

Einleitung

Keyflower – the Farmers ist eine Erweiterung für das Spiel *Keyflower*. In *Keyflower* entwickelt jeder Spieler sein eigenes Dorf über vier Jahreszeiten, indem er erfolgreich für bestimmte Dorfplättchen bietet (spezialisierte Gebäude und Schiffe) und/oder für Fähigkeiten, Rohstoffe und Arbeiter („Keyples“).

In *Keyflower – the Farmers*, entwickeln die Spieler die landwirtschaftliche Seite

ihrer dörflichen Wirtschaft, indem sie neue Bauernhofgebäude erwerben, Weizen anbauen und Vieh ansammeln und züchten (Rinder, Schweine und Schafe). Die Tiere werden auf den Weiden gehalten, die durch die Auslage der Straßen entstehen, wodurch das Grundspiel um eine neue Dimension und weitere Überlegungen erweitert wird. Die Spieler können nun auch Punkte durch Erwerb und Zucht von Tieren

gewinnen, durch Weizenernte und die Auslage von Weiden.

Die Spieler haben die Wahl, alle Plättchen aus *Keyflower – the Farmers* zu benutzen und zufällig gewählte Plättchen aus *Keyflower* hinzu zuzunehmen, um die erforderliche Anzahl Plättchen zu erhalten, oder die beiden Sätze Plättchen einfach nur zu mischen.

Keyflower the Farmers

Spielmaterial und Schlüssel

21 große sechseckige Plättchen:

3 Reihenfolgeplättchen



18 Dorfplättchen (einschließlich 2 Sommer-Schiffe)



30 Weizenplättchen



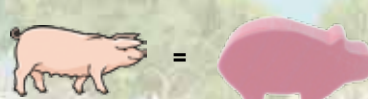
Neues Symbol – Rechteckfeld

Hinweis – alle *Keyflower – the Farmers* Plättchen haben ein kleines weißes Schafsymbol, um sie leicht erkennen zu können.

12 braune hölzerne Rinder



24 rosafarbene hölzerne Schweine



32 weiße hölzerne Schafe



6 Plastikziptütchen

3 Spielregeln

Diese **Regeln** auf Englisch, Deutsch und Französisch. Diese Regeln ergänzen die *Keyflower* Regeln und sollten in Verbindung damit gelesen werden.



Spielaufbau

Es gelten die Aufbauanweisungen aus *Keyflower* mit folgenden Änderungen:

Reihenfolgeplättchen. Wenn mit der Erweiterung *Keyflower – the Farmers* gespielt wird, werden die Reihenfolgeplättchen 1, 2 und 3 aus *Keyflower* durch die entsprechenden Reihenfolgeplättchen aus *Keyflower – the Farmers* ersetzt.



Bei 5 oder 6 Spielern wird weiterhin das Reihenfolgeplättchen 4 aus *Keyflower* benutzt.

Wenn Spieler Gebote für Reihenfolgeplättchen gewinnen, erhalten sie zusätzlich zur Auswahl eines Schiffes die aufgeführten Rohstoffe. Ein Spieler erhält diese Rohstoffe gleichzeitig mit den Arbeitern und Fertigungsplättchen des gewählten Schiffes (im Frühjahr, Sommer und Herbst) bzw. mit dem gewählten Schiffplättchen (im Winter).

Die Spieler können keine Rohstoffe gewinnen, indem sie Arbeiter auf ein Reihenfolgeplättchen setzen.

Dorfplättchen. Die jeweils vier neuen **Frühjahr, Sommer und Herbst** Dorfplättchen werden den entsprechenden Jahreszeitenplättchen aus *Keyflower* hinzugefügt.

Die sechs neuen **Winter** Dorfplättchen werden mit den Winterplättchen aus *Keyflower* gemischt. Die Anzahl Winterplättchen, die jeder Spieler erhält, wird folgendermaßen erhöht:

Bei 2 – 4 Spielern erhält jeder Spieler nun 4 Winterplättchen (zuvor 3); bei 5 – 6 Spielern erhält jeder Spieler nun 3 Winterplättchen (zuvor 2).

Die Rind-, Schwein- und Schaffiguren und die Weizenplättchen werden nach Sorte getrennt neben der Spielfläche bereit gelegt.

Für das erste Spiel *Keyflower – the Farmers* empfehlen wir, die **Bauernvariante** zu spielen (siehe Seite 8). Bei dieser Variante spielen die Spieler im **Frühjahr, Sommer und Herbst mit allen vier** Dorfplättchen jeder Jahreszeit der Erweiterung *Keyflower – the Farmers* (und werden so mit den neuen Plättchen vertraut). Hinzu kommt jeweils eine bestimmte Anzahl Dorfplättchen aus *Keyflower*, um die erforderliche Anzahl in jeder Jahreszeit zu erhalten.

Wenn die Winterplättchen verteilt werden, stellen die Spieler die Plättchen dafür zusammen, indem sie die sechs Dorfplättchen aus *Keyflower – the Farmers* nehmen und dann die erforderliche Anzahl Plättchen aus *Keyflower* hinzufügen.

