

## Обзор игры

Keyflower – игра для 2-6 игроков, состоящая из четырех раундов. Каждый раунд представляет один сезон: весна, лето, осень и, наконец, зима. Каждый игрок начинает игру с «домашним» тайлом и начальным случайным набором из 8 синих, красных и желтых рабочих. Рабочие одного цвета используются игроками в качестве ставок на торгах за тайлы, которые будут добавляться к их деревьям. Другой способ использования рабочих подходящего цвета – для производства ресурсов, навыков, дополнительных рабочих и победных очков, причем не только на тайлах собственной деревни, но и на тайлах деревьев других игроков, а также на тайлах, выставленных на торги.

Весной, летом и осенью новые рабочие будут приплывать на лодке Keyflower и ее сестрах, некоторые из этих рабочих будут обладать навыками производства ключевых ресурсов – железа, камня и дерева. Зимой игроки выберут тайлы деревни для выставления на торги, каждый из которых принесет победные очки за определенные комбинации ресурсов, навыков и рабочих.

Keyflower поставит перед игроками сложные задачи, и каждая игра будет непохожа на другую благодаря разному набору тайлов, участвующих в игре. В течение игры игроки должны будут соревноваться в наилучшем использовании разнообразных ресурсов, возможностей транспортировки и модернизации, навыков и рабочих.

## Быстрые правила

### Обзор игры

Игра длится 4 сезона.

Каждый игрок начинает игру с домашним тайлом и 8 рабочими.

Рабочие используются на торгах за тайлы для расширения деревни и для производства ресурсов.

Каждый сезон новые рабочие будут прибывать на лодке Keyflower и ее сестрах и новые тайлы будут доступны для торгов.

Игрок, чья деревня и рабочие принесут наибольшее количество победных очков, выигрывает игру.

# Keyflower

## Компоненты и обозначения

64 больших шестиугольных тайлов:

4 тайла порядка хода



6 тайлов лодок



6 домашних тайлов



48 тайлов деревни (включая 4 тайла летних лодок)



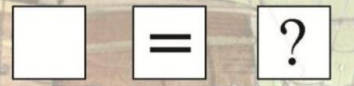
48 жетонов навыков



16 наковален

16 кирок

16 пил



Жетон по выбору игрока

Жетон того же типа

Жетон, выбранный наугад

120 восьмигранных фишек ресурсов:



48 золота (желтые)

24 железа (черные)

24 камня (серые)

24 дерева (коричневые)

Золото может использоваться для замены любого ресурса в любой момент во время игры, в том числе для цели начисления очков. Каждая фишка золота обычно приносит 1 очко в конце игры.

Фишка по выбору игрока

Фишка того же типа

24 пакетиков zip-lock для хранения

Черный тканевый мешок (для рабочих)

6 домиков-ширма (12 деталей для сборки)



В игре по 12 тайлов для каждого из 4-х сезонов. Тайлы каждого сезона помечены символами: весна, лето, осень и зима.

141 деревянный рабочий («keyples»):



40 синих

20 зеленых



40 красных

40 желтых



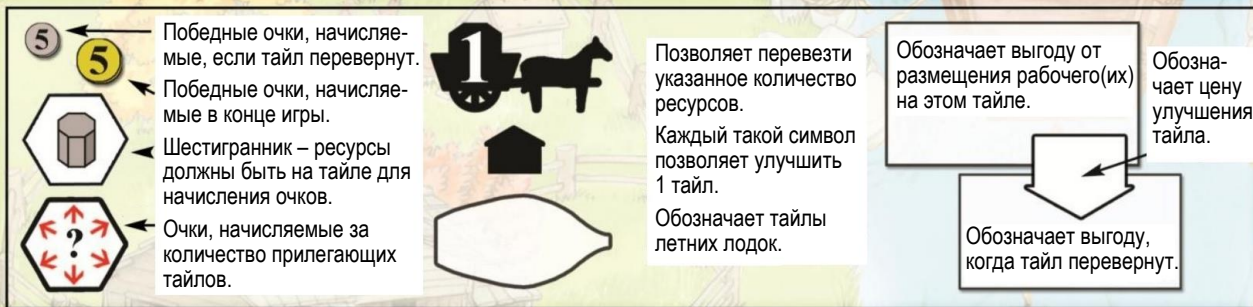
1 фиолетовый рабочий, машущий рукой – маркер первого игрока

Рабочий по выбору игрока



Рабочий того же типа

Рабочий, выбранный наугад



5 — Победные очки, начисляемые, если тайл перевернут.

5 — Победные очки, начисляемые в конце игры.

Шестиугольник – ресурсы должны быть на тайле для начисления очков.

Очки, начисляемые за количество прилегающих тайлов.

Позволяет перевезти указанное количество ресурсов. Каждый такой символ позволяет улучшить 1 тайл. Обозначает тайлы летних лодок.

Обозначает выгоду от размещения рабочего(их) на этом тайле.

Обозначает цену улучшения тайла.

Обозначает выгоду, когда тайл перевернут.

### Подготовка к игре (Буквы относятся к иллюстрации на дне коробки.)

- A** Поместите синих, красных и желтых рабочих в тканевый мешочек.
- B** Поместите зеленых рабочих всех вместе сбоку от игровой зоны.
- C** Отсортируйте фишки ресурсов по четырем типам и создайте общий запас сбоку от игровой зоны.
- D** Поместите жетоны навыков лицом вниз в стопку сбоку от игровой зоны.
- E** Каждый игрок получает ширму. Ширмы нужно собрать из отдельных деталей, прикрепив крышу к стенам.
- F** Каждый игрок вытягивает наугад 8 рабочих из мешочка, не показывая их другим игрокам, и помещает их за свою ширму.

Отсортируйте большие шестиугольные тайлы по типам: домашние (6), лодки (6), порядок хода (6), весенние (12), летние (12), осенние (12) и зимние (12). (Имеется достаточно пакетиков, чтобы хранить их по отдельности.)

