

## Einleitung

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

In *Keyflower – the Merchants* führen die Spieler die Entwicklung ihres Dorfes noch weiter, indem sie Ausbauten und Hütten errichten und lukrative Verträge abschließen. Außerdem haben sie es mit neuen Kombinationen von Elementen auf den ankommenden Schiffen zu tun.

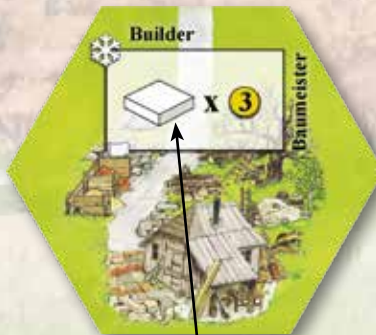
Die Spieler haben die Wahl, alle Plättchen aus *Keyflower – the Merchants* zu benutzen und zufällig gewählte Plättchen aus *Keyflower* hinzuzunehmen, um die erforderliche Anzahl Plättchen zu erhalten (die Merchant-Variante), oder sie kombinieren die beiden Sätze Plättchen einfach beliebig.

# Keyflower the Merchants

## Spielmaterial und Legende

12 große Sechseckplättchen

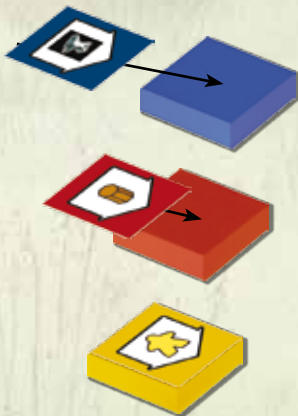
6 Dorfplättchen und ...



... 6 Schiffplättchen.



18 Ausbauten aus Holz



Neue Symbole –  
Verträge, Ausbauten, Hütten.



Alle Dorf- und Schiffplättchen von  
*Keyflower – the Merchants* haben ein  
kleines weißes Vertragssymbol, um sie  
leicht von anderen Plättchen  
unterscheiden zu können.

6 Hütten aus Holz



36 Vertragsplättchen



1 Bogen mit Ausbaustickern  
(ein Sticker der entsprechenden  
Farbe muss auf jedes Plättchen  
geklebt werden, um die Kosten  
für den Ausbau anzuzeigen).

6 Plastik-Ziptütchen

1 grüner Stoffbeutel für die  
Fertigkeitsplättchen aus *Keyflower*.

Diese **Regeln** auf Niederländisch,  
Englisch, Französisch und Deutsch  
(welche die Regeln von *Keyflower*  
ergänzen und in Verbindung damit  
gelesen werden sollten).

## Spielaufbau

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

**Schiffplättchen.** Mit *Keyflower – the Merchants* kommen sechs neue Schiffplättchen ins Spiel. Diese Plättchen sind neue Versionen der gleichen Schiffe, die im Grundspiel *Keyflower* zum Ende jeder Jahreszeit eintreffen. Die neuen Schiffe tragen dieselben Namen, aber mit dem Anhang „II“, z. B. „Keyflower II“. Die Spieler nehmen beide Sätze Schiffplättchen mit dem gleichen Namen und wählen zufällig eins davon für dieses Spiel. Wie auch bei *Keyflower* hängt die Anzahl der benutzten Schiffplättchen von der Spieleranzahl ab, wie durch das Symbol „Spieleranzahl“ auf den Plättchen angezeigt.

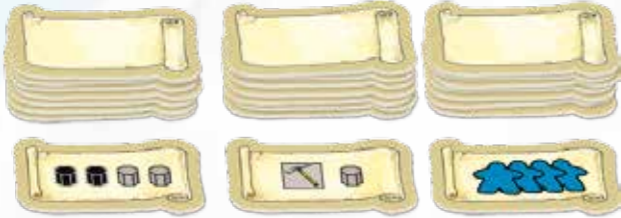


Die Schiffe von *Keyflower – the Merchants* haben zusätzliche Elemente an Bord, die nicht durch die Schiffe des Grundspiels *Keyflower* geliefert werden, und zwar Hütten (**Sea Bastion II** und **lanvincible II**), Gold (**Keyflower II**), verdeckte Verträge (**Sea Breese II** und **White Wind II**) und grüne Arbeiter (**Flipper II**). Diese werden entsprechend auf die Schiffe gesetzt.

**Hütten.** Die Hütten werden an einer Seite der Spielfläche bereitgehalten, möglichst hinter den Schiffen.

**Verträge.** Die Vertragsplättchen werden verdeckt (leere Seite nach oben) auf drei etwa gleich große Stapel verteilt. Diese werden neben der Spielfläche bereitgehalten, zum Beispiel hinter den Schiffen. Von jedem Stapel wird das oberste Plättchen aufgedeckt und neben den jeweiligen Stapel gelegt, sodass drei Verträge sichtbar sind.

