



Einleitung

Im Lande Keydom benutzen die Spieler ihren „Keyper“ (Verwalter), um im Laufe von vier Jahreszeiten jeweils ein Team aus Arbeitern („Keyples“) mit handwerklichen Spezialfähigkeiten zusammenzustellen und zu führen, um ihre Farm und ihr Dorf zu entwickeln, Jahrmärkte abzuhalten und mit den örtlichen Binnenschiffen Handel zu treiben.

Die Spieler wählen die beste Kombination an Feldern, auf die sie ihre Keyples aus ihrer Burg (engl. „keep“, hier Key) schicken können. Auf diesen und anderen Feldern arbeiten die Keyples, um Ressourcen zu erzeugen: Rohstoffe, Weizen, Vieh und Edelsteine. Außerdem können sie Aktionen erhalten: Wissen und Unterstützung von Reisenden, wie zum Beispiel Baupläne und Belohnungen, und schließlich ergeben sich Gelegenheiten, mit den örtlichen Binnenschiffen zu handeln.

Die Keyples arbeiten produktiver mit einem Mitarbeiter gleicher Spezialfähigkeit, wodurch die Spieler Gelegenheit haben, zum beiderseitigen Vorteil zusammenzuarbeiten. In bestimmten Fällen können die Keyples während einer Jahreszeit ein zweites Mal arbeiten, bevor sie sich wohlverdient zur Ruhe legen und auf die Anwerbung für die nächste Jahreszeit warten.

Der Spieler, der sein Team am besten führt und das wertvollste Dorf und den lukrativsten Handel errichtet, wird mit den meisten Punkten belohnt und als Spielsieger die Anerkennung der Mitspieler gewinnen (und die Hochachtung von Keywood, dem ältesten Herrscher von Keydom).

Keyper



Spielübersicht

Keyper ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler und dauert etwa 30 Minuten pro Spieler.

Ziel jedes Spielers in *Keyper* ist es, das bestfunktionierende Wirtschaftssystem aufzubauen. Dazu entwickeln sie ihre Farm und ihr Dorf, verschiffen Waren und veranstalten Jahrmärkte. Alle diese Aktivitäten verwaltet und markiert jeder Spieler auf seiner eigenen **Spielertafel**.

Jeder Spieler beginnt das Spiel im Frühjahr mit einem **Keyper** (Verwalter) und einem anfänglichen Team aus acht **Keyples** (Arbeiter). Das Spiel wird über vier Jahreszeiten gespielt: Frühjahr, Sommer, Herbst und Winter. In den späteren Jahreszeiten wird jeder Spieler normalerweise unterschiedlich viele Keyples verschiedener Farben haben.

In jeder Jahreszeit schicken die Spieler ihre Keyples aus, um auf den **Landschaftstafeln** und der eigenen **Spielertafel** Ressourcen zu gewinnen und Aktionen auszuführen.

Die Keyples verschaffen sich Baumöglichkeiten, Rohstoffe, Tiere und Edelsteine. Rohstoffe können zu Endprodukten verarbeitet werden. Rohstoffe, Endprodukte und Weizen werden benötigt, um Gebäude zu bauen und zu verbessern.

Die Farbe jedes Keyples gibt seine handwerkliche Spezialfähigkeit an, die seine Produktivität auf den Feldern seiner Farbe erhöht und es ihm ermöglicht, mit anderen Keyples dieser Farbe zusammenzuarbeiten.

Auf den Spielertafeln sind die Farm- und Dorfbereiche in **Grundstücke** aufgeteilt, auf denen Gebäude gebaut werden können. Manche Gebäude verschaffen besondere Aktionen, während andere Gebäude Wertungsmöglichkeiten für Punkte bedeuten. Die Spielertafel enthält auch Plätze für Jahrmärkte und Lagerplätze, eine Schiffspunkteleiste und einen Keybereich.

Die klappbaren Landschaftstafeln enthalten **Felder** und Flussfelder, um Waren zu verschiffen, wobei die Keyples jeweils entweder alleine oder gemeinsam arbeiten können, Letzteres oft während der Spielzüge anderer Spieler, um Aktionen und Ressourcen zu erhalten.

Während jeder Jahreszeit spielt auch jeder Spieler seinen Keyper, um eine Landschaftstafel und die darauf befindlichen Keyples in der folgenden Jahreszeit für sich zu beanspruchen. Später werden die Spieler ihre Landschaftstafel modifizieren, um ihre bevorzugte Auswahl von Feldern zu erstellen.

Zum Ende jeder Jahreszeit finden **Jahrmärkte** statt, um bestimmte Ressourcen zu präsentieren und Punkte zu erhalten. Zum Spielende werden Punkte für die Farm und die gebauten Dorfgebäude vergeben, für die abgehaltenen Jahrmärkte und für die während des Spiels verschifften Ressourcen.

Der Spieler, der die bestfunktionierende Wirtschaft aufgebaut und damit die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Gelegenheiten optimieren

Keyper ist anders als die meisten Brettspiele, bei denen die Spieler keine Aktionen mehr ausführen können, nachdem sie alle ihre Spielfiguren (Keyples) benutzt haben. Selbst wenn ein Spieler in *Keyper* alle seine Keyples eingesetzt hat, ergeben sich für ihn noch Gelegenheiten, **Hinlegen**-Aktionen mit ihnen auszuführen. Das heißt, er kann beginnen, die von ihm kontrollierten Keyples hinzulegen und sie so ein zweites Mal für sich arbeiten zu lassen.

In *Keyper* können die Spieler Keyples in passender Farbe während der Spielzüge anderer Spieler als **Mitarbeiter** einsetzen. In diesen Fällen profitieren beide Spieler von zusätzlichen Aktionen oder Ressourcen. Dadurch haben die Spieler Gelegenheiten und Anreize, alle ihre Keyples schnell einzusetzen, und erhalten so gegen Ende der Jahreszeit außerdem noch Möglichkeiten zum **Hinlegen**.

Um größtmöglichen Nutzen aus den **Hinlegen**-Aktionen zu ziehen, müssen die Spieler sorgfältig überlegen, wo sie ihre Keyples zunächst einsetzen. Ähnlich wichtig ist die Landschaftstafel, die

der Spieler mit seinem Keyper wählt, denn sie bestimmt, wie viele Keyples in welcher Farbe er für die nächste Jahreszeit anwerben kann. Weniger Keyples zu haben bedeutet normalerweise mehr **Hinlegen**-Aktionen, aber zu wenige beschränken die Möglichkeiten, Mitarbeiter einzusetzen und für nützliche **Hinlegen**-Aktionen zu benutzen. Falls ein Spieler mehr als acht Keyples hat, erholen sich die überzähligen eine Jahreszeit lang auf dem **Keyplättchen**.

Wir hoffen, euch gefällt das Spiel!

In diesem Regelheft sind die wichtigsten Regeln auf hellem Hintergrund gedruckt und mit einem Rahmen versehen. Wer die Regeln zum ersten Mal liest und dann zum ersten Mal spielen möchte, sollte die nicht umrahmten Regeln zunächst überspringen und sie später nachlesen, wenn die Situation es erfordert. Auf der Rückseite dieses Regelheftes findet sich zur bequemen Übersicht eine Regelzusammenfassung.

Spielmaterial

Spieltafeln:

- 4 Klappbare **Landschaftstafeln**. S. 11 - 14.
- 4 **Spielertafeln** (1 pro Spielerfarbe). S. 10.

Plättchen:

- 26 **Jahrmarktplättchen** , je 6 für (**Frühjahr**), (**Sommer**) und (**Herbst**) plus 8 für (**Winter**). Die Winter-Jahrmarktplättchen haben die Symbole für und auf der Vorderseite und die für und auf der Rückseite. S. 14.
- 48 **Gutshofplättchen**, je 12 pro Spielerfarbe, davon je 6 Farmplättchen und 6 Dorfplättchen . S. 15.
- 48 **Landschaftsgebäudeplättchen**, davon 12 **Farmplättchen** und 36 **Dorfplättchen** , davon sind wiederum 21 **Plättchen**. S. 16 - 19.
- 6 **Schiffplättchen**. S. 13 - 14.
- 4 **Keyplättchen**. S. 4, **Abschnitt 1c**.

Keypers und Keyples:

- 4 Winkende **Keyper** , 1 pro Spielerfarbe.
- 32 **Keyples** in 7 Farben: Je 4 hellblaue **Binnenschiffer** , orangefarbene **Ziegeleiarbeiter** , hellgrüne **Farmer** , braune **Waldarbeiter** , schwarze **Bergarbeiter** , graue **Brucharbeiter** und 8 weiße **Universalisten** (die jede der anderen Farben annehmen können).

Ressourcen (einschließlich der Tiermeeples):

- 48 **Rohstoff-Holzquader** : 16 orangefarbene **Lehm**, 6 braune **Baumstämme** und 16 graue **Gesteine**.
- 48 **Endprodukt-Holzachtecke** : 16 braune **Bauholz**, 16 graue **Stein** und 16 orangefarbene **Ziegel**.
- 20 Gelbe Holzmarker **Weizen** .
- 96 Tiermeeples aus Holz: je 12 orangefarbene **Hühner** , dunkelbraune **Rinder** , burgunderrotes **Rotwild** , graue **Ziegen** , hellbraune **Pferde** , rosa **Schweine** , weiße **Schafe** und schwarze **Wildschweine** .
- 8 Holzzyliner als **Wertungsmarker**, je 2 pro Spielerfarbe , und .
- 64 **Edelsteine** . Je 16 grüne **Smaragde**, gelbe **Goldstücke**, rote **Rubine** und blaue **Saphire**.
- 1 Schwarzer **Stoffbeutel**.
- 3 **Regelhefte** , und .

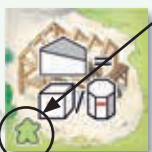
Allgemeine Spielvorbereitung

- In die Mitte der Spielfläche wird 1 **Landschaftstafel** pro Spieler gelegt.

Jede Landschaftstafel sollte ein **Keypfeld** mit dem Symbol zeigen.



Die erste Tafel sollte außerdem das Symbol für 1 Spieler aufweisen, die zweite das Symbol für 2 Spieler, gegebenenfalls die dritte das Symbol für 3 Spieler und die vierte das Symbol für 4 Spieler. (Diese Spielersymbole werden *nur* bei der Spielvorbereitung benutzt.)



Die Ausrichtung der Landschaftstafeln spielt keine Rolle. Manche Felder werden anders ausgerichtet sein als andere. Es ist auch gleichgültig, mit welchen Seiten die Landschaftstafeln aneinanderliegen und in welcher Formation.

- Die **Landschaftsgebäudeplättchen** des **Frühjahrs**, ab jetzt einfach Landschaftsplättchen genannt (durch das Symbol gekennzeichnet), kommen in den Beutel. Die Plättchen werden im Beutel gut gemischt, dann werden 8 Stück daraus gezogen und in zwei Reihen so neben die Landschaftstafeln gelegt, dass die Seite mit den **Baukosten** sichtbar ist. Der Beutel mit den restlichen Plättchen wird in bequemer Reichweite für alle Spieler bereitgehalten.



- Alle anderen **Landschaftsplättchen** werden zusammen mit den **Winter-Jahrmarktplättchen** (diese Plättchen haben Jahreszeitsymbole auf beiden Seiten) neben der Spielfläche gestapelt. Sie kommen im späteren Spielverlauf in den Beutel.



- Von den 6 Schiffplättchen werden 4 zufällig gewählt und so neben die Landschaftstafeln gelegt, dass die Seite mit dem Symbol sichtbar ist. Die beiden anderen Schiffplättchen werden zunächst beiseitegelegt. Sie werden erst zu Beginn der Jahreszeit benötigt.



- Folgendes Spielmaterial wird jeweils nach Typ getrennt als allgemeiner Vorrat und für alle Spieler gut erreichbar bereitgelegt:



Spielvorbereitung der Spieler

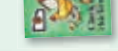
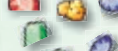
Jeder Spieler legt nun folgendes Spielmaterial in seinen persönlichen Spielbereich:

- Eine **Spielertafel** in seiner Spielerfarbe.
- Ein **Keyplättchen**, das rechts oben neben die Spielertafel gelegt wird.
- Einen **Keyper**, der rechts oben auf den Keybereich der Spielertafel gestellt wird.
- Ein Team von 8 **Keyples**: 1 Binnenschiffer , 1 Ziegeleiarbeiter , 1 Farmer , 1 Waldarbeiter , 1 Bergarbeiter , 1 Brucharbeiter und 2 Universalisten . Diese werden rechts neben dem Keyper auf die Umrisse am oberen rechten Rand der Spielertafel gestellt.