- G** Каждый игрок получает случайно выбранный домашний тайл. Домашний тайл помещается перед ширмой игрока в пределах досягаемости остальных игроков.
- H** Игрок, получивший домашний тайл с наименьшим номером, берет фиолетовый маркер первого игрока.
- I** Количество тайлов лодок, используемых в игре, зависит от количества игроков. Каждый тайл лодки имеет отметку на начальной лицевой стороне, показывающую, в каких играх он используется. Количество используемых тайлов лодок равно количеству игроков. Поместите соответствующие тайлы лодок в ряд на краю игровой зоны, сторона тайлов с указанием количества игроков должна быть наверху, а сами тайлы ориентированы в центр игровой зоны. (Игрокам следует ознакомиться с возможностями получения очков, изображенными на обратных сторонах тайлов, которые будут доступны на торгах зимой.) Поместите рабочих из мешочка и жетоны навыков (лицом вверх) в количестве, указанном на тайле лодки, рядом или поверх каждого тайла лодки.

Количество и сторона тайлов порядка хода, используемых в игре, также зависят от количества игроков. Каждый тайл имеет отметку, показывающую, когда он участвует в игре и какая его сторона используется. **J** Поместите тайлы порядка хода в ряд возле тайлов лодок, но ближе к центру игровой зоны, сторона тайлов с указанием количества игроков должна быть наверху, а сами тайлы ориентированы в центр игровой зоны.

Поместите весенние тайлы в количестве, указанном в таблице ниже, в центр игровой зоны. Сторона с символом весны должна быть наверху. Расположите тайлы под тем же углом, что и лодки с тайлами порядка хода, и так, чтобы каждый игрок мог ассоциировать себя с одной из сторон каждого тайла.

В зависимости от количества игроков каждый игрок получает 2 или 3 зимних тайла, как указано в таблице ниже. Тайлы берутся лицевой стороной вниз, игроки могут посмотреть обратные стороны тайлов, но не должны показывать их другим игрокам.

Лишние домашние тайлы, тайлы лодок и порядка хода, весенние и зимние тайлы помещаются обратно в коробку и в игре не участвуют.

Положите 12 летних тайлов и 12 осенних тайлов в две отдельные стопки. Они будут задействованы в игре позднее.

В игре используется следующее количество больших шестиугольных тайлов:

Число игроков	2	3	4	5	6
Домашние тайлы	2	3	4	5	6
Лодки	2	3	4	5	6
Тайлы порядка хода	1	2	3	4	4
Весна, лето и осень	6	7	8	9	10
Зима на 1 игрока	3	3	3	2	2
Зима всего	2-6	3-9	4-12	5-10	6-12

### Подготовка к игре

Поместите синих, красных и желтых рабочих в тканевый мешочек.

Поместите зеленых рабочих, фишки ресурсов и жетоны навыков сбоку от игровой зоны.

Каждый игрок получает ширму.

Каждый игрок вытягивает 8 рабочих из мешочка, втайне от других игроков.

Отсортируйте большие шестиугольные тайлы по типам: домашние, лодки, порядок хода, весенние, летние, осенние и зимние.

Каждый игрок получает домашний тайл. Игрок, получивший домашний тайл с наименьшим номером, берет фиолетовый маркер первого игрока.

Поместите тайлы лодок в количестве, равном числу игроков в ряд на краю игровой зоны. Поместите указанное количество рабочих и жетонов навыков рядом или поверх каждого тайла лодки.

Поместите тайлы порядка хода в количестве, указанном в таблице ниже, в ряд возле тайлов лодок, но ближе к центру игровой зоны. Сторона тайлов с указанием количества игроков должна быть наверху.

Поместите весенние тайлы в количестве, указанном в таблице ниже, в центр игровой зоны. Сторона с символом весны должна быть наверху.

Каждый игрок получает 2 или 3 зимних тайла, как указано в таблице ниже. Тайлы берутся лицевой стороной вниз.

Положите летние и осенние тайлы в две отдельные стопки. Они будут задействованы в игре позднее.

Обратитесь к таблице слева для определения количества тайлов, используемых в игре, в зависимости от числа игроков.

## Начало сезона

Как только подготовка закончена, игроки могут приступать к игре. Игрок, получивший **домашний тайл с наименьшим номером**, начинает игру **весной** и берет **фиолетовый маркер первого игрока**.

**Летом, осенью и зимой** игру начинает игрок, выигравший в предыдущем сезоне торги за **тайл первого игрока** (с изображением маркера первого игрока), **имеющий наибольший номер**.

**Летом, осенью и зимой** переверните **тайлы лодок**, если необходимо, так чтобы был виден символ, обозначающий сезон.

**Летом и осенью** поместите новых рабочих (из мешочка) и жетоны навыков (лицом вверх) на тайлы лодок согласно обозначениям на тайлах. В маловероятном случае, когда рабочих в мешочке будет недостаточно, наполняйте лодки по порядку, по 1 рабочему за раз, но не превышая указанное на тайле количество рабочих. **Зимой** новые рабочие и жетоны навыков на лодки не помещаются.

**Летом и осенью** разместите **тайлы деревни** этого сезона в количестве, указанном в таблице на стр. 2, в центре игровой зоны. Сторона с

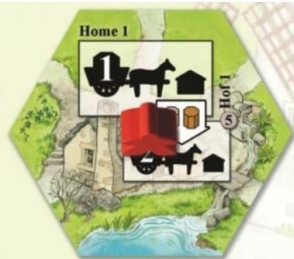
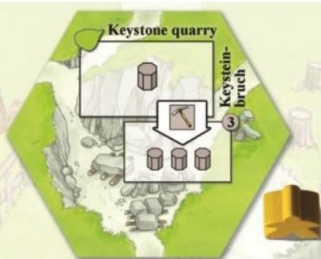
символом сезона должна быть наверху. Заметьте, что 4 тайла летних лодок, если они попадутся, имеют символ лета на обеих сторонах. Сторона, которая будет наверху, выбирается случайным образом. (Тайлы летних лодок не могут быть перевернуты или улучшены.) Все лишние тайлы убираются обратно в коробку и в игре не используются.

