

Vue d'ensemble du jeu

Keyflower est un jeu pour deux à six joueurs qui se joue en quatre manches. Chaque manche représente une saison : Printemps, été, automne et enfin hiver. Chaque joueur commence la partie avec une tuile 'patrie' et une équipe initiale de huit travailleurs bleus, rouges et jaunes au hasard. Les mêmes travailleurs colorés sont utilisés par chaque joueur pour enchérir sur des tuiles à ajouter à son village. Les travailleurs correspondants peuvent également servir pour générer des ressources, des compétences, des travailleurs supplémentaires et des points de victoire (PV) **non** seulement des tuiles appartenant au joueur mais aussi des tuiles villages des autres joueurs et des nouvelles tuiles mises aux enchères.

Au printemps, en été et en automne, davantage de **travailleurs** arrivent à bord du Keyflower et de ses bateaux frères, avec certains de ces travailleurs possédant des compétences dans le travail des principales ressources, le fer, la pierre et le bois. En hiver, les joueurs choisiront des tuiles village pour les mettre aux enchères, chacune d'elles offrira des PV pour certaines combinaisons de ressources, de compétences et de travailleurs.

Keyflower présentera aux joueurs une multitude de défis différents et chaque partie sera différente en raison des combinaisons de tuiles village qui apparaîtront pendant cette partie. Tout au long de la partie chaque joueur devra être attentif aux meilleures possibilités d'utiliser ses diverses ressources, ses capacités de transport et d'amélioration, ses compétences et ses travailleurs.

Règles rapides

Vue d'ensemble du jeu

La partie dure quatre saisons.

Chaque joueur commence la partie avec une tuile patrie et huit travailleurs.

Chaque travailleur est utilisé pour enchérir sur des tuiles à ajouter à son village et à générer des ressources.

Chaque saison, plus de travailleurs arriveront sur le Keyflower et ses bateaux frères et de nouvelles tuiles seront disponibles pour la mise aux enchères.

Le joueur dont le village et les travailleurs génèrent le plus de PV gagne la partie.

Keyflower

Composants et clés

64 grandes tuiles hexagonales :

4 tuiles ordre du tour



6 tuiles bateau



6 tuiles patrie



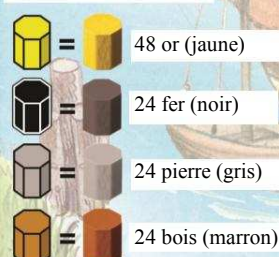
48 tuiles village (y compris 4 tuiles bateau été)



48 tuiles compétence



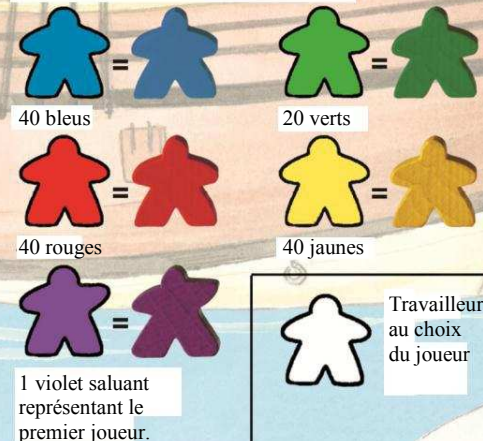
120 jetons ressources en bois octogonaux :



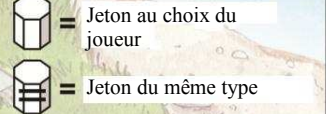
L'or est utilisable comme substitut à toute autre ressource à tout moment pendant la partie, y compris pour le décompte. L'or vaut habituellement un PV par jeton à la fin de la partie.

Il y a 12 tuiles village pour chacune des quatre saisons. Chaque tuile saison est identifiée par un symbole : printemps, été, automne et hiver.

141 travailleurs en bois ('keyples')

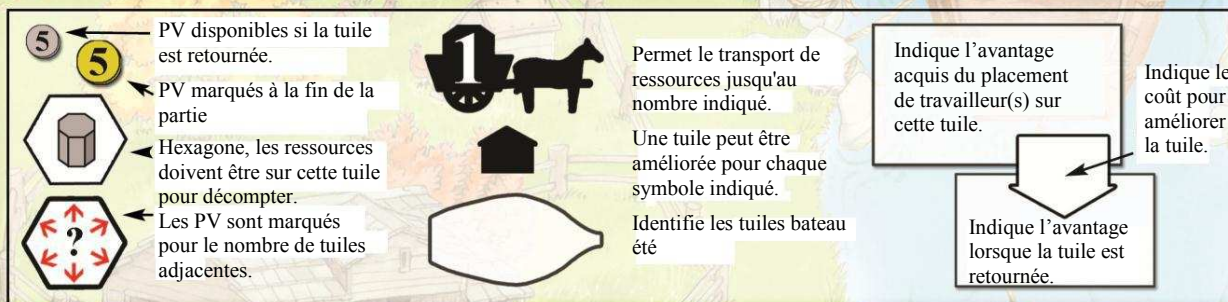


6 écrans patries (avec 12 tuiles cheminée)



12 sachets zip de rangement en plastique

Sac en tissu noir (pour conserver les travailleurs)



Préparation de la partie (Chaque lettre renvoie à l'illustration au bas de la boîte.)

- A** Placer les **travailleurs bleus, rouges et jaunes** dans le sac en tissu. **B** Regrouper les **travailleurs verts** à côté de la surface de jeu.
- C** Trier les **jetons ressources** suivant les quatre différents types pour créer une réserve générale à côté de la surface de jeu.
- D** Place les **tuiles compétence** face cachée en tas à côté de la surface de jeu.
- E** Chaque joueur reçoit un **écran**. Chacun d'eux doit être construit avec soin en utilisant les cheminées pour tenir les murs et les toits en place.
- F** Chaque joueur pioche secrètement huit **travailleurs** au hasard dans le sac afin que les couleurs des travailleurs ne soient pas divulguées aux autres joueurs et met ces travailleurs derrière son écran.

Trier les grandes **tuiles hexagonale** par type : Patries (6), bateaux (6), ordres du tour (4), printemps (12), été (12), automne (12) et hiver (12). (Il y a suffisamment de sacs pour conserver chaque type séparément.)

- G** Chaque joueur reçoit une tuile **patrie** au hasard. La tuile patrie est placée en face de l'écran du joueur et à portée de main des autres joueurs. **H** Le joueur qui a reçu la tuile patrie avec le plus petit N° prend le **travailleur violet de premier joueur**.