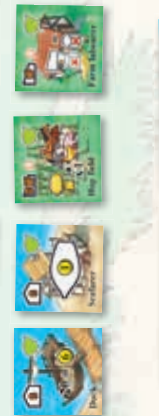
Rohstoffe -
16 jedes
Typs



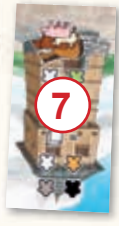
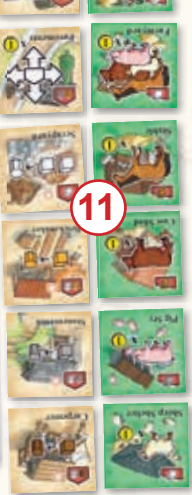
End-
produkte -
16 jedes
Typs



Der Keyper und die Keyples jedes Spielers sollten immer im Keybereich der Spielertafel stehen, bis sie eingesetzt werden. So können die anderen Spieler immer leicht erkennen, über wie viele Keyples welcher Farbe die anderen Spieler noch verfügen.



Tiereeples - 12 jedes Typs



In einem **2-Personen-Spiel** ziehen beide Spieler je einen zufälligen neunten Keyple aus einer Auswahl von einem Waldarbeiter 🌲, einem Farmer 🌾, einem Brucharbeiter ⚒️ und einem Ziegeleiarbeiter 🏠. Alle anderen Regeln bleiben im 2-Personen-Spiel unverändert, außer dass jeder Spieler zu Beginn der nächsten Jahreszeit 9 Keyples hat anstatt 8 (s. *Beginn der nächsten Jahreszeit, Abschnitt 4, Seite 9*).

10. Zwei **Wertungsmarker** 🏠🏠 in seiner Spielerfarbe, die jeweils auf die „0“ Felder der beiden Schiffspunkteleisten am oberen Rand der Spielertafel gesetzt werden.

11. 12 **Gutshofgebäudeplättchen** (ab jetzt einfach Gutshofplättchen genannt), die in zwei Spalten links neben die Spielertafel gelegt werden. In die linke Spalte kommen die 6 Farmplättchen 🏠 und in die rechte Spalte die 6 Dorfplättchen 🏡. Die Baukosten müssen bei allen diesen Plättchen sichtbar sein.

12. 3 **Endprodukte**: 1 Ziegel 🧱, 1 Stein 🪨 und 1 Bauholz 🪵 werden auf das Endprodukt-Lager der Spielertafel gesetzt.

13. Die **Jahrmarktplättchen** 🌻, 🌻 und 🌻 werden nach Jahreszeit in 3 Stapel sortiert, die verdeckt gemischt werden. Jeder Spieler nimmt 1 Plättchen von jedem Stapel und legt es jeweils verdeckt auf das entsprechende Jahrmarktfeld seiner Spielertafel. Die Spieler können sich ihre eigenen Plättchen ansehen, dürfen sie aber nicht den anderen Spielern zeigen. Alle übrigen Jahrmarktplättchen werden in diesem Spiel nicht gebraucht und in die Spielschachtel zurückgelegt.

14. Schließlich wird auf beliebige Weise ein **Startspieler** bestimmt.

Der Spielzug eines Spielers

In **seinem eigenen Spielzug muss** jeder Spieler **eine** der drei folgenden Aktionen ausführen:

1. **Den Keyper einsetzen** (siehe nächste Spalte).
2. **Einen Keyple einsetzen** (siehe Seiten 4 bis 6); oder
3. **Einen Keyple (oder mehr) hinlegen** (siehe Seite 6).

Außerdem gibt es folgende Möglichkeit außerhalb des eigenen Spielzuges:

4. **Einen Keyple während des Spielzuges eines anderen Spielers einsetzen** (siehe Seite 7).

Beim ersten Einsatz (s. o. Punkte 1, 2 & 4) wird ein Keyper oder Keyple immer **aufrecht** gestellt.



Aufrecht stehend

Bei Aktion 3 wird ein Keyple **hingelegt** (auf die Seite gelegt).



Hingelegt

Wenn ein Spieler einen Keyple einsetzt oder hinlegt, hat er immer die Wahl, die entsprechende Aktion oder Ressource zu nutzen oder nicht.

Die Vorgehensweisen für diese Aktionen mögen auf den ersten Blick kompliziert erscheinen, aber sobald die Spieler damit vertraut sind, werden sie sehen, dass sie logisch und unkompliziert sind.

Der **Hauptzweck** dieser Aktionen ist:

- (i) Ressourcen zu gewinnen und Gebäudeplättchen von den Feldern der **Landschaftstafeln** zu erhalten,
- (ii) Gebäudeplättchen auf der eigenen **Spielertafel** zu bauen, zu verbessern und zu benutzen,
- (iii) auf einem **Schiff** zu arbeiten, um Ressourcen zu gewinnen und/oder für Punkte zu verschiffen.



Die Spieler sollten außerdem Ressourcen sammeln, um dafür zum Spielende Punkte zu erhalten.

Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn, bis alle Spieler ihren Keyper und alle ihre Keyples eingesetzt haben, wodurch dann das Ende der Jahreszeit ausgelöst wird (s. *Ende einer Jahreszeit*, Seite 8).

Das Spiel geht über vier Jahreszeiten: , , und . Das Spiel endet zum Ende der Jahreszeit (s. *Spielende*, Seite 9).

1. Den Keyper einsetzen

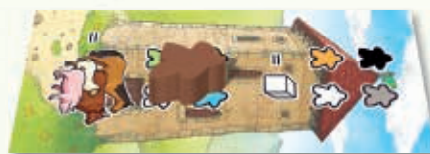
- (i) Ein Mal pro Jahreszeit **muss** jeder Spieler als Aktion eines beliebigen eigenen Spielzuges seinen Keyper von dem Keyp auf seiner Spielertafel auf ein leeres **Keypfeld** auf einer der Landschaftstafeln stellen.



- (ii) Der Einsatz des Keypers dient dazu, die Landschaftstafel zu beanspruchen, auf die der Keyper gestellt wurde. Zum Ende der Jahreszeit nimmt der Spieler die Landschaftstafel mit allen darauf befindlichen Keyples. Zum Ende von , und bilden diese Keyples einen Teil seines Teams für die folgende Jahreszeit und zum Ende des können sie Punkte einbringen.

Die Beanspruchung einer Landschaftstafel bedeutet nicht, dass die anderen Spieler dort keine Keyples mehr einsetzen können.

- (iii) Wenn ein Spieler seinen Keyper einsetzt, **legt** er gleichzeitig auch alle Keyples **hin**, die auf seinem **Keyplättchen** stehen. Für jeden hingelezten Keyple erhält der Spieler eine der auf dem Keyplättchen aufgeführten Ressourcen. Ein , , oder Keyple bringt einen Rohstoff . Ein , , oder Keyple bringt ein , oder .



Beispiel:
Ein wird hingelezt und bringt ein , oder .



Achtung – im sind noch keine Keyples auf den Keyplättchen. Diese werden erst zu Beginn der Jahreszeiten , und dort eingesetzt (s. *Beginn der nächsten Jahreszeit*, Abschnitt 4, Seite 9).

- (iv) **Solange ein Spieler seinen Keyper noch nicht eingesetzt hat, kann er die Aktion 3 (iii): Einen Keyple (oder mehr) hinlegen nicht ausführen!** (S. *Einen Keyple (oder mehr) hinlegen*, s. 6).

2a. Einen Keyple einsetzen

Ein Keyple wird vom Keypbereich der Spielertafel aus eingesetzt.



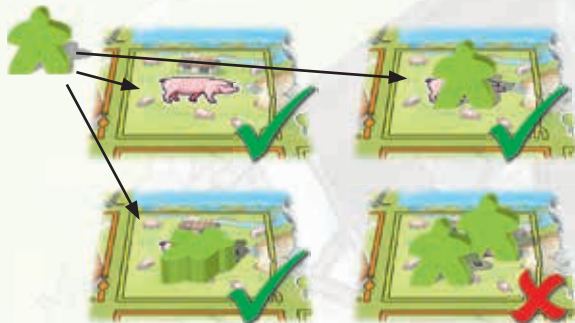
Der Spielzug eines Spielers (Fortsetzung)

2a. Einen Keyple einsetzen (Fortsetzung)

Jeder farbige Keyple kann entweder auf einem Feld einer beliebigen Landschaftstafel eingesetzt werden oder auf einem Grundstück mit einem Gebäudeplättchen auf der eigenen Spielertafel.



Das Feld oder Gebäudeplättchen muss entweder leer sein oder dort darf **höchstens ein** vorhandener Keyple sein (s. *Vorhandene Keyples*, 2c, nächste Spalte).



Ein einzelner Keyple verschafft grundsätzlich genau eine Aktion oder Ressource. Einige Felder (aber nicht Grundstücke) haben einen farbigen **Rahmen**. Wenn ein Keyple auf einem Feld mit einem **farbigen Rahmen derselben Farbe** wie der Keyple selbst eingesetzt wird, arbeitet dieser Keyple mit seiner handwerklichen Spezialfähigkeit und verschafft dadurch eine zweite Aktion oder Ressource.
Hinweis: Ein weißer Keyple kann jede Farbe annehmen.



Ein Keyple kann auch auf einer Landschaftstafel eingesetzt werden, wenn diese bereits durch einen eigenen oder fremden Keyper beansprucht wurde.

Ein Keyple kann nicht eingesetzt werden auf

- (i) einem Keyplefeld einer Landschaftstafel (dort kann nur ein Keyper eingesetzt werden),
- (ii) einem Keypleplättchen,
- (iii) einer gegnerischen Spielertafel oder
- (iv) auf einem Feld (einschließlich Flussfeld in doppelter Größe) oder Grundstück, auf dem bereits zwei Keyples sind.

Ein eingesetzter Keyple gehört nicht länger dem Spieler, der ihn eingesetzt hat. Die Spieler müssen sich nicht merken, wer welchen Keyple eingesetzt hat.

2b. Mitarbeiter

Wenn ein Spieler einen Keyple auf ein leeres **Feld** setzt, muss der aktive Spieler die anderen Spieler reihum **einladen**, ihrerseits einen Keyple als Mitarbeiter für den von ihm eingesetzten Keyple auf diesem Feld einzusetzen.

Da die Anzahl der Keyples auf zwei pro Feld begrenzt ist, kann nur **ein** anderer Spieler einen Mitarbeiter einsetzen.

Hinweis: Andere Spieler können keinen Mitarbeiter bei einem Spieler A einsetzen, wenn Spieler A einen Keyple auf einem Feld auf seiner Spielertafel einsetzt. Zuerst erhält Spieler B zur Linken von Spieler A Gelegenheit, einen seiner Keyples als Mitarbeiter auf demselben Feld einzusetzen. Falls dieser die Gelegenheit nicht wahrnimmt, können dies nun die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn tun (bis sich einer von ihnen dazu entschließt, falls überhaupt).

Hinweis: Andere Spieler können keinen Mitarbeiter bei einem Spieler A einsetzen, wenn Spieler A einen Keyple auf einem Feld auf seiner Spielertafel einsetzt.



Der Mitarbeiter-Keyple muss entweder **dieselbe Farbe** haben wie der von Spieler A eingesetzte oder er muss ein weißer Keyple sein (der jede Farbe annehmen kann).

Falls ein anderer Spieler einen **Mitarbeiter** einsetzt, arbeiten die beiden Keyples zusammen und **beide** Spieler erhalten eine zusätzliche Aktion oder Ressource.

Anzahl erhaltener Aktionen oder Ressourcen in folgendem Fall:	Spieler A (ohne Mitarbeiter)	Spieler A und Mitarbeiter
Feld und Keyples haben verschiedene Farben	1	2
Feld und Keyples haben dieselbe Farbe	2	3

Der als Mitarbeiter eingesetzte Keyple muss nicht die selbe Aktion oder Ressource wählen wie der aktive Spieler.

Wenn ein weißer Keyple auf einem **farbigen** Feld eingesetzt wird, übernimmt er die handwerkliche Spezialfähigkeit der Farbe dieses Feldes; ein als Mitarbeiter hinzugesetzter Keyple kann dann weiß sein oder die Farbe dieses Feldes haben.

Zu einem auf einem Feld ohne Farbe oder auf einem Grundstück eingesetzten weißen Keyple kann nur ein weißer Keyple als Mitarbeiter hinzugesetzt werden.

2c. Vorhandene Keyples

Alle Keyples haben genügend Kraft, in jeder Jahreszeit zwei Mal zu arbeiten. Um anzuzeigen, dass ein Keyple zum zweiten Mal gearbeitet hat, wird er hingelegt. Falls auf einem Feld oder Grundstück **bereits ein Keyple** aus einem früheren Spielzug **vorhanden ist**, wird ein (von Spieler A) hinzugesetzter Keyple zum Mitarbeiter. Der Mitarbeiter-Keyple **muss** entweder dieselbe Farbe haben wie der bereits vorhandene oder er muss ein weißer Keyple sein.