Tabelle: Die Anzahl großer **Hexplättchen**, die im Spiel benutzt werden, ist wie folgt:

Spieleranzahl	2	3	4	5	6
Hof	2	3	4	5	6
Schiff	2	3	4	5	6
Reihenfolge	1	2	3	4	4
Frühjahr, Sommer und Herbst	6	7	8	9	10
Winter pro Spieler	4	4	4	3	3
Winter ins Spiel gebracht	2-8	3-12	4-16	5-15	6-18

Weiden

Bei *Keyflower* ist die Anordnung der Straßen nur für den Transport der Rohstoffe über die Straßen wichtig und für die Wertung des Schiffes **Sea Bastion**. Bei *Keyflower – the Farmers* dienen die Straßen zusätzlich dazu, Weiden zu schaffen, auf denen das Vieh grasen kann, und für die Wertung des Plättchens **Berghang**.

Eine Weide ist ein Gebiet, das umgeben ist von Straßen, Wasser und noch freien Seiten von Plättchen. Eine Weide kann sich über mehrere Plättchen erstrecken. Siehe rot umrahmte Gebiete.

Jedes Hofplättchen hat fünf verschiedene Weiden (siehe Nummerierung rechts), einschließlich der einen Weide (Nummer 1), die an alle Seiten des Flussufers grenzt. (Hinweis: Das Hofplättchen 1 zeigt einen Bach und auf der aufgewerteten Seite einige Stufen, die zum Flussufer führen. Diese Stufen sind keine Straße und weder der Bach noch die Stufen schaffen eine zusätzliche Weide.)



Es ist zu beachten, dass die Landecken der Weiden auf Schiffplättchen nicht mit den Landecken der Weiden benachbarter Schiffplättchen verbunden sind.

Die Tiere können während des Spiels auf die Weiden gesetzt werden. Jede Weide, auf der mindestens ein Tier steht, bringt zum Spielende Punkte.

Schnellregeln Spielaufbau

Es gelten die Aufbauanweisungen aus *Keyflower* mit folgenden Änderungen.

Es werden die Reihenfolgeplättchen 1, 2 und 3 aus *Keyflower – the Farmers* benutzt.

Spieler, die Gebote für Reihenfolgeplättchen gewinnen, erhalten alle darauf aufgeführten Rohstoffe.

Dorfplättchen. Die *Keyflower – the Farmers* Dorfplättchen werden den entsprechenden Jahreszeitenplättchen aus *Keyflower* hinzugefügt.

Bei 2 – 4 Spielern erhält jeder Spieler nun 4 Winterplättchen, oder 3 bei 5 – 6 Spielern.

Für das erste Spiel *Keyflower – the Farmers* empfehlen wir, mit allen Plättchen aus *Keyflower – the Farmers* zu spielen.

Weiden

Bei *Keyflower – the Farmers* dienen die Straßen dazu, Weiden zu schaffen, auf denen das Vieh grasen kann.

Eine Weide ist ein Gebiet, das umgeben von Straßen, Wasser und noch freien Seiten von Plättchen ist.

Jede Weide, auf der mindestens ein Tier steht, bringt zum Spielende Punkte.

Tiere

1. Vorstellung der Tiere

Mit *Keyflower – the Farmers* kommen drei Tierarten zum Spiel hinzu. Schafe sind vom Frühjahr an verfügbar, Schweine vom Sommer an und Rinder vom Herbst an.

Tiere erhalten die Spieler üblicherweise auf gleichem Wege wie andere Rohstoffe, und zwar indem ein Arbeiter auf ein Plättchen gesetzt wird, welches dieses Tier produziert.

Falls ein Tier im eigenen Dorf eines Spielers produziert wird, wird das Tier auf eine Weide des Plättchens gesetzt, das es produziert hat. Diese Weide muss entweder leer sein oder darf nur Tiere dieser Art enthalten.

Ein Tier kann nicht auf eine Weide gesetzt werden, auf der es eine andere Tierart gibt (außer der Spieler besitzt das **Schiff 5a**). In der Abbildung rechts kann der Besitzer dieser Plättchen kein Rind im Rinderunterstand hinzu bekommen, weil auf beiden Weiden dieses Plättchens bereits ein Tier anderer Art gras.

Darauf ist besonders zu achten, da sich eine Weide über mehrere Plättchen erstrecken kann. Alle Teile der Weide auf jedem dieser Plättchen müssen entweder leer sein oder dürfen nur Tiere derselben Art enthalten, die gerade produziert wird. Falls es auf dem Plättchen, auf welchem das Tier produziert wird, keine geeigneten Weiden gibt, wird kein Tier produziert, wenn ein Arbeiter auf das Plättchen gesetzt wird.

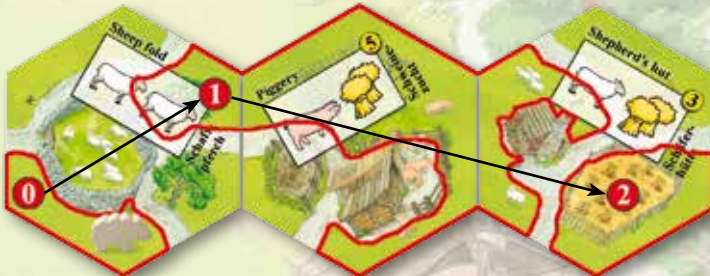
Falls ein Tier im Dorf eines anderen Spielers produziert wird oder von einem Plättchen, um das geboten wird, wird das Tier auf eine Weide des Hofplättchens des aktiven Spielers gesetzt. Dafür gelten dieselben Einsetzregeln, d. h., die Weide muss entweder leer sein oder darf nur Tiere dieser Art enthalten.

Falls ein Spieler mehr als ein Tier produziert, dürfen diese Tiere auf verschiedene Weiden desselben Plättchens gesetzt werden. Tiere werden immer auf Weiden gesetzt. Sie werden nie hinter den Sichtschirm eines Spielers gelegt.