I Le nombre de **tuiles bateau** utilisées dans la partie dépend du nombre de joueurs. Chaque tuile bateau indique sur sa face visible initiale pour quelles parties elle est utilisée. Le nombre de tuiles bateau utilisées est égal au nombre de joueurs. Placer les tuiles bateau adéquates dans une rangée au bord de la surface de jeu, avec le côté indiquant le nombre de joueurs face visible et l'orientation vers le centre de la surface de jeu. (Les joueurs devraient saisir l'occasion de se familiariser avec les possibilités de PV indiqués au verso des tuiles qui seront disponibles pour la vente aux enchères en hiver). Placer un nombre de **travailleurs** du sac et un nombre de **tuiles compétence**, les deux comme indiqué sur chaque tuile bateau, à côté ou au-dessus de la tuile bateau.

Le nombre et le côté de chaque **tuile ordre du tour** utilisée dans la partie dépend également du nombre de joueurs. Chacune de ces tuiles indique si elle est utilisée et quel côté est utilisé. **J** Placer les tuiles ordre du tour dans une rangée à côté des tuiles bateau, mais plus près du centre de la surface de jeu, avec le côté correspondant au nombre de joueurs dans la partie face visible et l'orientation vers le centre de la surface de jeu.

Placer autant de **tuiles printemps** au centre de la surface de jeu que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous. Place chaque tuile avec l'icône printemps visible. Placer les tuiles afin qu'elles soient avec le même angle que les tuiles bateau et ordre du tour et afin que chaque joueur puisse d'identifier avec un côté des tuiles.

En fonction du nombre de joueurs, chaque joueur reçoit deux ou trois **tuiles hiver** face cachée comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Chaque joueur peut regarder le verso de ses tuiles mais ne doit pas le montrer aux autres joueurs.

Chaque tuile patrie, bateau, ordre du tour, printemps et hiver excédentaire est remise dans la boîte et n'est pas utilisée dans la partie.

Placez les douze **tuiles été** et les douze **tuiles automne** en deux tas distincts. Elles serviront plus tard dans la partie.

Le nombre de grandes tuiles hexagonales utilisées dans la partie est le suivant :

Joueurs	2	3	4	5	6
Patrie	2	3	4	5	6
Bateau	2	3	4	5	6
Ordre du tour	1	2	3	4	4
Printemps, été et automne	6	7	8	9	10
Hiver <i>par joueur</i>	3	3	3	2	2
Hiver <i>introduites</i>	2-6	3-9	4-12	5-10	6-12

Préparation de la partie

Placer les **travailleurs bleus, rouges et jaunes** dans le sac en tissu.

Placer les **travailleurs verts**, les **jetons ressources** et les **tuiles compétence** à côté de la surface de jeu.

Chaque joueur reçoit un **écran**.

Chaque joueur pioche secrètement huit **travailleurs** dans le sac.

Trier les grandes **tuiles hexagonales** par type : Patrie, bateau, ordre du tour, printemps, été, automne et hiver.

Chaque joueur reçoit une **tuile patrie**. Le joueur qui a reçu la tuile avec le plus petit numéro prend le **travailleur violet de premier joueur**.

Placer autant de **tuiles bateau** que le nombre de joueurs dans une rangée à côté de la surface de jeu. Placer le nombre de **travailleurs** et de **tuiles compétence** indiqué à côté ou sur chacune des tuiles bateau.

Placer autant de **tuiles ordre du tour** qu'indiqué dans le tableau ci-dessous dans une rangée à côté des tuiles bateau mais plus près du centre de la surface de jeu. Placer le côté marqué pour le nombre de joueurs face visible.

Placer autant de **tuiles printemps** au centre de la surface de jeu qu'indiqué dans le tableau ci-dessous. Placer les du côté avec l'icône printemps face visible.

Chaque joueur reçoit deux ou trois **tuiles hiver** face cachée comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

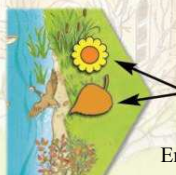
Placez les **tuiles été** et les **tuiles automne** en deux tas distincts. Elles serviront plus tard dans la partie.

Consulter le tableau à gauche pour déterminer le nombre de tuiles utilisés en fonction du nombre de joueurs dans la partie.

Début de saison

Après la phase de préparation, les joueurs sont prêts à commencer la partie. Le joueur qui a reçu la **tuile patrie** avec le plus **petit numéro** commence la partie au printemps et prend le **travailleur violet de premier joueur**.

En **été, automne et hiver**, le premier joueur pour cette saison est celui qui a gagné l'enchère pour la **tuile ordre du tour** ayant le **plus grand numéro de premier joueur** (représentant le travailleur premier joueur) dans la saison précédente.



En **été, automne et hiver**, retourner chaque **tuile bateau** le cas échéant afin que l'icône représentant cette saison soit visible.

En **été et en automne**, placer un nombre de nouveaux travailleurs

(provenant du sac) et de tuiles compétence sur les tuiles bateau comme indiqué sur les tuiles. Dans l'éventualité peu probable où il y ait insuffisamment de travailleurs dans le sac, remplir les bateaux dans l'ordre avec un travailleur à la fois, mais pas avec plus de travailleurs qu'indiqué sur chaque tuile. Ni nouveaux travailleurs ni tuiles compétence ne sont placés dans les bateaux en **hiver**.



En **été et en automne**, placer un nombre de **tuiles village** pour cette saison au centre de la surface de jeu comme indiqué dans le tableau page 2.

Placer le côté avec l'icône de la saison face visible. Remarque : Les quatre tuiles bateau été, si elles ont été sélectionnées, ont une icône été sur chaque côté. La face visible de ces tuiles est choisie au hasard. (Aucune tuile bateau été ne peut être retournée ou améliorée). Chaque tuile excédentaire est remise dans la boîte et n'est pas utilisée dans la partie.



En **hiver**, chaque joueur choisit une ou plusieurs des tuiles hiver qu'il a reçues pendant la phase préparation. (Placer les tuiles 'dans le poing' est la méthode suggérée pour effectuer cette action.) Les **nombre de tuiles** sélectionnées est ensuite révélé simultanément et elles sont placées, toujours face cachée, en tas au centre de la surface de jeu. Les tuiles sont ensuite mélangées (s'il y a plus de deux joueurs), toujours face cachée puis retournées et disposées de la même manière que les tuiles de la saison précédente, mais afin que les joueurs ne sachent quelles tuiles ont été sélectionnées par quel joueur. Chaque tuile non jouée est remise dans la boîte.

Pendant son tour, un joueur place un ou plusieurs travailleurs dans un seul emplacement afin de soit :

1. **Enchérir** pour une tuile village ou une tuile ordre du tour * (voir 'enchères'), ou

2. **Utiliser** une tuile village (voir 'production' et 'transport et amélioration').