**Зимой** каждый игрок выбирает один или более зимних тайлов из тех, что он получил при подготовке к игре. (Рекомендуется зажать их в руке лицевой стороной вниз.) Затем игроки одновременно открывают руки, так что количество тайлов становится известным, и помещают тайлы также лицом вниз в стопку в центр игровой зоны. Затем тайлы переворачиваются (если играют более 2-х игроков), по-прежнему лицом вниз, после чего переворачиваются и выкладываются и участвуют в торгах так же, как тайлы предыдущих сезонов, но при этом игроки не знают, кто какие тайлы выбрал. Уберите несыгранные тайлы в коробку.

**В свой ход** игрок ставит одного или более рабочих всех вместе в одно место, чтобы:

1. **сделать ставку** на тайл деревни или тайл порядка хода\* (см. «Торги»), или

2. **использовать** тайл деревни (см. «Производство» и «Транспортировка и улучшение»).



\* Обратите внимание, что по тайлам лодок торги для получения рабочих напрямую не проводятся, но содержимое лодок разбирается игроками в порядке, соответствующем их успешным ставкам на тайлы порядка хода.

В каждом сезоне игра продолжается по часовой стрелке до тех пор, пока не спасуют подряд все игроки. Поэтому спасовавший игрок может снова выполнять действия, пока не спасуют все остальные игроки.

## Начало сезона

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

**Летом, осенью и зимой** игру начинает игрок, выигравший в предыдущем сезоне торги за тайл первого игрока, имеющий наибольший номер.

Переверните **тайлы лодок**, так чтобы был виден символ, обозначающий сезон.

**Летом и осенью** поместите новых рабочих и жетоны навыков на тайлы лодок.

**Летом и осенью** разместите **тайлы деревни** этого сезона в количестве, указанном в таблице на стр. 2, в центре игровой зоны.

**Зимой** каждый игрок выбирает один или более зимних тайлов из тех, что он получил при подготовке к игре. (Эти тайлы участвуют в торгах, как обычно.)

**В свой ход** игрок ставит одного или более рабочих всех вместе в одно место, чтобы:

1. **сделать ставку** на тайл деревни или тайл порядка хода, или

2. **использовать** тайл деревни.

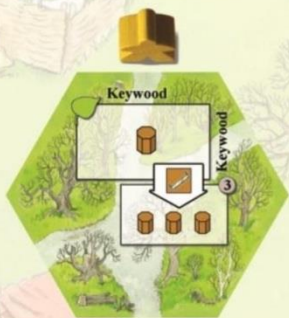
Игра продолжается по часовой стрелке до тех пор, пока не спасуют подряд все игроки.

## Торги

### Тайлы деревни

Чтобы присоединить новые тайлы к своей деревне, игрок должен выиграть эти тайлы на торгах, поставив на них больше рабочих, чем другие игроки.

1. Игрок выбирает, за какой тайл деревни или тайл порядка хода он хочет торговаться, и затем размещает одного или более рабочих на своей стороне тайла. Рабочие берутся из-за ширмы игрока, либо из любой проигрывающей ставки. Игрок не может переместить рабочих, если они являются выигрывающей ставкой.



2. Все рабочие, формирующие ставку на тайл, должны быть одного цвета с любыми другими рабочими, стоящими вокруг тайла (как ставки) или на нем (помещенными туда для использования тайла). (Зеленые рабочие не заменяют другие цвета.)



3. Если на тайл уже сделана ставка другим игроком, тогда новая ставка должна состоять из большего количества рабочих, чем предыдущая. Ограничений на максимальный размер ставки нет.

4. В свой ход игрок может добавить рабочих к имеющейся ставке. Новое общее количество рабочих должно стать, или остаться, выигрывающей ставкой

5. Если ставка перебита, составляющие ее рабочие могут быть перемещены куда-то еще (в том числе добавлены к другим ставкам, помещены на тайлы для производства или в мешочек как часть обмена), но должны остаться все вместе. При перемещении таких рабочих игрок может дополнить их рабочими из других проигрывающих ставок или рабочими из-за своей ширмы. Рабочие не могут быть перемещены обратно за ширму игрока.

### Тайлы порядка хода

Игроки могут также разместить рабочих на своей стороне тайлов порядка хода, чтобы принять участие в торгах на эти тайлы. Эти тайлы не добавляются к деревне игрока, за исключением конца зимы. Вместо этого тайлы порядка хода определяют порядок, в котором игроки будут разбирать рабочих и жетоны навыков с лодок, а также определяют первого игрока в следующем сезоне.

Игрок может торговаться более, чем за один тайл порядка хода, но он получает рабочих и жетоны навыков только с одной лодки. **Зимой** он получает все выигранные им тайлы порядка хода.



## Торги

Игрок торгуется за тайл деревни, размещая одного или более рабочих на своей стороне тайла.

Все рабочие, формирующие ставку, должны быть одного цвета с любыми другими рабочими, уже стоящими вокруг тайла или на нем. (Зеленые рабочие не заменяют другие цвета.)

Количество рабочих в ставке на тайл должно быть больше любой предыдущей ставки на этот тайл.

Если ставка перебита, рабочих из нее можно переместить куда-то еще, но они должны остаться все вместе.

### Тайлы порядка хода

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

Тайлы порядка хода определяют порядок, в котором игроки будут разбирать рабочих и жетоны навыков с лодок, а также определяют первого игрока в следующем сезоне.

## Производство

Игрок может приобретать ресурсы, навыки, дополнительных рабочих и победные очки, размещая рабочих на тайлах своей собственной деревни, тайлах деревень других игроков и (кроме зимы) тайлах текущего сезона, выставленных на торги.

Если тайл используется впервые в сезоне, то игрок, как правило, помещает одного\* рабочего на тайл.

Если тайл является тайлом текущего сезона и поэтому выставлен на торги, то помещаемый на тайл рабочий должен быть того же цвета, что и все рабочие, уже использованные в качестве ставок на этот тайл, если таковые имеются.



