

Korte spelbeschrijving

Keyflower is een Spel voor twee tot zes spelers en speelt in vier rondes. Iedere speelronde staat voor een seizoen: lente, zomer, herfst en tenslotte winter. Iedere speler begint met een thuis-tegel en een door toeval gevormd team van acht blauwe, rode en gele arbeiders. Met arbeiders van een bepaalde kleur kan de speler bieden op tegels waarmee hun dorp kan worden uitgebreid.

Arbeiders van de juiste kleur kunnen ook grondstoffen verschaffen, vaardigheden, andere arbeiders en punten, niet alleen van de eigen tegels van de speler, maar ook van de tegels in de dorpen van de andere spelers en van de nieuwe tegels die geveild worden. In het voorjaar, de zomer en de herfst, komen er meer arbeiders aan boord van de Keyflower en haar zusterschepen. Sommige van deze arbeiders bezitten de vaardigheden om de belangrijkste grondstoffen ijzer, steen en hout te bewerken. In de winter kiezen de spelers bepaalde dorps-tegels uit voor veiling en kunnen daarmee punten krijgen voor bepaalde combinaties van grondstoffen, vaardigheden en arbeiders.

De speler wiens dorp en arbeiders de meeste punten opbrengen, wint. Keyflower brengt de speler vele uitdagingen en doordat in ieder spel de dorps-tegels weer anders terechtkomen, is ieder spel anders. Tijdens het spel moet de speler er steeds kien op zijn grondstoffen, transport, opwaarderingmogelijkheden, vaardigheden en arbeiders het beste te benutten.

Verkorte spelregels

Speloverzicht

Het spel gaat over vier seizoenen.

Elke speler begint het spel met een thuis-tegel en acht arbeiders.

Met de arbeiders bieden de spelers op tegels om het dorp te vergroten en om grondstoffen te verwerven.

In ieder seizoen komen er arbeiders aan boord van de Keyflower en de zusterschepen en zijn er nieuwe tegels om te veilen.

De speler die met zijn dorp en arbeiders de meeste punten haalt, wint.

Keyflower

Spelmateriaal en Sleutel

64 grote, zeshoekige tegels:

4 volgorde-tegels



6 scheeps-tegels



6 thuis-tegels



48 dorps-tegels (waaronder 4 zomerschip-tegels)



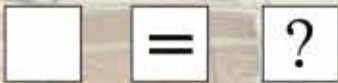
48 kleine vaardigheids-kaartjes:



16 aambeelden

16 pikhouwelen

16 zagen



tegels naar keuze van de speler

zelfde soort tegel

tegels door toeval gekozen

Voor ieder seizoen zijn er 12 dorps-tegels. De tegels zijn aan een symbool te herkennen: lente , zomer , herfst  en winter .

120 achthoekige houten pionnen:



48 goud (geel)

24 ijzer (zwart)

24 steen (grijs)

24 hout (bruin)

Goud kan tijdens het spel altijd als vervanging voor iedere grondstof dienen, ook voor het tellen van punten. Goud is bij de eindtelling in principe een punt per pion waard.

6 huis-schermen

(met elk 2 schoorsteenstukken).



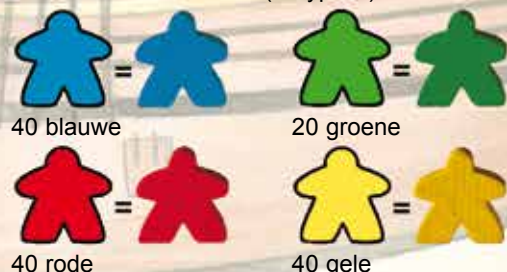
 = Opzetter naar keuze van de speler.

 = Een zelfde soort opzetter.

12 Plakst zakjes voor het bewaren van speelstukken.

Zwart stoffen zakje – voor de arbeiders.

141 Houten arbeiders ('Keyples'):



40 blauwe

20 groene

40 rode

40 gele

 = 
1 zwaaiende paarse, die geeft de eerste speler aan.

 Arbeider naar keuze van de speler

 Zelfde soort arbeider

 Door toeval gekozen Arbeider

Spelvoorbereiding

(letters verwijzen naar afbeeldingen op de onderkant van de doos.)

- Alle **blauwe, rode en gele arbeiders** gaan in het stoffen zakje.
- Alle **groene arbeiders** worden naast het speelveld klaargelegd.
- De **grondstof-pionnen** worden gesorteerd en naast het speelveld klaargelegd.
- De **vaardigheids-kaartjes** worden omgekeerd naast het speelveld gelegd.
- Elke speler krijgt een **huis-scherf**. Dat moet zorgvuldig in elkaar gezet worden, waarbij de dak-tegels de muren en het dak in elkaar houden.
- Elke speler trekt zonder te kijken acht **arbeiders** uit de zak en legt ze achter zijn huis-scherf, zodat de andere spelers ze niet kunnen zien.

De grote **zeshoekige tegels** worden op soort gesorteerd: thuis (6), schip (6), volgorde-tegels (4), lente (12), zomer (12), herfst (12) en winter (12). (Er zijn voldoende zipzakjes om alle soorten gescheiden te bewaren.)

- Elke speler trekt een **thuis-tegel**. Die legt hij voor zijn huis-scherf, waar alle andere spelers er bij kunnen. **II** De speler met het laagste getal op zijn thuis-tegel pakt de **paarse start-arbeider**.

- Het aantal **scheeps-tegels** dat voor het spel nodig is, hangt af van het aantal spelers. Op de rugzijde van de in het begin omgekeerd liggende tegels staat dat duidelijk aangegeven. Er zijn altijd net zo veel scheeps-tegels als spelers. De benodigde scheeps-tegels worden in een rij aan de rand van het speelveld gelegd, met het nummer naar het speelveld gericht. (Spelers moeten de waarde die op de rugzijde van deze scheeps-tegels staat leren kennen, want ze worden in de winter geveild.) leg net zo veel **arbeiders** en **vaardigheids-kaartjes** (open), op of naast de scheeps-tegels, als op die tegels staat aangegeven.

- Leg net zo veel **volgorde-tegels** als scheeps-tegels naast het spel. Op de tegels staat dat precies aangegeven. Leg de volgorde-tegels dicht bij het speelveld. De kant waarop het aantal spelers staat moet zichtbaar zijn en naar het speelveld gericht.

Midden op het speelveld worden net zo veel **lente-tegels** gelegd, als in de tabel staat aangegeven. Leg deze tegels met het lente-symbool zichtbaar en net zo als de scheeps-tegels en de volgorde-tegels, zodat alle spelers ze goed kunnen zien.