2. Bewegung der Tiere

Die Anzahl der Weiden, auf denen Tiere grasen, bringt zum Spielende Punkte, nicht die Anzahl der Tiere (außer bei Schafen, falls der Spieler das Plättchen **Schafstall** besitzt). Deshalb werden die Spieler ihre Tiere auf verschiedene Weiden ziehen wollen. Tiere zu bewegen ist möglich, indem Arbeiter auf Plättchen mit Transportmöglichkeit gesetzt werden und, falls gewünscht, die Transportkapazität durch die Abgabe von Weizen unterstützt wird (siehe Weizen).

Wenn Transportplättchen benutzt werden (die Plättchen **Hofplättchen**, **Hufschmied**, **Koppel**, **Stall** oder **Wagenmacher**), kann die Bewegungsfähigkeit dieser Plättchen genutzt werden, um Tiere zu bewegen. Es kostet einen Bewegungspunkt, um ein Tier von einer Weide auf eine benachbarte Weide zu bewegen. Weiden gelten als benachbart, wenn es ein Plättchen gibt, auf dem beide Weiden vorhanden sind (ungeachtet der Tatsache, wie viele Straßen eventuell zwischen diesen beiden Weiden liegen). Beispielsweise benötigt das Schaf in der Abbildung unten zwei Bewegungspunkte, um auf die Weide 2 zu ziehen. Nicht vergessen, dass sich Weiden häufig über mehrere Plättchen hinziehen.



Tiere auf einer Weide können sich zu jedem beliebigen Teil dieser Weide bewegen, auch über ein oder mehrere Plättchen hinweg.

Tiere können über beliebig viele Weiden gezogen werden, aber jede Weide, die ein Tier betritt, kostet einen Bewegungspunkt. Tiere können über Weiden mit einer anderen Tierart ziehen, dürfen ihre Bewegung dort aber nicht beenden.

Transportkapazitäten können beliebig auf Tierbewegung und Rohstofftransport aufgeteilt werden.

Tiere

1. Vorstellung der Tiere

Mit *Keyflower – the Farmers* kommen Schafe, Schweine und Rinder zum Spiel hinzu.



Falls ein Tier im eigenen Dorf eines Spielers produziert wird, wird das Tier auf eine Weide des Plättchens gesetzt, das es produziert hat.

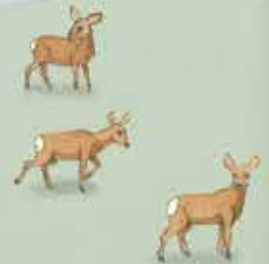
Auf jeder Weide kann nur eine Tierart grasen (außer der Spieler besitzt das **Schiff 5a**).

Falls ein Tier im Dorf eines anderen Spielers produziert wird oder von einem Plättchen, um das geboten wird, wird das Tier auf eine Weide des Hofplättchens des aktiven Spielers gesetzt.

2. Bewegung der Tiere

Tiere werden mittels der Transportmöglichkeit bewegt, die durch die Abgabe von Weizen unterstützt werden kann.

Es kostet einen Bewegungspunkt, um ein Tier von einer Weide auf eine benachbarte Weide zu bewegen.



3. Tiere züchten

Zum Ende von **Frühjahr, Sommer** und **Herbst** und nachdem Arbeiter und Plättchen von den Schiffen genommen wurden, vermehren sich die Tiere. Falls mindestens zwei Tiere derselben Art auf einer Weide grasen, vermehren sie sich und es kommt ein weiteres Tier dieser Art hinzu. Der Spieler nimmt ein Tier dieser Art und setzt es auf dieselbe Weide wie das Elternpaar.

Zum Ende des **Winters** vermehren sich die Tiere nicht. Es ist einfach zu kalt.

Um sich zu vermehren, müssen die Tiere auf derselben Weide sein. Wenn sie auf verschiedenen Weiden sind, können sie sich nicht vermehren, auch nicht, wenn sie auf demselben Plättchen sind.

Die Tiere vermehren sich nicht, falls auf dieser Weide Tiere verschiedener Arten sind (es sei denn, der Spieler besitzt **Schiff 5a**), sie sind dann zu beunruhigt.

Wenn ein Spieler **Schiff 6b** besitzt und zum Ende einer Jahreszeit ein Schwein und ein Schaf erhält, werden die Tiere, die er im Sommer und Herbst erhält, auf die Weiden des Hofplättchens des Spielers gesetzt, bevor sich die Tiere vermehren, d. h., auch diese können sich noch vermehren.

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass es nicht genügend Tiere einer Art gibt, wenn sie produziert werden, erhält der Spieler nur so viele Tiere dieser Art, wie noch verfügbar sind. Falls solch ein Mangel während der Vermehrung auftritt, werden die neu geborenen Tiere in Spielerreihenfolge genommen, mit dem neuen Startspieler beginnend.

4. Punktwertung für Weiden mit Tieren

Am Spielende erhalten die Spieler Punkte für die Anzahl der Weiden, auf der jede Tierart grasst, nicht für die Anzahl der Tiere. Jede Weide mit Rind(ern) ist normalerweise 3 Punkte wert; jede Weide mit Schwein(en) 2 Punkte wert und jede Weide mit Schaf(en) ist normalerweise 1 Punkt wert.



= 1 Punkt



= 3 Punkte



= 6 Punkte

Zusätzliche Punkte kann es geben, falls ein Spieler ein Winterplättchen **Molkerei**, **Trüffelgarten** oder **Weber** besitzt.