Wenn ein Vertrag auf die **Sea Breese II** oder die **White Wind II** gelegt wird, wird er zufällig von einem der verdeckten Stapel genommen und **verdeckt** auf oder neben das Schiffplättchen gelegt. Das ist anders als bei den Fertigkeitsplättchen, die **offen** auf die Schiffplättchen gelegt werden, sodass sichtbar ist, um welche Fertigkeit es sich handelt.



**Ausbauten.** Diese werden neben der Spielfläche bereitgehalten; um leicht darauf zugreifen zu können, sollten sie nach Farbe und Kostenart sortiert werden.

**Fertigkeitsplättchen.** Der grüne Stoffbeutel aus *Keyflower – the Merchants* dient dazu, die Fertigkeitsplättchen aufzunehmen.

**Dorfplättchen.** Die neuen **Frühjahr-, Sommer- und Herbstplättchen** werden den entsprechenden Jahreszeitenplättchen von *Keyflower* hinzugefügt.

Die 3 neuen **Winterplättchen** aus *Keyflower – the Merchants* werden mit den Winterplättchen aus *Keyflower* gemischt. Die Anzahl Winterplättchen, die jeder Spieler erhält, erhöht sich folgendermaßen: Mit 2 – 3 Spielern erhält jeder nun 4 Winterplättchen (vorher 3), mit 5 Spielern erhält jeder nun 3 Winterplättchen (vorher 2). Die Anzahl der Plättchen mit 4 oder 6 Spielern bleibt mit 3 bzw. 2 unverändert.

Achtung! Falls die Erweiterung *Keyflower – the Farmers* ebenfalls benutzt wird, ist die Anzahl Winterplättchen für jeden Spieler wie auf Seite 2 der Regeln von *Keyflower – the Farmers* angegeben.

Für das erste Spiel mit der Erweiterung *Keyflower – the Merchants* empfehlen wir die Variante A: Die Merchant-Variante (s. Seite 11). Mit dieser Variante werden alle neuen Plättchen aus *Keyflower – the Merchants* verwendet, sodass sich die Spieler damit vertraut machen können.

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

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

## Schnellregeln Spielaufbau

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

Man nimmt beide Sätze **Schiffplättchen** mit gleichem Namen und wählt jeweils zufällig eins davon aus.

Die benutzte Anzahl Schiffe hängt von der Spieleranzahl ab.

Die **Hütten** werden neben die Spielfläche gelegt.

Neben der Spielfläche werden drei verdeckte Stapel **Vertragsplättchen** gebildet.

Das oberste Plättchen jedes Staples wird offen neben den Stapel gelegt.

Auf Schiffen werden Verträge verdeckt gelegt.

Die **Ausbauten** werden neben die Spielfläche gelegt.

Die neuen **Dorfplättchen** werden den Plättchen aus *Keyflower* hinzugefügt.

Für das erste Spiel mit der Erweiterung *Keyflower – the Merchants* empfehlen wir die Variante A: Die Merchant-Variante.

*Keyflower – the Merchants* erweitert das *Keyflower*-Spiel um neue Schiffe, Hütten, Verträge und Ausbauten.

## Schiffe

Wie oben unter Spielaufbau beschrieben, nehmen die Spieler zufällig je ein Schiff von jedem Satz Schiffe mit gleichem Namen, z. B. **Keyflower** oder **Keyflower II**, **Sea Bastion** oder **Sea Bastion II**, etc. Wie bei *Keyflower* hängt die Anzahl tatsächlich verwendeter Schiffe von der Spieleranzahl ab, wie durch die Symbole „Anzahl der Spieler“ auf den Plättchen angegeben.



Die Schiffe in *Keyflower – the Merchants* bringen neue Elemente, die es auf den ursprünglichen *Keyflower*-Schiffplättchen nicht gibt, und zwar Hütten, verdeckte Verträge, Gold und grüne Arbeiter.

Wenn die Spieler im **Frühjahr, Sommer** und **Herbst** die Fracht von den Schiffen nehmen, legen sie Hütten und Gold auf ihr Hofplättchen und verdeckte Verträge und grüne Arbeiter hinter ihren Sichtschirm.

Hinweis: Der Spieler, der das Schiff **Sea Bastion II** im **Herbst** erhält, ersetzt dieses Schiff im Winter durch ein anderes Schiff.

Wenn die Spieler Schiffe im **Winter** erhalten, fügen sie diese ihren Dörfern hinzu, wo sie Vorteile verschaffen.