* Remarque : On ne peut pas directement enchérir pour les tuiles bateau avec des travailleurs, mais l'ordre dans lequel le contenu des bateaux est choisi par les joueurs ayant enchéri avec succès pour les tuiles ordre du tour.

Dans chaque saison, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chaque joueur ait passé consécutivement. C'est pourquoi un joueur qui a passé peut rejouer d'autres actions tant que tous les autres joueurs n'ont pas aussi passé.

Début de saison

Le joueur qui a reçu la tuile patrie avec le plus petit numéro commence la partie au **printemps** et prend le **travailleur violet de premier joueur**.

En **été, automne et hiver**, le premier joueur pour cette saison est celui qui a gagné l'enchère pour la tuile ayant le plus haut numéro de premier joueur dans la saison précédente.

Retourner chaque **tuile bateau** afin que l'icône représentant la nouvelle saison soit visible.

En **été et en automne**, placer les nouveaux travailleurs et tuiles compétence sur les tuiles bateau.

En **été et en automne**, placer un nombre de **tuiles village** pour cette saison au centre de la surface de jeu comme indiqué dans le tableau page 2.

En **hiver**, chaque joueur choisit une ou plusieurs des tuiles hiver qu'il a reçues pendant la phase préparation.

Pendant son tour, un joueur place un ou plusieurs travailleurs dans un seul emplacement afin de soit :

1. **Enchérir** pour une tuile village ou une tuile ordre du tour

2. **Utiliser** une tuile village.

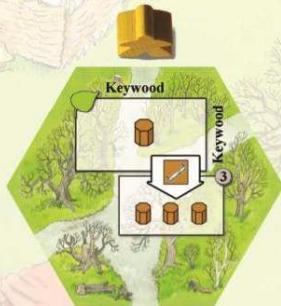
Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chaque joueur ait passé consécutivement.

Enchères

Tuiles village

Afin d'incorporer des tuiles village dans son village, un joueur doit gagner une vente aux enchères pour ces tuiles en enchérissant plus de travailleurs que les autres joueurs.

1. Un joueur choisit la tuile village ou ordre du tour sur laquelle il veut enchérir puis place un ou plusieurs travailleurs de son côté de la tuile. Les travailleurs sont pris derrière l'écran du lecteur ou d'une enchère perdante ailleurs. Un joueur ne peut pas retirer des travailleurs s'ils sont en train de gagner une enchère.



2. Tous les travailleurs utilisés dans une enchère pour une tuile doivent être de la même couleur que tous autres travailleurs entourant cette tuile (dans le cadre d'une enchère) ou placés sur la tuile (ils y ont été placés pour utiliser cette tuile).



3. Si la tuile a déjà reçu une enchère d'un autre joueur, l'enchère doit être avec un plus grand nombre de travailleurs que l'enchère précédente. Il n'y a aucun nombre maximum de travailleurs pouvant être utilisés lors d'une enchère.

4. Un tour de joueur peut être ajouter davantage de travailleurs à une enchère gagnante.

5. Si des travailleurs ont subi une surenchère, ils peuvent être déplacés ailleurs mais doivent rester ensemble. Lors du déplacement de travailleurs sur lesquels on a surenché, le joueur peut compléter ces travailleurs avec d'autres travailleurs perdants ou des travailleurs de derrière son écran. Les travailleurs ne peuvent être remis derrière l'écran du joueur.

Tuiles ordre du tour

Chaque joueur peut également placer des travailleurs de son côté des tuiles ordre du tour pour enchérir pour ces tuiles. Aucune de ces tuiles n'est ajoutée au village du joueur sauf à la fin de l'hiver. A la place, les tuiles ordre du tour déterminent l'ordre dans lequel les joueurs choisissent de prendre les travailleurs et les tuiles compétence des bateaux et déterminent également le premier joueur pour la saison suivante.

Un joueur peut enchérir sur plusieurs tuiles ordre du tour mais il n'obtiendra des travailleurs et des tuiles compétence que d'un seul bateau. En **hiver**, il recevra chacune des tuiles ordre du tour qu'il a gagnées aux enchères.



Enchères

Un joueur enchérit sur une tuile village en plaçant un ou plusieurs travailleurs de son côté de la tuile.

Tous les travailleurs utilisés dans une enchère doivent être de la même couleur que tous autres travailleurs entourant cette tuile ou placés sur la tuile.

Le nombre de travailleurs utilisés dans une enchère doit être supérieur au nombre utilisé dans l'enchère précédente pour cette tuile.

Si des travailleurs ont subi une surenchère, ils peuvent être déplacés ailleurs mais doivent rester ensemble.

Tuiles ordre du tour

On enchérit sur les tuiles ordre du tour de la même manière que sur les tuiles village.

Les tuiles ordre du tour déterminent l'ordre dans lequel les joueurs choisissent de prendre les travailleurs et les tuiles compétence des bateaux et déterminent également le premier joueur pour la saison suivante.

Production

Un joueur peut acquérir des ressources, des compétences, des travailleurs supplémentaires et des PV en plaçant des travailleurs sur les tuiles de son propre village, dans les villages des autres joueurs et (sauf en hiver) sur les tuiles de la saison actuelle éligibles pour les enchères.

Si une tuile est utilisée pour la première fois pendant une saison, un joueur pose généralement un * travailleur sur la tuile.

Si la tuile est une tuile de la saison en cours et est par conséquent également éligible pour les enchères, le travailleur placé sur la tuile doit être de la même couleur que les travailleurs déjà utilisés pour les enchères sur la tuile s'il y en a.



Un joueur peut généralement utiliser une tuile qui a déjà été utilisée en plaçant deux* travailleurs de la même couleur que le travailleur précédemment placé sur la tuile. Un joueur peut généralement utiliser une tuile pour la troisième fois en plaçant trois* travailleurs de la même couleur que les travailleurs placés précédemment. Un maximum de six travailleurs peut être placé sur une tuile pendant une saison.

Quand un joueur utilise une tuile, il reçoit immédiatement l'avantage indiqué sur la tuile.

1. Chaque ressource générée dans le propre village d'un joueur est placée sur la tuile générant la ressource.
2. Chaque ressource générée dans le village d'un autre joueur ou d'une tuile en cours d'enchères est placée sur la tuile patrie du joueur.
3. Chaque tuile compétence générée est prise face cachée du tas et placée derrière l'écran du joueur.
4. Chaque travailleur 'blanc' généré est pris au hasard dans le sac et placé derrière l'écran du joueur.
5. Chaque travailleur vert généré est pris de la réserve et placé derrière l'écran du joueur.

