

Keyflower

SETUP

Giocatori	2	3	4	5	6
Home	2	3	4	5	6
Barche	2	3	4	5	6
Ordine Turno	1	2	3	4	4
Primavera, Estate, Autunno	6	7	8	9	10
Inverno (per giocatore)	3 / 4	3 / 4	3 / 4	2 / 3	2 / 3
Inverno (introdotte)	2-6 / 2-8	3-9 / 3-12	4-12 / 4-16	5-10 / 5-15	6-12 / 6-18

FINE STAGIONE

1. Tutti i lavoratori che formano offerte perdenti tornano dietro allo schermo dei rispettivi proprietari.
2. Tutte le tessere che non sono state messe all'asta vengono rimosse dal gioco. Eventuali lavoratori (inclusi i lavoratori verdi) presenti su queste tessere vengono messi nel sacchetto.
3. Il primo giocatore riceve tutte le tessere villaggio che ha vinto (inclusi eventuali lavoratori presenti sulle tessere), seguito da ciascuno dei giocatori successivi in senso orario. Se è stato giocato il Fantasma, esso torna alla tessera *Key Celeste*. I lavoratori utilizzati per le offerte vincenti vengono messi nel sacchetto.
4. I lavoratori piazzati sulle tessere presenti nei villaggi tornano dietro allo schermo del proprietario del villaggio (e sono utilizzabili alla fine dell'inverno per il conteggio finale).
5. Vengono quindi risolte le aste per le tessere Ordine Turno e si assegnano i benefici delle barche 1a/1b e 6a/6b.
5. Se il Fantasma non è stato giocato, il suo possessore lo restituisce alla tessera *Key Celeste*. Dopodiché viene risolta l'asta per la *Key Celeste*.
6. A questo punto, ad eccezione che in Inverno, se vi sono 2 o più animali in un campo, un nuovo animale viene generato e collocato in quel campo.

FINE PARTITA



1. Si assegnano i punti per le risorse poste sulle **tessere punteggio autunnali** (*Barn, Blacksmith, Stone yard* e *Timber yard*). Altre risorse non possono essere riallocate su queste tessere alla fine del gioco! Le risorse conteggiate vengono messe da parte.



2. Si assegnano i punti per le pecore piazzate nello **Sheep shelter** durante il gioco. Altre pecore non possono essere riallocate nello *Sheep shelter* alla fine del gioco! Se il giocatore possiede la tessera Inverno *Weaver*, può decidere di escludere una pecora dal conteggio dello *Sheep shelter*, per ottenere i punti del campo con la tessera *Weaver*. Le pecore conteggiate vengono messe da parte.



3. Si assegnano i punti per i **campi**: 1 punto per ogni campo che contiene 1 o più pecore; 2 punti per ogni campo che contiene 1 o più maiali; 3 punti per ogni campo che contiene 1 o più mucche. Punti aggiuntivi sono assegnati ai giocatori che possiedono le tessere Inverno *Weaver, Truffle orchard* e *Dairy*. Gli animali non possono essere riallocati alla fine del gioco!

Nota: se, a causa dell'unione di più campi o per effetto della Barca 5a, in un campo si trovano animali di tipo diverso, quel campo riceve punti per ciascun tipo di animale presente.



4. Si valutano le **tessere con punti fissi** (indicati in alto a destra nel box della tessera), incluse le barche *Flipper, Invincible* e *Key Celeste*.



5. Riallocate i lavoratori, i gettoni Abilità, le risorse rimanenti ed il lavoratore viola (se non già conteggiato) a piacere sulle **tessere Inverno** rimanenti e sulla barca *White Wind*, che saranno ora conteggiate.



6. Si assegnano i punti per le **Barche** rimanenti: *Keyflower, Sea Bastion, Sea Breeze*.



7. Si assegnano i punti per le **tessere Ordine Turno**.



8. Si assegna 1 punto ad ogni risorsa **oro** non ancora conteggiata.

ORDINE TURNO



Alla fine di **Primavera, Estate e Autunno**, il giocatore che ha vinto l'asta per la tessera Ordine Turno con il numero 1 prende il contenuto di una Barca a sua scelta, seguito dai giocatori che hanno vinto l'asta per le tessere con il numero 2, 3 e 4 (se presenti). Il giocatore che vince l'asta per la tessera con l'icona del **lavoratore viola** ottiene il relativo segnalino e sarà il *giocatore iniziale* nella stagione successiva. I giocatori che non hanno vinto aste sulle tessere Ordine Turno ricevono il contenuto di una barca in senso orario, partendo dal nuovo primo giocatore. Se nessuno ha vinto l'asta per la tessera con l'icona del lavoratore viola, si procede partendo dall'attuale giocatore iniziale. All'inizio della stagione successiva, il lavoratore viola passa in questo caso automaticamente al giocatore alla sinistra dell'attuale primo giocatore.