Obwohl Tiere nicht auf Weiden gezogen werden können, auf denen Tiere einer anderen Art grasen (außer der Spieler besitzt **Schiff 5a**), kann es vorkommen, dass sich Tiere verschiedener Arten auf einer Weide befinden, falls ihre zuvor getrennten Weiden miteinander verbunden werden. Das ist erlaubt und kann vor allem im Winter passieren, wenn die Winterplättchen gelegt werden, da diese nur eine Straße enthalten. Die Tiere werden aber gewertet, auch wenn sie mit einer anderen Art zusammen auf einer Weide sind. Man sollte aber aufpassen, im Winter nicht zwei Weiden mit dieselben Tierart zusammenzuführen, weil dann nur die eine zusammengeführte Weide zählt.

Am Spielende kann der **lilafarbene Startspielermarker** von dem Spieler, der ihn ersteigert hat, außerdem als Tier deklariert werden (auf beliebiger Weide).

3. Tiere züchten

Die Tiere vermehren sich, nachdem Arbeiter und Plättchen von den Schiffen genommen wurden.

Falls mindestens zwei Tiere derselben Art auf einer Weide grasen, vermehren sie sich und es kommt ein weiteres Tier dieser Art hinzu.

Zum Ende des **Winters** vermehren sich die Tiere nicht.

Tiere mit **Schiff 6b** kommen an, bevor sich die Tiere vermehren und können sich noch vermehren.

4. Punktwertung für Weiden mit Tieren

Jede Weide mit Rind(ern) ist normalerweise 3 Punkte wert; mit Schwein(en) 2 Punkte und mit Schaf(en) 1 Punkt wert.

Tiere verschiedener Arten können sich auf derselben Weide befinden, falls ihre zuvor getrennten Weiden miteinander verbunden werden.

Der **lilafarbene Startspielermarker** kann für die Wertung als Tier deklariert werden.

Weizen

Mit *Keyflower – the Farmers* kommt Weizen zum Spiel hinzu. Mit Weizen können Tiere auf andere Weiden gelockt werden und er stärkt die Pferde, die einen mit Rohstoffen beladenen Wagen ziehen.

Weizen erhalten die Spieler üblicherweise auf gleichem Wege wie andere Rohstoffe, und zwar indem ein Arbeiter auf ein Plättchen gesetzt wird, welches Weizen produziert. Die Spieler legen die Weizenplättchen hinter ihren Sichtschirm (wie z. B. auch die Fertigkeitsplättchen).



Mit Weizen kann zusätzliche Transportbewegung geschaffen werden, aber nur, wenn ein Transportplättchen genutzt wird (die Plättchen **Hofplättchen**, **Hufschmied**, **Koppel**, **Stall** oder **Wagenmacher**). Für jedes dafür benutzte Weizenplättchen erhöht sich die Bewegungsreichweite um 1. Diese zusätzliche Transportkapazität kann genutzt werden, um Rohstoffe zu transportieren oder um Tiere zu bewegen oder auch beides (falls mehr als ein Weizenplättchen benutzt wird).

Die durch Weizen gewonnene Bewegung wird nicht verdoppelt, falls der Spieler das **Schiff 2b** besitzt. Auch bringt Weizen keine Punkte, falls ein Spieler das **Keyflower** Plättchen besitzt.

Falls der Vorrat an Weizenplättchen erschöpft ist, gibt es keinen weiteren Weizen mehr. Am Spielende kann der **lilafarbene Startspielermarker** von dem Spieler, der ihn ersteigert hat, außerdem als Weizenplättchen deklariert werden.

Regelklarstellungen

Der folgende Abschnitt beschreibt keine neuen Regeln, sondern erläutert einige *Keyflower* Regeln und erklärt, wie manche *Keyflower* Regeln mit den Regeln von *Keyflower – the Farmers* zusammenspielen.

Beginn einer Jahreszeit

Fertigkeitsplättchen werden offen auf die Schiffe gelegt, sodass sichtbar ist, um welche Fertigkeiten es sich handelt.

Im **Winter** wählt jeder Spieler eins oder mehrere der Winterplättchen aus, die er in der Aufbauphase erhalten hatte. Um diese Plättchen wird im Winter geboten. (Die Anzahl der Plättchen, die ein Spieler auswählen kann, ist nur durch die Anzahl der Plättchen begrenzt, die er erhalten hat. Es spielt also keine Rolle, dass die Spieler nun mehr Winterplättchen erhalten als in *Keyflower*).

Bieten

Grüne Arbeiter können nicht als Ersatz für Arbeiter anderer Farbe benutzt werden.

Der Spielzug eines Spielers kann darin bestehen, eins seiner abgegebenen Gebote um weitere Arbeiter zu erhöhen. Dabei spielt es keine Rolle, ob das um weitere Arbeiter erhöhte Gebot ein siegreiches oder ein unterlegenes Gebot ist. Das erhöhte Gebot muss aber dann ein siegreiches Gebot sein (bzw. bleiben).

Bei einem Gebot unterlegene Arbeiter können woanders hin gezogen werden, und zwar zu anderen Geboten, zur Produktion auf andere Dorfplättchen oder in den Beutel als Teil eines Tausches. Dabei müssen diese Arbeiter immer als Gruppe zusammen bleiben.

Ende einer Jahreszeit

Wir empfehlen die folgende Vorgehensweise zum Ende jeder Jahreszeit, um mögliche Verwirrung zu vermeiden.