* Un joueur peut utiliser plus de travailleurs que nécessaire, par exemple s'il réaffecte des travailleurs d'une enchère perdante qui ne peuvent pas être fractionnés ou pour empêcher les autres joueurs d'utiliser une tuile. Chaque utilisation d'une tuile nécessite au moins un travailleur de plus que l'utilisation précédente. Donc si l'utilisation initiale est avec 2 travailleurs, pas 1 travailleur, la prochaine utilisation coûtera un minimum de trois ouvriers, un total de 5 travailleurs. Dans le cas, la tuile ne peut servir une troisième fois pendant cette saison en raison du nombre maximal de 6 travailleurs autorisés sur une tuile par saison. Si l'utilisation initiale est de 3 travailleurs ou plus, alors aucune autre utilisation de cette tuile ne peut avoir lieu cette saison.

Dans l'éventualité peu probable où il y ait insuffisance de ressources, travailleurs ou tuiles compétence du type en cours de génération, le joueur ne reçoit que le nombre disponible. Dans le cas des travailleurs, chaque joueur est autorisé à palper le contenu du sac pour déterminer le nombre de travailleurs restant dans le sac avant d'enchérir pour une tuile. Le nombre de travailleurs verts, ressources et tuiles compétence restants sont visibles par les joueurs avant les enchères. Un joueur ne peut pas chercher dans le sac des travailleurs verts si la réserve visible est épuisée.

Production

Chaque travailleur d'un joueur peut être placé sur les tuiles de son propre village, dans les villages des autres joueurs et sur les tuiles éligibles pour les enchères.

Si une tuile est utilisée pour la première fois, un joueur pose généralement un travailleur sur la tuile.

Si la tuile est éligible pour les enchères, le travailleur placé sur la tuile doit être de la même couleur que les travailleurs déjà utilisés pour les enchères sur la tuile.

Un joueur peut généralement utiliser une tuile pour la production deuxième fois en plaçant deux travailleurs sur la tuile et une troisième fois en plaçant trois travailleurs sur la tuile. Ces travailleurs doivent être de la même couleur que les travailleurs placés précédemment sur la tuile.

Un maximum de six travailleurs peut être placé sur une tuile pendant une saison.

1. Chaque ressource générée dans le propre village d'un joueur est placée sur la tuile générant la ressource.
2. Chaque ressource générée ailleurs est placée sur la tuile patrie du joueur.
3. Chaque tuile compétence générée est placée derrière l'écran du joueur.
- 4,5. Chaque travailleur généré est placé derrière l'écran du joueur.



Transport et amélioration

Chaque tuile village (sauf les tuiles bateau été et hiver) peut être améliorée en retournant la tuile pour rendre son verso visible. Le contenu de la case au verso est visible dans la petite case en bas du recto.

Le coût de l'amélioration est indiqué dans la case amélioration (une flèche entre les cases en haut et en bas).

Les tuiles patrie des joueurs et les tuiles transport (maréchal ferrant, écurie et charron) permettent chacune le transport de ressources et l'amélioration de tuiles. Pour améliorer une tuile un joueur place un travailleur sur l'une de ces tuiles transport (ou deux ou trois travailleurs si la tuile a déjà été utilisée cette saison). Le joueur peut alors déplacer jusqu'au nombre de ressources indiqué sur la tuile transport et peut améliorer une ou deux tuiles

village dans son propre village comme indiqué par les icônes d'amélioration.

Le transport des ressources doit être effectué le long des routes. Le nombre de ressources indiqué sur la tuile transport peut être divisé entre une ou plusieurs ressources. Par exemple, si la capacité de transport est deux, deux ressources peuvent être déplacées le long d'une route vers une tuile adjacente ou...

une ressource peut être déplacée de deux tuiles.

Les ressources nécessaires à l'amélioration doivent être sur la tuile village quand l'amélioration est effectuée. Les ressources utilisées sont replacées dans les réserves générales.

Chaque tuile compétence requise pour l'amélioration est prise derrière l'écran du joueur et replacée face cachée dans la réserve générale.

Chaque ressource non requise pour l'amélioration et chaque travailleur (si la tuile village a déjà été utilisée) reste en place sur la tuile une fois qu'elle a été améliorée (retournée). Quand elle est retournée, l'orientation de la tuile village doit être la même qu'avant l'amélioration.

Transport et amélioration

Chaque tuile village peut être améliorée en retournant la tuile pour rendre son verso visible.

Le coût de l'amélioration est indiqué dans la case amélioration.

Pour transporter des ressources et/ou améliorer des tuiles, placez un travailleur sur une des tuiles patrie ou transport. Chacune de ces tuiles indique combien de ressources peuvent être déplacés et combien de tuiles peuvent être améliorées.

Le transport des ressources doit être effectué le long des routes

Le nombre de ressources indiqué sur la tuile transport peut être divisé entre une ou plusieurs ressources.

Les ressources nécessaires à l'amélioration doivent être sur la tuile village quand l'amélioration est effectuée.

Chaque tuile compétence requise pour l'amélioration est prise derrière l'écran du joueur.

Chaque ressource non requise pour l'amélioration reste en place sur la tuile améliorée. L'orientation de la tuile doit être la même qu'avant l'amélioration.

Fin de saison

Une saison se termine quand tous les joueurs passent consécutivement. Puis ce qui suit survient :

1. Enchères perdues

Chaque joueur récupère les travailleurs qu'il a joués et qui font partie d'une enchère qu'il a perdue et les replace derrière son écran.

2. Tuiles village sans enchère

Chaque tuile village sur laquelle personne n'a enchéri et retirée et remplacée dans la boîte. Chaque travailleur (y compris les travailleurs verts) sur la tuile est placé dans le sac.

3. Collecte des tuiles village gagnées aux enchères

En commençant par le premier joueur (pour éviter toute confusion) puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur :

- Prend chaque tuile village qu'il a gagnée aux enchères avec les travailleurs placés dessus.
- Place chaque travailleur utilisé pour gagner l'enchère dans le sac (y compris les travailleurs verts).

4. Collecte des travailleurs du village d'origine

Chaque travailleur utilisé sur les tuiles du village d'origine du joueur est conservé et placé derrière l'écran du joueur. (Remarque que chaque travailleur placé derrière l'écran du joueur en hiver est disponible au joueur pour le décompte de fin de partie).