Alla fine dell'**Inverno** i giocatori, seguendo lo stesso ordine fin qui descritto, otterranno la tessera Ordine Turno e una (e una sola) Barca, che collocheranno nel loro villaggio. In Inverno un giocatore può vincere più di una tessera Ordine Turno, ma riceve comunque solo una Barca!

Alla fine del gioco ogni tessera collegata alla tessera Ordine Turno vale 1 punto. Il **lavoratore viola** è un jolly. Alla fine del gioco, ai fini del punteggio, può essere conteggiato come risorsa, gettone Abilità o lavoratore di qualsiasi colore e può anche essere collocato su *Barn, Blacksmith, Stone yard* o *Timber yard*.

Può inoltre sostituire il **fantasma** o essere usato come fosse un secondo fantasma (vedi *Key Celeste*).

Se viene utilizzata l'espansione *Keyflower: The Farmers*, il lavoratore viola può essere conteggiato anche come animale (in un campo qualunque) o come gettone Grano.

ORDINE TURNO



Le risorse indicate nelle tessere Ordine Turno dell'espansione *Keyflower: The Farmers* si ottengono, alla fine di Primavera, Estate e Autunno, assieme ai lavoratori e ai gettoni Abilità e, alla fine dell'Inverno, assieme alle Barche. Non è consentito piazzare lavoratori sulle tessere Ordine Turno per ottenere risorse. Se un giocatore vince l'asta per più di una tessera Ordine Turno, ottiene risorse da ciascuna tessera.

INVERNO



Apothecary

Si ottengono 3 punti per ogni 5 lavoratori (inclusi quelli verdi) posseduti alla fine del gioco



Bakery

Si ottengono 4 punti per ogni set composto da un gettone Grano, una risorsa e 1 gettone Abilità



Craftsman's guild

Si ottengono 3 punti per ogni singolo set di lavoratori blu, rosso e giallo posseduti alla fine del gioco



Dairy

Si ottengono 7 punti (anziché 3) per ogni campo del proprio villaggio su cui si trovano una o più Mucche



Emporium

Si ottengono 3 punti per ogni set di lavoratori di cui 1 verde e 2 di qualsiasi colore (incluso il verde) posseduti alla fine del gioco



Granary

Si ottengono 3 punti per ogni coppia di gettoni Grano posseduti. Un singolo gettone Grano non frutta alcun punto.



Hillside

Si ottiene 1 punto per ogni tessera in cui si estende il campo della tessera Hillside



Jeweller

Si ottengono 2 punti (anziché 1 punto) per ogni risorsa Oro posseduta alla fine del gioco



Key guild

Si ottengono 10 punti per ogni 5 gettoni Abilità posseduti alla fine del gioco



Keythedral

Si ottengono 12 punti



Key market

Si ottengono 2 punti per ogni lavoratore verde posseduto alla fine del gioco



Mercer's guild

Si ottengono 5 punti per ogni singolo set di tre diverse risorse possedute alla fine del gioco. L'Oro può essere utilizzato in sostituzione di qualsiasi altro tipo di risorsa, ma se viene utilizzato in questo modo non può più fornire il punto per il conteggio dell'Oro



Monument

Si ottengono 4 punti per ogni set di 3 risorse. Almeno 1 delle risorse deve essere Oro.

L'Oro utilizzato per il *Monument* non fornisce il punto per il conteggio dell'Oro



Scholar

Si sceglie un singolo tipo di gettone Abilità e si ottengono 3 punti per ogni gettone Abilità di quel tipo posseduto alla fine del gioco



Scribes

Si ottengono 10 punti per ogni singolo set di tre diversi gettoni Abilità posseduti alla fine del gioco



Truffle orchard

Si ottengono 5 punti (anziché 2) per ogni campo del proprio villaggio su cui si trovano uno o più Maiali



Village hall

Si sceglie uno dei colori dei lavoratori e si ottiene 1 punto per ogni lavoratore di quel colore posseduto alla fine del gioco



Watermill

Si sceglie un singolo tipo di risorsa e si ottiene 1 punto per ogni risorsa di quel tipo posseduta alla fine del gioco. Non si può utilizzare l'Oro, perché riceve già 1 punto alla fine del gioco e non può essere conteggiato due volte