Игрок, как правило, может использовать тайл во второй раз путем размещения на нем *двух\** рабочих *того же* цвета, что и рабочий, помещенный на тайл до этого. Игрок, как правило, может использовать тайл в третий раз, разместив на нем *трех\** рабочих *того же* цвета, что и рабочие, помещенные на тайл до этого. Нельзя поместить на тайл более 6 рабочих за один сезон.

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

1. Все ресурсы, произведенные в собственной деревне игрока, помещаются на тайл, который произвел эти ресурсы.
2. Все ресурсы, произведенные в деревне другого игрока или тайлом, выставленным на торги, помещаются на домашний тайл игрока.
3. Все произведенные жетоны навыков берутся из стопки жетонов, лежащих лицом вниз, и помещаются за ширму игрока.
4. Все произведенные «белые» рабочие берутся наугад из мешочка и помещаются за ширму игрока.
5. Все произведенные зеленые рабочие берутся из запаса и помещаются за ширму игрока.

\* Игрок может использовать больше рабочих, чем требуется, например, если он перемещает рабочих из проигрывающей ставки, которые не могут быть разделены, или он хочет помешать другим игрокам использовать какой-то тайл. Каждое следующее использование тайла требует как минимум на одного рабочего больше, чем предыдущее. Поэтому если при первом использовании тайла на него поместили не 1, а 2 рабочих, то следующее использование будет стоить как минимум 3 рабочих, то есть всего на тайле должно будет оказаться не менее 5 рабочих. В этом примере тайл нельзя будет использовать в том же сезоне в третий раз, так как максимально на тайле можно разместить 6 рабочих за один сезон. Если при первом использовании тайла на него поместили 3 или более рабочих, то дальнейшее использование этого тайла в том же сезоне невозможно.

В маловероятном случае наличия недостаточного количества ресурсов, рабочих или жетонов навыков игрок получает только то количество, которое имеется. Когда игроки подозревают, что рабочие в мешочке могут скоро закончиться, они могут потрогать мешочек, чтобы наощупь определить оставшееся количество рабочих. Сколько осталось зеленых рабочих, ресурсов и жетонов навыков, игроки могут видеть на столе. Игрок не может искать в мешочке зеленых рабочих, если их запас на столе закончился.

## Производство

Рабочие игрока могут быть помещены на тайлы его собственной деревни, тайлы деревень других игроков и тайлы, выставленные на торги.

Если тайл используется в первый раз, то игрок, как правило, помещает на него одного рабочего.

Если по тайлу идут торги, то помещаемый на тайл рабочий должен быть того же цвета, что и все рабочие, уже использованные в качестве ставок на этот тайл.

Игрок, как правило, может использовать тайл для производства во второй раз путем размещения на нем двух рабочих и в третий раз путем размещения на нем трех рабочих. Эти рабочие должны быть того же цвета, что и все рабочие, помещенные на тайл до этого.

Нельзя поместить на тайл более 6 рабочих за один сезон.

1. Ресурсы, произведенные в деревне самого игрока, помещаются на тайл, который произвел эти ресурсы.
2. Ресурсы, произведенные в другом месте, помещаются на домашний тайл игрока.
3. Произведенные жетоны навыков помещаются за ширму игрока.
- 4, 5. Произведенные рабочие помещаются за ширму игрока.

## Транспортировка и улучшение

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

Стоимость улучшения показана внутри стрелки между верхним и нижним прямоугольниками.

Домашний тайл игрока и тайлы транспорта: farrier, stable, wainwright, позволяют перевозить ресурсы и улучшать тайлы. Чтобы улучшить тайл, игрок помещает рабочего на один из тайлов транспорта (или больше рабочих, если тайл транспорта уже был использован в этом сезоне). Затем игрок может переместить количество ресурсов, указанное на тайле транспорта, и улучшить один или два тайла деревни в своей деревне согласно имеющимся на тайле символам улучшения.

Ресурсы могут перевозиться только по дорогам. Количество ресурсов, указанное на тайле транспорта, можно разделить между одним или более ресурсами. Например, если транспортная емкость равна 2, то можно переместить 2 ресурса на соседний тайл или тайлы, либо...

можно переместить 1 ресурс на два тайла.

Ресурсы, необходимые для улучшения тайла деревни, должны находиться на этом тайле в момент выполнения улучшения. Израсходованные ресурсы помещаются обратно в общий запас.

Жетоны навыков, необходимые для улучшения, берутся из-за ширмы игрока и помещаются лицом вниз в общий запас.

Все ресурсы, не расходуемые на улучшение, а также рабочие (если тайл деревни уже был использован), которые находились на тайле до улучшения, остаются на нем после улучшения (переворачивания). После переворачивания ориентация тайла должна сохраниться.

## Транспортировка и улучшение

Тайлы деревни можно улучшить, перевернув их на другую сторону.

Стоимость улучшения показана внутри стрелки.

Чтобы перевезти ресурсы и/или улучшить тайл, поместите рабочего (-их) на домашний тайл или один из тайлов транспорта. На этих тайлах указано, сколько ресурсов можно перевезти и сколько тайлов можно улучшить.

Ресурсы могут перевозиться только по дорогам.

Количество ресурсов, указанное на тайле транспорта, можно разделить между одним или более ресурсами.

Ресурсы, необходимые для улучшения тайла деревни, должны находиться на этом тайле в момент выполнения улучшения.

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

Ресурсы, не расходуемые на улучшение, остаются на своем месте на улучшенном тайле. После улучшения ориентация тайла должна сохраниться.

## Конец сезона

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

### 1. Проигравшие ставки

Все игроки собирают рабочих, являющихся частью проигравших ставок, и помещают их обратно за свою ширму.

### 2. Тайлы деревни, на которые не было ставок

Все тайлы деревни, на которые не было ставок, убираются в коробку. Все находящиеся на них рабочие (в том числе зеленые рабочие) помещаются в мешочек.