5. Tuiles ordre du tour

a. Printemps, été et automne :



i. Le joueur qui a gagné la tuile ordre du tour numéro 1 prend les travailleurs et les tuiles compétence depuis le bateau de son choix. Les travailleurs et les tuiles compétence sont placés derrière l'écran du joueur.

ii. Puis le joueur qui a gagné la tuile ordre du tour numéro deux, trois ou quatre (le cas échéant) fait la même chose, suivi dans le sens des aiguilles du nouveau premier joueur par chaque joueur qui n'a pas gagné de tuile ordre tour. Si aucun joueur n'a enchéri pour la nouvelle tuile premier joueur, le premier joueur existant reste premier joueur pour la collecte des contenus des bateaux. Un joueur ne peut

prendre le contenu que d'un bateau même s'il a gagné l'enchère pour plus d'une tuile ordre du tour.



iii. Généralement un joueur enchérira avec succès pour la tuile ordre du tour montrant le premier joueur violet. Quand cette tuile est résolue le premier joueur change immédiatement et devient ce joueur. Ce joueur prend le travailleur violet de premier joueur.

iv. Si aucun joueur n'a enchéri pour la tuile ordre du tour montrant le premier joueur violet, après que chaque joueur a pris ses travailleurs et ses tuiles compétence, le joueur à gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur et prend le travailleur violet de premier joueur.

v. Placer chaque travailleur utilisé pour les enchères concernant l'ordre du tour dans le sac (y compris les travailleurs verts).

b. Hiver

i. Aucun nouveau travailleur et aucune tuile compétence n'arrive sur les bateaux.

ii. Le joueur qui a gagné l'enchère pour la tuile ordre du tour numéro 1 prend cette tuile et la tuile bateau de son choix. Puis le joueur qui a gagné l'enchère pour la tuile ordre du tour numéro deux, trois et quatre (le cas échéant) fait la même chose. Si un joueur gagne plus d'une tuile ordre du tour, il prend ces tuiles ordre du tour mais ne prend pas de deuxième tuile bateau.

iii. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre depuis le nouveau premier joueur, chaque joueur qui n'a gagné aucune tuile ordre du tour sélectionne un bateau parmi ceux qui restent. Dans le cas inhabituel où aucun joueur n'aurait enchéri pour la nouvelle tuile premier joueur en hiver, le premier joueur actuel reste premier joueur pour le choix des tuiles bateau puis le travailleur violet de premier joueur est transmis au premier joueur à gauche du premier joueur actuel.

iv. Chaque tuile ordre du tour et chaque tuile bateau est ajoutée au village du joueur.

Fin de saison

1. Chaque joueur récupère les travailleurs faisant partie d'une **enchère perdue**.

2. Retirer chaque **tuile village** sur laquelle personne n'a enchéri.

3. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur :

a. **Prend chaque tuile** village qu'il a gagnée aux enchères avec les travailleurs placés dessus.

b. Place chaque travailleur utilisé pour gagner l'enchère dans le sac.

4. **Collecte chaque travailleur** utilisé sur les tuiles du village d'origine du joueur et le place derrière l'écran du joueur.

5a. **Tuiles ordre du tour** (printemps, été et automne) :

Dans l'ordre des tuiles ordre du tour, chaque joueur prend les travailleurs et les tuiles compétence depuis le bateau de son choix.

Le joueur qui a enchéri avec succès pour la tuile ordre du tour montrant le premier joueur violet prend le travailleur violet de premier joueur.

5b. **Tuiles ordre du tour** (hiver) :

Dans l'ordre des tuiles ordre du tour, chaque joueur prend la tuile ordre du tour qu'il a gagnée aux enchères et un (seul) des bateaux restants.

Chaque joueur qui n'a gagné aucune tuile ordre du tour sélectionne un bateau parmi ceux qui restent.

Chaque tuile est ajoutée au village du joueur.

6. Expansion des villages

Chaque joueur ajoute simultanément les tuiles village et également, en hiver, les tuiles 'ordre du tour' et 'bateau', à son village.

Les arêtes des tuiles qui sont placées adjacentes entre elles (**A** routes, **B** absence de route et **C** eau) doivent correspondre. Remarquez que chaque **D** tuile patrie a cinq routes, chacune des 12 **E** tuiles printemps a quatre routes, chacune des 8 **F** tuiles été sans bateaux a trois routes, chacune des 4 **G** tuiles été bateau n'a aucune route, chacune des 12 **H** tuiles automne a deux routes et chacune des 12 **I** tuiles hiver n'a qu'une seule route.



J Dans les parties ayant de 3 à 6 joueurs, il est recommandé que chaque joueur ne place pas de tuiles avec des routes qui empêcheraient que des tuiles soient placées à côté de l'arête eau de sa tuile patrie, car cela l'empêcherait de marquer le bonus de la tuile bateau Sea Breeses au cas où il l'obtiendrait. **K** Remarquez que les tuiles bateau (y compris les quatre bateaux été) n'ont pas à être placées afin que les arêtes eau soient connectées.

Remarquez que les ressources ne peuvent être transportées que le long des routes ou, si elles ont été obtenues en dehors du village du joueur, directement sur sa tuile patrie. Donc chaque joueur doit placer les **L** tuiles qui nécessitent des ressources pour être améliorées près des **M** tuiles production de ressources quand c'est possible.

Une fois placée, aucune tuile ne peut être repositionnée.

Expansion des villages

Chaque joueur ajoute simultanément les tuiles à son village.

Les arêtes des tuiles qui sont placées adjacentes entre elles doivent correspondre

Les tuiles bateau *n'ont pas* à être placées afin que les arêtes eau soient connectées.

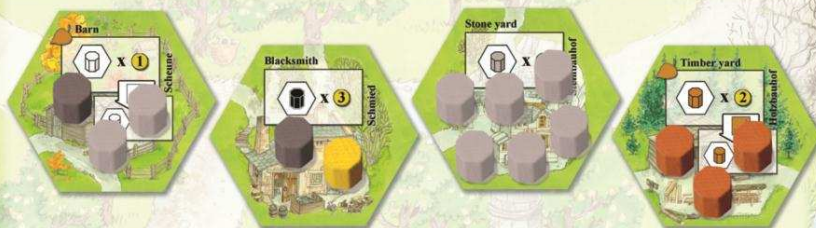
Les ressources ne peuvent être transportées que le long des routes. Si des ressources ont été obtenues en dehors du village du joueur, elles sont directement transportées sur sa tuile patrie.

Une fois placée, aucune tuile ne peut être repositionnée.

Décompte de fin de partie

La partie se termine à la fin de l'hiver.

Chaque joueur marque maintenant des PV pour les tuiles de son village et ses jetons or.