Afhankelijk van het aantal spelers, aangegeven in de tabel, krijgt elke speler twee of drie ondersteboven gelegde winter-tegels. De spelers mogen zelf kijken welke **winter-tegels** ze hebben, maar de medespelers mogen dat niet zien.

Alle in dit Spel niet gebruikte scheeps-, volgorde-, lente- en Winter-tegels worden in die doos teruggelegd.

Leg de 12 **zomer-** en de 12 **herfst-tegels** beide op een stapel. Ze gaan later in het spel meedoen.

Tabel: aantallen **hex-tegels** die in het spel gebruikt worden

aantal spelers	2	3	4	5	6
thuis-	2	3	4	5	6
scheeps-	2	3	4	5	6
volgorde-	1	2	3	4	4
lente-, zomer- en herfst-	6	7	8	9	10
winter- per speler	3	3	3	2	2
winter- in het spel gebracht	2-6	3-9	4-12	5-10	6-12

Spelvoorbereiding

Alle **blauwe, rode en gele arbeiders** gaan in het stoffen zakje.

Alle **groene arbeiders, grondstof-pionnen** en **vaardigheids-kaartjes** worden naast het speelveld klaargelegd.

Elke speler krijgt een **huis-scherf**.

Elke speler trekt ongezien acht **arbeiders** uit het zakje.

De **zeshoekige tegels** worden op soort gesorteerd: thuis-, scheeps-, volgorde-, lente-, zomer-, herfst- en winter-tegels.

Elke speler krijgt een **thuis-tegel**. De speler waarvan de thuis-tegel het laagste nummer heeft, pakt de **paarse startarbeider**.

Er worden net zoveel scheeps-tegels op een rij aan de rand van het speelveld gelegd als er spelers zijn. Leg het aangegeven aantal **arbeiders** en **vaardigheids-kaartjes** op of naast elke scheeps-tegel.

Leg het aangegeven aantal **volgorde-tegels** onder de scheeps-tegels, dicht bij het speelveld. De kant met het getal voor het aantal spelers moet zichtbaar zijn.

In het midden van het speelveld worden zoveel **lente-tegels** gelegd als in de tabel staat, waarbij de kant met het lente-symbool zichtbaar is.

Elke speler krijgt twee of drie omgekeerde **winter-tegels**, zoals in de tabel aangegeven.

Leg de **zomer- en herfst-tegels** op twee stapels klaar. Ze worden later in het spel gebruikt.

In de tabel links wordt precies aangegeven hoeveel tegels er nodig zijn bij een bepaald aantal spelers.

Begin van een seizoen

Als alles klaargelegd is, zoals hiervoor beschreven, kan het spel beginnen. De speler die de **thuis-tegel met het laagste nummer** heeft, mag beginnen met de **lente** en pakt de **paarse startarbeider**.

In de **zomer**, de **herfst** en de **winter** mag de speler beginnen, die in het vorige seizoen de veiling voor de **startspeler-tegel met het hoogste nummer** heeft gewonnen (hij krijgt de paarse startarbeider).

Bovendien worden in de **zomer** en de **herfst** net zo veel nieuwe arbeiders (uit het zakje) en vaardigheids-kaartjes (open) op de scheeps-tegels gelegd, als daar aangegeven is. In het onwaarschijnlijke geval dat er niet meer genoeg arbeiders in het zakje zijn, krijgen de schepen om beurten steeds één arbeider, tot de arbeiders op zijn. Er mogen nooit meer arbeiders op een schip geplaatst worden als daar aangegeven is. In de **winter** worden er geen nieuwe arbeiders of vaardigheids-kaartjes op de schepen gelegd.

In de **zomer** en de **herfst** worden er net zoveel **dorps-tegels** midden op het speelveld gelegd als in de tabel op bladzijde 2 staat aangegeven. Leg de kant met het symbool van het seizoen boven. Bedenk dat de zomer-scheeps-tegels, als ze getrokken worden, aan beide kanten het symbool voor de zomer hebben. Welke kant boven ligt hangt dus van het toeval af. (De zomer-scheeps-tegels worden in het spel niet omgedraaid of opgewaardeerd). Overtollige tegels worden in de doos teruggelegd, ze worden in dit spel niet gebruikt.

In de **winter** kiest elke speler één of meer van zijn winter-tegels die bij de voorbereiding van het spel zijn gekregen. (We raden aan dat alle spelers de tegels in 'de vuist' nemen) De spelers openen dan tegelijkertijd hun hand, zonder daarbij de voorkant van de tegels te laten zien. Alle gekozen tegels worden dan blind in het speelveld gelegd. We laten ze blind liggen en mengen ze (als er meer dan twee spelers zijn) en daarna worden ze open gelegd en kann er op geboden worden net zoals bij de voorgaande seizoenen, maar zonder dat de spelers weten wie welke tegel gekozen heeft. De niet gekozen tegels gaan terug in de doos en worden in dit spel niet meer gebruikt.

In zijn **speelbeurt** zet een speler één of meer arbeiders op slechts één plaats, om ofwel:

- Op een **dorps-tegel** of een **volgorde-tegel te bieden*** (zie „bieden”), of om
- Een dorps-tegel te **benutten** (zie „productie”, „transport” en „opwaarderen”).

* Voor de scheeps-tegels wordt niet direct met arbeiders geboden, maar de spelers kiezen de bemanning van hun schepen in die volgorde, waarin ze succesvol voor de volgorde-tegels geboden hebben.

In ieder seizoen gaat het spel net zo lang met de wijzers van de klok mee tot alle spelers na elkaar gepast hebben. Dus een speler die gepast heeft kan weer spelen als niet alle andere spelers na hem ook gepast hebben.

Begin van een seizoen

De speler die die de thuis-tegel met het laagste nummer heeft, begint met het **voorjaar** en neemt de **paarse startarbeider**.

In de **zomer**, de **herfst** en de **winter** is diegene de startspeler, die in het voorgaande seizoen de veiling voor de startspeler-tegel met het hoogste nummer gewonnen heeft.

Draai de **scheeps-tegels** om, zodat het symbool van het nieuwe seizoen te zien is.

In de **zomer** en de **herfst** worden nieuwe arbeiders en vaardigheids-kaartjes (open) op de schepen gelegd.

In de **zomer** en de **herfst** worden er net zo veel **dorps-tegels** midden op het speelveld gelegd als in de tabel op pagina 2 staan aangegeven.