### 3. Сбор выигранных тайлов деревни

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

- Берет все выигранные им тайлы деревни и всех находящихся на них рабочих.
- Помещает рабочих, составляющих выигравшие ставки, в мешочек (в том числе зеленых рабочих).

### 4. Сбор рабочих из своей деревни

Все рабочие, находящиеся на тайлах собственной деревни игрока, удерживаются владельцем деревни и помещаются за его ширму. (Обратите внимание, что рабочие, помещенные за ширму игрока зимой, учитываются при финальном подсчете очков.)

### 5. Тайлы порядка хода

- Весна, лето и осень:



i. Игрок, выигравший тайл порядка хода с номером 1, забирает рабочих и жетоны навыков с любой лодки по своему выбору. Рабочие и жетоны навыков помещаются за ширму игрока.

остальные игроки, не выигравшие тайлов порядка хода, в порядке по часовой стрелке, начиная с нового первого игрока.

Если тайл первого игрока не разыгран, отсчет ведется,

начиная с прежнего первого игрока. Игрок может взять содержимое только одной лодки, даже если он выиграл на торгах более одного тайла порядка хода.



iii. Обычно находится игрок, который выиграл тайл порядка хода с маркером первого игрока. Когда этот тайл разыгран, указанный игрок немедленно становится новым первым игроком и берет маркер первого игрока.

iv. Если никто из игроков не делал ставки на тайл порядка хода с маркером первого игрока, то после того, как все игроки взяли своих рабочих и жетоны навыков, игрок слева от прежнего первого игрока становится новым первым игроком и получает маркер первого игрока.

v. Поместите рабочих, использованных для ставок на тайлы порядка хода, в мешочек (в том числе зеленых рабочих).

### b. Зима:

i. На лодках не прибывают ни новые рабочие, ни жетоны навыков.

ii. Игрок, выигравший тайл порядка хода с номером 1, берет себе этот тайл и тайл лодки по своему выбору. Игрок(и), выигравшие тайлы порядка хода с номерами 2, 3 и 4 (если таковые были), делают затем то же самое. Если игрок выиграл более одного тайла порядка хода, он берет себе все эти тайлы порядка хода, но не берет второй тайл лодки.

iii. Затем в порядке по часовой стрелке, начиная с нового первого игрока, все игроки, не выигравшие тайлов порядка хода, выбирают себе по лодке из тех, что остались. В редком случае, когда тайл первого игрока зимой не разыгран, отсчет ведется, начиная с прежнего первого игрока. После этого маркер первого игрока передается игроку, сидящему слева от прежнего первого игрока.

iv. Тайлы порядка хода и тайлы лодок добавляются к деревням игроков.

## Конец сезона

1. Соберите рабочих, являющихся частью проигравших ставок.

2. Удалите все тайлы деревни, на которые не было ставок.

3. По часовой стрелке каждый игрок:

- Берет тайлы, которые он выиграл, и всех находящихся на них рабочих.
- Помещает рабочих, составляющих выигравшие ставки, в мешочек.

4. Каждый игрок собирает всех рабочих, находящихся на тайлах его деревни, и помещает их за свою ширму.

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

В порядке номеров на выигранных тайлах порядка хода игроки берут рабочих и жетоны навыков с выбранных ими лодок.

Игрок, который выиграл тайл порядка хода с маркером первого игрока, берет маркер первого игрока.

b. Тайлы порядка хода (зима):

В порядке номеров на выигранных тайлах порядка хода игроки забирают выигранные ими тайлы порядка хода и по одной (не более) лодке.

Все игроки, не выигравшие тайлов порядка хода, выбирают себе по лодке из тех, что остались.

Тайлы добавляются к деревням игроков.

## 6. Расширение деревень

Игроки одновременно добавляют тайлы деревни, а зимой еще тайлы порядка хода и тайлы лодок, к своим деревням.

Все соединяемые стороны тайлов: **A** дорога, **B** поле без дороги и **C** вода, должны соответствовать друг другу. Обратите внимание, что **D** домашние тайлы имеют по 5 дорог, **E** 12 весенних тайлов имеют по 4 дороги, **F** 8 летних тайлов без лодок имеют по 3 дороги, **G** 4 тайла летних лодок не имеют дорог, **H** 12 осенних тайлов имеют по 2 дороги, **I** 12 зимних тайлов имеют по 1 дороге.



**J** При игре 3-6 игроков рекомендуется не размещать тайлы с дорогами так, чтобы они мешали расположить тайлы у водной стороны домашнего тайла, поскольку это мешает игрокам получить выгоду от тайла лодки Sea Breeze в случае его приобретения. **K** Заметьте, что тайлы лодок (включая 4 летние лодки) необязательно размещать так, чтобы они присоединялись водными сторонами.

Обратите внимание, что ресурсы могут перемещаться только по дорогам или, если они получены вне деревни игрока, напрямую на домашний тайл. Поэтому игрокам следует помещать **L** тайлы, требующие ресурсов для выполнения улучшения, поближе к **M** тайлам, производящим ресурсы, если это возможно.

Единожды размещенные, тайлы не могут переставляться или поворачиваться.

## Расширение деревень

Игроки одновременно добавляют тайлы деревни к своим деревням.

Все соединяемые стороны тайлов должны соответствовать друг другу.

Тайлы лодок необязательно размещать так, чтобы они были присоединены водными сторонами.

Ресурсы могут перемещаться только по дорогам. Если ресурсы получены вне деревни игрока, они помещаются напрямую на домашний тайл.

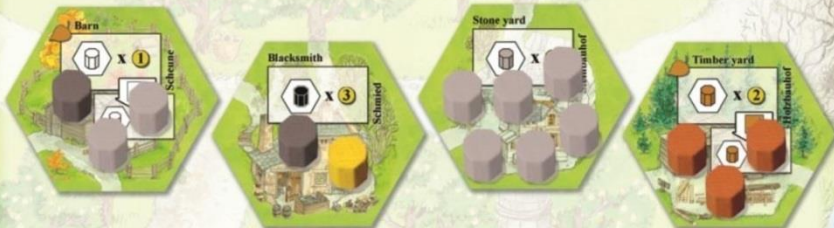
Единожды размещенные, тайлы не могут переставляться или поворачиваться.