Erstens werden alle Arbeiter unterlegener Gebote von den jeweiligen Spielern zurückgenommen.

Zweitens nimmt der Startspieler alle Dorfplättchen, die er ersteigert hat, gefolgt von den anderen Spielern reihum im Uhrzeigersinn. Alle Arbeiter erfolgreicher Gebote kommen in den Beutel.

Drittens werden die Reihenfolgeplättchen und Schiffplättchen der Reihe nach abgehandelt. Falls ein Spieler Schiff 1 besitzt (wodurch er Keyples erhält) und/oder Schiff 6 (wodurch er zwei Weizen erhält oder ein Schwein und ein Schaf) erhält er diese Zuwendungen jetzt.

Viertens können sich nun, außer im Winter, Tiere vermehren, falls mindestens zwei einer Art auf derselben Weide sind (nachdem gegebenenfalls Tiere vom **Schiff 6** zugeteilt wurden). Der Spieler setzt auf dieser Weide dann ein weiteres Tier dieser Art hinzu.

Weizen

Mit Weizen kann zusätzliche Transportbewegung geschaffen werden, wenn ein Transportplättchen genutzt wird. Jedes benutzte Weizenplättchen erhöht die Bewegungsreichweite um 1.

Der **lilafarbene Startspielermarker** kann für die Wertung als Weizen deklariert werden.

Ende einer Jahreszeit

Wir empfehlen diese Vorgehensweise:

1. Alle Arbeiter unterlegener Gebote zurücknehmen.
2. Ersteigerte Dorfplättchen in Spielerreihenfolge nehmen.
3. Reihenfolge- und Schiffplättchen abhandeln.
4. Tiere vermehren sich (außer im Winter).

Spielende und Wertung

Wie schon in den *Keyflower* Regeln beschrieben, erhalten die Spieler zum Spielende Punkte für die Plättchen in ihrem Dorf und für ihr Gold.

Außerdem erhalten die Spieler nun Punkte für Felder, auf denen Tiere grasen und, mit den entsprechenden Plättchen, für Weizen und Weiden.

Der **lila farbene Startspielermarker** kann nun auch als Tier (beliebiger Art auf beliebiger Weide) oder als Weizenplättchen deklariert werden.

Wertungsablauf:

1. Es werden die **Rohstoffe** gewertet, die während des Spiels auf die zu wertenden Herbstplättchen gelegt wurden: **Scheune, Schmied, Steinbauhof** und **Holzbauhof**. (Am Spielende können den zu wertenden Herbstplättchen keine Rohstoffe mehr zugewiesen werden.) Dann werden diese Rohstoffe beiseite gelegt, um zu vermeiden, dass sie doppelt gewertet werden.



2. Es werden die **Schafe** gewertet, die während des Spiels in den **Schafstall** gebracht worden sind. (Am Spielende können Schafe nicht mehr in den Schafstall gebracht werden.) Falls der Spieler auch den **Weber** besitzt, kann der Spieler sich dafür entscheiden eins der Schafe im **Schafstall** nicht zu werten und es zurückzuhalten, um die Weide mit Hilfe des **Webers** zu werten. Dann werden die Schafe beiseite gelegt, um zu vermeiden, dass sie doppelt gewertet werden.



3. Jede **Weide** mit mindestens einem **Tier** wird folgendermaßen gewertet: Eine Weide mit mindestens einem Schaf ist 1 Punkt wert; eine Weide mit mindestens einem Schwein ist 2 Punkte wert; eine Weide mit mindestens einem Rind ist 3 Punkte wert. Entsprechende zusätzliche Punkte sind möglich, falls ein Spieler die Winterplättchen **Weber, Trüffelgarten** oder **Molkerei** besitzt. Tiere können am Spielende nicht anderweitig zugewiesen werden.



4. Nun werden Plättchen mit **festgelegten Punkten** gewertet, wie jeweils rechts oben im Kasten angezeigt (einschließlich der Schiffplättchen **Flipper** und **lanvincible**).



5. Die Keyples, Fertigkeitsplättchen, übrige Rohstoffe und der Startspielermarker (falls noch nicht zugewiesen) werden nun den noch übrigen **Winterplättchen** und dem Schiffplättchen **White Wind** nach Belieben zugewiesen. Diese Plättchen werden nun gewertet.



6. Es werden die noch übrigen **Schiffplättchen** gewertet: **Keyflower, Sea Bastion** und **Sea Breese**.



7. Es werden die **Reihenfolgeplättchen** gewertet: ein Punkt für jedes angrenzende Plättchen.



8. Jedes **Gold** ist einen Punkt wert (außer es wurde beispielsweise schon unter 5. durch den **Juwelier** gewertet).



Der Spieler mit den meisten Punkten ist der **Spielesieger**. Einen Gleichstand gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der im Winter sein Schiffplättchen eher gewählt hatte.

Klarstellungen bei der Wertung

Die maximale Punktzahl, die ein Spieler durch die **Sea Breese** erhalten kann, ist 32, auch falls der Spieler mehr als fünf Flussplättchen hat, die mit seinem Hofplättchen verbunden sind.