Weaver

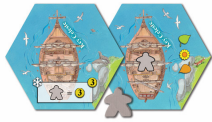
Si ottengono 3 punti (anziché 1) per ogni campo del proprio villaggio su cui si trovano una o più Pecore



Windmill

Si ottengono 5 punti per ogni set di 5 risorse di qualsiasi tipo possedute alla fine del gioco

KEY CELESTE



In **Primavera, Estate** e **Autunno** il giocatore che vince l'asta per la *Key Celeste* ottiene il **fantasma** (grigio). In **Inverno** il vincitore dell'asta prende la tessera *Key Celeste* e la aggiunge al suo villaggio.

Il **fantasma** può essere utilizzato per spaventare e rimpiazzare i lavoratori di un'offerta vincente di un altro giocatore e "rubare" così i lavoratori spaventati. Il giocatore derubato vince automaticamente l'asta (non sono ammesse altre offerte per quella tessera).

Non è possibile piazzare lavoratori sopra una tessera con il fantasma. I lavoratori piazzati prima dell'arrivo del fantasma rimangono però sulla tessera. Alla fine dell'**Estate** e dell'**Autunno** il fantasma ritorna sulla *Key Celeste*. Alla fine dell'**Inverno**, se utilizzato, viene rimosso dal gioco, altrimenti rimane a disposizione del suo possessore (vale punti però solo in combinazione con la tessera *Key Celeste*).

Alla fine dell'**Inverno**, il vincitore della tessera *Key Celeste* ottiene 3 punti. Se possiede anche il fantasma e non l'ha utilizzato ottiene 3 punti addizionali.

E' possibile utilizzare il **lavoratore viola** come sostituto del fantasma o come secondo fantasma (per ulteriori 3 punti).

Il fantasma non è un lavoratore e non può essere usato per ottenere i punti delle tessere Inverno che richiedono lavoratori

BARCHE



Keyflower (2+ giocatori)

Si ottiene 1 punto per ogni capacità di trasporto del giocatore.

Se il giocatore possiede la *Barca 2b* alla fine del gioco, il punteggio ottenuto dalla *Keyflower* viene raddoppiato



Sea Bastion (2+ giocatori)

Loop: si ottiene 1 punto per ogni tessera che, collegata da strade, crea un anello che si riunisce al punto di partenza. Una strada non può essere mai contata due volte



Sea Breese (3+ giocatori)

Si ottengono punti (come indicato nel box) per ogni **Barca** (comprese le Barche Estate) collegata via fiume alla tessera *Home*. Si possono ottenere in questo modo al massimo 32 punti (anche se il giocatore ha collegato più di 5 barche)



Flipper (4+ giocatori)

Il giocatore può girare una tessera del proprio villaggio senza dover pagare il costo del Miglioramento.

Inoltre ottiene 2 punti



Invincible (5+ giocatori)

Si ottengono 5 punti



White Wind (6 giocatori)

Si ottiene 1 punto per ogni lavoratore che il giocatore possiede alla fine del gioco.

Nota: ogni lavoratore può essere conteggiato una sola volta. Se il lavoratore è già stato conteggiato per *Apothecary*, *Craftman's guild*, *Emporium*, *Key market* o *Village hall*, non può essere ulteriormente conteggiato per *White Wind*

BARCHE ESTATE



Boat 1a

Alla fine di Estate, Autunno e Inverno, quando vengono assegnate le Barche, il giocatore riceve anche 2 lavoratori extra a caso dal sacchetto (se disponibili)



Boat 1b

Alla fine di Estate, Autunno e Inverno, quando vengono assegnate le Barche, il giocatore riceve anche 1 lavoratore verde extra dalla riserva (se disponibile)



Boat 2a

Permette di trasportare risorse e collocare tessere anche senza rispettare le caratteristiche del terreno (strade, campi e corsi d'acqua). Questo effetto non si applica alla tessera *Sea Bastion* (che richiede strade collegate ad anello per ottenere punti)



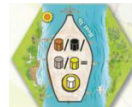
Boat 2b

Tutte le capacità di Trasporto e Miglioramento del giocatore sono raddoppiate. Se il giocatore possiede la *Keyflower* alla fine del gioco, il punteggio ottenuto dalla *Keyflower* viene raddoppiato



Boat 3a

Durante il Miglioramento, ogni tipo di risorsa (oro, ferro, pietra e legno) può essere utilizzato in sostituzione di qualsiasi altro tipo di risorsa