Der Spielzug eines Spielers (Fortsetzung)

3. Einen Keyple (oder mehr) hinlegen (Fortsetzung)

Die Anzahl Aktionen oder Ressourcen, die Spieler A erhält, wenn er ein oder zwei Keyples hinlegt, sind:

Anzahl hingelegter Keyples:	1	2
Feld und Keyples haben verschiedene Farben	1	2
Feld und Keyples haben dieselbe Farbe	2	3

Falls während des Spielzuges von Spieler A alle Keyples auf seiner Spielertafel und auf der von ihm beanspruchten Landschaftstafel bereits hingelegt sind (*auch wenn er daraus keinen Nutzen ziehen konnte*), kann er Keyples auf einer der anderen Landschaftstafeln hinlegen, auch wenn diese bereits von einem anderen Spieler beansprucht ist.

Unter diesen Umständen muss die Situation in jedem folgenden Spielzug überprüft werden. Falls ein anderer Spieler in der Zwischenzeit einen Keyple auf der von Spieler A beanspruchten Landschaftstafel eingesetzt hat, muss Spieler A zuerst diesen Keyple hinlegen, bevor er wieder Keyples auf anderen Landschaftstafeln hinlegen kann.

Falls die unwahrscheinliche Situation eintritt, dass der Spieler überhaupt keine Keyples hinlegen kann, setzt er in diesem Spielzug einfach aus.

4. Einen Keyple während des Spielzuges eines anderen Spielers einsetzen

Wenn der aktive Spieler einen Keyple auf ein *leeres Feld* setzt, muss er (Spieler A) die anderen Spieler reihum einladen, ihrerseits einen Keyple als Mitarbeiter auf diesem Feld einzusetzen (s. *Einen Keyple einsetzen*, 2b Mitarbeiter, Seite 5).

Zuerst erhält Spieler B zur Linken von Spieler A Gelegenheit, einen seiner Keyples als Mitarbeiter auf demselben Feld einzusetzen. Falls dieser die Gelegenheit nicht wahrnimmt, können dies nun die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn tun (bis sich einer von ihnen dazu entschließt, falls überhaupt).

Der Mitarbeiter-Keyple muss entweder **dieselbe Farbe** haben wie der von Spieler A eingesetzte oder er muss ein **weißer** Keyple sein (der jede Farbe annehmen kann).

Die beiden Keyples arbeiten nun zusammen und sind produktiver. Da beide zum ersten Mal arbeiten, wird keiner hingelegt.

Falls die Farbe des Feldes gleich der Farbe der beiden Keyples ist, arbeiten sie beide mit ihrer handwerklichen Spezialfähigkeit und erzeugen drei Ressourcen oder Aktionen.

Beispiel:

Spieler A (A = aktiv) ist an der Reihe. Er stellt einen braunen Keyple auf das hellgrüne Schweinfeld. Feld und Keyple haben verschiedene Farben.



Spieler A und Spieler B erhalten beide 2 Schweine.

Falls die Farbe des Feldes gleich der Farbe der beiden Keyples ist, arbeiten sie beide mit ihrer handwerklichen Spezialfähigkeit und erzeugen drei Ressourcen oder Aktionen.

Wenn ein weißer Keyple als Mitarbeiter eingesetzt wird, nimmt er die Farbe des zuerst auf diesem Feld eingesetzten Keyples an, *nicht* die Farbe des Feldes (falls dieses eine andere Farbe hat).

Wenn Spieler B seinen Keyple während des Spielzuges von Spieler A als Mitarbeiter einsetzt, ist die Produktion *beider* Spieler während des Spielzuges von Spieler A folgendermaßen:

Feld und Keyples haben verschiedene Farben	2
Feld und Keyples haben dieselbe Farbe	3

Ende einer Jahreszeit

1. Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle Spieler ihren Keyper und alle ihre Keyples eingesetzt haben.



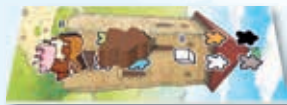
Nachdem der letzte Spieler, der zu Beginn seines Spielzuges noch einen Keyper oder Keyple in seinem Keypbereich hatte, diesen eingesetzt hat, haben alle anderen Spieler noch genau einen Spielzug, in dem sie eine Aktion *Hinlegen* ausführen können.



Der letzte Spieler hat einen Keyper/Keyple gespielt, alle anderen Spieler haben nun noch eine Hinlegen-Aktion.

Folgende Schritte finden nun in dieser Reihenfolge statt:

2. Wenn ein Spieler vergessen hatte, Keyples auf seinem Keypplättchen hinzulegen, als er seinen Keyper eingesetzt hatte, muss er dies nachholen, wenn ihn jemand auf das Versäumnis hinweist. Ansonsten kann er dies nun nachholen und die gewählten Ressourcen nehmen.

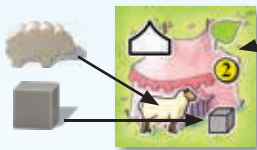


3. Anschließend haben die Spieler Gelegenheit, den jahreszeitlichen **Jahrmarkt** abzuhalten, auf dem sie ihre Ressourcen präsentieren können.

Jeder Spieler hat während der *Spielvorbereitung* ein **Frühjahrs-, Sommer- und Herbst-Jahrmarktplättchen** erhalten. Der zur aktuellen Jahreszeit passende Jahrmarkt wird nun einmalig abgehalten: 🌱, ☀️ oder 🍂.

Die Spieler haben möglicherweise auch Winter-Jahrmarktplättchen durch ein Feld einer Landschaftstafel erhalten. Jeder Winter-Jahrmarkt kann ein Mal zum Ende von ☀️, 🍂 oder ❄️ abgehalten werden.

Um einen Jahrmarkt zu veranstalten, muss ein Spieler den anderen Spielern alle Ressourcen präsentieren, die von dem Jahrmarktplättchen dieser Jahreszeit verlangt werden.



Frühjahrsjahrmarkt: Falls der Besitzer ein Schaf und ein Gestein zum Ende des 🌱 vorzeigen kann, erhält er zum Spielende 2 Punkte.

Jeder Spielstein einer Ressource kann in derselben Jahreszeit nur auf einem Jahrmarkt ausgestellt werden. Falls ein Spieler seine Ressourcen auf mehr als einem Jahrmarkt präsentieren will und diese die gleiche Ressource verlangen, muss der Spieler entsprechend viele Spielsteine dieser Art besitzen, um sie gleichzeitig auf diesen Jahrmärkten präsentieren zu können. Der selbe Spielstein kann aber durchaus auf Jahrmärkten in *verschiedenen* Jahreszeiten ausgestellt werden.

Falls alle verlangten Ressourcen präsentiert werden können:

(i) Der Spieler legt das Jahrmarktplättchen 🌱, ☀️ oder 🍂 offen auf das Jahrmarktfeld der entsprechenden Jahreszeit seiner Spielertafel. (Falls ein Spieler nicht alle verlangten Ressourcen präsentieren kann, muss er sein Jahrmarktplättchen in die Spielschachtel zurücklegen.)

(ii) Der Spieler kann ein **Jahrmarktplättchen** 🌱 auf das Jahrmarktfeld der aktuellen Jahreszeit legen, sodass die Seite mit dem Symbol der aktuellen Jahreszeit sichtbar ist. (Falls dieser Jahrmarkt bis zum Ende des ❄️ nicht abgehalten wurde, wird dieses Plättchen in die Spielschachtel zurückgelegt.)



Falls ein Spieler mehr als einen Jahrmarkt in einer Jahreszeit abhält, werden die Plättchen aufeinandergelegt.

Die Spieler behalten ihre auf den Jahrmärkten präsentierten Ressourcen und können sie in späteren Jahreszeiten erneut benutzen oder zum Spielende Punkte dafür erhalten.

4. Als Nächstes überprüft jeder Spieler, ob er auch alle seine **Tiere** in entsprechenden Farmgebäuden auf seiner Spielertafel unterbringen kann. Bis zu vier Tiere können auf einem Farmplättchen untergebracht werden, auf dem diese Tierart abgebildet ist. Jedes Tier, das nicht untergebracht werden kann, kommt zurück in den allgemeinen Vorrat.

Beispiel rechts: Falls ein Spieler 9 Rinder hat (unwahrscheinlich), könnte er 4 im Rinderstall unterbringen und 4 auf dem Farmhof, aber das neunte würde zurück in den allgemeinen Vorrat gehen. (Achtung – nur 1 Rind auf dem Farmhof würde zum Spielende Punkte bringen.)



5. Nun nimmt jeder Spieler seinen **Keyper** zurück, die **Landschaftstafel** und alle **Keyples**, die darauf stehen oder liegen. Der Keyper und die Keyples werden auf den Keypbereich der Spielertafel jedes Spielers zurückgestellt, ebenfalls alle Keyples von der eigenen **Spielertafel** und dem **Keypplättchen**.



Zum Ende des ❄️ wird die sichtbare Seite der Landschaftstafel unverändert beibehalten, da dies für Wertungszwecke eine Rolle spielt.

6. Falls jetzt das Ende des ❄️ erreicht ist, geht es direkt zum *Ende des Spiels*, siehe Seite 9, und der Rest dieses Kapitels wird übersprungen.

7. Alle jetzt noch ausliegenden **Landschaftsplättchen** (normalerweise 8) werden auf einen Abwurfstapel gelegt.



Beispiel: Diese 8 Landschaftsplättchen liegen zum Ende des 🌱 aus. Sie werden auf einen Abwurfstapel gelegt.

8. Zum Ende des 🌱 werden alle Landschaftsplättchen, die nicht zum 🌱 gehören, und die Jahrmarktplättchen 🌱 in den Beutel gelegt (soweit sie nicht schon dort drin sind) und dort mit den anderen Plättchen 🌱 gemischt.



Beginn der nächsten Jahreszeit

Folgende Schritte werden in dieser Reihenfolge abgewickelt:

1. Ein neuer Satz von 8 **Landschaftsplättchen** wird aus dem Beutel gezogen und ausgelegt. Im Sommer und im Winter werden alle gezogenen Jahrmarktplättchen so ausgelegt, dass das aktuelle Jahreszeitsymbol sichtbar ist. Im Herbst muss die Seite mit dem Herbst- und Wintersymbol sichtbar sein.



2. Die 6 **Schiffplättchen** werden gemischt. Davon werden 4 Plättchen zufällig gezogen und neben den Platz gelegt, an den im nächsten Schritt die Landschaftstafeln kommen – und zwar mit der Seite nach oben, die das Symbol der neuen Jahreszeit zeigt. Die beiden übrigen Schiffplättchen werden beiseite gelegt und in dieser Jahreszeit nicht benutzt.



Beispiel: Im werden 4 der 6 Schiffplättchen gezogen und so ausgelegt, dass das -Symbol sichtbar ist.

3. Nun entscheidet jeder Spieler, welche Felder er auf seiner **Landschaftstafel** ins Spiel bringt.

Die Landschaftstafel muss das Symbol der neuen Jahreszeit zeigen, entweder oder (auf dem Keypfeld). Die Symbole und erscheinen auf demselben Keypfeld und werden in diesen Jahreszeiten jeweils beide gezeigt.



Die Landschaftstafel muss insgesamt 15 Felder zeigen (einschließlich des doppelt so großen Flussfeldes, das als ein Feld gilt). Siehe *Die Landschaftstafeln, Seite 11*, wie die Tafeln verändert werden können.

Alle Spieler zeigen ihre Landschaftstafeln dann gleichzeitig vor und legen sie in der Mitte der Spielfläche nebeneinander.

4. Jeder Spieler, der nun mehr als 8 **Keyples** (oder 9 im 2-Personen-Spiel) hat, muss sein Team auf 8 Keyples reduzieren (oder 9 im 2-Personen-Spiel) und diese *aufrecht* auf den Keypbereich seiner Spielertafel stellen. Alle überzähligen stellt er auf sein **Keyplättchen**.



Beispiel: Spieler Gelb hat 10 Keyples zum Ende der Jahreszeit und stellt 2 davon auf sein Keyplättchen.

5. Der Spieler, der *in seinem Spielzug* in der vorherigen Jahreszeit als letzter seinen Keyper oder Keyple aus seinem Keypbereich eingesetzt hat, ist **Startspieler** der neuen Jahreszeit. (Das ist der Spieler, der zum Ende der vorherigen Jahreszeit keine letzte *Hinlegen*-Aktion mehr ausführen durfte.)

Ende des Spiels

Das Spiel endet mit dem Ende der Jahreszeit . Dann erhält jeder Spieler Punkte durch seine:

- Schiffspunkteleiste,
- Farmplättchen,
- Dorfplättchen und
- Jahrmarktplättchen.

Alle Ressourcen und Keyples können nun frei bewegt und auf die entsprechenden Gebäudeplättchen gestellt werden, um Punkte zu erhalten. Nur die Ressourcen, die auf Gebäudeplättchen liegen, bringen Punkte.