Als generelle Regel sollte man sich merken, dass jedes Element nur ein Mal gewertet werden kann. Es gibt allerdings zwei Ausnahmen für die Weiden, die hier genau erklärt werden:

Weiden mit Tieren darauf: Obwohl Tiere nicht auf Weiden mit einer anderen Tierart gezogen werden können (es sei denn, der Spieler besitzt das **Schiff 5a**), kann es vorkommen, dass Tiere verschiedener Arten auf einer Weide sind. Das geschieht, wenn getrennte Weiden miteinander verbunden werden. Das ist erlaubt und kann leicht durch die Anlage von Winterplättchen passieren, da diese nur eine Straße enthalten. Die Weide wird für jede Tierart gewertet, die darauf grasst, sodass eine Weide mehrmals gewertet werden kann. Wie schon erwähnt, sollten die Spieler aber darauf achten, im Winter nicht zwei Weiden miteinander zu vereinen, auf denen dieselbe Tierart grasst, weil dann nur diese eine Weide gewertet wird.

Jedes Plättchen mit einer Weide, die mit der **Berghang** Weide verbunden ist, bringt Punkte für den **Berghang**, ungeachtet der Tatsache, ob dieses Plättchen schon gewertet wurde oder nicht.

Spielendewertung

Wir empfehlen diese Vorgehensweise:

1. Die **Rohstoffe** auf **Herbstplättchen** werden gewertet.

2. **Schafe** im **Schafstall** werden gewertet.

3. Jede **Weide** mit mindestens einem **Tier** wird gewertet.

4. Plättchen mit **festgelegten Punkten** werden gewertet.

5. Übrige **Winterplättchen** und Schiff **White Wind** werden gewertet.

6. Übrige **Schiffplättchen** werden gewertet.

7. Die **Reihenfolgeplättchen** werden gewertet.

8. Jedes noch übrige **Gold** ist einen Punkt wert.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist **Spielesieger**.



Dorfplättchen – im Einzelnen erklärt

Reihenfolgeplättchen



Die Rohstoffe von den Reihenfolgeplättchen werden gleichzeitig mit den Arbeitern und Fertigkeitsplättchen genommen, die ein Spieler von einem der Schiffe erhält (im Frühjahr, Sommer und Herbst) bzw. wenn er das Schiffplättchen erhält (im Winter). Die Spieler können keine Arbeiter auf die Reihenfolgeplättchen setzen, um Rohstoffe zu gewinnen.

Falls ein Spieler das Gebot für mehr als ein Reihenfolgeplättchen gewinnt, erhält er die Rohstoffe von jedem der Plättchen, falls zutreffend.

Frühjahrsplättchen



Bauernhof. Falls dieses Plättchen nicht aufgewertet ist, kann ein Spieler einen Arbeiter darauf setzen, um entweder ein Schaf zu nehmen, oder ein Weizenplättchen oder ein Fertigkeitsplättchen, falls verfügbar. Falls dieses Plättchen aufgewertet ist, kann ein Spieler

einen Arbeiter darauf setzen, um ein Schaf zu nehmen und ein Weizenplättchen und ein Fertigkeitsplättchen, falls verfügbar. Falls das Plättchen im eigenen Dorf des Spielers liegt, muss das dadurch erhaltene Schaf auf eine geeignete Weide dieses Plättchens gesetzt werden. Falls das Plättchen im Dorf eines anderen Spielers liegt oder ein Plättchen ist, um das geboten wird, muss das dadurch erhaltene Schaf auf das Hofplättchen des Spielers gesetzt werden.



Koppel. Wenn ein Arbeiter auf die Koppel gesetzt wird, erhält der Spieler so viele Weizenplättchen, wie durch die Weizensymbole angezeigt ist, falls verfügbar. Der Spieler kann bis zu so viele Rohstoffe oder Tiere innerhalb seines eigenen Dorfes bewegen, wie durch die

Zahl im Wagensymbol angegeben ist und er kann ein Gebäude in seinem Dorf aufwerten. Die erhaltenen Weizenplättchen können noch in diesem Spielzug benutzt oder hinter den Sichtschirm gelegt werden.



Schafstall. Wer einen Arbeiter auf dieses Plättchen setzt, nimmt die angegebene Anzahl Schafe, falls verfügbar. Falls das Plättchen im eigenen Dorf des Spielers liegt, müssen dadurch erhaltene Schafe auf eine geeignete Weide dieses Plättchens gesetzt werden. Falls

das Plättchen im Dorf eines anderen Spielers liegt oder ein Plättchen ist, um das geboten wird, müssen dadurch erhaltene Schafe auf das Hofplättchen des Spielers gesetzt werden. Hinweis: Es ist besonders zu beachten, dass der umbaute Raum in der Mitte des Plättchens nicht als Weide gilt.



Weizenfeld. Wenn ein Arbeiter auf das Weizenfeld gesetzt wird, erhält der Spieler so viele Weizenplättchen, wie durch die Weizensymbole angezeigt ist, falls verfügbar. Diese Weizenplättchen legt er hinter seinen Sichtschirm. Es ist besonders zu beachten,

dass der umbaute Raum in der Mitte des Plättchens nicht als Weide gilt.

Sommerplättchen



Schäferhütte. Wer einen Arbeiter auf dieses Plättchen setzt, nimmt ein Schaf und die angezeigte Anzahl Weizenplättchen, falls verfügbar. Falls das Plättchen im eigenen Dorf des Spielers liegt, muss das dadurch erhaltene Schaf auf eine geeignete Weide dieses

Plättchens gesetzt werden. Falls das Plättchen im Dorf eines anderen Spielers liegt oder ein Plättchen ist, um das geboten wird, muss das dadurch erhaltene Schaf auf das Hofplättchen des Spielers gesetzt werden. Die Weizenplättchen werden hinter den Sichtschirm des Spielers gelegt.



