



Keyflower

Diseñado por Sebastian Bleasdale & Richard Breese

2-6 jugadores / 90 minutos / 12+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconkety@gmail.com / www.jck.cl)

En primavera, verano y otoño llegarán colonos a bordo del Keyflower. Los jugadores los utilizarán para subastar para ampliar sus aldeas y llevar a cabo acciones, tanto en la aldea propia como la de otros jugadores y en los terrenos nuevos. Con ello podrán generar recursos, adquirir habilidades y nuevos trabajadores que a su vez les permiten ampliar sus aldeas y mejorarlas. ¡El jugador que al final del invierno logre obtener más PV será el ganador!

PREPARACION

- Colocar los meeples rojo, azul y amarillos en la bolsa.
- Baraja todas las losetas de habilidades boca abajo.
- Forma las reservas de madera, piedra, hierro, oro y meeples verdes.
- Separa los hexágonos por tipo: casa (6), barcos (6), orden de turno (4), primavera (12), verano (12), otoño (12) e invierno (12).
 - Barcos: Coloca 1 por cada jugador (la loseta indica cuales) en el área de juego con la cara correspondiente a la primavera hacia arriba
 - Orden de Turno: Se utilizan 1/2/3/4/4/ con 2/3/4/5/6 jugadores (la loseta indica cuales).
 - Losetas de primavera, verano y otoño: Se utilizan 6/7/8/9/10 con 2/3/4/5/6 jugadores.
- Cada jugador recibe:
 - Una pantalla.
 - 8 meeples al azar de la bolsa que oculta tras su pantalla.
 - 1 hexágono de casa al azar (la loseta indica cuales). Quien reciba la de número más bajo recibe el meeple lila y será el jugador inicial.
 - 3/2 losetas de invierno ocultas con 2-4/5-6 jugadores. (pueden verlas).

Los hexágonos sobrantes son devueltos a la caja.

Los recursos, losetas de habilidad y meeples son limitados.

PRIMAVERA/VERANO/OTOÑO/INVIERNO

Fase 1: Preparación de la estación

Fase 2: Turno de los jugadores

- Subastar loseta
- Usar loseta
- Pasar

Fase 3: Fin de la estación

- Reclamo de losetas y limpieza.
- Resolver losetas de orden de turno.
- Expandir aldeas.

FASE 1: PREPARACIÓN DE LA ESTACIÓN

- Barcos:
 - Verifica que estén por la cara correspondiente a la estación.
 - Agrega meeples al zar de la bolsa y tantas losetas de habilidad boca arriba como indique el hexágono (excepto en invierno). Si no quedasen suficientes meeples en la bolsa → coloca meeples de uno en uno en los botes según numeración, sin exceder su máximo, hasta que se acaben los meeples.
- Losetas de primavera, verano y otoño:
 - Barájalas y coloca al centro de la mesa 6/7/8/9/10 con 2/3/4/5/6 jugadores (por la cara básica).
 - OJO: los barcos de verano deben ser volteados al barajarlos pues las caras son diferentes. Ellos no se mejoran y permanecerán por la cara con que fueron colocados.
- Sólo en invierno:
 - Los jugadores escogen en secreto 1-3 losetas para colocar al centro de la mesa apiladas boca abajo.
 - Baraja las losetas (de manera que no se sepa quien escogió cual).
 - Colócalas boca arriba para subasta.

FASE 2: TURNO DE LOS JUGADORES

Comienza el jugador con el meeple lila.

La ronda continúa en sentido horario hasta que todos los jugadores **pasen de manera consecutiva**.

OPCION 1: SUBASTAR LOSETA

- Los jugadores pueden ofertar por las losetas de aldea del área de subasta y por las losetas de orden de turno.
- Cada loseta tiene 6 lados. Las losetas deben estar colocadas en la mesa de manera que la cara superior tenga siempre la misma orientación. Luego cada jugador estará representado siempre por el mismo costado de las losetas.
- Coloca 1 o más meeples del mismo color en tu costado de la loseta por la cual quieres ofertar. No hay límite a la cantidad de meeples que puedes colocar al ofertar.
- Si la loseta ya tenía ofertas o trabajadores sobre ella → Las nuevas ofertas deben ser con meeples del mismo color. OJO: los meeples verdes son verdes, no multicolor.
- Si ya había una oferta → La nueva oferta debe ser mayor.
- Si eres superado → Puede agregar más meeples a tu oferta o bien mover los que usaste a otra oferta (nueva o con meeples) o colocarlos como trabajador, o pagarlos a la bolsa como parte de un intercambio. Sin embargo no puedes separarlos ni colocarlos nuevamente tras tu pantalla. OJO: No se pueden mover meeples que estén ganando.

- Está permitido superar la oferta propia aunque sea la mayor hasta ese momento.
- Las ofertas pueden proceder de detrás de la pantalla del jugador o bien moviendo meeples de ofertas en las cuales ha sido superado, o una combinación de ambos.