Seules les ressources qui ont été placées sur les tuiles **grange** de l'automne, **forgeron**, **cour de pierre** et **dépôt de bois** au cours de la partie peuvent être conservés sur ces tuiles pour le décompte. (Remarquez que l'or peut être utilisé comme substitut aux autres ressources sur les tuiles grange de l'automne, forgeron, cour de pierre et dépôt de bois lorsqu'il a été transporté vers ces tuiles pendant la partie. Toutefois, si de l'or est utilisé sur ces tuiles, cet or ne marque pas un autre PV car chaque élément ne peut être décompté qu'une fois.) Aucune ressource restant dans la grange, le forgeron, la cour de pierre et le dépôt de bois ne peut également compter pour les autres tuiles décomptant des ressources, le bijoutier, la guilde des merciers, le moulin à eau et le moulin à vent.

Chaque autre ressource, chaque compétence et chaque travailleur peut être alloué en fonction des besoins vers les autres tuiles de décompte. Aucun transport n'est nécessaire. Chaque élément ne peut être décompté qu'une fois et ne peut être alloué qu'à une tuile bonus. Par exemple, un travailleur ne peut pas être alloué à la fois à l'apothicaire et la guilde des artisans et une ressource ne peut pas être allouée à la fois au moulin à eau et au moulin à vent.



Pour chaque tuile décompte **sauf** le **Keythedral**, chaque bonus de fin de partie peut être marqué plusieurs fois si le joueur dispose de suffisamment de ressources, de compétences ou de travailleurs.



Pour le décompte, le **travailleur violet de premier joueur** peut être déclaré par le joueur qui l'a gagné aux enchères comme une ressource, une compétence ou un travailleur de n'importe quelle couleur et, le cas échéant, placé sur la **grange**, le **forgeron**, la **cour de pierre** ou le **dépôt de bois**.

Chaque jeton **or** vaut un PV s'il n'a été alloué à aucune tuile décompte. Par exemple, si un jeton or est alloué au bijoutier pour deux PV, il ne rapportera pas un PV supplémentaire.

Le joueur avec le plus de PV est le **gagnant**. Si des joueurs ont autant de PV, ils sont à égalité et devraient rejouer afin de déterminer le gagnant.

Décompte de fin de partie

La partie se termine à la fin de l'hiver.

Chaque joueur marque maintenant des PV pour les tuiles de son village et ses jetons or.

Chaque ressource placée sur la **grange**, le **forgeron**, la **cour de pierre** et le **dépôt de bois** au cours de la partie peut être conservée sur cette tuile pour le décompte.

Chaque autre ressource, chaque compétence et chaque travailleur peut être alloué en fonction des besoins vers les autres tuiles de décompte. Aucun transport n'est nécessaire. Chaque élément ne peut être décompté qu'une fois et ne peut être alloué qu'à une tuile bonus.

Le **travailleur violet de premier joueur** peut être déclaré comme ressource, compétence ou travailleur de n'importe quelle couleur.

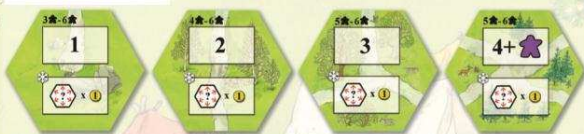
Chaque jeton **or** vaut un PV s'il n'a été alloué à aucune tuile décompte.

Le joueur avec le plus de PV est le **gagnant**.

Tuiles village – détail

Quand on se réfère à ‘placer un travailleur sur la tuile’, il s’agit de la première utilisation de la tuile. Chaque utilisation suivante nécessitera plus de travailleurs comme expliqué dans le chapitre ‘production’.

Tuiles ordre du tour



Il y a quatre tuiles ordre du tour. En fonction du nombre de joueurs, certaines de ces tuiles peuvent ne pas être utilisées pendant la partie. Le côté utilisé de chaque tuile dépendra également du nombre de joueurs. Les icônes de travailleur noir en haut des tuiles indiquent dans quelles parties la tuile est utilisée et quel côté de la tuile est visible. Les tuiles sont placées comme indiqué dans la préparation de la partie page 2.

Le nombre dans la case indique l'ordre dans lequel chaque joueur sélectionnera le contenu d'un bateau au printemps, en été et en automne et dans quel ordre il sélectionnera un bateau à placer dans son village à la fin de l'hiver.

L'icône de travailleur violet indique qui sera premier joueur lors de la saison suivante : Été, automne ou hiver et le joueur qui gagne l'enchère pour cette tuile prend le travailleur violet de premier joueur. A la fin de l'hiver, le joueur gagnant la tuile représentant le travailleur violet de premier joueur prend également le travailleur violet de premier joueur.

En hiver, il est possible qu'un joueur gagne plusieurs tuiles ordre du tour et celles-ci sont placées dans son village. Pendant le décompte de fin de partie, le propriétaire de chaque tuile gagne 1 PV pour chaque tuile autre que la tuile ordre du tour qui y est connectée. Remarquez que, à moins que le joueur ne possède également le bateau été 2a, toutes les arêtes doivent correspondre : Routes, absence de routes, eau. Toutefois, un joueur n'a pas à connecter de bateau adjacent à l'arête eau de sa tuile patrie s'il ne le souhaite pas. L'avantage de faire ainsi ne se concrétise que s'il possède la tuile bateau Sea Breese.

Bateaux

Chaque joueur recevra un bateau à la fin de l'hiver. Chaque bateau donne des PV comme indiqué ci-dessous :



Keyflower (2 joueurs et +). 1 PV pour chaque point de capacité de transport du joueur. (Cela peut être doublé si le joueur possède également le bateau été 2b.)



Sea Bastion (2+). 1 PV pour chaque tuile qui est connectée par des routes au point de départ sans que le voyageur ait à se déplacer deux fois par la même route



Sea Breese (3+). PV comme indiqué pour chaque bateau (y compris les bateaux été) qui est connectée par la rivière à la tuile patrie. Remarques : 1. Chaque joueur devrait éviter de placer des tuiles avec des routes qui peuvent empêcher les tuiles bateau d'être reliées à la tuile patrie (sauf s'il a le bateau 2a). (Voir le schéma page 8). 2. Une tuile bateau n'a pas à être placée de sorte que les arêtes eau soient connectées mais elle ne marquera aucun PV pour Sea Breese si elle ne l'est pas.



Flipper (4+). Le joueur peut faire retourner une tuile de son village d'origine sans avoir à payer le coût d'amélioration. En outre, il marque 2 PV.

La invincible (5+). 5 PV.



White Wind (6). 1 PV pour chaque travailleur que le joueur a à la fin de la partie. Ce seront les travailleurs qui ont été utilisés dans le propre village du joueur en hiver et ceux que le joueur n'a pas été utilisés en hiver. Remarquez que chaque travailleur ne peut être décompté qu'une fois. Si le travailleur a déjà été décompté par l'apothicaire, la guilde des artisans, le marché principal ou la salle du village, il ne peut pas être également décompté par le vent blanc.