Die einzelnen Schiffe werden genau auf Seite 10 beschrieben.

## Hütten

Hütten werden durch die schwarzen Holzgebäude dargestellt. Hütten gibt es zum Ende des **Frühjahrs, Sommers** und **Herbstes** durch das Schiff **Sea Bastion II** und im Spiel mit fünf oder sechs Spielern auch durch das Schiff **lanvincible II**.



Hütten werden auf die Hofplättchen der Spieler gestellt. Eine aufgestellte Hütte gilt wie ein zusätzliches Aufwertungssymbol auf dem Hofplättchen, das jedem Spieler zur Verfügung steht, der das Plättchen auf die übliche Weise nutzt. Eine vorhandene Hütte verhindert nicht, dass das Plättchen mit einem Ausbau aufgewertet wird und umgekehrt.

Falls ein Spieler das **Schiff 2b** besitzt, wird die Aufwertungsfähigkeit der Hütte verdoppelt. Hütten geben keine direkten Punkte, tragen aber zur Anzahl der Aufwertungssymbole bei, die der Besitzer des Schiffes **lanvincible II** werten kann. Falls ein Spieler das **Schiff 2b** und das Schiff **lanvincible II** besitzt, werden die Punkte für die Hütten und Aufwertungssymbole zum Spielende ebenfalls verdoppelt.

Eine Hütte hat keine Auswirkung auf die Transportfähigkeit eines Spielers.

Ein Spieler kann mehrere Hütten besitzen. Alle seine Hütten werden auf dem Hofplättchen des Spielers aufgestellt.

## Schiffe

Man nimmt je einen Satz Schiffplättchen mit gleichem Namen und wählt jeweils zufällig eins davon aus.

Die benutzte Anzahl Schiffe hängt von der Spieleranzahl ab.

Hütten und Gold von den Schiffen legen die Spieler auf ihr Hofplättchen. Verträge und grüne Arbeiter legen die Spieler hinter ihren Sichtschirm.

## Hütten

Hütten werden von den Schiffen geliefert.

Hütten werden auf die Hofplättchen der Spieler gestellt und gelten wie ein zusätzliches Aufwertungssymbol.

Ein Spieler kann mehr als eine Hütte auf sein Hofplättchen stellen.

## Verträge

### Verträge erhalten

Die Spieler können Verträge von den Schiffen **Sea Breese II** und **White Wind II** und von den Plättchen **Prüfer** (Frühjahr), **Buchhalter** (Sommer) und **Kaufmann** (Herbst) erhalten.



Die Verträge werden verdeckt auf die Schiffe **Sea Breese II** und **White Wind II** gelegt. Wenn diese Verträge zum Ende des Frühjahrs, Sommers und Herbstes vom Schiff genommen werden, legen die Spieler sie hinter ihren Sichtschirm (wie z. B. auch die Fertigkeitsplättchen), ohne dass die anderen Spieler sie sehen können.

Wenn ein Spieler einen Vertrag vom **Prüfer**, **Buchhalter** oder **Kaufmann** erhält, kann er eins der drei offen liegenden Vertragsplättchen nehmen oder ein verdecktes von einem der drei verdeckten Vertragsstapel ziehen. Falls ein Spieler einen verdeckten Vertrag nimmt, zeigt er ihn den anderen Spielern nicht. Falls ein offener Vertrag genommen wird, wird das Plättchen sofort durch ein anderes von einem der drei verdeckten Stapel ersetzt, sodass immer drei offene Vertragsplättchen ausliegen. Wer einen Vertrag nimmt, legt ihn hinter seinen Sichtschirm.

Zum Ende des **Frühjahrs**, **Sommers** und **Herbstes** werden die drei offen liegenden Vertragsplättchen auf den offenen Ablagestapel gelegt und es werden von den verdeckten Stapeln drei neue Verträge gezogen und aufgedeckt. (Falls die Spieler aus irgendeinem Grund die drei offenen Verträge zum Ende einer Jahreszeit nicht durch neue ersetzen, bleiben sie liegen und werden erst wieder zum Ende der nächsten Jahreszeit ersetzt.)

Sobald die drei verdeckten Vertragsstapel im Laufe des Spiels leer sind, werden die Vertragsplättchen des Abwurfstapels verdeckt gemischt und drei neue, etwa gleich hohe Vertragsstapel werden gebildet.