## Финальный подсчет очков

Игра заканчивается по окончании зимы.

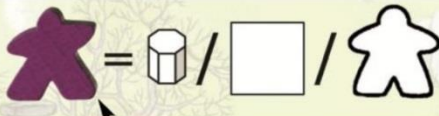
Игроки подсчитывают очки за тайлы в своих деревнях и за свои фишки золота.



Только ресурсы, размещенные на осенних тайлах **barn**, **blacksmith**, **stone age** и **timber yard** в ходе игры, учитываются при подсчете очков за эти тайлы. (Заметьте, что золото может использоваться как замена любому ресурсу на тайлах **barn**, **blacksmith**, **stone age** и **timber yard**, если оно было доставлено туда в ходе игры. Однако золото, использованное на этих тайлах, уже не приносит 1 очко как золото, так как каждый элемент учитывается при подсчете очков только один раз.) Ресурсы, находящиеся на тайлах **barn**, **blacksmith**, **stone age** и **timber yard**, нельзя учесть повторно при начислении очков за другие тайлы, дающие очки за ресурсы: **jeweller**, **mercier's guild**, **watermill** и **windmill**.

Все остальные ресурсы, а также навыки и рабочие могут быть распределены на другие тайлы, как желает игрок. Их перевозка не требуется. Каждый элемент может быть учтен при подсчете очков только один раз и может быть приписан только к одному тайлу. Например, один рабочий не может быть приписан одновременно к **apothecary** и **craftsman's guild**, а один ресурс – к **watermill** и **windmill**.

Тайлы, конвертирующие ресурсы, навыки или рабочих в победные очки, могут быть посчитаны несколько раз, если игрок имеет достаточное количество ресурсов, навыков или рабочих. Тайлы с указанием очков в правом верхнем углу (например, **Keythedral**) приносят указанные очки.



Для цели начисления очков, **фиолетовый маркер первого игрока** может быть объявлен выигравшим его игроком любым ресурсом, навыком или рабочим любого цвета и при необходимости помещен на **barn**, **blacksmith**, **stone age** или **timber yard**.

Каждая фишка **золота** приносит по 1 очку, если она не была использована при подсчете очков за какой-либо тайл. Например, если фишка золота принесла 2 очка при начислении очков за тайл **jeweller**, она не приносит еще 1 очко.

Игрок, набравший больше всех очков, становится **победителем**. Если получилась ничья, то игроки должны сыграть еще раз для выявления победителя.

## Финальный подсчет очков

Игра заканчивается по окончании зимы.

Игроки подсчитывают очки за тайлы в своих деревнях и за свои фишки золота.

Ресурсы, размещенные на тайлах **barn**, **blacksmith**, **stone age** и **timber yard** в течение игры, учитываются при подсчете очков за эти тайлы.

Все остальные ресурсы, а также навыки и рабочие могут быть распределены на другие тайлы, как желает игрок. Их перевозка не требуется. Каждый элемент может быть учтен при подсчете очков только один раз и может быть приписан только к одному тайлу.

**Фиолетовый маркер первого игрока** может быть засчитан как любой ресурс, навык или рабочий любого цвета.

Каждая фишка **золота** приносит по 1 очку, если она не была использована при подсчете очков за какой-либо тайл.

Игрок с наибольшим количеством очков – **победитель**.

## Тайлы деревни – подробно

Далее фраза «помещает рабочего на тайл» означает первое использование тайла. Повторные использования требуют больше рабочих, как объясняется в разделе «Производство».

### Тайлы порядка хода



Тайлов порядка хода четыре. В зависимости от количества игроков некоторые из этих тайлов могут не участвовать в игре. Используемая сторона тайла тоже зависит от количества игроков. Черные рабочие в верхней части каждого тайла показывают, в каких играх участвует тайл и какая его сторона видна. Тайлы выкладываются так, как описано в разделе «Подготовка к игре» на стр. 2.

Числа в прямоугольниках показывают, в каком порядке игроки будут выбирать содержимое лодок весной, летом и осенью, а также выбирать лодку для присоединения к своей деревне в конце зимы.

Фиолетовый рабочий на тайле показывает, кто будет первым игроком в следующем сезоне: летом, осенью или зимой, и игрок, выигравший этот тайл на торгах, получает маркер первого игрока. В конце зимы игрок, выигравший тайл с изображением фиолетового рабочего, также получает фиолетовый маркер первого игрока.

Зимой игрок может выиграть несколько тайлов порядка хода, и все они присоединяются к его деревне. При финальном подсчете очков каждый тайл порядка хода приносит по 1 очку за каждый примыкающий к нему тайл. Заметьте, что если игрок не владеет также летней лодкой 2a, все соединяемые стороны тайлов должны соответствовать друг другу: дорога, поле без дороги, вода. Однако игрок не обязан присоединять лодки к водной стороне домашнего тайла, если он этого не хочет. Выгоды от такого присоединения возникают только при наличии у игрока тайла лодки Sea Breeze.

### Лодки

Каждый игрок получит по 1 лодке в конце зимы. Каждая из лодок принесет победные очки, как описано ниже:



**Keyflower** (2+ игроков). По 1 очку за каждую единицу транспортной емкости игрока. (Очки могут быть удвоены, если игрок также владеет летней лодкой 2b.)



**Sea Bastion** (2+). По 1 очку за каждый тайл, через который проходит дорога, образующая замкнутую петлю, которую можно полностью обойти, не проходя ни по какому ее участку дважды.



**Sea Breeze** (3+). Очки, указанные на тайле, за каждую лодку (включая летние), которая соединена рекой с домашним тайлом.