Boat 3b

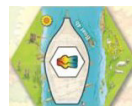
Ai fini del punteggio finale del gioco, oro, ferro, pietra e legno possono essere conteggiati in sostituzione di qualsiasi altro tipo di risorsa



Boat 4a

Se un altro giocatore ha fatto un'offerta per una tessera usando lavoratori di colore blu, rosso o giallo (ma non verde), il proprietario di questa Barca può rilanciare usando un colore diverso (anche il verde). Tutti i lavoratori della controfferta devono comunque essere dello stesso colore

Nota: I lavoratori che non seguono il colore ufficiale vanno collocati sdraiati, per facilitarne l'identificazione. Se tutte le offerte degli altri giocatori vengono spostate altrove (perché superate) e non vi sono lavoratori che utilizzano la tessera, i lavoratori sdraiati vanno rimessi in piedi ed il loro colore diventerà quello ufficiale



Boat 4b

Se una tessera è già stata utilizzata o messa all'asta, il proprietario di questa Barca non è più tenuto a seguire la regola del colore (anche se sono stati usati lavoratori verdi) per utilizzare quella tessera. Può usare lavoratori di qualsiasi colore e anche di colori diversi fra loro

Nota: I lavoratori che non seguono il colore ufficiale vanno collocati sdraiati, per facilitarne l'identificazione. Gli altri giocatori devono continuare a seguire il colore dei lavoratori in piedi per utilizzare o per puntare sulle tessere che hanno lavoratori sdraiati. L'effetto di questa Barca non si applica se una tessera non è stata precedentemente utilizzata o non ha ricevuto offerte: in questo caso il giocatore deve piazzare i propri lavoratori in piedi come al solito e, se più di uno, devono essere tutti dello stesso colore



Boat 5a

Permette di piazzare o spostare Mucche, Maiali e Pecore insieme tra loro negli stessi campi. Gli animali nel villaggio del possessore di questa Barca si riproducono anche se ci sono diversi tipi di animali nello stesso campo



Boat 5b

Ai fini del conteggio dei punti a fine partita, il Grano può essere contato come un qualsiasi tipo di risorsa e qualsiasi tipo di risorsa può essere contata come Grano



Boat 6a

Alla fine di Estate, Autunno e Inverno, quando vengono assegnate le Barche, il giocatore riceve anche 2 gettoni Grano (se disponibili). I gettoni Grano vanno piazzati dietro il proprio schermo



Boat 6b

Alla fine di Estate, Autunno e Inverno, quando vengono assegnate le Barche, il giocatore riceve anche un Maiale e una Pecora (se disponibili). Il Maiale e la Pecora vanno piazzati sopra un campo compatibile della propria tessera *Home*. Se non ci sono campi compatibili, il giocatore non può prendere il Maiale e/o la Pecora. In Estate e in Autunno gli animali si ottengono prima della riproduzione, per cui se nel campo in cui vengono piazzati si trovano già uno o più animali dello stesso tipo, si riproducono

HOME, PRIMAVERA, ESTATE, AUTUNNO



Alehouse, Inn

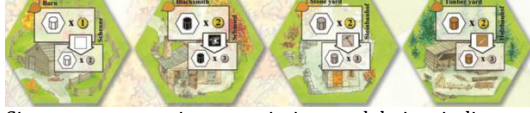
Il giocatore pesca dal sacchetto il numero di lavoratori indicati (se disponibili)



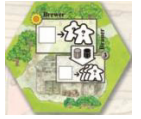
Apprentice hall

Il giocatore pesca a caso dalla pila coperta il numero di gettoni Abilità indicato

Barn, Blacksmith, Stone yard, Timber yard



Si ottengono punti per ogni risorsa del tipo indicato che si trova su quella tessera alla fine dell'**Inverno**. (Tutte le risorse così conteggiate non possono essere usate anche per *Jeweller*, *Mercer's guild*, *Monument*, *Watermill*, *Windmill*). L'Oro può essere utilizzato come sostituto di altre risorse (ma in questo caso non vale più come Oro ai fini del punteggio finale)



Brewer

Si scarta un gettone Abilità di qualsiasi tipo (a scelta) in cambio del numero indicato di lavoratori, pescati a caso dal sacchetto (se disponibili)

Carpenter, Mason, Smelter



Si scarta un gettone Abilità del tipo indicato in cambio di 3 risorse dalla riserva (se disponibili)

Nota: Le risorse vanno collocate su questa tessera se si trova nel villaggio del giocatore. Altrimenti vanno collocate sulla tessera *Home* del giocatore

Cow shed, Pigsty, Sheep fold



Si prendono dalla riserva gli animali indicati (se disponibili). Gli animali generati nel proprio villaggio vanno collocati sopra un campo compatibile della rispettiva tessera. Altrimenti vanno collocati sulla propria tessera *Home*.