Bateaux été

Chaque tuile bateau été a une icône saison de chaque côté ainsi chaque côté peut être face visible pendant la partie. Le côté est choisi au hasard lorsque les tuiles été sont introduites. La tuile n'est jamais ni améliorée ni retournée. Quand elle est dans un village de joueur, la tuile donne à ce joueur une capacité unique. Le joueur n'a pas besoin de placer un travailleur sur la tuile afin d'avoir la possibilité, en effet aucun travailleur ne peut être placé sur une tuile bateau été. Les compétences transmises par les bateaux ne peuvent être acquises par les autres joueurs.



Bateau 1a. Lorsqu'il prend des travailleurs depuis les bateaux à la fin de l'été et de l'automne, le joueur prend deux travailleurs supplémentaires du sac s'il y en a. Lorsqu'il prend une tuile bateau à la fin de l'hiver, le joueur prend deux travailleurs du sac.

Remarquez que ce sont les seuls nouveaux travailleurs qu'un joueur recevra à la fin de l'hiver. Les travailleurs sont piochés du sac après que tous les travailleurs (y compris les travailleurs verts) utilisés dans les offres pendant cette manche ont été placés dans le sac.



Bateau 1b. Lorsqu'il prend des travailleurs depuis les bateaux à la fin de l'été et de l'automne, le joueur prend en plus un travailleur vert de la réserve s'il y en a. Lorsqu'il prend une tuile bateau à la fin de l'hiver, le joueur prend également un travailleur vert de la

réserve s'il y en a. Remarquez que c'est le seul nouveau travailleur qu'un joueur recevra à la fin de l'hiver.

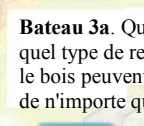


Bateau 2a. Quand vous transportez des ressources, elles peuvent être transportées à travers champs (là où il n'y a pas de routes) ainsi que le long des routes. De plus, lorsque vous placez des tuiles village dans votre village, vous n'avez pas besoin de faire

correspondre les arêtes (routes, absence de routes et eau). Cette capacité n'affecte pas le bateau Bastion de la mer qui nécessite que les routes soient connectées à une boucle afin de marquer des PV.



Bateau 2b. Chaque point de capacité de transport et chaque capacité d'amélioration du joueur est doublée. Si un joueur a le bateau Keyflower à la fin de la partie, le score de Keyflower est doublé.



Bateau 3a. Quand vous améliorez n'importe quel type de ressource, l'or, le fer, la pierre et le bois peuvent être utilisés en remplacement de n'importe quel autre type de ressource.



Bateau 3b. Pour le décompte de fin de partie, l'or, le fer, la pierre et le bois peuvent être comptés en remplacement de n'importe quel autre type de ressource.



Bateau 4a. Si un autre joueur a enchéri pour une tuile village à l'aide de travailleurs bleus, rouges ou jaunes (mais pas verts), le propriétaire de ce bateau peut alors enchérir des travailleurs d'une couleur différente (y compris le vert). Cependant, tous les travailleurs utilisés dans l'enchère doivent être de la même couleur. Quand vous changez de couleur de cette façon, les travailleurs sont placés couchés horizontalement pour faciliter l'identification.



Si chaque travailleur des autres joueurs (les joueurs qui avaient enchéri contre) est déplacé ailleurs parce qu'il a subi une surenchère et qu'il n'y a aucun travailleur utilisant la tuile en cours d'enchères, chaque travailleur qui était couché horizontalement est relevé et sa couleur devient la couleur nouvelle d'enchères et d'utilisation pour cette tuile.



Bateau 4b. Si une tuile a été une enchère ou a déjà été utilisée pour la production, le propriétaire du bateau 4b n'a pas à suivre la même règle de couleur (même si des travailleurs verts ont été utilisés) lors du placement des travailleurs sur la tuile pour la production. Il peut également utiliser toute couleur

de travailleurs, même plus d'une couleur différente en même temps. Quand vous changez de couleur de cette façon, chaque travailleur qui ne suit pas la couleur originale utilisée est placé couché horizontalement pour faciliter l'identification. Les travailleurs couchés horizontalement comptent toujours dans la limite des six travailleurs pour l'utilisation d'une tuile unique. Chaque autre joueur doit continuer à utiliser la couleur des travailleurs debout quand il utilise ou enchérit pour la tuile qui contient les travailleurs horizontaux. Si une tuile n'a pas encore été utilisée et n'a pas encore d'enchère, cela ne s'applique pas. Le joueur doit placer ses travailleurs debout de la manière habituelle, et s'il y en a plus d'un, ils doivent être tous de la même couleur.

Patrie et autres tuiles printemps, été et automne



Taverne et auberge. Un joueur place un travailleur sur cette tuile et pioche le nombre de travailleurs indiqué dans le sac, s'il y en a assez, et les place derrière son écran.



Salle des apprentis. Un joueur place un travailleur sur cette tuile puis pioche une tuile compétence (ou des tuiles si la salle des apprentis a été améliorée) au hasard du tas de tuiles

compétence face cachée et la place derrière son écran.



Grange, forgeron, cour de pierre et dépôt de bois. Le propriétaire de la tuile marque des PV pour chaque ressource du type indiqué qui se trouve sur cette tuile à la fin de l'hiver. (Chaque ressource décomptée de cette façon ne peut pas également servir pour le décompte des tuiles bijoutier, guildes des merciers, moulin à eau et moulin à vent.)



Brasseur. Un joueur place un travailleur sur cette tuile puis place une tuile compétence de n'importe quel type face cachée dans le tas des tuiles compétence. Puis le joueur pioche le nombre de travailleurs indiqué dans le sac, s'il y en a assez, et les place derrière son écran.



Charpentier, maçon et fondeur. Un joueur place un travailleur sur

cette tuile puis place une tuile compétence du type indiqué face cachée dans le tas des tuiles compétence. Le joueur prend alors les ressources indiquées de la réserve, s'il y en a assez. Les ressources sont placées sur cette tuile si la tuile utilisée se trouve dans le propre village du joueur. Les ressources sont placées sur la tuile patrie du joueur si la tuile utilisée est dans le village d'un autre joueur.



Foire, colporteur et magasin. Un joueur place un travailleur sur cette tuile puis

place dans le sac un autre travailleur de la couleur indiquée. Le joueur prend alors le nombre indiqué de travailleurs verts de la réserve, s'il y en a assez. Aucun travailleur vert n'est pioché dans le sac s'il n'y en a pas assez dans la réserve de travailleurs verts.



Maréchal ferrant, patries 1 à 6, étable et charron. Quand un travailleur est placé sur l'une de ces tuiles (dans le village de n'importe quel joueur), le joueur peut transporter des ressources dans son propre village et améliorer des bâtiments dans son propre village.