Примечания: 1. Игрокам следует избегать такого размещения тайлов с дорогами, которое может помешать соединить лодки с домашним тайлом (если у них нет лодки 2a). (См. рис. на стр. 8). 2. Игрок может не соединять водные стороны тайлов лодок, но тогда он не получит очки за Sea Breeze.



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



**Invincible** (5+). 5 очков.



**White Wind** (6). 1 очко за каждого рабочего, имеющегося у игрока в конце игры. Это рабочие, которых игрок использовал в своей деревне и которых он не использовал зимой.

Обратите внимание, что каждый рабочий учитывается при подсчете очков только один раз. Если рабочий уже учтен при подсчете очков за apothecary, craftsman's guild, Key market или village hall, он не учитывается при подсчете очков за White Wind.

### Летние лодки

Тайлы летних лодок имеют символ сезона на обеих сторонах, так что любая сторона может быть лицевой в игре. Сторона выбирается случайным образом при вводе тайла в игру. Эти тайлы не улучшаются и не переворачиваются. Когда такой тайл имеется в деревне игрока, он предоставляет этому игроку особую возможность. Игроку не нужно помещать рабочего на тайл, чтобы воспользоваться этой возможностью, более того, рабочих нельзя ставить на тайлы летних лодок. Только владельцы лодок могут воспользоваться их возможностями.



**Boat 1a** (лодка 1a). Когда игрок берет рабочих с лодки в конце лета или осени, он берет двух дополнительных рабочих из мешочка, при наличии. Когда игрок берет тайл лодки в конце зимы, он берет двух рабочих из мешочка.

Заметьте, что это единственные новые рабочие, которых какой-либо игрок получает в конце зимы. Рабочие берутся из мешочка после того, как все рабочие (включая зеленых) из выигравших ставок этого раунда, помещены в мешочек.



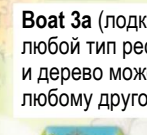
**Boat 1b** (лодка 1b). Когда игрок берет рабочих с лодки в конце лета или осени, он дополнительно берет одного зеленого рабочего из запаса, при наличии. Когда игрок берет тайл лодки в конце зимы, он также берет одного зеленого рабочего из запаса, при наличии. Заметьте, что это единственный новый рабочий, которого какой-либо игрок получает в конце зимы.



**Boat 2a** (лодка 2a). При транспортировке ресурсов они могут перевестись не только по дорогам, но и через поля (где нет дорог). Кроме того, при добавлении тайлов в свою деревню игрок не обязан соединять только соответствующие друг другу стороны (дороги, поля без дорог и воду). Эта возможность не влияет на начисление очков за лодку Sea Bastion, для которого необходимо, чтобы дороги образовывали петлю.



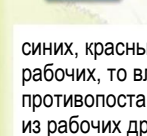
**Boat 2b** (лодка 2b). Все транспортные емкости и возможности улучшения тайлов игрока удваиваются. Если игрок владеет лодкой Keyflower в конце игры, очки, которые она приносит, удваиваются.



**Boat 3a** (лодка 3a). При улучшении тайлов любой тип ресурса: золото, железо, камень и дерево может использоваться как замена любому другому ресурсу.



**Boat 3b** (лодка 3b). При финальном подсчете очков золото, железо, камень и дерево могут заменить любой другой ресурс.



**Boat 4a** (лодка 4a). Если другой игрок сделал ставку на тайл деревни, используя синих, красных или желтых (но не зеленых) рабочих, то владелец лодки может противопоставить ей ставку, составленную из рабочих другого цвета (в том числе зеленого). Однако все рабочие, используемые в ставке, должны быть одного цвета. При подобном несоблюдении правила одного цвета рабочие кладутся горизонтально для облегчения их идентификации.



Если все рабочие из ставок других игроков на этот тайл перемещаются в другое место, поскольку эти ставки были перебиты, и на тайле нет использующих его рабочих, то лежащие горизонтально рабочие ставятся вертикально и их цвет становится новым цветом ставок и использования этого тайла.



**Boat 4b** (лодка 4b). Если на тайл уже были сделаны ставки или он уже используется для производства, владелец лодки 4b может не следовать правилу одного цвета (даже если использовались зеленые рабочие) при размещении рабочих на этом тайле для производства. Он может использовать рабочих любого цвета, в том числе нескольких разных цветов одновременно. При подобном несоблюдении правила одного цвета все рабочие, цвет которых отличается от начального, кладутся горизонтально для облегчения их идентификации. Горизонтальные рабочие учитываются при применении ограничения на максимальное число рабочих (6), которые могут использовать один тайл. Другие игроки должны продолжать применять цвет стоящих рабочих при использовании или выставлении ставок на тайлы с горизонтальными рабочими. Если тайл еще не используется и на него нет ставок, то игрок должен размещать рабочих вертикально, как обычно, и они должны быть одного цвета.

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



**Alehouse** (пивная) и **Inn** (гостиница). Игрок помещает рабочего на этот тайл и затем вытягивает из мешочка указанное число рабочих, при наличии, и кладет их за свою ширму.



**Apprentice Hall** (ремесленная школа). Игрок помещает рабочего на этот тайл и затем берет наугад жетон навыка (или жетоны навыков, если этот тайл был улучшен) из стопки запаса и кладет его за свою ширму.



**Barn** (амбар), **Blacksmith** (кузнец), **Stone yard** (склад камня) и **Timber yard** (склад лесоматериалов). Владелец тайла получит очки за каждый ресурс указанного типа, находящийся на этом тайле в конце зимы. (Если ресурсы принесли очки этим способом, их уже нельзя учесть при подсчете очков за тайлы jeweller, mercer's guild, watermill и windmill.)



**Brewer** (пивовар). Игрок помещает рабочего на этот тайл и затем кладет жетон навыка любого типа лицом вниз в стопку запаса. Затем игрок вытягивает указанное количество рабочих из мешочка, при наличии, и помещает их за свою ширму.