In de **winter** kiest elke speler één of meer van de winter-tegels die aan het begin van het spel zijn verkregen. (Ook op deze tegels wordt op de gebruikelijke manier geboden.)

Per speelbeurt zet elke speler één of meer arbeiders op slechts één plek, om ofwel:

- Op een dorps-tegel of een volgorde-tegel te **bieden**, of
- Een dorpstegel te **benutten**.

Er wordt net zo lang gespeeld met de wijzers van de klok mee, tot alle spelers direct na elkaar gepast hebben.

Bieden

Dorps-tegels

Om zijn dorp met dorps-tegels uit te breiden, moet een speler bij de veiling meer arbeiders bieden dan de andere speler(s).

1. Om te bieden, kiest een speler een dorps-tegel of een volgorde-tegel uit om op te bieden, en zet dan één of meer arbeiders aan zijn kant van de tegel. Deze arbeiders pakt de speler uit zijn voorraad achter zijn huis-scherf of van een verloren veiling. Een speler mag arbeiders waarmee hij een veiling gewonnen heeft, niet meer bij het dorp weghalen.



2. Alle arbeiders waarmee geboden wordt, moeten dezelfde kleur hebben als alle andere arbeiders die rondom de tegel staan (als bieding) of al op de tegel staan (om die tegel te gebruiken). (Groene arbeiders dienen niet als joker voor andere kleuren.)



3. Als er al een speler heeft geboden op een tegel, moet het volgende bod altijd met meer arbeiders zijn. Er is geen maximum aan het aantal arbeiders.

4. In zijn speelbeurt kan een speler zijn bod verhogen door arbeiders toe te voegen. Het nieuwe totaal aantal arbeiders moet echter een winnend bod worden, of blijven.

5. Als een groep arbeiders overboden wordt, kunnen die arbeiders elders ingezet worden, (ook voor een ander bod, op dorps-tegels voor productie of in het zakje als onderdeel van een ruil), maar ze moeten als groep bij elkaar blijven. Als een speler een groep arbeiders verplaatst, kan hij die groep overboden arbeiders vergroten met andere overboden arbeiders of vanuit de voorraad van achter zijn huis-scherf. Arbeiders mogen niet terug achter het huis-scherf.

Volgorde-tegels

Spelers kunnen ook arbeiders aan hun kant van een volgorde-tegel neerzetten om er op te bieden. Deze tegels worden niet bij het dorp van de speler aangelegd behalve aan het einde van de **winter**. De volgorde-tegels bepalen de volgorde waarin de spelers de arbeiders en de vaardigheids-kaartjes van de boot pakken, en ze bepalen ook wie met het volgende seizoen mag beginnen.

Een speler mag op verschillende volgorde-tegels bieden, maar hij krijgt slechts de arbeiders en vaardigheids-kaartjes van één boot. In de **winter** krijgt hij wel alle volgorde-tegels waarop zijn bod het winnende bod was.



Bieden

Een speler biedt op dorps-tegels door één of meer arbeiders aan zijn kant van de dorps-tegel neer te zetten.

Alle arbeiders waarmee op een tegel geboden wordt, moeten dezelfde kleur hebben als de andere arbeiders die al rondom- of op de tegel staan. (Groene arbeiders dienen niet als joker voor andere kleuren.)

Een nieuw bod moet altijd met meer arbeiders zijn dan de al staande biedingen voor die tegel.

Wanneer een groep arbeiders overboden wordt, kan die groep ergens anders voor gebruikt worden, ze moeten echter als groep bij elkaar blijven.

Volgorde-tegels

Op de volgorde-tegels wordt op dezelfde manier geboden als op de dorps-tegels.

De volgorde-tegels bepalen in welke volgorde de spelers arbeiders en vaardigheids-kaartjes van de schepen mogen nemen; en ook wie er in het volgende seizoen mag beginnen.

Productie

Een speler kan grondstoffen, vaardigheden, meer arbeiders en punten krijgen, door arbeiders op de tegels in zijn eigen dorp te zetten, in de dorpen van andere spelers en – behalve in de winter – op de tegels van dat seizoen waarop geboden wordt.

Als een tegel voor de eerste keer in dat seizoen gebruikt wordt zet een speler meestal een* arbeider op die tegel.

Als het om een tegel van het betreffende seizoen gaat, waarop dus ook geboden kan worden, moet de daarop gezette arbeider dezelfde kleur hebben – indien van toepassing - als de arbeiders waarmee al geboden wordt.



Normaal gesproken kan een speler een tegel die al een keer gebruikt is opnieuw benutten, door er twee* arbeiders op te zetten met dezelfde kleur als de arbeider die er al op stond. Zo kan een tegel ook voor de derde keer gebruikt worden, door er drie* arbeiders van dezelfde kleur op te zetten als de arbeiders die er al op staan. In ieder seizoen kunnen echter maximaal zes arbeiders op een tegel geplaatst worden.

Wie een tegel benut, krijgt onmiddellijk het op die tegel aangegeven voordeel.

1. Grondstoffen van een tegel in het eigen dorp van de speler, worden op de tegel gelegd waar die grondstoffen vandaan komen.
2. Grondstoffen van een tegel uit het dorp van een andere speler, of van een tegel waarop geboden wordt, worden op de eigen thuis-tegel gelegd.
3. Vaardigheids-kaartjes worden van de gedekte stapel genomen en achter het huis-scherf van de speler gelegd.
4. "Witte" arbeiders worden blind uit het zakje getrokken en achter het huis-scherf gelegd.
5. Groene arbeiders worden van de voorraad gepakt en achter het huis-scherf gelegd.

* Een speler mag meer arbeiders gebruiken dan minimaal nodig is. Dat kan bijvoorbeeld als hij een groep arbeiders, die niet gesplitst mag worden, van een verloren bieding verplaatst, of wanneer hij een andere speler daarmee wil verhinderen een tegel te gebruiken. Om een tegel te gebruiken is er tenminste één arbeider meer nodig dan bij het vorige gebruik. Als er bijvoorbeeld voor de eerste gebruik van een tegel in plaats van één, 2 arbeiders werden ingezet, zijn er voor de volgende gebruik tenminste 3 arbeiders nodig, waardoor er in dit geval in totaal 5 arbeiders zijn. Daardoor kann deze tegel in dit seizoen niet nog eens gebruikt worden, want per seizoen zijn maximaal 6 arbeiders per tegel toegestaan. Als er bij het eerste gebruik 3 of meer arbeiders werden ingezet, kann deze tegel dit seizoen niet weer gebruikt worden.