Folgendes ist bei der Wertung zu beachten:

- (i) Jede **Ressource** und jeder **Keyple** kann nur *ein Mal* gewertet werden.
Beispiel: Derselbe Edelstein kann nur für den Prospektor oder für den Ringschmuckhersteller gewertet werden, nicht für beide.
- (ii) **Gebäudeplättchen** können für die Wertung *anderer* Plättchen jeweils öfter berücksichtigt werden.
Beispiel: Dasselbe Gebäudeplättchen kann jeweils für die Wertung des Abwassersystems, des Straßenpflasters, der Statue, des Stroheckers und des Gemeindehauses benutzt werden.
- (iii) Jedes Gebäudeplättchen, für das Ressourcen oder Keyples gewertet werden, kann *maximal 4 Mal* gewertet werden. Falls mehr als 1 Ressource zur Wertung benötigt wird, kann jeder Satz der Ressourcen 4 Mal gewertet werden.

Beispiele:

Ein verbesserter **Farmhof** kann maximal 8 Punkte wert sein, wenn je ein Rind, Pferd, Schwein und Schaf auf dem Plättchen sind.



Beispiel: Spieler Gelb hat ein Rind, ein Schaf und 3 Schweine. Nur ein Tier jeder Art kann für den verbesserten Farmhof gewertet werden, also erhält Gelb 6 Punkte.

Der verbesserte **Schrotthändler** kann 8 Punkte wert sein, wenn insgesamt 8 Edelsteine, Endprodukte, Weizen und/oder Rohstoffe in beliebiger Kombination auf dem Plättchen liegen.

Der verbesserte **Goldschmied** kann 24 Punkte wert sein, wenn 4 Smaragde, 4 Goldstücke und 4 Saphire darauf liegen.



Beispiel: Der Besitzer des Goldschmiedes hat 3 Sätze der erforderlichen Edelsteine und erhält 18 Punkte.

- (iv) Alle erfüllten **Jahrmarktplättchen** werden zum Spielende gewertet, auch wenn ein Plättchen darauf liegt.
- (v) **Überbaute** Gebäudeplättchen werden **nicht** gewertet. Der Spieler, der in seinem Dorf die beste Wirtschaft aufgebaut und die meisten Punkte gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand für die meisten Punkte gewinnt der daran beteiligte Spieler, der die meisten Edelsteine besitzt. Falls auch dann noch ein Gleichstand besteht, werden nacheinander folgende Elemente unter den beteiligten Spielern in dieser Reihenfolge verglichen, bis ein Sieger feststeht: Endprodukte, Weizen, Rohstoffe, Rotwild, Wildschweine, Hühner, Pferde, Rinder, Schweine, Schafe. Wer dann die meisten Stücke des entscheidenden Elements besitzt, gewinnt das Spiel.

Die Spielertafel

Die Spielertafel in der eigenen Farbe jedes Spielers besteht aus folgenden Bereichen:

Das **Dock** mit den Schiffspunkteleiten zur Markierung der Schiffspunkte während des Spiels.

Die **Verbesserungskosten** eines **Farmplättchens** betragen einen Rohstoff.

Die **Verbesserungskosten** eines **Dorfplättchens** betragen ein Endprodukt.

Die **Farm** hat 8 Grundstücke, auf die ausschließlich Farmplättchen gelegt werden können.

Das **Dorf** hat 12 Grundstücke, auf die ausschließlich Dorfplättchen gelegt werden können.










Der **Keypbereich**. Hier werden der Keyper und die Keyples für alle Spieler sichtbar aufgestellt, bevor sie eingesetzt werden.



Der **Jahrmarkt** hat 4 Grundstücke, auf welche die Jahrmarktplättchen der entsprechenden Jahreszeit gelegt werden.

Hier ist je ein **Lager** für Rohstoffe, Weizen, Endprodukte und Edelsteine. Die Anzahl der Ressourcen in jedem Lager ist nicht limitiert.

Hinweise zu den Ressourcen



Weißer Symbole bezeichnen einen beliebigen Typ Rohstoff , Endprodukt  oder Edelstein .

Weizen  kann als Ersatz für einen Rohstoff  oder ein Endprodukt  (aber *nicht* für einen Edelstein ) dienen, der/das durch ein weißes Symbol dargestellt ist.

Wenn Rohstoffe  oder Endprodukte  durch ein 3-farbiges Symbol dargestellt werden, kann ein beliebiger der 3 Rohstoff- bzw. Endprodukttypen benutzt werden, aber nicht Weizen.

Ein **Endprodukt** kann immer als **Rohstoff** desselben Typs benutzt werden (einschließlich der Präsentation auf Jahrmärkten).

Es gibt 3 Möglichkeiten, Rohstoffe zu Endprodukten zu **verarbeiten**. Das geschieht durch

- (i) vier bestimmte Dorfplättchen (**Ziegelei**, **Schreinerei**, **Schrotthandel** und **Steinmetz**),
- (ii) das Landschaftsplättchen **Keymarkt** und
- (iii) Verarbeitungsfelder auf Landschaftstafeln. Diese Verarbeitungsfelder gibt es *nur* im  und .

Wenn ein Spieler ein Feld oder Gebäudeplättchen (z. B. **Handelsposten**) für einen 1:2 Tauschhandel mehrmals benutzt und nur eine Ressource des erforderlichen Typs besitzt, *kann* er immer eine im ersten Tauschhandel eingetauschte Ressource für einen weiteren Tauschhandel benutzen.

Alle Ressourcen sind limitiert. Falls zwei Spieler in demselben Spielzug dieselbe Ressource erhalten sollen und diese Ressource nicht in genügender Anzahl vorhanden ist, nimmt zuerst der aktive Spieler eine Ressource, dann der andere, dann wieder der aktive Spieler usw., immer abwechselnd. Es gibt keine Entschädigung für nicht erhaltene Ressourcen. Die Spieler dürfen nicht untereinander handeln.

Fehlende Teile

Die Hersteller geben sich größte Mühe, um sicherzustellen, dass jedes Exemplar von **Keyper** vollständig und in bestem Zustand ist. Bei der großen Menge des Spielmaterials kann es aber in Ausnahmefällen Grund zur Beanstandung geben. In einem solchen Fall kontaktiert bitte den für euch zuständigen Distributor:

Wenn ihr dieses Spiel in Nordamerika gekauft habt:
Service@GameSalute.com
 oder besucht
www.GameSalute.com/Replacements

Wenn ihr das direkt bei R&D Games auf der Spiel in Essen gekauft habt:
rqbrees@gmail.com rqbrees@gmail.com

Wenn ihr das Spiel nicht in Nordamerika und nicht auf der Spiel in Essen gekauft habt:
info@hutter-trade.com info@hutter-trade.com
 oder besucht:
www.hutter-trade.com

Die Landschaftstafeln

Die Landschaftstafeln sind die Hauptquellen für Ressourcen, Landschaftsplättchen und Bauaktionen. Zu Beginn des , und haben die Spieler jeweils Gelegenheit, ihre Landschaftstafel zu verändern und ihren Bedürfnissen anzupassen.



Die Landschaftstafel muss insgesamt 15 Felder zeigen, einschließlich des doppelt so großen Flussfeldes, das als ein Feld gilt, und des Keypfeldes, das das Symbol der neuen Jahreszeit zeigt.



In jeder Jahreszeit gibt es vier einzigartige Möglichkeiten, die Felder einer Landschaftstafel zu arrangieren. (Hinweis: Die beiden Tafeln für und auf der rechten Seite zeigen die gleichen Felder in unterschiedlicher Anordnung). Die jeweils für und zur Verfügung stehenden Seiten sind gleich.



Zur leichteren Identifikation hat jedes farbige Feld ein Werkzeugsymbol in einer Ecke des farbigen Feldrahmens: , , , , oder . (Wer mit der Sonderausgabe von *Keyper* spielt, wird sehen, dass die Keyple-Typen die gleichen Werkzeuge tragen, was eine Hilfe für farbenblinde Spieler sein kann.)

Benutzung der Landschaftstafeln

Um Ressourcen, Landschaftsplättchen und Bauaktionen durch die **Felder** der Landschaftstafeln zu erhalten, setzen die Spieler ihre Keyples darauf. *Einzelheiten dazu siehe Der Spielzug eines Spielers auf Seite 4.*

Erhaltene Ressourcen legen die Spieler auf ihre Spielertafel. Tiere werden auf die Farm gesetzt und können dort während der Jahreszeit frei herumlaufen, müssen aber zum Ende der Jahreszeit in entsprechenden Ställen/Scheunen untergebracht werden, ansonsten sind sie verloren. Die anderen Ressourcen, also Rohstoffe, Weizen, Endprodukte und Edelsteine, werden auf die jeweiligen Lagerplätze gelegt.

In jeder einzelnen Jahreszeit sind nicht immer alle Ressourcen auf den *Landschaftstafeln* verfügbar. Beispielsweise gibt es im keine Hühner oder im oder keine Edelsteine. Auf der Tabelle auf Seite 12 sind alle Einzelheiten ersichtlich.



Die Landschaftstafeln (Fortsetzung)

Die untenstehende Tabelle listet alle Aktionen und Ressourcen auf, die durch die verschiedenen Feldertypen erhalten werden können, je nachdem, ob dort ein Keyple alleine eingesetzt wird oder als Mitarbeiter und ob er oder sie hingelegt werden.

Die Farbe jedes Feldes ist genau angegeben, zusammen mit den Jahreszeiten, in denen es diesen Feldtyp gibt. Manche Feldtypen auf den Landschaftstafeln schließen sich gegenseitig aus.

Die Tabelle dient nur zu Übersicht und zum schnellen Nachschauen. Man muss sie sich *nicht* einprägen, um das Spiel spielen zu können. * Erklärungen zur Tabelle der Landschaftstafeln siehe Seiten 13 und 14.

Keyple 🌟 / Keyple plus Mitarbeiter 🌟🌟			1*				
Keyple 🌟 + vorhandener Keyple wird hingelegt 🌟							
Hinlegen (nur falls kein Keyple oder Keyper mehr übrig)							
Haben Feld und Keyple die gleiche Farbe?							
Feldname/-farbe	Verfügbar	Abb. des Feldes					
Keyp				Auf das Keypfeld kann nur ein Keyper platziert werden.			
Lehm							
Baumstämme							
Gestein							
Hühner	3+						
Rinder							
Rotwild							
Ziegen	3+						
Pferde							
Schweine							
Schafe							
Weizen							
Wildschweine							
Smaragde							
Gold							
Rubine							
Saphire							
Landschafts-plättchen				2			
Lehm zu Ziegeln verarbeiten					x 1	x 2	x 2
Baumstämme zu Bauholz verarbeiten					x1	x2	x2
Gestein zu Steinen verarbeiten					x1	x2	x2
Rohstoffe handeln				3	x1	x2	x2
Endprodukte handeln				3	x1	x2	x2
Bauen				4			
Nachlass beim Bauen				4	= / x1	= / x1	= / x2
Verbessern				5			
Schiff				6			

Die Landschaftstafeln (Fortsetzung) – Erklärungen zur Tabelle auf Seite 12

1. Ein **Mitarbeiter** erhält genau so viele Aktionen oder Ressourcen wie der aktive Spieler.

2. **Landschaftsplättchen** (einschließlich Winter-Jahrmarkt-plättchen). Die Landschaftsplättchen zu erhalten und zu benutzen ist der Schlüssel für eine erfolgreiche Strategie und damit ein erfolgreiches Spiel.

Landschaftsplättchen erhalten die Spieler durch die Landschaftsplättchenfelder. Wichtig: Es kostet nichts, ein Landschaftsplättchen zu erhalten, nur es zu bauen. *Siehe Bauen, Abschnitt 4, unten.* Erhaltene Landschaftsplättchen legen die Spieler neben ihre Spielertafel.



Ein Landschaftsplättchenfeld hat keinen farbigen Rahmen, d. h. ein einzelner Keyple erhält ein Plättchen. Wenn es einen Mitarbeiter gibt, erhalten aber beide Spieler 2 Plättchen. Der aktive Spieler hat die 1. und 4. Wahl, der andere Spieler die 2. und 3.

Nachdem das oder die Landschaftsplättchen genommen wurden, wird die Auslage mit neuen Plättchen aus dem Beutel auf 8 ergänzt. Nur wenn Landschaftsplättchen als letzte Aktion einer Jahreszeit genommen wurden, wird die Auslage nicht ergänzt.

Falls während des alle Plättchen gezogen wurden und der Beutel leer ist, werden alle Plättchen der bei der *Spielvorbereitung* beiseitegelegten Stapel in den Beutel gelegt. Falls der Beutel zu irgendeinem Zeitpunkt im , oder leer sein sollte, werden sofort die Plättchen des Abwurfstapels in den Beutel gelegt.

Die 8 Landschaftsplättchen der Auslage müssen so liegen, dass die Baukosten sichtbar sind. Die Winter-Jahrmarkt-plättchen müssen so ausgelegt werden, dass das Symbol der aktuellen Jahreszeit sichtbar ist. Das Symbol ist auf beiden Seiten dieser Plättchen. Im muss die Seite mit den Symbolen und sichtbar sein.

3. Rohstoff- oder Endprodukt-**Tauschhandel 1:2**. Eine im ersten Tauschhandel erhaltene Ressource kann für einen zweiten oder weiteren Tauschhandel benutzt werden.