Schiff 5a. Der Spieler, der das Schiff 5a besitzt, kann Rinder, Schweine oder Schafe auf dieselben Weiden ziehen oder setzen, auf denen andere Tierarten sind. Die Tiere im Dorf des Schiffbesitzers vermehren sich, auch falls verschiedene Tierarten auf derselben Weide sind.



Schiff 5b. Bei der Wertung am Spielende kann Weizen jede beliebige Rohstoffsorte ersetzen und jede beliebige Rohstoffsorte kann als Weizen gelten.



Schiff 6a. Wenn der Spieler, der das Schiff 6a besitzt, zum Ende des Sommers und Herbstes Arbeiter von den Schiffen nimmt, erhält er auch zwei Weizen, falls verfügbar. Diese Weizenplättchen legt er hinter seinen Sichtschirm. Wenn der Spieler ein Schiffplättchen zum Ende des

Winters nimmt, erhält er auch zwei Weizen, falls verfügbar. Diese Weizenplättchen legt er hinter seinen Sichtschirm.



Schiff 6b. Wenn der Spieler, der das Schiff 6b besitzt, zum Ende des Sommers und Herbstes Arbeiter von den Schiffen nimmt, erhält er auch ein Schwein und ein Schaf, falls verfügbar. Der Spieler muss das Schwein und das Schaf auf eine geeignete Weide seines Hofplättchens

setzen. Falls keine geeignete Weide vorhanden ist, kann der Spieler das Schwein und/oder Schaf nicht nehmen. Der Spieler erhält diese Tiere vor der Vermehrung, sodass diese sich im Sommer und/oder Herbst auch noch vermehren können, falls sie auf eine Weide gesetzt werden, auf der es schon mindestens ein Tier dieser Art gibt. Wenn der Spieler ein Schiffplättchen zum Ende des Winters nimmt, erhält er auch ein Schwein und ein Schaf, falls verfügbar. Der Spieler muss das Schwein und das Schaf auf eine geeignete Weide seines Hofplättchens setzen.



Schweinestall. Wer einen Arbeiter auf dieses Plättchen setzt, nimmt so viele Schweine, wie angezeigt, falls verfügbar. Falls das Plättchen im eigenen Dorf des Spielers liegt, müssen dadurch erhaltene Schweine auf eine geeignete Weide dieses Plättchens gesetzt werden. Falls

das Plättchen im Dorf eines anderen Spielers liegt oder ein Plättchen ist, um das geboten wird, müssen dadurch erhaltene Schweine auf das Hofplättchen des Spielers gesetzt werden.

Herbstplättchen



Rinderunterstand. Wer einen Arbeiter auf dieses Plättchen setzt, nimmt so viele Rinder, wie angezeigt, falls verfügbar. Falls das Plättchen im eigenen Dorf des Spielers liegt, müssen dadurch erhaltene Rinder auf eine geeignete Weide dieses Plättchens gesetzt werden. Falls das

Plättchen im Dorf eines anderen Spielers liegt oder ein Plättchen ist, um das geboten wird, müssen dadurch erhaltene Rinder auf das Hofplättchen des Spielers gesetzt werden.



Rinderzucht. Wer einen Arbeiter auf dieses Plättchen setzt, nimmt ein Rind und die angezeigte Anzahl Weizenplättchen, falls verfügbar. Falls das Plättchen im eigenen Dorf des Spielers liegt, muss das dadurch erhaltene Rind auf eine geeignete Weide dieses

Plättchens gesetzt werden. Falls das Plättchen im Dorf eines anderen Spielers liegt oder ein Plättchen ist, um das geboten wird, muss das dadurch erhaltene Rind auf das Hofplättchen des Spielers gesetzt werden. Die Weizenplättchen werden hinter den Sichtschirm des Spielers gelegt.



Schweinezucht. Wer einen Arbeiter auf dieses Plättchen setzt, nimmt ein Schwein und die angezeigte Anzahl Weizenplättchen, falls verfügbar. Falls das Plättchen im eigenen Dorf des Spielers liegt, muss das dadurch erhaltene Schwein auf eine geeignete Weide dieses

Plättchens gesetzt werden. Falls das Plättchen im Dorf eines anderen Spielers liegt oder ein Plättchen ist, um das geboten wird, muss das dadurch erhaltene Schwein auf das Hofplättchen des Spielers gesetzt werden. Die Weizenplättchen werden hinter den Sichtschirm des Spielers gelegt.



Schafstall. Jedes Schaf auf dieser Weide kann in den Schafstall gebracht werden. Für jedes dorthin gebrachte Schaf gibt es am Spielende die angezeigten Punkte. Man sollte beachten, dass das Schafstallplättchen keine Straße hat und dass die Weide mit dem Schafstall sich normalerweise über mehrere Plättchen erstreckt.

Winterplättchen

Man sollte beachten, dass alle Winterplättchen dazu dienen können, die Reihenfolgeplättchen zu umschließen, die einen Punkt für jedes angrenzende Plättchen bringen, und um weitere Plättchen an den **Berghang** anzulegen. Beim Anlegen der Winterplättchen sollte man aber besonders darauf achten, nicht unabsichtlich zwei Weiden mit derselben Tierart darauf zu verbinden, den die Anzahl verschiedener **Weiden** mit mindestens einem Tier darauf bringt Punkte, nicht die Anzahl der **Tiere**.



Bäckerei. Der Besitzer erhält 4 Punkte für jeden Satz aus einem Rohstoff, einem Weizenplättchen und einem Fertigkeitsplättchen.