**Carpenter** (плотник), **Mason** (каменщик) и **Smelter** (плавильщик).

Игрок помещает рабочего на этот тайл и затем кладет жетон навыка указанного типа лицом вниз в стопку запаса. Затем игрок берет указанные ресурсы из запаса, при наличии. Если тайл находится в собственной деревне игрока, то ресурсы помещаются на этот тайл. Если тайл находится в чужой деревне, то ресурсы помещаются на домашний тайл игрока.



**Fair** (ярмарка), **Peddler** (коробейник) и **Store** (лавка).

Игрок помещает рабочего на этот тайл и затем помещает еще одного рабочего указанного цвета в мешочек. Затем игрок берет указанное количество зеленых рабочих из запаса, при наличии. Если зеленых рабочих в запасе недостаточно, нельзя брать недостающих зеленых рабочих из мешочка.



**Farrier** (ветеринар), **Homes** (домашние тайлы) от 1 до 6, **Stable** (конюшня) и **Wainwright** (карьерник). Когда рабочий помещается на один из этих тайлов (в деревне любого игрока), игрок может перевезти ресурсы в своей деревне и улучшить здания в своей деревне.

Игрок может переместить количество ресурсов, указанное на телеге, и улучшить количество тайлов деревни, обозначенное символами улучшения (один или два).

Ресурсы должны перевозиться по дорогам. Количество ресурсов, указанное на тайле транспорта можно разделить между одним или более ресурсами одного или разного типов. Например, если транспортная емкость равна 2, то можно переместить 2 ресурса на соседний тайл или тайлы, либо 1 ресурс на два тайла.



**Forge** (кузница), **Goldsmith** (ювелир), **Sawmill** (лесопилка), **Sculptor** (скульптор) и **Well** (колодець). Эти тайлы приносят лишь очки в конце игры.



**Gold mine** (золотой рудник), **Key mine** (шахта), **Keystone quarry** (каменоломня), **Keywood** (лес), **Miner** (шахтер), **Quarryman** (каменолом) и **Woodcutter** (дровосек). Игрок помещает рабочего на этот тайл и берет указанное количество ресурсов из запаса, при наличии. Все ресурсы, произведенные в собственной деревне игрока, помещаются на этот тайл. Все ресурсы, произведенные в деревне другого игрока или во время торгов по тайлу, помещаются на домашний тайл игрока.



**Hiring fair** (ярмарка работников). Игрок помещает рабочего на этот тайл и затем кладет жетон навыка любого типа лицом вниз рядом со стопкой запаса жетонов навыков. Затем игрок берет наугад два (или три, если тайл был улучшен) жетона навыков из стопки запаса и помещает эти жетоны за свою ширму. Сброшенный жетон навыка затем перемешивается с остальными жетонами навыков в стопке запаса.



**Tavern** (таверна). Игрок помещает рабочего на этот тайл и затем сбрасывает еще одного рабочего. Затем игрок вытягивает указанное количество рабочих из мешочка, при наличии, и помещает их за свою ширму.

После того, как рабочие взяты из мешочка, туда помещается сброшенный рабочий. Даже если рабочих в мешочке не хватило, игрок не может забрать сброшенного рабочего назад.



**Workshop** (мастерская). Если этот тайл не улучшен, игрок помещает на него рабочего и затем берет один из трех указанных ресурсов из запаса, при наличии. Если этот тайл улучшен, игрок помещает на него рабочего и затем берет все три указанных

ресурса из запаса, при наличии. Все ресурсы, произведенные в собственной деревне игрока, помещаются на тайлы, которые произвели эти ресурсы. Все ресурсы, произведенные в деревне другого игрока или тайлом, выставленным на торги, помещаются на домашний тайл игрока.

### Зимние тайлы



**Apothecary** (аптека). Владелец получает по 3 очка за каждых 5 рабочих (включая зеленых), имеющихся у него в конце игры. Заметьте, что это включает рабочих, размещенных в собственной деревне игрока зимой.



**Craftsman's guild** (гильдия ремесленников). Владелец получает по 3 очка за каждый набор из синего, красного и желтого рабочих, имеющийся у него в конце игры. Заметьте, что это включает рабочих, размещенных в собственной деревне игрока зимой. Также

заметьте, что нельзя заменить зелеными рабочими рабочих других цветов.



**Jeweller** (торговец драгоценностями). Владелец получает по 2 очка за каждое золото, имеющееся у него в конце игры, вместо обычного 1 очка.



**Key guild** (гильдия). Владелец получает по 10 очков за каждые 5 жетонов навыков, имеющиеся у него в конце игры.



**Keythedral** (собор). Игрок получает 12 очков.



**Key market** (рынок). Владелец получает по 2 очка за каждого зеленого рабочего, имеющегося у него в конце игры.



**Mercer's guild** (гильдия торговцев). Владелец получает по 5 очков за каждый набор из трех разных ресурсов, имеющийся у него в конце игры. Заметьте, что золотом можно заменить любой другой ресурс, но в этом случае оно не принесет 1 очко как золото.



**Scholar** (ученый). Владелец выбирает один из имеющихся у него типов жетонов навыков. Он получает по 3 очка за каждый жетон навыка этого типа, который имеется у него в конце игры.



**Scribes** (книжник). Владелец получает по 10 очков за каждый набор из трех разных жетонов навыков, имеющийся у него в конце игры.



**Village hall** (сельский клуб). Владелец выбирает один из имеющихся у него цветов рабочих. Он получает по 1 очку за каждого рабочего этого цвета, который имеется у него в конце игры. Заметьте, что это включает рабочих, размещенных в

собственной деревне игрока зимой.



**Watermill** (водная мельница). Владелец выбирает один из имеющихся у него типов ресурсов. Он получает по 1 очку за каждый ресурс этого типа, который имеется у него в конце игры. Заметьте, что игроку нет смысла выбирать золото, так как оно и так приносит по 1 очку в конце игры и не может быть посчитано дважды.



**Windmill** (ветряная мельница). Владелец получает по 5 очков за каждые 5 ресурсов любого типа, имеющиеся у него в конце игры.

## Благодарности

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](mailto:rqbrees@gmail.com)



Distributor:

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



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