In het onwaarschijnlijke geval dat er niet meer genoeg grondstoffen, arbeiders of vaardigheids-kaartjes zijn, die een speler verdient, dan krijgt hij net zoveel als er nog zijn. Wat arbeiders betreft, mogen de spelers vóór ze op een tegel bieden aan het zakje voelen hoeveel er nog ongeveer zijn. De hoeveelheid resterende groene arbeiders, grondstoffen en vaardigheids-kaartjes kan elke speler zien voor hij op een tegel biedt. Het is niet toegestaan om in het zakje naar groene arbeiders te zoeken als de zichtbare voorraad op is.

Productie

Een speler mag zijn arbeiders op de tegels in zijn eigen dorp zetten, in het dorp van een andere speler, en bij de tegels van het geldende seizoen waarop geboden wordt.

Als een tegel in een seizoen voor de eerste keer gebruikt wordt, zet de speler er normaal gesproken één arbeider op.

Als er op een tegel geboden wordt, moet de er op gezette arbeider dezelfde kleur hebben als de arbeiders waarmee geboden wordt.

Normaal gesproken kann een speler een tegel voor de tweede keer gebruiken als hij er twee arbeiders bij op zet, en een derde keer als hij er drie arbeiders bij op zet. Deze arbeiders moeten dezelfde kleur hebben als de arbeiders die al op de tegel staan.

In elk seizoen kunnen steeds maximaal zes arbeiders op een tegel worden gezet.

1. Grondstoffen van een tegel in het eigen dorp van de speler, worden op de tegel gelegd waar die grondstoffen vandaan komen.
2. Grondstoffen van een tegel uit het dorp van een andere speler, worden op de eigen thuis-tegel gelegd.
3. Vaardigheids-kaartjes worden achter het huis-scherf van de speler gelegd.
- 4, 5. Arbeiders worden achter het zichtscherf van de speler gelegd.

Transport en opwaardering

De dorps-tegels kunnen opgewaardeerd worden (behalve de zomer- en de winter-scheeps-tegels), als ze omgedraaid worden. Wat er op de achterkant van de tegel staat, is te zien op het onderste, kleinere hokje aan de voorkant.

De kosten van het opwaarderen worden aangegeven in het pijlvormige veld tussen de beide hokjes.

De thuis-tegel van de speler en de transport-tegels hoefsmid, stal en wagenmaker, maken alle het transport van grondstoffen en de opwaardering van tegels mogelijk. Om een tegel op te waarderen, zet de speler tenminste één arbeider op een transport-tegel (of minstens twee of drie als de tegel al eerder in dit seizoen is gebruikt). De speler mag dan maximaal zo veel

grondstoffen verplaatsten als op de transport-tegel is aangegeven, en mag bovendien één of twee eigen dorps-tegels opwaarderen, zoals door het opwaardeer symbool is aangegeven.

Het vervoer van grondstoffen moet langs wegen gaan. Het op de transport-tegel aangegeven aantal grondstoffen, kan met één soort grondstof uitgevoerd worden, of verdeeld worden over verschillende grondstoffen. Als er bijvoorbeeld aangegeven is dat twee grondstoffen verplaatst mogen worden, kunnen twee (eventueel verschillende) grondstoffen via een weg naar één of twee aangrenzende tegels vervoerd worden, of ...

één grondstof kan twee tegels verder verplaatst worden.

De grondstoffen die voor het opwaarderen nodig zijn, moeten op de thuis-tegel staan als de opwaardering wordt gedaan. De gebruikte grondstoffen gaan terug in de voorraad.

De vaardigheids-kaartjes die voor de opwaardering nodig zijn, komen van achter het huis-scherm van de speler en worden daarna op de kop in de algemene voorraad teruggelegd.

De arbeiders en grondstoffen die voor het opwaarderen niet nodig zijn (als de dorps-tegel al gebruikt was), blijven op de tegel staan nadat hij opgewaardeerd (omgedraaid) is. Na het omdraaien moet de dorps-tegel in dezelfde richting liggen als daarvoor.

Transport en opwaardering

Dorps-tegels kunnen worden opgewaardeerd door ze om te draaien.

De kosten voor het opwaarderen staan in het pijlvormige hokje aangegeven.

Om grondstoffen te transporteren en/of dorps-tegel op te waarderen, zet de speler minstens één arbeider op zijn thuis- of transport-tegel. Deze tegels geven precies aan hoeveel grondstoffen vervoerd en hoeveel dorps-tegels opgewaardeerd kunnen worden.

Het transport van grondstoffen moet via wegen gebeuren.

Het aantal te vervoeren grondstoffen kan bereikt worden met één soort grondstof, of verschillende grondstoffen.

De voor de opwaardering noodzakelijke grondstoffen moeten al op de thuis-tegel van de speler staan, voordat hij aan het opwaarderen begint.

De voor de opwaardering benodigde vaardigheidstegels komen van achter het huis-scherm van de speler.

De grondstoffen die niet voor het opwaarderen van een dorps-tegel nodig zijn, blijven op de dorps-tegel staan na het opwaarderen. Na het opwaarderen moet de tegel in dezelfde richting liggen als daarvoor.

Einde van een seizoen

Een seizoen eindigt als alle spelers na elkaar aangeven dat ze van hun beurt geen gebruik maken (ze passen). Dan gebeurt het volgende:

1. Niet succesvolle biedingen

Alle Spelers zetten de arbeiders waarmee ze niet succesvol geboden hebben, terug achter hun huis-scherm.

2. Dorps-tegels zonder biedingen

Alle Dorps-tegels waarop geen bod is geplaatst, worden uit het spel genomen en in de doos gelegd. Alle arbeiders op deze tegels, ook de groene, gaan terug in het zakje.

3. Dorps-tegels met succesvol bod pakken

Beginnend met de startspeler en verder met de wijzers van de klok mee (om chaos te vermijden) doet elke speler nu het volgende:

a. Hij pakt de tegels waarop zijn bod het winnende is, en alle arbeiders die daar op staan.

b. Hij doet de arbeiders allemaal (ook de groene) in het zakje.

4. Arbeiders van het eigen dorp verzamelen

Elke speler verzamelt de arbeiders die hij in zijn eigen dorp heeft ingezet en legt ze achter zijn huis-scherm. (Let op: in de winter tellen de arbeiders achter het huis-scherm als punten bij de eindstand.)

