήτης κερδίζει 10 πόντους για κάθε σετ τριών διαφορετικών πλακιδίων ικανοτήτων που έχει ο παίκτης στο τέλος του παιχνιδιού.



**Village hall:** Ο ιδιοκτήτης επιλέγει ένα χρώμα εργάτη που έχει στην κατοχή του. Κερδίζει 1 πόντο για κάθε εργάτη του χρώματος αυτού, που έχει στην κατοχή του, στο τέλος του παιχνιδιού. Προσέξτε ότι συμπεριλαμβάνονται οι εργάτες που έχουν παιχτεί στο χωριό του παίκτη, τον χειμώνα.



**Watermill:** Ο ιδιοκτήτης επιλέγει ένα είδος πόρου που έχει στην κατοχή του. Κερδίζει 1 πόντο για κάθε πόρο του είδους αυτού, που έχει στην κατοχή του, στο τέλος του παιχνιδιού. Προσέξτε ότι δεν υπάρχει νόημα στο να επιλέξει ο παίκτης τον χρυσό, μιας και ήδη σκοράρει 1 πόντο στο τέλος του παιχνιδιού, και δεν μπορεί να σκοράρει δύο φορές.



**Windmill:** Ο ιδιοκτήτης κερδίζει 5 πόντους για κάθε 5 πόρους οποιοδήποτε είδους που έχει στην κατοχή του, στο τέλος του παιχνιδιού.

## 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 Breese, Stuart Breese, Clare Boothby, Bernd Brunnhofer, Moritz Brunnhofer, Anne Campbell, Derek Carver, Nick Case, Peter Champion, Halina Clyne, Richard Clyne, Carl Crook, Elizabeth Crook, Caroline Elliott, Rob Fisher, Andreas Frank, Bob Gingell, Howard Goble, Andrew Harding, Richard Harris, Mikko Heikelä, Sebastian Herzog, Tom Hilgert, Ian Jackson, Christine Jones, Toby Jones, Dorian Laubvogel, Paul Lister, Ray Livingstone, Karen MacLaughlin, Paul Mansfield, Alan Paull, Charlie Paull, Matthew Reid, Emily Ross, Toby Ross, Tony Ross, Christof Schröder, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Juliet Swift, Rob Thomasson, Hattie Throssell, Heather Throssell, Ian Throssell, Christof Tisch, Colin Towers, Hans van der Velden, Ian Vincent, Hanne Weber, Andy Williams, Ian Wilson, Keith Winch 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



Distributor:

**Hutter Trade GmbH + Co KG**,  
Bgm.-Landmann-  
Platz 1-5,  
D-89312 Günzburg,  
Germany  
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').

Μετάφραση / Ενσωμάτωση: **Νίκος Χριστάκης**  
για την **Red Meeple** v.3