4. Bauen

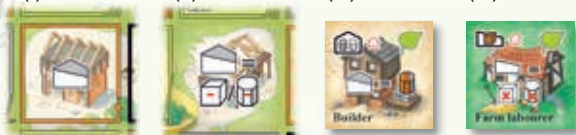
Um ein Gebäude zu bauen, muss der Spieler das Gebäudeplättchen bereits haben – entweder eins seiner Gutshofplättchen oder ein Gebäudeplättchen, das er durch ein Landschaftsplättchenfeld erhalten hat. *Siehe oben Landschaftsplättchen, Abschnitt 2.*

Der Spieler legt das Gebäudeplättchen auf das Grundstück seiner Wahl seiner Spielertafel mit der Grundseite nach oben. Ein Gebäude kann gebaut werden, wenn ein Keyple eingesetzt wird auf

- (i) ein orangefarbenes **Baufeld** einer **Landschaftstafel**,
- (ii) ein **Baufeld mit Nachlass** einer **Landschaftstafel**,
- (iii) das **Baumeisterplättchen**,
- (iv) das **Farmarbeiterplättchen** (nur für Farmgebäude) oder
- (v) das **Gebäudeplättchen, das gerade gebaut** und auf das Grundstück der Spielertafel gelegt wird.

Der Vorteil dieser letzten Möglichkeit ist, dass der Spieler den Keyple behält. Der Nachteil ist, dass damit bereits eine Gelegenheit verbraucht wird, dieses Plättchen in dieser Jahreszeit zu nutzen, und auch, dass kein anderer Spieler einen Mitarbeiter für die Bauaktion hinzustellen kann. (Hinweis: Dieser Keyple kann in einem späteren Spielzug hingelegt werden, um das Gebäude zu verbessern oder zu aktivieren.)

- (i)
- (ii)
- (iii)
- (iv)



4. Bauen (Fortsetzung)

Der Spieler muss die Baukosten zahlen, die auf dem Plättchen angegeben sind, gegebenenfalls modifiziert wie oben unter (ii), (iii) oder (iv) aufgeführt. Achtung: **Außer** mit dem **Farmarbeiter** muss aber immer *mindestens eine Ressource* gezahlt werden, wenn ein Gebäude mit einem Kostennachlass gebaut wird.

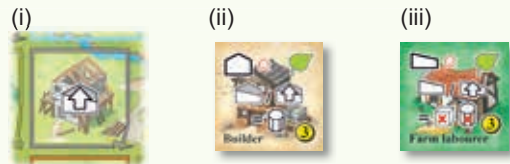


Dann das Plättchen bauen und Kosten zahlen.

5. Gebäudeplättchen verbessern

Ein bereits auf der eigenen Spielertafel gebautes Gebäude kann verbessert werden, indem der Spieler einen Keyple einsetzt auf

- (i) ein graues **Verbesserungsfeld** einer **Landschaftstafel**,
- (ii) das **verbesserte Baumeisterplättchen**,
- (iii) das **verbesserte Farmarbeiterplättchen** oder
- (iv) das **Gebäudeplättchen** auf der Spielertafel, **das gerade verbessert** wird.



Der Spieler muss die Verbesserungskosten zahlen, wie auf seiner Spielertafel angegeben (*siehe Seite 10*), oder gegebenenfalls wie oben unter (ii) oder (iii) modifiziert. Das Plättchen wird dann auf die verbesserte Seite gedreht.



Die Verbesserungskosten eines **Farmplättchens** betragen **einen Rohstoff** oder **Weizen**.

Die Verbesserungskosten eines **Dorfplättchens** betragen **ein Endprodukt** oder **Weizen**.

Ein Gebäude kann auch dann verbessert werden, wenn bereits ein Keyple auf dem Gebäudeplättchen ist.

6. Schiffplättchen

Wenn ein Spieler ein Flussfeld benutzen möchte, wählt er eins der Schiffplättchen, die noch in dieser Jahreszeit verfügbar sind. Dann legt er das Schiffplättchen auf ein freies Flussfeld seiner Wahl und stellt seinen Keyple darauf.



Ein Keyple auf einem erhält normalerweise eine Schiffsaktion. Falls der Keyple hellblau oder weiß ist, hat er die Farbe des Flussfeldes und erhält zwei Schiffsaktionen. Falls es einen Mitarbeiter gibt, erhalten beide drei Schiffsaktionen.

Die Landschaftstafeln (Fortsetzung)




6. Schiffplättchen (Fortsetzung)

Der Keyple auf einem  kann für jede Schiffsaktion

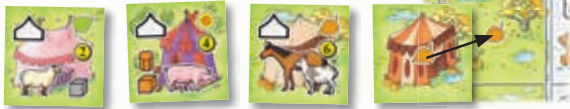
- (i) **auf dem Schiff arbeiten.** Er erhält aus dem allgemeinen Vorrat (falls verfügbar) eine Ressource, wie auf dem Schiff abgebildet, oder
- (ii) **eine Ressource verschiffen.** Er legt eine der auf dem Schiff abgebildeten Ressourcen in den allgemeinen Vorrat zurück und erhält 2 Punkte, die Punkte werden sofort auf der Schiffspunkteleiste markiert. (Dies sind die einzigen Punkte, die während des Spiels auf der Schiffswertungsleiste markiert werden.)

Ein Keyple kann *nicht* in demselben Spielzug *denselben Ressourcentyp* erhalten und verschiffen.


Jahrmarktplättchen

Jeder Spieler hat während der *Spielvorbereitung* ein **Jahrmarktplättchen** , , und  erhalten. Diese Plättchen bleiben verdeckt auf dem entsprechenden Jahrmarktfeld der Spielertafel liegen, d. h., dass nur das Zelt und das Jahreszeitsymbol sichtbar sind (*siehe Abb. rechts*).

Die Vorderseite dieser Plättchen (*siehe unten*) zeigt jeweils die Ressourcen, die auf dem Jahrmarkt zum Ende der Jahreszeit präsentiert werden sollen.



(Tipp: Die Spieler können in der jeweiligen Jahreszeit die für den Jahrmarkt zum Ende der Jahreszeit verlangten Ressourcen schon frühzeitig auf das Plättchen legen, um daran zu denken, sie nicht schon vorher zu verbrauchen.)

Außerdem gibt es noch 8 Jahrmarktplättchen , die durch Landschaftsplättchenfelder auf den Landschaftstafeln erhalten werden können, sofern sie in der Auslage vorhanden sind. Erwirbt ein Spieler ein

Winterjahrmarktplättchen, wird es links neben der Spielertafel des Spielers abgelegt (zusammen mit den Farm- und Dorfplättchen).






Dieser Jahrmarkt kann am Ende einer beliebigen Jahreszeit abgehalten werden, sobald der Spieler die benötigten Ressourcen hat. Jede der beiden Seiten kann verwendet werden, abhängig von der Jahreszeit.



Die Jahrmarktplättchen  werden zunächst links neben die Spielertafel gelegt (zu den anderen Gutshof- und Landschaftsplättchen), bis die verlangten Ressourcen zum Ende des jahreszeitlichen Jahrmarkts präsentiert werden.

Die kleinen Edelsteinsymbole in der linken unteren Ecke der  /  Seite der Jahrmarktplättchen  dienen nur zur Anzeige, welche Edelsteine auf der anderen ( / ) Seite des Plättchens verlangt werden.







Die Jahrmärkte der Jahrmarktplättchen  können im  oder  abgehalten werden (für 4 Punkte) oder im  oder  (für 6 Punkte), je nachdem, welche Ressourcen präsentiert werden. Siehe auch *Ende einer Jahreszeit*, Abschnitt 3, Seite 8.

Gebäudeplättchen

Aufbau eines Gebäudeplättchens

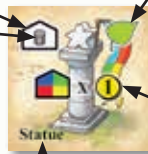
Jedes Gebäudeplättchen ist nach gleichem Muster gestaltet.


Das Symbol links oben zeigt den Typ des Gebäudeplättchens an: Farm  oder Dorf , Gutshof  (Spielerfarbe) oder Landschaft  (weiß).


Die Landschaftsplättchen **Frühjahr** weisen auch ein Symbol  auf.

Die Grundseite zeigt die Baukosten innerhalb des Gebäudesymbols, auf der verbesserten Seite ist das Symbol leer.

Der Name des Plättchens steht am unteren Rand.



Jedes Gebäudeplättchen zeigt auch die dafür zu erhaltenden **Punkte** (Goldmünzensymbol ) sowie dadurch mögliche Aktionen und/oder Ressourcen.

Ein -Symbol am oberen Rand bedeutet, dass ein Keyple auf dem Gebäude eingesetzt (oder hingelegt) werden muss, um es zu aktivieren. *Siehe Seite 15, gegenüber.*

Gebäudeplättchen erhalten



Zu Spielbeginn haben alle Spieler die gleichen 12 **Gutshofplättchen** (*siehe Spielvorbereitung, Abschnitt 11, Seite 3*). Während des Spiels erhalten die Spieler **Landschaftsplättchen** hinzu, indem sie einen Keyple auf ein Landschaftsplättchenfeld einer der Landschaftstafeln setzen (oder hinglegen). (*Siehe Die Landschaftstafeln, Abschnitt 2, Seite 13*.)



Erhaltene Landschaftsplättchen werden zunächst links neben die Spielertafel gelegt, so dass die Baukosten sichtbar sind.

Ein Gebäude(plättchen) bauen

Um Punkte für ein Gebäude zu erhalten, muss es auf der eigenen Spielertafel gebaut sein (s. *Die Landschaftstafeln, Abschnitt 4, Seite 13*).

Farmplättchen  müssen im Farmbereich gebaut werden. Dorfplättchen  müssen im Dorfbereich gebaut werden. Die Flussseite eines Dorfplättchens darf an die Landseite eines anderen Gebäudeplättchens angrenzen. Es ist nicht erforderlich, die Flussseiten der Plättchen miteinander zu verbinden. Die Gebäudeplättchen werden immer in gleicher Ausrichtung gelegt, mit dem Namen nach unten (zum Spieler) zeigend. Einmal gelegt, dürfen Gebäudeplättchen nicht mehr bewegt oder gedreht werden.

Wenn zwei Spieler gleichzeitig bauen oder verbessern (aktiver Spieler und ein Mitarbeiter) und es strittig sein sollte, wer was baut, entscheiden die Spieler abwechselnd, ein Gebäude nach dem anderen, beginnend mit dem aktiven Spieler.

Gebäude(plättchen) verbessern

Gebaute Gebäude können **verbessert** werden (s. *Die Landschaftstafeln, Abschnitt 5, Seite 13*).

Gebäude(plättchen) überbauen

Es ist *ausdrücklich* erlaubt, Gebäude auf vorhandenen Gebäuden zu bauen. Dabei sind die Baukosten für das neue Gebäude unverändert, und jedes Gebäude kann nur *ein Mal* überbaut werden. Das neue Gebäudeplättchen wird einfach auf das vorhandene gelegt, dieses wird *nicht* abgeworfen.

Gebäudeplättchen (Fortsetzung)

Überbaute Gebäude verlieren ihre Funktion (anders als gestapelte Jahrmärkteplättchen), geben keine Punkte zum Spielende und werden bei der Wertung anderer Gebäude (z. B. **Abwassersystem**, **Straßenpflaster**, **Statue** oder **Strohdecker**) nicht berücksichtigt.

Ein Gebäude kann auch dann überbaut werden, wenn bereits ein Keyple auf dem Gebäudeplättchen ist. Dieser wird kurzzeitig entfernt und dann wieder auf das neue Gebäudeplättchen gesetzt/gelegt. Falls er aufrecht steht, kann er in einem späteren Spielzug hingelegt werden, um das neue Plättchen zu aktivieren oder zu verbessern.

Gebäudeplättchen genau erklärt

Jeder Spieler erhält während der *Spielvorbereitung* 12 Gutshofgebäudeplättchen in seiner Spielerfarbe: 6 **Farmplättchen** und 6 **Dorfplättchen**.

Jedes Gebäudeplättchen hat zwei Seiten. Die Grundseite zeigt die Baukosten innerhalb des Gebäudesymbols, auf der verbesserten Seite ist das Symbol leer.

Wenn im Folgenden ein rot umrandetes Keyple-Symbol nach dem Namen (am oberen Rand des Gebäudeplättchens) abgebildet ist, bedeutet dies, dass ein Keyple auf dem Gebäude eingesetzt (oder hingelegt) werden muss, um es zu aktivieren. Andere Plättchen müssen nicht aktiviert werden.

Farmplättchen



(Cow shed) Rinderstall. Bis zu 4 Rinder können im Rinderstall untergebracht werden. Zum Spielende ist jedes Rind im Stall 1 Punkt wert bzw. 2 Punkte, falls der Stall

verbessert wurde. (Maximal 4 Punkte; 8 Punkte falls verbessert.)