5. Volgorde-tegels

a. Lente, zomer en herfst:

i. De speler die de volgorde-tegel met nummer 1 bij opbod gewonnen heeft, pakt de arbeiders en de vaardigheids-kaartjes van een schip naar eigen keuze, en legt ze achter zijn huis-scherm.

ii. De speler(s) die de volgorde-tegels 2, 3 en 4 gewonnen hebben komen nu aan de beurt en daarna de spelers zonder volgorde-tegel, met de klok mee, gezien vanaf de startspeler. Als niemand op de nieuwe startspeler-tegel geboden heeft, blijft de vorige startspeler ook in deze ronde de eerste die met het pakken van de scheepslading mag beginnen. Een speler kan maar van één boot de lading pakken, ook als hij meer volgorde-tegels heeft gewonnen.

iii. Meestal zal iemand de startspeler-tegel met de paarse arbeider bij opbod gewonnen hebben. Hij wordt dan direct de nieuwe startspeler en krijgt de paarse arbeider.

iv. Als er niemand op de paarse arbeider heeft geboden, pakken eerst alle spelers hun arbeiders en vaardigheids-kaartjes, waarna de linker buurman van de huidige startspeler de nieuwe startspeler wordt en de paarse arbeider krijgt.

v. Alle arbeiders waarmee op de volgorde-tegels is geboden, gaan in het zakje (ook de groene).

b. Winter

i. Er zijn geen nieuwe arbeiders of vaardigheidstegels op de schepen.

ii. De speler die de bieding op volgorde-tegel nummer 1 gewonnen heeft, pakt die tegel en een scheepstegel naar keuze. De spelers die de volgorde-tegels nummer 2, 3 en 4 gewonnen hebben (als dat zo is), doen hetzelfde. Wie meer dan één volgorde-tegel gewonnen heeft mag ze allemaal nemen, maar nooit meer dan één scheeps-tegel.

iii. Daarna pakken alle spelers die geen volgorde-tegel gewonnen hebben, met de wijzers van de klok mee vanaf de startspeler, een scheepstegel, als er nog eentje ligt. In het zeldzame geval dat er in de winter niemand op de nieuwe startspeler-tegel heeft geboden, blijft de vorige startspeler ook nu startspeler voor het kiezen van de scheeps-tegel, voordat zijn linker buurman de nieuwe startspeler wordt.

iv. De spelers leggen hun volgorde-tegels en scheeps-tegels aan hun dorp.

Einde van een seizoen

1. De Spelers nemen de arbeiders van hun **niet gewonnen biedingen** terug.

2. **Dorps-tegels, waarop niet geboden is**, worden uit het spel gehaald.

3. Met de wijzers van de klok mee doet elke speler daarna het volgende:

a. Hij **pakt de dorps-tegels**, waarop zijn bod het winnende is, en alle arbeiders die er op staan.

b. Hij doet alle arbeiders van zijn succesvolle bod in het zakje.

4. Hij verzamelt **alle arbeiders van zijn eigen dorp** en legt ze achter zijn huis-scherm.

5a. **Volgorde-tegels** (lente, zomer en herfst):

Op volgorde van de volgorde-tegels, pakken de spelers de arbeiders en de vaardigheidstegels van een schip naar keuze.

Wie de tegel met de paarse arbeider gewonnen heeft, wordt direct de nieuwe startspeler en krijgt de paarse startarbeider.

5b. **Volgorde-tegels** (winter):

Op volgorde van de gewonnen volgorde-tegels pakt elke speler één scheeps-tegel naar keuze.

Wie geen volgorde-tegel gewonnen had, pakt daarna een scheeps-tegel als die nog over is.

Elke speler legt de volgorde- en scheeps-tegels aan zijn eigen dorp.

6. Vergroting van dorpen

De spelers vergroten hun dorp tegelijk met de dorps-tegels, en in de winter ook met de volgorde- en scheeps-tegels.

De randen van de tegels moeten aan elkaar passen: **A** weg aan weg, **B** geen weg aan geen weg en **C** water aan water. Bedenk dat de **D** thuis-tegel vijf wegen heeft, **E** de 12 lente-tegels elk vier wegen hebben, **F** de 8 zomer-tegels zonder schip ieder drie wegen, **G** de 4 zomer-scheeps-tegels echter geen wegen hebben, **H** de 12 herfst-tegels hebben 2 wegen en **I** de 12 winter-tegels elk maar één weg.



1 In een spel met 3 tot 6 spelers kun je tegels met straten beter niet zo leggen, dat er daardoor geen tegels aan de waterkant van de thuis-tegel gelegd kunnen worden. Daardoor zou de winst van de scheeps-tegel "Sea Breese" verhinderd worden, als de speler die tenminste zou kunnen bemachtigen. **K** Pas op! – de scheeps-tegels hoeven niet zo gelegd te worden (ook niet de vier zomer-scheeps-tegels) dat hun waterkanten met elkaar verbonden worden.

Het is belangrijk om te weten dat grondstoffen alleen maar over een weg vervoerd kunnen worden en, als ze van buiten het eigen dorp komen, direct op de eigen thuis-tegel gelegd worden. Daarom moeten de spelers er op letten dat **L** de tegels die ze voor de opwaardering grondstoffen nodig hebben, zo dicht mogelijk bij **M** de plaats liggen waar die grondstoffen vandaan komen.

Een tegel die eenmaal ergens ligt mag niet meer verplaatst worden.

Vergroting van dorpen

De spelers vergroten tegelijkertijd hun dorp met de tegels die ze er bij kregen.

De kanten van de tegels moeten aan elkaar passen.

Scheeps-tegels hoeven niet altijd met hun waterkanten aan elkaar gelegd te worden.

Grondstoffen kunnen alleen maar over wegen vervoerd worden. Als ze van buiten het eigen dorp komen worden ze meteen op de thuis-tegel gelegd.

Eenmaal gelegde tegels mogen niet meer verplaatst worden.

Puntentelling na afloop van het spel

Het spel stopt aan het einde van de winter.

De spelers krijgen nu punten voor hun dorps-tegels en hun gouden pionnen.



Alleen de grondstoffen die in de loop van het spel op de herfst-tegels **schuur**, **smid**, **steenvoorraad** en **houtvoorraad** zijn gelegd, mogen daarop blijven staan om ze te kunnen tellen. (Let op!, goud kan andere grondstoffen vervangen op de schuur-, smids-, steenvoorraad- en houtvoorraad-tegels, als het goud er in de loop van het spel heen gebracht is. Maar als goud op een tegel als een andere grondstof gebruikt wordt, telt het niet ook nog als goud voor een punt, omdat iedere pion maar één maal geteld kan worden.) De grondstoffen die op de tegels schuur, smid, steenvoorraad en houtvoorraad blijven staan, kunnen niet voor de telling gebruikt worden van de andere tegels: juwelier, handelsgilde, watermolen en zaagmolen.