Le joueur peut déplacer jusqu'au nombre de ressources indiquées par la charrette et améliorer jusqu'au nombre de tuiles village indiqué par les icônes d'amélioration (un ou deux).

Le transport de ressources doit être le long des routes. Le nombre de ressources indiqué sur la tuile transport peut être divisé entre une ou plusieurs ressources de types identiques ou différents. Par exemple, si la capacité de transport est deux, deux ressources peuvent être déplacées vers une tuile adjacente ou une ressource peut être déplacée de deux tuiles.



Forge, orfèvre, scierie, sculpteur et puits. Ces tuiles génèrent seulement des PV à la fin de la partie.



Mine d'or, mine Key, carrière de Keystone, Keywood, mineur, carrier et bûcheron. Un joueur place un travailleur sur cette tuile puis prend les ressources indiquées de la réserve, s'il y en a assez. Chaque ressource générée dans le propre village du joueur est placée sur la tuile générant la ressource. Chaque ressource générée dans le village d'un autre joueur ou d'une tuile en cours d'enchères est placée sur tuile patrie du joueur.



Embauche équitable. Un joueur place un travailleur sur cette tuile puis place une tuile compétence de n'importe quel type face cachée à côté du tas des tuiles compétence. Le joueur pioche alors deux (ou trois si la tuile embauche équitable a été améliorée) tuiles compétence au hasard dans le tas de tuiles compétence face cachée et met ces tuiles derrière son écran. La tuile compétence qu'il a jouée est ensuite mélangée avec les tuiles compétence restant dans le tas.



Taverne. Un joueur place un travailleur sur cette tuile puis met de côté un travailleur supplémentaire. Puis le joueur pioche le nombre indiqué de travailleurs dans le sac, s'il y en a assez, et les place derrière son écran.

Après que les travailleurs ont été piochés, le travailleur mis de côté est placé dans le sac. Le travailleur mis de côté ne peut pas servir à compenser tout manque de travailleurs dans le sac.



Atelier. Si cette tuile n'est pas améliorée, un joueur place un travailleur sur cette tuile puis prend une des trois ressources indiquées de la réserve, si elle y est. Si cette tuile a été améliorée, un joueur place un travailleur sur cette tuile puis prend chacune des trois ressources indiquées de la réserve, si elle y est.

Chaque ressource générée dans le propre village du joueur est placée sur la tuile générant la ressource. Chaque ressource générée dans le village d'un autre joueur ou d'une tuile en cours d'enchères est placée sur tuile patrie du joueur.

Tuiles hiver



Apothicaire. Le propriétaire gagne 3 PV pour chaque groupe de 5 travailleurs (y compris verts) qu'il possède à la fin de la partie. Remarquez que cela inclut les travailleurs qui ont été joués dans le propre village du joueur en hiver.



Guilde des artisans. Le propriétaire gagne 3 PV pour chaque groupe de travailleurs bleus, rouges et jaunes qu'il possède à la fin de la partie. Remarquez que cela inclut les travailleurs qui ont été joués dans le propre village du joueur en hiver. Remarquez également qu'aucun travailleur vert ne peut servir de substitution pour un des autres couleurs de travailleurs.



Bijoutier. Le propriétaire gagne 2 PV pour chaque ressource or qu'il possède à la fin de la partie au lieu de l'habituel 1 PV.



Guilde des clés. Le propriétaire gagne 10 PV pour chaque groupe de 5 tuiles compétence que le joueur possède à la fin de la partie.



Keythedral. Le propriétaire gagne 12 PV.



Key market. Le propriétaire gagne 2 PV pour chaque travailleur vert qu'il possède à la fin de la partie.



Guilde des merciers. Le propriétaire gagne 5 PV pour chaque groupe de trois ressources différentes que le joueur possède à la fin de la partie. Remarquez que l'or peut être utilisé en substitution de l'un des autres types de ressources mais s'il est utilisé de cette manière, l'or ne rapporte pas également 1 PV pour l'or.



Erudit. Le propriétaire sélectionne un type de tuile compétence qu'il possède. Le propriétaire gagne 3 PV pour chaque tuile compétence de ce type que le joueur possède à la fin de la partie.



Scribes. Le propriétaire gagne 10 PV pour chaque groupe de trois tuiles compétence différentes que le joueur possède à la fin de la partie.



Salle du village. Le propriétaire sélectionne une couleur de travailleur dont il est propriétaire. Le joueur gagne 1 PV pour chaque travailleur de cette couleur que le joueur possède à la fin de la partie. Remarquez que cela inclut les travailleurs qui ont été joués dans le propre village du joueur en hiver.



Moulin à eau. Le propriétaire sélectionne un type de ressource dont il est propriétaire. Le joueur gagne 1 PV pour chacune des ressources de ce type que le joueur possède à la fin de la partie. Remarquez qu'il est inutile que le joueur choisisse l'or car l'or rapporte déjà 1 PV à la fin de la partie et ne peut pas être décompté deux fois.



Moulin à vent. Le propriétaire gagne 5 PV pour chaque groupe de 5 ressources d'un type que le joueur possède à la fin de la partie.

Remerciements

Conception du jeu **Sebastian Bleasdale** et **Richard Breese**

Travail artistique **Juliet Breese** et **Jo Breese**.

Graphismes et réalisation **Richard Breese**.

Traduction en français **Didier Duchon**

Les concepteurs tiennent à remercier les personnes suivantes pour avoir testé le jeu : Jonathan Badger, Tony Boydell (qui a également conçu les tuiles), 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 dyne, Richard dyne, Carl Crook, Elizabeth Crook, Caroline Elliott, Rob Fisher, Andreas Frank, Bob Gingell, Howard Goble, Andrew Harding, Richard Harris, Mikko Heikelä, Sebastian Herzog, Tom Hilgert, Ian Jackson, Christine Jones, Toby Jones, Dorian Laubvogel, Paul Lister, Ray Livingstone, Karen MacLaughlin, Paul Mansfield, Alan Paull, Charlie Paull, Matthew Reid, Emily Ross, Toby Ross, Tony Ross, Christof Schroder, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Juliet Swift, Rob Thomasson, Hattie Throssell, Heather Throssell, Ian Throssell, Christof Tisch, Cohn Towers, Hans van der Velden, Ian Vincent, Hanne Weber, Andy Williams, Ian Wilson, Keith Winch et Matthew Woodcraft.

Publié en Octobre 2012 par :

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



Distributeur :

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



Merci à Hans im Glück Verlag qui a aimablement donné la permission d'utiliser ses travailleurs de Carcassonne (également connu sous le nom "meeples" ou "keyples").