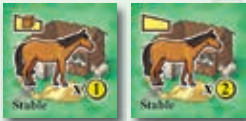
(Pig sty) Schweinestall. Bis zu 4 Schweine können im Schweinestall untergebracht werden. Zum Spielende ist jedes Schwein im Stall 1 Punkt wert bzw. 2 Punkte, falls der Stall

verbessert wurde. (Maximal 4/8 Punkte.)



(Sheep shelter) Schafstall. Bis zu 4 Schafe können im Schafstall untergebracht werden. Zum Spielende ist jedes Schaf im Stall 1 Punkt wert bzw. 2 Punkte, falls der Stall

verbessert wurde. (Maximal 4/8 Punkte.)



(Stable) Pferdestall. Bis zu 4 Pferde können im Pferdestall untergebracht werden. Zum Spielende ist jedes Pferd im Stall 1 Punkt wert bzw. 2 Punkte, falls der Stall verbessert

wurde. (Maximal 4/8 Punkte.)



(Farmyard) Farmhof. Maximal 4 beliebige Tiere folgender Arten können auf dem Farmhof untergebracht werden: Rinder, Pferde, Schweine, Schafe. Z. B. 3 Rinder

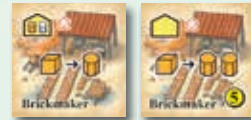
und 1 Schwein. Zum Spielende ist jede verschiedene dieser **Tierarten** im Hof 1 Punkt wert bzw. 2 Punkte, falls der Hof verbessert wurde. (Maximal 4/8 Punkte.)



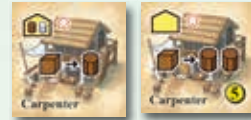
(Paddock) Koppel. Maximal 4 beliebige Tiere folgender Arten können auf der Koppel untergebracht werden: Hühner, Rotwild, Ziegen, Wildschweine. Z. B. 1 Ziege

und 2 Wildschweine. Zum Spielende ist jede verschiedene dieser **Tierarten** auf der Koppel 1 Punkt wert bzw. 2 Punkte, falls die Koppel verbessert wurde. (Maximal 4/8 Punkte.)

Dorfplättchen



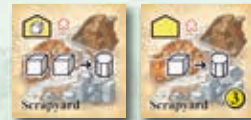
(Brickmaker) Ziegelei. Die Ziegelei verarbeitet 1 Lehm (orangefarbener Rohstoff) zu 1 Ziegel (orangefarbenes Endprodukt). Die verbesserte Ziegelei verarbeitet 1 Lehm zu 2 Ziegeln und ist zum Spielende 5 Punkte wert.



(Carpenter) Schreinerei. Die Schreinerei verarbeitet 1 Baumstamm (brauner Rohstoff) zu 1 Bauholz (braunes Endprodukt). Die verbesserte Schreinerei verarbeitet 1 Baumstamm zu 2 Bauholz und ist zum Spielende 5 Punkte wert.



(Stonemason) Steinmetz. Der Steinmetz verarbeitet 1 Gestein (grauer Rohstoff) zu 1 Stein (graues Endprodukt). Der verbesserte Steinmetz verarbeitet 1 Gestein zu 2 Stein und ist zum Spielende 5 Punkte wert.



(Scrapyard) Schrotthandel.

Der Schrotthandel verarbeitet 2 beliebige Rohstoffe (Lehm, Baumstämme, Gestein) zu 1 beliebigen Endprodukt (Ziegel, Stein, Bauholz). Der verbesserte Schrotthandel verarbeitet 1 beliebigen Rohstoff zu 1 beliebigen Endprodukt und ist zum Spielende 3 Punkte wert.



(Drainage) Abwassersystem.

Dieses Plättchen ist zum Spielende 1 Punkt wert plus 1 Punkt für jedes in diagonaler Richtung davon liegende *Dorfplättchen* (nicht Farmplättchen). Lücken sind möglich. Das verbesserte Abwassersystem ist zum Spielende 2 Punkt wert plus 2 Punkte für jedes diagonal davon liegende *Dorfplättchen*. (Maximal 5/10 Punkte.)

Beispiele:

Abwassersystem
(siehe oben)

Straßenpflaster
(siehe unten)



5 Punkte



10 Punkte, falls verbessert





(Pavements) Straßenpflaster.


Dieses Plättchen ist zum Spielende 1 Punkt wert plus 1 Punkt für jedes in orthogonaler Richtung davon liegende *Dorfplättchen* (nicht Farmplättchen). Lücken sind möglich. Das verbesserte Straßenpflaster ist zum Spielende 2 Punkt wert plus 2 Punkte für jedes orthogonal davon liegende *Dorfplättchen*. (Maximal 6/12 Punkte.)

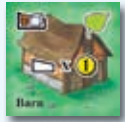
Außer den **Gutshofgebäudeplättchen** (Farm und Dorf) gibt es noch die **Landschaftsgebäudeplättchen**, die durch Landschaftsplättchenfelder auf den Landschaftstafeln erhalten werden können.

Gebäudeplättchen (Fortsetzung)

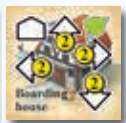
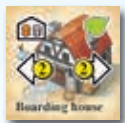
Landschaftsplättchen Frühjahr. Diese Plättchen haben ein Symbol  rechts oben. Zu Spielbeginn werden alle Plättchen  in den Beutel gelegt.



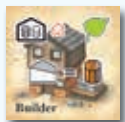
(Alchemist) Alchemist.  Der Alchemist verarbeitet 2 beliebige Rohstoffe zu 1 beliebigem Edelstein und ist zum Spielende 3 Punkte wert. Der verbesserte Alchemist verarbeitet 1 beliebigen Rohstoff zu 1 beliebigem Edelstein und ist zum Spielende 5 Punkte wert.




(Barn) Scheune. Die Scheune ist zum Spielende 1 Punkt wert für jedes eigene Farmgebäude, einschließlich der Scheune selbst. Die verbesserte Scheune ist zum Spielende 2 Punkte wert für jedes eigene verbesserte Farmgebäude, einschließlich der Scheune selbst, aber *keine* Punkte für nicht verbesserte Farmgebäude. (Maximal 8/16 Punkte).



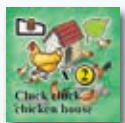
(Boarding house) Gästehaus. Falls links und/oder rechts neben dem Gästehaus ein Dorfplättchen (nicht Farmplättchen) gebaut ist, ist jedes dieser beiden Plättchen zum Spielende 2 Punkte wert. Bei dem verbesserten Gästehaus sind außerdem die oben und/oder unten daneben gebauten Dorfplättchen jeweils 2 Punkte wert. (Maximal 4/8 Punkte.)



(Builder) Baumeister.  Der Baumeister reduziert die Baukosten jedes beliebigen Gebäudes auf 1 Endprodukt. (Die auf dem zu bauenden Plättchen angegebenen Kosten spielen keine Rolle.) Der verbesserte Baumeister reduziert außerdem die Verbesserungskosten jedes beliebigen Gebäudes auf 1 Endprodukt oder Weizen und ist zum Spielende 3 Punkte wert.



(Building plot) Baugelände. Nachdem das Baugelände gebaut ist, kann ein Gebäude auf dem rechts daneben befindlichen Grundstück *kostenlos* gebaut werden (auch noch in demselben Spielzug, falls der Spieler 2 Bauaktionen hat). Um dort zu bauen, ist trotzdem eine Bauaktion erforderlich (siehe *Bauen, Abschnitt 4, Seite 13*). Das Baugelände ist zum Spielende 1 Punkt wert. Das verbesserte Baugelände erlaubt den kostenlosen Bau zweier weiterer Gebäude, je 1 auf dem darüber und darunter befindlichen Grundstück, und ist zum Spielende 3 Punkte wert. (Nicht vergessen: Gebäude können nicht bewegt oder gedreht werden).




(Cluck cluck chicken house) Putt-Putt-Hühnerstall. Bis zu 4 Hühner können im Putt-Putt-Hühnerstall untergebracht werden. Zum Spielende ist jedes Huhn in dem Stall 2 Punkte wert oder 3 Punkte, wenn der Stall verbessert ist. (Maximal 8/12 Punkte.)



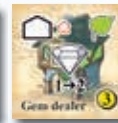
(Dock) Dock. Das Dock ist zum Spielende 6 Punkte wert, falls der Spieler mindestens 20 Punkte auf der Schiffspunkteleiste während des Spiels erreicht hat. Das verbesserte Dock ist zum Spielende 12 Punkte wert, falls der Spieler mindestens 30 auf der Schiffspunkteleiste während des Spiels erreicht hat. (Aber er erhält nicht 6 Punkte, falls er zwar mehr als 20, aber weniger als 30 Punkte auf der Schiffspunkteleiste hat!)




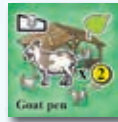
(Farm labourer) Farmerarbeiter.  Der Farmerarbeiter erlaubt den kostenlosen Bau jedes Farmgebäudes. (Die auf dem zu bauenden Plättchen angegebenen Kosten spielen keine Rolle.) Der verbesserte Farmerarbeiter erlaubt außerdem die kostenlose Verbesserung jedes Farmgebäudes und ist zum Spielende 3 Punkte wert.

Falls durch den verbesserten Farmerarbeiter zwei Aktionen erhalten werden, z. B. wenn ein Mitarbeiter hinzukommt, können die beiden Keyples verschiedene Aktionen ausführen, z. B. einmal eine Bauaktion und einmal eine Verbesserungsaktion. Sie könnten sogar dasselbe Gebäude erst bauen und dann verbessern.

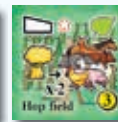
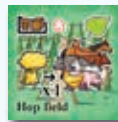
Der Farmerarbeiter kann sich auch selbst überbauen, ist dann aber anschließend nicht mehr nutzbar.



(Gem dealer) Edelsteinhändler.  Der Edelsteinhändler verarbeitet 1 beliebigen Edelstein zu 1 beliebigen Edelstein. Der verbesserte Edelsteinhändler verarbeitet 1 beliebigen Edelstein zu 2 beliebigen Edelsteinen (auch derselben Sorte) und ist zum Spielende 3 Punkte wert.




(Goat pen) Ziegenstall. Bis zu 4 Ziegen können im Ziegenstall untergebracht werden. Zum Spielende ist jede Ziege in dem Stall 2 Punkte wert oder 3 Punkte, wenn der Stall verbessert ist. (Maximal 8/12 Punkte.)



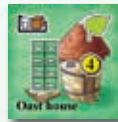
(Hop field) Hopfenfeld.  Das Hopfenfeld verarbeitet 1 Weizen zu 1 beliebigen Tier. Das verbesserte Hopfenfeld verarbeitet 1 Weizen zu 2 beliebigen Tieren und ist zum Spielende 3 Punkte wert. Auf dem Hopfenfeld können bis zu 4 beliebige Tiere untergebracht werden (alle Tiere sind auf dem Plättchen abgebildet).



(Jewel cutter) Diamantschleifer.  Der Diamantschleifer verarbeitet 1 Stein zu 1 beliebigen Edelstein. Der verbesserte Diamantschleifer verarbeitet 1 Stein zu 2 beliebigen Edelsteinen (auch derselben Sorte) und ist zum Spielende 3 Punkte wert.



(Livestock market) Viehmarkt.  Der Viehmarkt verarbeitet 1 Tier zu 1 beliebigen Tier. Der verbesserte Viehmarkt verarbeitet 1 Tier zu 2 beliebigen Tieren (auch derselben Art) und ist zum Spielende 1 Punkt wert. Auf dem Viehmarkt können bis zu 4 beliebige Tiere untergebracht werden (alle Tiere sind auf dem Plättchen abgebildet).



(Oast house) Malzhaus. Das Malzhaus ist zum Spielende 4 Punkte wert, falls auf allen 8 Farmgrundstücken ein Gebäude gebaut wurde. Das verbesserte Malzhaus ist zum Spielende 8 Punkte wert, falls auf allen 8 Farmgrundstücken ein Gebäude gebaut wurde.

Gebäudeplättchen (Fortsetzung)



(Seafarer) Seemann. Jedes Mal, wenn der Besitzer des Seemanns auf einem Schiffplättchen aktiv ist (auch als Mitarbeiter oder beim Hinlegen), erhält er 1 Punkt auf der Schiffspunkteleiste. Falls der Seemann verbessert ist, erhält er dafür 2 Punkte auf der Schiffspunkteleiste. Diese Punkte werden sofort auf der Schiffspunkteleiste markiert. Der verbesserte Seemann ist zum Spielende 3 Punkte wert.

Wichtig – falls ein Mitarbeiter auf ein Schiffplättchen gestellt wird und der vorhandene Keyple dann hingelegt wird oder beide Keyples mit einer Aktion hingelegt werden, gilt dies trotzdem als eine Schiffsaktion und bringt 2 Punkte, nicht 4.