Alle andere grondstoffen, vaardigheden en arbeiders kunnen op de tegels gezet worden waar ze nodig zijn. Daarvoor is geen vervoer nodig. Ieder element kan maar eenmaal geteld worden en maar aan een bonus-tegel toegewezen worden. Een arbeider kan bijvoorbeeld niet geplaatst worden in de apotheek en het handwerkersgilde; en een grondstof kan niet toegewezen worden aan de watermolen en de windmolen.



Alle tegels waarvan grondstoffen, vaardigheden en arbeiders voor punten tellen, kunnen meer keren geteld worden, als de speler voldoende grondstoffen, vaardigheden en arbeiders heeft. Tegels waarop de punten rechtsboven staan aangegeven (zoals bijvoorbeeld de kathedraal) tellen voor zoveel punten als aangegeven.



Alleen voor de puntentelling, mag de **paarse startarbeider**, voor de speler die hem bij de telling bezit, naar eigen inzicht als grondstof, vaardigheid of arbeider van een bepaalde kleur ingezet worden, en daarom op de **schuur**, **smid**, **steenvoorraad** of **houtvoorraad** gezet worden.

Gouden pionnen zijn per stuk één punt waard, als ze niet al punten gekregen hebben, omdat ze een andere grondstof vervangen. Als bijvoorbeeld een gouden pion voor twee punten bij een juwelier geteld wordt, mag hij niet nog eens voor één punt goud geteld worden.

De speler met de meeste punten **heeft gewonnen**. Bij gelijke stand moet er nog eens gespeeld worden om een winnaar aan te kunnen wijzen.

Punten telling na het spel

Het spel stopt aan het einde van de winter.

De spelers krijgen punten voor hun dorps-tegels en hun gouden pionnen.

Grondstoffen die in de loop van het spel op de tegels **schuur**, **smid**, **steenvoorraad** en **houtvoorraad** zijn gezet, mogen daar voor de puntentelling blijven.

Alle andere grondstoffen, vaardigheden en arbeiders kunnen aan andere tegels toegewezen worden, als ze daar nodig zijn. Vervoer is daarvoor niet nodig. Elk element kan maar eenmaal tellen en maar aan één bonus-tegel toegewezen worden.

De **paarse startarbeider** kan naar believen gebruikt worden als grondstof, vaardigheid of als arbeider van een bepaalde kleur.

Gouden pionnen zijn ieder één punt waard, als ze niet gebruikt worden voor een ander doel.

De speler met de meeste punten is de **winnaar**.

De Dorps-tegels in Detail

Als „een arbeider op een tegel zetten“ (of iets dergelijks) wordt gezegd, wordt daarmee de tegel voor het eerst gebruikt. Voor elke volgende keer gebruiken zijn er meer arbeiders nodig, zoals bij „Productie“ uitgelegd is.

Volgorde-tegels



Er zijn vier volgorde-tegels. Afhankelijk van het aantal spelers zijn ze niet allemaal in het spel. Welke kant van de tegel boven ligt, hangt ook van het aantal spelers af. De zwarte symbolen voor arbeiders boven aan de tegel, geven aan bij hoeveel spelers de tegel gebruikt wordt en welke kant boven ligt. Deze tegels worden neergelegd, zoals bij de opbouw van het spel op pagina 2 beschreven is.

Het getal in het vakje geeft aan in welke volgorde de spelers in de zomer en in de herfst de lading en bemanning van een schip mogen halen, en waarin ze in de winter een schip kiezen om aan hun dorp te leggen.

Het symbool van de paarse arbeider geeft aan wie er in het volgende seizoen de startspeler zal zijn, zowel in de zomer, de herfst als in de **winter**; wie deze tegel bij de veiling wint krijgt de paarse startarbeider. De speler die aan het einde van de **winter** de tegel met de afbeelding van de paarse startspeler wint, pakt ook de paarse startarbeider.

In de winter kunnen de spelers meer dan één volgorde-tegel winnen en aan hun dorp leggen. Bij de puntentelling krijgt de speler voor elke volgorde-tegel 1 punt voor alle tegels die daaraan grenzen. Niet vergeten: behalve als de speler ook het zomer-schip 2a heeft, moeten alle aan elkaar liggende kanten passen: wegen, velden, water. Schepen hoeven niet persé aan de waterkant van de thuis-tegel aan te sluiten. Alleen als de speler het schip „Sea Breese“ heeft, levert dit voordeel op.

Schepen

Aan het einde van de winter krijgt iedere speler een schip. Elk schip levert punten op en wel:

Keyflower (2+ Spelers). 1 Punt voor elke transportcapaciteit van de speler. (Dit bedrag kan verdubbeld worden als de speler ook het zomer-schip 2b heeft.)



Sea Bastion (2+). 1 Punt voor alle door straten verbonden tegels, waarop de reiziger een ronde kan lopen en terug kan keren zonder dezelfde route twee maal te gebruiken.



Sea Breese (3+). Net zoveel punten, als voor alle schepen aangegeven is (ook de zomer-schepen), die via een rivier met de thuis-tegel verbonden zijn. Daarbij geldt:

1. Spelers moeten vermijden om tegels met wegen zo te leggen dat een scheeps-tegel niet aan de thuis-tegel aan kan sluiten (behalve wanneer ze schip 2a hebben.) (Zie de afbeelding op pagina 8.)
2. Scheeps-tegels hoeven niet persé zo gelegd te worden dat de waterloop verbonden is, maar brengen dan geen punten op voor de „Sea Breese“.



Flipper (4+). De speler mag een tegel van zijn dorp omdraaien zonder voor het opwaarderen te moeten betalen. Bovendien krijgt hij twee extra punten.



Invincible (5+). 5 Punten.



White Wind (6). 1 Punt per arbeider die de speler aan het einde van het spel bezit. Dat zijn de arbeiders die in de winter in het dorp van de speler werden ingezet, en alle die hij in de winter niet ingezet heeft. Daarbij mag niet vergeten worden dat iedere arbeider maar één maal gewaardeerd

mag worden. Als arbeiders al punten gekregen hebben voor de apotheek, het handwerksergilde, de Key-markt of het gemeentehuis, kunnen ze niet nog een punt krijgen van „White Wind“.