Nota: l'area recintata al centro dell'illustrazione sulla tessera *Sheep fold* non crea un campo aggiuntivo

Fair, Peddler, Store



Si scarta 1 lavoratore del colore indicato dalla propria riserva o da una propria offerta perdente (tutti, se nell'offerta sono più di 1) e in cambio si riceve il numero indicato di lavoratori verdi (se disponibili).

Nota: Se non ci sono sufficienti lavoratori verdi in riserva, non si possono prendere dal sacchetto



Farm yard

Si riceve dalla riserva una Pecora, un gettone Grano o un gettone Abilità (se disponibile). Se la tessera è *migliorata*, si ricevono una Pecora, un gettone Grano e un gettone Abilità (se disponibili). Una Pecora generata nel proprio villaggio va collocata sopra un campo compatibile di questa tessera. Una Pecora generata nel villaggio di un altro giocatore o da una tessera all'asta va collocata sulla propria tessera *Home*

Farrier, Home 1-6, Stables, Wainwright



Il giocatore può spostare risorse da una qualsiasi tessera del proprio villaggio ad un'altra adiacente, fino al numero indicato dall'icona *Carretto* e può svolgere tanti miglioramenti tessera fino a quanti indicati dalle icone *Casa*.

Il trasporto delle risorse deve avvenire lungo le strade e può essere suddiviso tra una o più risorse

Forge, Goldsmith, Sawmill, Sculptor, Well



Alla fine del gioco si ottengono i punti indicati

Gold mine, Key mine, Keystone quarry, Keywood, Miner, Quarryman, Woodcutter



Si prendono dalla riserva le risorse indicate (se disponibili). Tutte le risorse vanno collocate sulla rispettiva tessera, se prodotte nel villaggio del giocatore. Altrimenti vanno collocate sulla tessera *Home* del giocatore



Hiring fair

Si scarta un gettone Abilità a scelta in cambio del numero indicato di gettoni Abilità, pescati a caso dalla pila coperta



Paddock

Si riceve il numero indicato di gettoni Grano (se disponibili). Il giocatore può spostare risorse da una qualsiasi tessera del proprio villaggio ad un'altra adiacente, fino al numero indicato dall'icona *Carretto* e può migliorare una tessera del proprio villaggio.

Il gettone o i gettoni Grano ottenuti possono essere spesi in quello stesso turno o piazzati dietro lo schermo del giocatore

Piggery, Ranch, Shepherd's hut



Si prendono dalla riserva l'animale ed il numero di gettoni Grano indicati (se disponibili). Un animale generato nel proprio villaggio va collocato sopra un campo compatibile della rispettiva tessera. Altrimenti va collocato sulla propria tessera *Home*.

Il gettone o i gettoni Grano ottenuti vanno piazzati dietro lo schermo del giocatore



Sheep shelter

Ogni Pecora in questo campo può essere spostata sullo *Sheep Shelter*. Alla fine del gioco ogni Pecora spostata qui vale il numero di punti indicato.

Nota: la tessera *Sheep Shelter* non ha strade e il campo di questa tessera si estende solitamente attraverso diverse tessere



Storyteller

Si pesca a caso 1 lavoratore o un gettone Abilità (se disponibile). Se la tessera è migliorata, si ricevono sia 1 lavoratore che 1 gettone Abilità (se disponibili)



Tavern

Si scarta 1 lavoratore dalla propria riserva o da una propria offerta perdente (tutti, se nell'offerta sono più di 1) in cambio del numero indicato di lavoratori, pescati a caso dal sacchetto (se disponibili).

Il lavoratore non può essere scartato e poi utilizzato per sopperire a eventuali mancanze di lavoratori nel sacchetto



Wheat field

Si riceve il numero indicato di gettoni Grano (se disponibili).

I gettoni Grano vanno collocati dietro il proprio schermo.

Nota: l'area recintata al centro dell'illustrazione sulla tessera non crea un campo aggiuntivo



Workshop

Si riceve dalla riserva 1 risorsa tra le 3 indicate (se disponibile).

Se la tessera è migliorata, si ricevono tutte e 3 le risorse indicate (se disponibili)