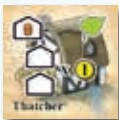
(Shipping agent) Schiffsspediteur. Wenn der Besitzer des Schiffsspediteurs 2 Ressourcen auf einem Schiff verschifft, erhält er 1 zusätzlichen Verschiffungspunkt. Falls der

Schiffsspediteur verbessert ist, erhält er für jede verschifftete Ressource 1 zusätzlichen Verschiffungspunkt. Der verbesserte Schiffs- pediteur ist zum Spielende 3 Punkte wert.



(Statue) Statue. Der Besitzer der Statue erhält zum Spielende 1 Punkt für jedes Dorfgebäude (*nicht* Farmgebäude) in seinem Dorf. Für die verbesserte Statue erhält er zum

Spielende 2 Punkte für jedes verbesserte Dorfgebäude (*nicht* Farmgebäude) in seinem Dorf, aber *keine* Punkte für nicht verbesserte Dorfgebäude. (Maximal 6/12 Punkte.)



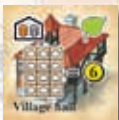
(Thatcher) Strohecker. Der Besitzer des Stroheckers erhält zum Spielende 1 Punkt für je 2 Dorfgebäude (*nicht* Farmgebäude) in seinem Dorf (einschließlich des Stroheckers selbst). Für den verbesserten Strohecker erhält er zum

Spielende 1 Punkt für jedes verbesserte Dorfgebäude (*nicht* Farmgebäude) in seinem Dorf, aber *keine* Punkte für nicht verbesserte Dorfgebäude. (Maximal 6/12 Punkte.)



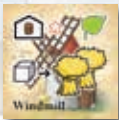
(Trading post) Handelsposten. Der Handelsposten erlaubt seinem Besitzer, 1 beliebigen Rohstoff gegen 2 beliebige andere Rohstoffe zu tauschen *oder* 1 beliebiges End-

produkt gegen 2 beliebige andere Endprodukte. Der verbesserte Handelsposten erlaubt seinem Besitzer, 1 beliebigen Rohstoff gegen 2 beliebige andere Rohstoffe zu tauschen *und* 1 beliebiges Endprodukt gegen 2 beliebige andere Endprodukte. Der verbesserte Handelsposten ist zum Spielende 3 Punkte wert. Weizen kann im Handelsposten nicht getauscht werden.






(Village hall) Gemeindehaus. Das Gemeindehaus ist zum Spielende 6 Punkte wert, falls auf allen 12 Dorfgrundstücken ein Gebäude gebaut wurde. Das verbesserte Gemeinde-

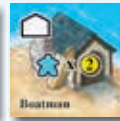
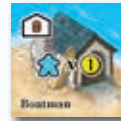
haus ist zum Spielende 12 Punkte wert, falls auf allen 12 Dorfgrundstücken ein Gebäude gebaut wurde.



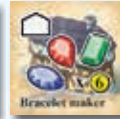
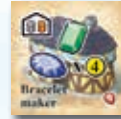
(Windmill) Windmühle. Die Windmühle verarbeitet 1 beliebigen Rohstoff zu 2 Weizen. Falls die Windmühle verbessert ist, ist jeder von maximal 4 darin befindlichen

Weizen zum Spielende 2 Punkte wert. (Maximal 8 Punkte.)

Die folgenden **Landschaftsgebäudeplättchen** sind keine Frühjahrsplättchen und haben *kein* Symbol  rechts oben. Zu Spielbeginn werden alle diese Plättchen und die Jahrmaktpplättchen  zusammen gestapelt. Zum Ende des  werden sie in den Beutel gelegt, oder eher, falls der Beutel leer ist.

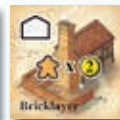
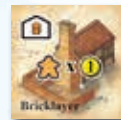


(Boatman) Binnenschiffer. Der Besitzer erhält zum Spielende 1 Punkt für jeden hellblauen eigenen Keyple. Der Besitzer erhält zum Spielende 2 Punkte für jeden hellblauen eigenen Keyple, falls der Binnenschiffer verbessert ist. Die Spieler sollten beachten, dass weiße Keyples jede Farbe annehmen können und dass maximal 4 Keyples für den Binnenschiffer gewertet werden. (Maximal 4/8 Punkte.)



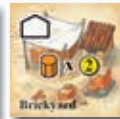
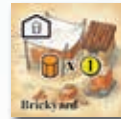
(Bracelet maker) Armschmuckhersteller. Der Besitzer erhält zum Spielende 4 Punkte für jedes Paar Smaragd-Saphir, das er dem Armschmuckhersteller zugeordnet hat,

bis zu einem Maximum von 4 Paaren. (Das Rubinsymbol rechts unten zeigt an, dass dieser Edelsteintyp für den verbesserten Schmuckhersteller zusätzlich benötigt wird.) Der Besitzer erhält zum Spielende 6 Punkte für jeden Satz Smaragd-Saphir-Rubin, den er dem verbesserten Armschmuckhersteller zugeordnet hat, bis zu einem Maximum von 4 Sätzen. (Maximal 16/24 Punkte.)



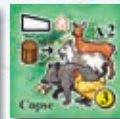
(Bricklayer) Maurer. Der Besitzer erhält zum Spielende 1 Punkt für jeden eigenen orange-farbenen Keyple. Der Besitzer erhält zum Spielende 2 Punkte für jeden eigenen

orangefarbenen Keyple, falls der Maurer verbessert ist. Die Spieler sollten beachten, dass weiße Keyples jede Farbe annehmen können und dass maximale 4 Keyples für den Maurer gewertet werden. (Maximal 4/8 Punkte.)



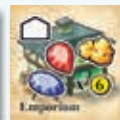
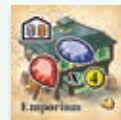
(Brickyard) Ziegelfabrik. Der Besitzer erhält zum Spielende 1 Punkt für jeden von maximal 4 eigenen Ziegeln (orangefarbenes End-

produkt). Der Besitzer erhält zum Spielende 2 Punkte für jeden von maximal 4 eigenen Ziegeln, falls die Ziegelfabrik verbessert ist. (Maximal 4/8 Punkte.)



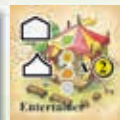
(Copse) Unterholz. Das Unterholz „verarbeitet“ 1 Bauholz zu 1 der folgenden Tiere: Huhn, Rotwild, Ziege oder Wildschein. Das verbesserte Unterholz verarbeitet

1 Bauholz zu 2 beliebigen der folgenden Tiere: Huhn, Rotwild, Ziege oder Wildschein und ist zum Spielende 3 Punkte wert. Auf dem Unterholz können bis zu 4 dieser Tiere untergebracht werden (wie auf dem Plättchen abgebildet).



(Emporium) Handelshaus. Der Besitzer erhält zum Spielende 4 Punkte für jedes Paar Rubin-Saphir, das er dem Handelshaus zugeordnet hat, bis zu einem

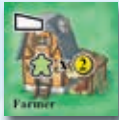
Maximum von 4 Paaren. (Das Goldsymbol rechts unten zeigt an, dass Gold für das verbesserte Handelshaus zusätzlich benötigt wird.) Der Besitzer erhält zum Spielende 6 Punkte für jeden Satz Gold-Saphir-Rubin, den er dem Handelshaus zugeordnet hat, bis zu einem Maximum von 4 Sätzen. (Maximal 16/24 Punkte.)



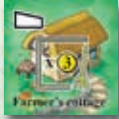
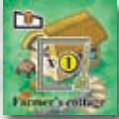
(Entertainer) Unterhaltungskünstler. Der Besitzer erhält 1 Punkt für jede Jahreszeit, in der er mindestens einen Jahrmaktp abgehalten hat. Der Besitzer erhält 2 Punkte für jede

Jahreszeit, in der er mindestens einen Jahrmaktp abgehalten hat, falls der Unterhaltungskünstler verbessert ist. (Maximal 4/8 Punkte.)

Gebäudeplättchen (Fortsetzung)



(Farmer) Farmer. Der Besitzer erhält 1 Punkt für jeden hellgrünen Keyple, den er zum Spielende hat. Der Besitzer erhält zum Spielende 2 Punkte für jeden hellgrünen Keyple, falls der Farmer verbessert ist. Die Spieler sollten beachten, dass weiße Keyples jede Farbe annehmen können und dass maximal 4 Keyples für den Farmer gewertet werden. (Maximal 4/8 Punkte.)



(Farmer's cottage) Farmhaus. Der Besitzer erhält 1 Punkt für jedes hellgrüne Feld auf der Landschaftstafel, die er zum Ende des Spiels beansprucht hat. Der Besitzer erhält 2 Siegpunkte für jedes hellgrüne Feld auf dieser Landschaftstafel, falls das Farmhaus verbessert ist. (Maximal 3/9 Punkte.)



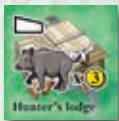
(Game warden's cottage) Wildhüterhütte. Bis zu 4 Tiere Rotwild können auf der Wildhüterhütte untergebracht werden. Zum Spielende ist jedes Rotwild auf der Wildhüterhütte 2 Punkte wert oder 3, falls die Wildhüterhütte verbessert ist. (Maximal 8/12 Punkte.)



(Gem merchant) Edelsteinhändler. Der Besitzer erhält zum Spielende 4 Punkte für jedes Paar Smaragd-Gold, das er dem Edelsteinhändler zugeordnet hat, bis zu einem Maximum von 4 Paaren. (Das Rubinsymbol rechts unten zeigt an, dass Rubin für den verbesserten Edelsteinhändler zusätzlich benötigt wird.) Der Besitzer erhält zum Spielende 6 Punkte für jeden Satz Smaragd-Gold-Rubin, den er dem verbesserten Edelsteinhändler zugeordnet hat, bis zu einem Maximum von 4 Sätzen. (Maximal 16/24 Punkte.)



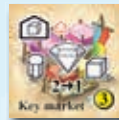
(Goldsmith) Goldschmied. Der Besitzer erhält zum Spielende 4 Punkte für jedes Paar Gold-Saphir, das er dem Goldschmied zugeordnet hat, bis zu einem Maximum von 4 Paaren. (Das Smaragdsymbol rechts unten zeigt an, dass Smaragd für den verbesserten Goldschmied zusätzlich benötigt wird.) Der Besitzer erhält zum Spielende 6 Punkte für jeden Satz Smaragd-Gold-Saphir, den er dem verbesserten Goldschmied zugeordnet hat, bis zu einem Maximum von 4 Sätzen. (Maximal 16/24 Punkte.)



(Hunter's lodge) Jagdhütte. Bis zu 4 Wildschweine können auf der Jagdhütte untergebracht werden. Zum Spielende ist jedes Wildschwein auf der Jagdhütte 2 Punkte wert oder 3 Punkte, wenn die Jagdhütte verbessert ist. (Maximal 8/12 Punkte.)



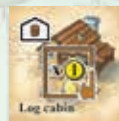
(Jeweller) Juwelier. Der Besitzer erhält zum Spielende 4 Punkte für jedes Paar Smaragd-Rubin, das er dem Juwelier zugeordnet hat, bis zu einem Maximum von 4 Paaren. (Das Saphirsymbol rechts unten zeigt an, dass Saphir für den verbesserten Juwelier zusätzlich benötigt wird.) Der Besitzer erhält zum Spielende 6 Punkte für jeden Satz Smaragd-Rubin-Saphir, den er dem verbesserten Juwelier zugeordnet hat, bis zu einem Maximum von 4 Sätzen. (Maximal 16/24 Punkte.)



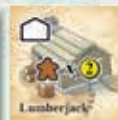
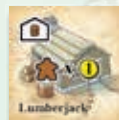
(Key market) Keymarkt. Der Keymarkt verarbeitet 2 beliebige Ressourcen Endprodukte, Edelsteine und Rohstoffe (einschließlich Weizen) zu 1 Ressource dieser Typen und ist zum Spielende 3 Punkte wert. Der verbesserte Keymarkt verarbeitet 1 Ressource Endprodukte, Edelsteine und Rohstoffe (einschließlich Weizen) zu 1 Ressource dieser Typen und ist zum Spielende 5 Punkte wert.



(Kiln) Brennofen. Der Besitzer erhält 2 Punkte für jedes orangefarbene Feld auf der Landschaftstafel, die er zum Ende des Spiels beansprucht hat. Der Besitzer erhält 4 Punkte für jedes orangefarbene Feld auf dieser Landschaftstafel, falls der Brennofen verbessert ist. (Maximal 4/8 Punkte.)



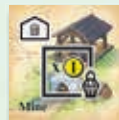
(Log cabin) Blockhütte. Der Besitzer erhält 1 Punkt für jedes braune Feld auf der Landschaftstafel, die er zum Ende des Spiels beansprucht hat. Der Besitzer erhält 3 Punkte für jedes braune Feld auf dieser Landschaftstafel, falls die Blockhütte verbessert ist. (Maximal 3/9 Punkte.)