Zomer-Schepen

De zomer-scheeps-tegels hebben het siezoenssymbool aan beide kanten, zodat beide kanten in het spel gebruikt kunnen worden. Welke kant boven ligt bepaalt het toeval op het moment dat de tegel in het spel komt. Deze tegels worden nooit opgewaardeerd of omgedraaid. Als een speler zo'n tegel in zijn dorp krijgt, heeft hij daarmee een unieke eigenschap. Om daarvan te profiteren, hoeft er geen arbeider op de tegel te staan, sterker nog, er mogen geen arbeiders op de zomer-scheeps-tegels worden gezet. De vaardigheden die de speler op deze manier krijgt, mogen niet door de andere spelers gebruikt worden.



Schip 1a. Als de speler aan het einde van de zomer en de herfst arbeiders van een schip pakt, mag hij twee extra arbeiders uit het zakje halen (als ze er in zitten). Als hij aan het einde van de winter een scheeps-tegel kiest, mag

hij ook nog twee arbeiders uit het zakje pakken. Dat zijn (net als bij 1b) de enige verse arbeiders die welke speler dan ook, aan het einde van de winter krijgt. Die arbeiders worden pas uit het zakje gehaald, als alle arbeiders (ook de groene) van de geslaagde veilingen van deze spelronde weer in het zakje teruggestopt zijn.



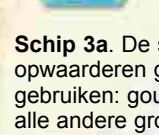
Schip 1b. Als de speler aan het einde van de zomer en de herfst arbeiders van zijn schip neemt, krijgt hij er (indien aanwezig) nog een groene arbeider uit het zakje bij. Als hij aan het einde van de winter een scheeps-tegel pakt, krijgt hij ook nog een groene arbeider uit het zakje erbij (indien aanwezig). Dat is de enige verse arbeider (net als bij 1a) die een speler aan het einde van de winter kan krijgen.



Schip 2a. Om grondstoffen te transporteren mag de speler dwars door velden en over wegen. Bovendien hoeft een speler de dorps-tegels niet meer persé passend aan elkaar te leggen (wegen, velden en water), bij het vergroten van zijn dorp. Dat geldt echter niet voor het schip „Sea Bastion“, die een rondlopende weg vereist om punten te scoren.



Schip 2b. De totale transport- en opwaarderings-capaciteit van de speler wordt verdubbeld. Als de speler aan het einde van het spel het schip „Keyflower“ heeft, wordt de score daarvan ook verdubbeld.



Schip 3a. De speler mag voor het opwaarderen grondstoffen naar keuze gebruiken: goud, ijzer, steen en hout kunnen alle andere grondstoffen vervangen.



Schip 3b. De speler mag bij de telling aan het einde van het spel, goud, ijzer, steen en hout als vervanging voor andere grondstoffen gebruiken.



Schip 4a. Als een speler met blauwe, rode of gele (maar niet met groene) arbeiders op een dorps-tegel geboden heeft, kan de speler hem met anders gekleurde arbeiders (ook groene) overbieden, maar die arbeiders moeten wel allemaal dezelfde kleur hebben. Als de regel voor „dezelfde kleur“ op deze manier verbroken wordt, moeten de arbeiders neergelegd worden in plaats van rechtop gezet, om het goed zichtbaar te maken.



Als alle arbeiders van de andere spelers (de spelers waartegen geboden werd) ergens anders gezet worden, omdat ze overboden werden en er geen arbeiders zijn die de tegel gebruiken waarop geboden wordt, moeten de liggende arbeiders rechtop gezet worden en is hun kleur de bepalende kleur voor het bieden en gebruiken van deze tegel.



Schip 4b. Als er al op een tegel geboden wordt, of als hij al eerder voor productie gebruikt werd, hoeft de eigenaar van boot 4b niet de „zelfde kleur regel“ te volgen (ook niet als er groene arbeiders ingezet werden), als hij een arbeider voor productie op de tegel zet. Hij mag elke denkbare kleur gebruiken,

of zelfs verschillende kleuren tegelijkertijd. Als de „dezelfde kleur regel“ op deze manier gebroken wordt, moeten die arbeiders die de eigenlijk niet toegestane kleur hebben, in plaats van rechtop gezet neergelegd worden om het goed te laten zien. Maar ook deze arbeiders tellen mee voor de limiet van maximaal zes arbeiders op een tegel. De andere spelers moeten wél de kleur-regel volgen als ze op zo'n tegel bieden of hem gebruiken. Als er nog niet op een tegel geboden werd en deze nog niet benut is, moet ook de eigenaar van schip 4b arbeiders van dezelfde kleur gebruiken, als hij daar meer dan één arbeider inzet.

Thuis- en andere voorjaars-, zomer- en herfst-tegels



Abeidersbeurs. Wie een arbeider op deze tegel zet, moet ook een willekeurige vaardigheids-kaartje blind naast de voorraad van de vaardigheids-kaartjes leggen. Dan pakt hij twee (of drie, als de arbeidersbeurs is opgewaardeerd) tegels van de (blinde) stapel vaardigheids-kaartjes en legt ze

achter zijn huis-scherm. Daarna schudt hij zijn afgelegde vaardigheids-kaartje door de stapel.



Beeldhouwer, bron, gieterij, goudsmid en houtzaagmolen. Voor deze tegels krijg je punten aan het einde van het spel.



Bierhuis en herberg. Wie een arbeider op deze tegels zet, pakt het aangegeven aantal arbeiders (indien voorradig) uit het zakje en legt ze achter zijn huis-scherm.



Brouwer. Wie een arbeider op deze tegel zet, moet ook een willekeurige vaardigheidstegel terugleggen in de voorraad vaardigheids-kaartjes. Daarna pakt hij het aangegeven aantal arbeiders uit het zakje (indien voorradig) en legt ze achter zijn huis-scherm.



Leerjongenshuis. Wie een arbeider op deze tegel zet, mag daarna een blind gekozen vaardigheids-kaartje (of meer, wanneer het leerjongenshuis is opgewaardeerd) van de voorraad pakken en die achter zijn huis-scherm leggen.



Mijnwerker, goudmijn, houthakker, Key-steengroeve, Key-mijn, Key-bos en steenhouwer. Wie een arbeider op deze tegels zet, pakt een aangegeven grondstof uit de algemene voorraad, indien voorradig. Als de tegel in het eigen dorp van de speler ligt, zet hij de grondstoffen daar op. Als de tegel in het dorp van een andere speler ligt, zet hij de grondstoffen op zijn thuis-tegel.



Schoor, smid, steenopslag en houtopslag. De eigenaar van deze tegels krijgt aan het einde van de **winter** punten voor elke grondstof-pion van de aangegeven soort, die op deze tegel staat. (De op deze manier beloonde grondstoffen mogen dan niet ook nog een keer voor de juwelier, het handelsgilde, de watermolen of de windmolen meegeteld worden.)