OPCION 2: USAR LOSETA

- Puede usar losetas de tu aldea, de otras aldeas o del área de subasta.
- Para activarla debes colocar trabajadores sobre ella.
 - Si ya hay meeples ofertando por ella o trabajadores sobre ella → debes seguir el mismo color.
 - OJO: los meeples verdes son verdes, no multicolor.
 - Debes colocar más trabajadores que la cantidad que la activó la última vez.
 - En cada loseta puede haber como máximo 6 trabajadores.
 - FAQ: Puedes usar más trabajadores que los requeridos por ejemplo porque estás moviendo a un grupo o bien porque deseas bloquear la loseta (Ej: puedes partir con 2 en lugar de 1, o con 3 en cuyo caso nadie podrá usar la loseta nuevamente pues superaría los 6 trabajadores)
- Obtienes de inmediato el beneficio.
- FAQ: No puedes colocar trabajadores en una loseta solo para bloquearla sin usar su efecto.
- Cuando obtengas meeples o habilidades róbalos de manera oculta y colócalos tras tu pantalla.
- Cuando obtengas recursos → Si los obtuviste en tu aldea colócalos sobre la loseta que los produjo. Si los obtuviste en otras aldeas o en el área de subasta colócalos en tu casa. OJO: El oro puede ser usado para sustituir cualquier otro recurso siempre.
- Transporte y mejoras:
 - Puedes mover recursos a través de los caminos. Avanza 1 loseta por cada punto de movimiento de la loseta activada. Puedes dividir los puntos de movimiento entre varios recursos.
 - Para realizar mejoras (voltar las losetas) los recursos necesarios deben estar sobre la loseta a mejorar. Las losetas de habilidad salen directamente de detrás de tu pantalla. La orientación de la loseta debe permanecer igual una vez mejorada.

OPCION 3: PASAR

- Ya sea que no quieras o puedas ejecutar alguna acción en el turno.
- Si la ronda vuelve a ti puedes decidir jugar nuevamente.

FASE 3: FIN DE LA ESTACIÓN

RECLAMO DE LOSETAS Y LIMPIEZA.

- Remueve del juego las losetas del área de subasta sin ofertas. Si hay meeples sobre ella van a la bolsa.
- Si aún tienes meeples en una subasta que perdiste → colócalos tras tu pantalla.
- Mueve todos los meeples sobre las losetas de tu aldea detrás de tu pantalla.
- En orden de turno los jugadores toman las losetas que ganaron y las dejan a un costado. Los meeples sobre ella

se colocan detrás de la pantalla del ganador, y los meeples con los cuales se ofertó se colocan en la bolsa (incluso los verdes).

RESOLVER LOSETAS DE ORDEN DE TURNO.

- El ganador de la loseta con el meeple lila lo recibe inmediatamente y será el jugador inicial en la próxima ronda.
- Los jugadores escogen un barco (aunque hayan ganado más de una posición de OT) en orden del 1, 2, etc... Si algún jugador no ganó una loseta de orden de turno se ordenan en sentido horario desde el jugador que tenga al meeple lila.
 - Primavera, verano y otoño: Reciben los meeples y losetas de habilidad que haya sobre el barco escogido. Las losetas de orden de turno quedan disponibles para la nueva estación.
 - Invierno: Reciben una loseta de barco y todas las losetas de orden ganadas para colocarlas en su aldea
- Un jugador puede ganar múltiples losetas en una estación, pero sólo puede reclamar un barco.
- Si nadie ganó la loseta con el meeple lila → ahora es pasado en sentido horario.

EXPANDIR ALDEAS.

- De manera simultánea todos los jugadores agregan a su aldea las losetas ganadas.
- Se debe respetar el tipo de terreno al 100%: pasto-pasto, camino-camino, agua-agua. No es necesario que conecten por caminos a la loseta de casa (pero no podrán transportar sin caminos). OJO: las losetas de primavera tiene 4 caminos, las de verano 3, las de otoño 2 y las de invierno 1.
- Una vez colocadas no podrán ser movidas.

FIN DEL JUEGO

- Termina después de jugar el invierno.
- El jugador que tenga el meeple lila puede intercambiarlo por un recurso, loseta de habilidad o meeple de cualquier color.
- Los jugadores asignan sus recursos, meeples y habilidades para maximizar los PV de sus losetas. Cada una de estas cosas puede ser asignada a sólo una puntuación. OJO: No se pueden mover estas cosas a las losetas de Barn, Blacksmith, Stone Yard o Timber Yard (estas deben ser colocadas durante el juego). El oro SI puede ser usado en esos edificios.
- Registra los PV de las losetas de tu aldea, las losetas de orden de turno y los barcos.
- El oro no utilizado para otro fin vale 1PV cada uno.