(Lumberjack) Holzfäller. Der Besitzer erhält 1 Punkt für jeden braunen Keyple, den er zum Spielende hat. Der Besitzer erhält zum Spielende 2 Punkte für jeden braunen Keyple, falls der Holzfäller verbessert ist. Die Spieler sollten beachten, dass weiße Keyples jede Farbe annehmen können und dass maximal 4 Keyples für den Holzfäller gewertet werden. (Maximal 4/8 Punkte.)



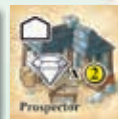
(Merchant) Händler. Der Händler ist zum Spielende 3 Punkte wert. Falls der Händler verbessert ist, kann der Besitzer jedes Mal, wenn er ein Schiffplättchen benutzt, eine zusätzliche Schiffsaktion ausführen. Wenn der Besitzer z. B. einen hellblauen Keyple auf einem Schiff benutzt und es einen Mitarbeiter gibt, kann der Besitzer insgesamt 4 Aktionen ausführen, nach den üblichen Schiffsregeln (siehe Die Landschaftstafeln, Abschnitt 6, Seite 13).



(Mine) Mine. Der Besitzer erhält 1 Punkt für jedes schwarze Feld auf der Landschaftstafel, die er zum Ende des Spiels beansprucht hat. Der Besitzer erhält 2 Punkte für jedes schwarze Feld auf dieser Landschaftstafel, falls die Mine verbessert ist. (Maximal 4/8 Punkte.)



(Open Pit) Tagebau. Der Besitzer erhält 1 Punkt für jedes graue Feld auf der Landschaftstafel, die er zum Ende des Spiels beansprucht hat. Der Besitzer erhält 3 Punkte für jedes graue Feld auf dieser Landschaftstafel, falls der Tagebau verbessert ist. (Maximal 3/9 Punkte.)



(Prospector) Prospektor. Der Besitzer erhält zum Spielende 1 Punkt für jeden beliebigen Edelstein, den er dem Prospektor zugeordnet hat, bis zu einem Maximum von 4 Edelsteinen. Der Besitzer erhält zum Spielende 2 Punkte für jeden beliebigen Edelstein, den er dem verbesserten Prospektor zugeordnet hat, bis zu einem Maximum von 4 Sätzen. (Maximal 4/8 Punkte.)

Gebäudeplättchen (Fortsetzung)



(Quarryman) Steinhauer. Der Besitzer erhält 1 Punkt für jeden grauen Keyple, den er zum Spielende hat. Der Besitzer erhält zum Spielende 2 Punkte für jeden grauen Keyple, falls der Steinhauer verbessert ist. Die Spieler sollten beachten, dass weiße Keyples jede Farbe annehmen können und dass maximal 4 Keyples für den Steinhauer gewertet werden. (Maximal 4/8 Punkte.)



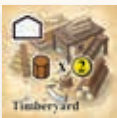
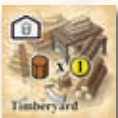
(Ring maker) Ringschmuckhersteller. Der Besitzer erhält zum Spielende 4 Punkte für jedes Paar Gold-Rubin, das er dem Ringschmuckhersteller zugeordnet hat, bis zu einem Maximum von 4 Paaren. (Das Smaragdsymbol rechts unten zeigt an, dass Smaragd für den verbesserten Ringschmuckhersteller zusätzlich benötigt wird.) Der Besitzer erhält zum Spielende 6 Punkte für jeden Satz Smaragd-Gold-Rubin, den er dem verbesserten Ringschmuckhersteller zugeordnet hat, bis zu einem Maximum von 4 Sätzen. (Maximal 16/24 Punkte.)



(Scrap dealer) Schrotthändler. Der Besitzer erhält 1 Punkt zum Spielende für je 2 folgender Ressourcen, die er dem Schrotthändler zugeordnet hat: Endprodukte, Edelsteine, Rohstoffe und Weizen, bis zu einem Maximum von 8 Ressourcen. Der Besitzer erhält 2 Punkte zum Spielende für je 2 dieser Ressourcen, die er dem verbesserten Schrotthändler zugeordnet hat, bis zu einem Maximum von 8 Ressourcen. (Maximal 4/8 Punkte.)



(Stoneyard) Steinhandel. Der Besitzer erhält zum Spielende 1 Punkt für jeden von maximal 4 eigenen Steinen (graues Endprodukt). Der Besitzer erhält zum Spielende 2 Punkte für jeden von maximal 4 eigenen Steinen, falls der Steinhandel verbessert ist. (Maximal 4/8 Punkte.)



(Timberyard) Holzhandel. Der Besitzer erhält zum Spielende 1 Punkt für jedes von maximal 4 eigenen Bauholz (braunes Endprodukt). Der Besitzer erhält zum Spielende 2 Punkte für jedes von maximal 4 eigenen Bauholz, falls der Holzhandel verbessert ist. (Maximal 4/8 Punkte.)

Anmerkungen

Spielautor, grafische Gestaltung und Umsetzung: **Richard Breese.**

Hauptillustrationen von **Vicki Dalton**, mit Unterstützung von **Rebecca Burgess**, individuelle Keyples gestaltet von **Andrea Uruburok**, Keyple-Logo-Entwurf **Juliet Breese.**

Deutsche Übersetzung: **Ferdinand Köther.**

Der Autor möchte folgenden Testspielern und Mitwirkenden für ihre Unterstützung danken:

Mark Adams, Paul Agapow, Ralph Anderson, Jonathan Badger, Michael Baskal, Sebastian Bleasdale, boardGOATS, Jenny Bradbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Paul Bruce, Ed Bryan, Derek Carver, Mark Chessher, David Chircop, Tze Tung Chong, Mike Clifford, Roy Cross, Vicki Dalton, David Dawkins, Peter Duckworth, Mathew Dunstan, Martha Garcia-Murillo, Penny Gray, Paul Grogan, Andrew Harding, Richard Harris, Mikko Heikelä, Ryszard Hermaszewski, Martin Higham, Alan How, Joe Huber, Ron Krantz, Cynthia Landon, Tina Landwehr-Rödde, Larry Levy, Ian MacInnes, Paul Mansfield, Kieran McKey, David Mortimer, Simon Neale, Jose Olivas Osuna, Andy Parsons, Alan Paull, Charlie Paull, Benjamin Pfob, Tony Ross, Jennifer Schlickbernd, Bez Shahriari, Mike Siggins, Graham Staplehurst (der als Erster den Titel *Keyper* für dieses Spiel vorgeschlagen hat), Tom Staplehurst, Britta Stöckmann, Rob Thomasson, Dave Torzzi, Rik Van Horn, Ian Vincent, Arthur Wadsworth, Simon Weisberg, Janet Welch, Russell Wheeler, Ian Wilson, Chisel Wright und Wan Yee.

Besonderer Dank gilt:

- Dem *Hans im Glück Verlag* für seine erneute freundliche Genehmigung, seine beliebten *Carcassonne*-Meeple benutzen zu dürfen, um ihre entfernten Verwandten, die Keyples, in den Spielen der *Key*-Reihe darzustellen, ebenfalls für die Schweine, und ebenso *Lookout Games* für ihre freundliche Erlaubnis, ihre *Agricola* Rinder, Pferde und Schafe zu verwenden.
- Individuelle Keyples von *Meeple Source* (US).
- Klappbare *Logoloop*®-Landschaftstafeln hergestellt von *Giftpoint Ltd* (UK/NL).
- Spielherstellung und Konfektionierung von *Ludo Fact GmbH* (D).

Zweite, überarbeitete Version der Regeln, veröffentlicht 2018. Es wurden nur ein paar Dinge klargestellt, die zugrunde liegenden Regeln sind unverändert.

Publisher:



R&D Games,

6 Denne Close,
Stratford upon Avon,
CV37 6XL, UK.

rqbrees@gmail.com

Co-publisher:



Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann- Platz 1-5
89312 Günzburg
DEUTSCHLAND

www.hutter-trade.com

Kurzregel

Zur **Spielvorbereitung** wird Folgendes in die Mitte der Spielfläche gelegt:

- 1 **Landschaftstafel** pro Spieler mit der -Seite und der Spieleranzahl entsprechenden -Symbole.

Daneben werden bereitgelegt:

- 8 **Frühjahrs-Landschaftsplättchen** (+) aus dem Beutel
- 4 der 6 **Schiffplättchen** mit -Symbol und der allgemeine Vorrat:
- **Rohstoffe**
- **Weizen**
- **Endprodukte**
- **Tiermeeples**
- **Edelsteine**

Die **Winter-Jahrmarktplättchen** und alle anderen **Landschaftsplättchen** werden beiseitegelegt und erst später gebraucht.

Jeder Spieler nimmt in seiner Spielerfarbe:

- 1 **Spielertafel**
- 12 **Gutshofplättchen** (6 x , + 6 x)
- 1 **Keyper**
- 2 **Wertungsmarker**
- Außerdem erhält jeder:
- 1 **Keyplättchen**
- 8 **Keyples**
- (9 im 2-Personen-Spiel + / /)
- 3 **Endprodukte**
- 3 **Jahrmarktplättchen**

Das Spiel wird über 4 Jahreszeiten gespielt.

Im eigenen Spielzug kann ein Spieler

- seinen Keyper auf das Keypfeld einer Landschaftstafel stellen
- einen Keyple auf eine beliebige Landschaftstafel stellen – und muss Mitarbeiter einladen, falls das Feld leer ist
- einen Keyple auf ein Gebäudeplättchen seiner Spielertafel stellen
- einen Keyple hinlegen, falls er keinen Keyper oder Keyples mehr hat, damit er ein zweites Mal arbeitet.

Im Spielzug eines anderen Spielers einen Keyple als Mitarbeiter einsetzen, falls der andere Spieler einen Keyple auf ein leeres Feld gestellt hat.

Ein Keyple erhält folgende **Anzahl an Aktionen oder Ressourcen:**

- 1 Aktion oder Ressource, falls er alleine arbeitet
- 2 Aktionen oder Ressourcen, falls ein Mitarbeiter hinzukommt
- 2 Aktionen oder Ressourcen, falls er Mitarbeiter ist und den *vorhandenen* Keyple hinlegt.
- 1 *zusätzliche* Aktion oder Ressource, falls er *dieselbe Farbe* wie das Feld hat

Eine **Jahreszeit endet**, nachdem der letzte Spieler seinen letzten Keyple/Keyper eingesetzt hat und alle anderen Spieler noch genau eine Aktion *Hinlegen* ausführen konnten. Zum Ende einer Jahreszeit

- werden Jahrmärkte abgehalten
- müssen Tiere untergebracht werden
- nimmt jeder Spieler die Landschaftstafel mit seinem Keyper und den Keyples darauf

Zu **Beginn der nächsten Jahreszeit**

- werden 8 neue Landschaftsplättchen gezogen
- neue Schiffplättchen ausgelegt
- wählt jeder Spieler eine Seite seiner Landschaftstafel
- stellt jeder Spieler seine überzähligen Keyples (mehr als 8, 9 im) auf sein Keyplättchen.

Der Spieler, der in seinem Spielzug in der vorherigen Jahreszeit als letzter seinen Keyper oder Keyple eingesetzt hat, ist **Startspieler** der neuen Jahreszeit.

Das Spiel endet nach den Jahrmärkten. Zum Spielende addiert jeder Spieler die Punkte seiner Schiffspunkteleiste und seiner Farm-, Dorf und Jahrmarktplättchen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!

Seite
Abschnitt

2 1

2 2

2 4

2 5

2 5

2 5

2 5

2 3

2 6

3 11

2 8

3 10

2 7

2 9

3 12

3 13

4

4 1

4 2a

5 2b

4 2a

6 3

7 4

Siehe Tabelle
S. 12

8 1

8 3

8 4

8 5

9 1

9 2

9 3

9 4

9 5

9

Kurzübersicht

Die **Keys** sind an drei Orten zu finden:

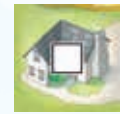
Der Keybereich auf der Spielertafel



Das Keyfeld auf der Landschaftstafel

Das Keyplättchen

Feldsymbole der Landschaftstafeln



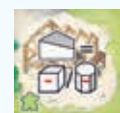
Landschaftsplättchen



Bauen



Verbessern



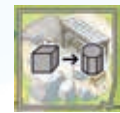
Nachlass beim Bauen



Tier wie abgebildet



Ressource/Edelstein



Rohstoff zu Endprodukt des abgebildeten Typs



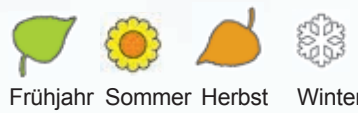
1 Rohstoff gegen 2 beliebige Rohstoffe tauschen



1 Endprodukt gegen 2 beliebige Endprodukte tauschen

Legende der Symbole:

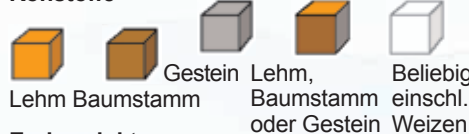
Jahreszeiten



Edelsteine



Rohstoffe



Endprodukte



Gebäudeplättchen