Berghang. Für jedes Plättchen, das an die Weide des Berghangs angrenzt, erhält dessen Besitzer 1 Punkt.

In dem Beispiel rechts erstreckt sich die Weide des Berghangs über sechs weitere Plättchen (mit 2 bis 7 nummeriert).



Hinweis – geschickte Platzierung der Winterplättchen kann die Anzahl der Plättchen, die mit dem **Berghang** verbunden sind, erhöhen (wobei man aber aufpassen muss, nicht zwei Weiden mit derselben Tierart darauf zu verbinden, weil dadurch die Punkte für die Anzahl der Weiden mit dieser Tierart verringert werden).



Getreidespeicher. Der Besitzer erhält 3 Punkte für jedes Paar Weizenplättchen, das er besitzt. Ein einzelnes Weizenplättchen ist nichts wert.



Molkerei. Der Besitzer erhält 7 Punkte (statt 3) für jede Weide in seinem Dorf mit mindestens einem Rind darauf.



Trüffelgarten. Der Besitzer erhält 5 Punkte (statt 2) für jede Weide in seinem Dorf mit mindestens einem Schwein darauf.



Weber. Der Besitzer erhält 3 Punkte (statt 1) für jede Weide in seinem Dorf mit mindestens einem Schaf darauf.



Varianten

A. Die Bauernvariante. Im Frühjahr, Sommer und Herbst wird auf jeden Fall mit allen vier Dorfplättchen aus *Keyflower – the Farmers* gespielt, ergänzt um die erforderliche Anzahl Plättchen aus *Keyflower*, um die nötige Gesamtanzahl Plättchen pro Jahreszeit zu erhalten.

Entsprechend wird bei der Zusammenstellung der Winterplättchen verfahren. Alle sechs Winterplättchen aus *Keyflower – the Farmers* werden um die erforderliche Anzahl Plättchen aus *Keyflower* ergänzt, um die nötige Gesamtanzahl Plättchen zu erhalten, dann werden diese wie üblich verteilt.

B. Die Spielervariante. Alle Arbeiter, welche die Spieler zu Spielbeginn erhalten, werden wie üblich hinter die Sichtschirme gelegt, ebenso wie Arbeiter, die im Laufe des Spiels aus dem Beutel gezogen werden, beispielsweise durch Nutzung der **Bierstube**, der **Brauerei**, des **Gasthofes** oder der **Taverne**. Andere Arbeiter, nämlich alle, die von Schiffen genommen werden, von verlorenen Geboten und von eigenen Dorfplättchen zum Ende einer Jahreszeit und alle grünen Arbeiter (die nicht aus dem Beutel gezogen wurden) werden vor den Sichtschirm gelegt. Auch Fertigkeits- und Weizenplättchen werden vor den Sichtschirm gelegt, dabei können Fertigkeitsplättchen verdeckt bleiben, wenn sie verdeckt genommen wurden. Dadurch wird sich ein viel intensiveres und schwierigeres Spiel ergeben; diese Variante sollte nur gespielt werden, wenn alle Spieler damit einverstanden sind.

C. Variante unterschiedlicher Spielfähigkeiten. Falls die Spieler unterschiedliche Spielfähigkeiten haben, kann den weniger erfahrenen Spielern geholfen werden, indem sie zu Spielbeginn außer den acht Arbeitern noch einen grünen Arbeiter zusätzlich erhalten.

Anmerkungen

Spielautoren: Sebastian Bleasdale und Richard Breese.

Illustrationen: Juliet Breese und Jo Breese.

Grafische Gestaltung und Umsetzung: Richard Breese.

Layout deutsche und französische Regel: Jasmin Borowski.

Französische Regel: Gigamic.

Deutsche Regel: Ferdinand Köther.

Die Autoren möchten sich bei folgenden Spielern für ihre Testspiele bedanken: Peter An, Jonathan Badger, John Borders, Tony Boydell (der sich auch den Spielertitel augeeignet hat), Jenny Bradbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Mark Chessher, Heidi Cowderoy, Andy Dalglish, Rommel Dijon, Colin Dimock, Peter Duckworth, Caroline Elliott, Andreas Frank, Stephanie Gill, Bob Gingell, Simon Goodwin, Paul Grogan, Stephan Haddad, Alex Haley, Andrew Harding, Aaron J Harris, Richard Harris, Mikko Heikela, Ben Horgson, Seth Jaffee, Craig Jones, Keith (von Strategicon), Robert Lacopino, Claude Lecegne, Fraser Lott, Russell Mattin, Alan Paull, Charlie Paull, Matthew Reid, Tony Ross, Bruce Schlickbernd, Jennifer Schlickbernd, Rob Scovell, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Hattie Throssell, Heather Throssell, Ian Throssell, Ian Vincent, Andy Williams, Ian Wilson, Keith Winch, Dan Wiseman, Matthew Woodcraft and Ta-Te Wu.

Besonderer Dank an den Hans im Glück Verlag für seine freundliche Genehmigung, für dieses Spiel seine *Carcassonne* Figuren (als Meeple oder „Keyples“ bekannt) benutzen zu dürfen und auch an Lookout Games für deren Erlaubnis, ihre Rinder und Schafe aus *Agricola* benutzen zu dürfen.

Veröffentlicht im Oktober 2013 von:

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

Co-publishers: Game Salute LLC,
10 Tinker Avenue,
Londonderry,
NH 03053,
USA
www.GameSalute.com

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