ACLARACION

- **Los recursos, losetas de habilidad y meeples son limitados.** Se puede tocar la bolsa para saber cuántos meeples quedan pero no mirar su contenido. Si se pagan meeples primero se sacan de la bolsa los que se obtienen y luego se incorporan los pagados, que no pueden reclamarse en caso que no alcancen).

DESCRIPCION DE ALGUNAS LOSETAS

BARCOS

- **Keyflower:** PV = a la capacidad de transporte del jugador. (Puede duplicarse si tiene el barco 2b).
- **Sea Bastion:** 1PV por cada loseta que está conectada por caminos como parte de una vuelta (puede ser en forma de 8 u otra) que conecta nuevamente a tu casa sin que el viajero pase por el mismo camino 2 veces.
- **Sea Breese:** La figura indica cuantos PV se obtienen por cada barco (incluidos los de verano) que estén conectados al río de la loseta de casa. OJO: Al agregar losetas a la aldea no es necesario conectar los barcos a la loseta de inicio o entre sí, pero en ese caso no cuentan para el bono.
- **Flipper:** Voltea una loseta de tu aldea sin pagar su costo de mejora. Recibe además 2 PV.
- **Lanvincible:** +5PV
- **White Wind:** 1PV por cada meeple que tengas al final del invierno sobre tu aldea o detrás de tu pantalla (siempre que no lo uses para obtener PV de otra manera).

BARCOS DE VERANO:

Los jugadores no necesitan colocar un trabajador en él para obtener su habilidad (por tanto sólo le sirve a su dueño).

- **1a:** Al recibir meeples de los barcos al final del verano y otoño recibe 2 meeples adicionales. Son robados de la bolsa después de que los meeples usados para ofertar han sido colocados en ella.
- **1b:** Al final del verano, otoño e invierno el jugador recibe un meeple verde de la reserva si es que quedan.
- **2a:** Puede transportar recursos a través de los campos. Además no necesitas respetar la regla de coincidencia de terrenos al momento de agregar tus losetas a tu aldea.
- **2b:** La capacidad de transporte y mejora de todos los jugadores se duplica.
- **3a:** Al realizar mejoras se puede utilizar cualquier tipo de recurso como si se tratase de cualquier otro.
- **3b:** En la puntuación final se puede utilizar cualquier tipo de recurso como si se tratase de cualquier otro.
- **4a:** Cuando **otro jugador oferte** por una loseta utilizando rojo, azul o amarillo (no verde) el dueño de esta loseta puede ofertar usando cualquier color (incluido verde). Todos los meeples usados deben ser del mismo color entre sí (incluso al aumentar la oferta). Coloca tus seguidores de manera horizontal para distinguir que ese es el color "extraño". Si todas las demás ofertas son retiradas y no hay trabajadores en la loseta entonces se deberán parar los meeples para indicar que ese es el nuevo color de la subasta.
- **4b:** Cuando quieras producir en una loseta **que ya tiene trabajadores** y/o ofertas puedes colocar meeples de otro color o incluso meeples de distintos colores entre sí. Coloca los meeples de colores que no correspondan acostados. Ellos siguen contando para el máximo de trabajadores por loseta. Los demás jugadores deben respetar el color de los meeples parados.

LOSETAS DE INVIERNO

- **Apothecary:** 3PV por cada 5 meeples de cualquier color (incluso verde).
- **Craftman's Guild:** 3PV por cada set de meeples rojo-amarillo-azul (no verde).
- **Jeweller:** 2PV por cada oro en lugar de 1PV.
- **Key Guild:** 10 PV por cada 5 losetas de habilidad.
- **Keythedral:** 12PV
- **Ket Market:** 2 PV por cada meeple verde.
- **Mercer's Guild:** 1 PV por cada set de 3 recursos diferentes. Se puede usar oro para sustituir pero en ese caso no recibe 1PV adicional.
- **Scholar:** Selecciona un tipo de loseta de habilidad que poseas. Recibe 3PV por cada loseta de ese tipo que tengas.
- **Scribes:** 10PV por cada set de habilidades diferentes.
- **Village Hall:** Selecciona un color de meeple. Recibe 1PV por cada meeple de ese color que tengas.
- **Watermill:** Selecciona un tipo de recurso que poseas. Recibe 1PV por cada recurso de ese tipo que tengas.
- **Windmill:** 5PV por cada 5 recursos de cualquier tipo.

OTROS:

- **Barn, Blacksmith, Stone Yard y Timber Yard:** XPV por cada recurso del tipo indicado que esté en la loseta al final de la partida (estas deben ser colocadas durante el juego). El oro SI puede ser usado en esos edificios.

ACLARACION

El oro puede ser usado para sustituir cualquier otro recurso siempre, incluso en la puntuación final (en cuyo caso no dan 1PV adicional).