Taveerne. Wie een arbeider op deze tegel zet, moet een willekeurige arbeider afgeven. Dan pakt hij het aangegeven aantal arbeiders uit het zakje (indien voorradig) en legt ze achter zijn huis-scherm. De afgegeven arbeider wordt pas daarna in het zakje gestopt. Die arbeider kan dan niet gebruikt worden, om een eventueel tekort aan arbeiders in het zakje aan te vullen.



Thuis-tegel 1 tot 6, hoefsmid, stal en wagenmaker. Wie een arbeider op een van deze tegels zet (in een willekeurig dorp), mag grondstoffen in zijn eigen dorp transporteren en zijn eigen dorps-tegels opwaarderen.

De speler mag maximaal zo veel grondstoffen transporteren als met het wagensymbool is aangegeven en zoveel dorps-tegels opwaarderen als het symbool voor opwaarderen aangeeft (een of twee).

Het vervoer van grondstoffen moet over wegen gaan. Het aantal op de transport-tegel aangegeven grondstoffen mag van eenzelfde soort zijn, of over verschillende soorten verdeeld worden. Bij een vervoerscapaciteit van twee, mogen bijvoorbeeld twee grondstoffen naar een aansluitende tegel verplaatst worden, of één grondstof mag twee tegels verder verplaatst worden.



Timmerman, metselaar en smelter. Wie een arbeider op deze tegels zet, moet ook een vaardigheids-kaartje van het aangegeven soort, blind in de voorraad van vaardigheidstegels terug stoppen. Daarna krijgt hij de aangegeven grondstoffen (indien voorradig) uit de algemene voorraad. Als het zijn eigen dorps-tegel is, worden de grondstoffen op die tegel gelegd. Als het een dorps-tegel van een andere speler is, worden de grondstoffen op de eigen thuis-tegel gelegd.



Werkplaats. Wie een arbeider op deze tegel zet, zolang hij nog niet opgewaardeerd is, pakt één van de drie aangegeven grondstoffen (indien aanwezig) uit de voorraad. Wie een arbeider op deze tegel zet, nadat hij is opgewaardeerd, pakt alle drie de aangegeven grondstoffen (indien aanwezig) uit de voorraad. Als de tegel in het eigen dorp van de speler ligt, zet hij de grondstoffen daar op. Als de tegel in het dorp van een andere speler ligt, of als er nog om geboden wordt, legt hij de grondstoffen op zijn thuis-tegel.



Winkel, marskramer en jaarmarkt. Wie een arbeider op deze tegels zet, moet een arbeider met de aangegeven kleur in het zakje doen. Daarna pakt hij het aangegeven aantal groene arbeiders (indien aanwezig) uit de algemene voorraad. Als er niet genoeg in de voorraad zijn, mogen ze niet uit het zakje gezocht worden.

Winter-tegels



Apotheek. De eigenaar krijgt bij de eindtelling 3 punten voor elke groep van 5 eigen arbeiders (ook de groene). Daarbij horen ook alle arbeiders, die in de **winter** in het dorp van deze speler zijn geplaatst.



Geleerde. De eigenaar kiest een soort vaardigheids-kaartje dat hij bezit. Hij krijgt aan het einde van het spel 3 punten voor elk vaardigheidskaartje dat hij van deze soort heeft.



Gemeentehuis. De eigenaar kiest een kleur arbeider die hij bezit. Hij krijgt aan het einde van het spel 1 punt voor elke arbeider die hij van die kleur heeft. Daarbij horen ook alle arbeiders, die in de **winter** in het dorp van deze speler gezet zijn.



Handelsgilde. De eigenaar krijgt aan het einde van het spel 5 punten voor elke groep van drie verschillende grondstoffen. Daarbij kan goud voor elke andere grondstof gerekend worden, maar telt dan niet voor nog 1 punt, als het al op een andere manier meegeteld was.



Handwerkersgilde. De eigenaar krijgt aan het einde van het spel 3 punten voor elke eigen groep van een rode-, blauwe- en gele arbeider. Daarbij horen ook de arbeiders, die in de **winter** in het dorp van deze speler gezet werden. Groene arbeiders kunnen hierbij niet als vervanger van een andere kleur dienen.



Juwelier. De eigenaar krijgt aan het einde van het spel 2 punten voor zijn eigen gouden pionnen (in plaats van 1 punt).



Key-gilde. De eigenaar krijgt aan het einde van het spel 10 punten voor elke groep van 5 vaardigheids-kaartjes.



Key-markt. De eigenaar krijgt aan het einde van het spel 2 punten voor elke groene arbeider die hij heeft.



Key-theatraal. De eigenaar krijgt aan het einde van het spel 12 punten.



Schriftgeleerde. De eigenaar krijgt aan het einde van het spel 10 punten voor iedere groep van drie verschillende vaardigheids-kaartjes die hij heeft.



Watermolen. De eigenaar kiest een grondstof die hij heeft. Hij krijgt aan het einde van het spel 1 punt voor elke grondstof-pion van deze kleur, die hij heeft. Het is zinloos daarvoor goud als grondstof te kiezen, omdat elke goud-pion aan het einde van het spel toch al 1 punt opbrengt, maar niet twee maal geteld mag worden.



Windmolen. De eigenaar krijgt aan het einde van het spel 5 punten voor iedere groep van 5 grondstof-pionnen die hij heeft. Daarbij speelt het soort grondstof geen rol.

Dankbetuiging

Auteurs van het spel **Sebastian Bleasdale** en **Richard Breese**.

Illustraties **Juliet Breese** en **Jo Breese**.

Grafische vormgeving en uitvoering **Richard Breese**.

Nederlandse vertaling **Geert Bekkering** voor "Word for Wort".

De auteurs bedanken de volgende spelers voor het uitproberen en verbeteren: Jonathan Badger, Tony Boydell (die ook de naam voor het spel bedacht), 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, Alan How, 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 en Matthew Woodcraft.

Gepubliceerd in oktober 2012 door:

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



Mede-uitgever:
Hutter Trade GmbH + Co KG,
Bgm.-Landmann-
Platz 1-5,
D-89312 Günzburg,
Germany
www.huchandfriends.de



We bedanken in het bijzonder de uitgeverij „Hans im Glück Verlag“ voor hun vriendelijke toestemming, om hun Carcassonne figuren (Meeples of „Keyples“) voor dit spel te mogen gebruiken.