### Verträge werten

Die Verträge sind alle verschieden und zeigen jeweils eine bestimmte Anzahl folgender Dinge: Arbeiter, Rohstoffe, Fertigkeitsplättchen, Startspielermarker. Wenn ein Spieler am Ende des Spiels die Elemente in seinem Dorf oder als unbenutzte Elemente hat, die auf dem Vertrag abgebildet sind, kann er sie dem Vertrag zuweisen. Dabei darf man nicht vergessen, dass jedes Element wie üblich nur ein Mal zugewiesen (einem Vertrag oder einem Wertungsplättchen) und somit auch nur ein Mal gewertet werden kann.

Jeder erfüllte Vertrag ist zum Spielende 7 Punkte wert. Verträge können nicht mehrmals gewertet werden, indem man ihnen mehrere Sätze der Elemente zuweist. Wer das Schiff **White Wind II** besitzt, erhält 10 Punkte für jeden seiner erfüllten Verträge. Wer das Winterplättchen **Händler** besitzt, erhält für jeden seiner unerfüllten Verträge 3 Punkte.

### Tausch eines Vertrages gegen ein Element des Vertrages

Ein Spieler kann jederzeit während seines Spielzuges **einen Vertrag** gegen eins der bestimmten Elemente des Vertrages **tauschen**, falls dieses vorhanden ist. Er kann den Vertrag aber nicht gegen ein Element tauschen, das durch ein weißes Symbol dargestellt wird, welches „irgendein beliebiger/s dieses Typs“ (Arbeiter, Fertigkeitsplättchen oder Rohstoffe) bedeutet. Der Tausch eines Vertrages gegen ein Element des Vertrages ist eine kostenlose Aktion und „verbraucht“ nicht den Spielzug des Spielers. Falls ein Vertrag gegen einen Rohstoff getauscht wird, legt der Spieler diesen Rohstoff auf sein Hofplättchen. Falls ein Vertrag gegen einen Arbeiter oder ein Fertigkeitsplättchen getauscht wird, legt der Spieler diesen Arbeiter bzw. dieses Fertigkeitsplättchen hinter seinen Sichtschirm.

Achtung! Der Vertrag mit dem **Startspielermarker** kann gegen jedes Element getauscht werden, den der Startspielermarker ersetzen kann, aber nicht gegen den Startspielermarker selbst. Falls dieser Vertrag gegen ein Tier aus **Keyflower – the Farmers** getauscht wird, wird es auf das Hofplättchen gesetzt. Um zum Spielende Punkte durch diesen Vertrag zu erhalten, muss der Spieler den Startspielermarker haben und ihn dem Vertrag zuweisen.



Ein eingetauschter Vertrag wird offen auf den Abwurfstapel für Verträge gelegt.

## Verträge

### Verträge erhalten

Verträge werden verdeckt auf die Schiffe gelegt. Von Schiffen genommene Verträge werden hinter den Sichtschirm gelegt.

Wenn ein Spieler einen Vertrag durch ein Dorfplättchen erhält, kann er eins der drei offen liegenden Vertragsplättchen nehmen oder ein verdecktes von einem der drei verdeckten Vertragsstapel.

Zum Ende des **Frühjahrs**, **Sommers** und **Herbstes** werden die drei offen liegenden Vertragsplättchen auf den offenen Ablagestapel gelegt und es werden von den verdeckten Stapeln drei neue Verträge aufgedeckt.

### Verträge werten

Wenn ein Spieler am Ende des Spiels die Elemente hat, die auf dem Vertrag abgebildet sind, kann er sie dem Vertrag zuweisen.

Jeder erfüllte Vertrag ist 7 Punkte wert.

Jeder Vertrag kann nur ein Mal gewertet werden.

### Tausch eines Vertrages gegen ein Element des Vertrages

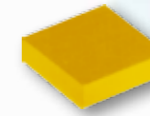
Ein Spieler kann einen Vertrag gegen eins der bestimmten Elemente des Vertrages tauschen. Er kann den Vertrag nicht gegen ein Element tauschen, das durch ein weißes Symbol dargestellt wird.

Ein eingetauschter Vertrag wird auf den Abwurfstapel gelegt.

## Ausbauten

### Ausbauten erwerben

Ausbauten werden durch Holzplättchen dargestellt und ermöglichen es, ein bereits aufgewertetes Plättchen ein zweites Mal aufzuwerten.



Ein Ausbau kann erworben werden, indem der Spieler (einen) Arbeiter auf ein Plättchen mit **Aufwertungssymbol** setzt, beispielsweise Hof- und Transportplättchen, oder den **Stall** oder **Wagenmacher**, oder indem er eine Hütte benutzt (die als Aufwertungssymbol gilt). Jedes Aufwertungssymbol kann nur ein Mal pro Spielzug benutzt werden, um entweder ein Plättchen aufzuwerten oder einen Ausbau hinzuzufügen. Ein Aufwertungssymbol kann nicht benutzt werden, um gleichzeitig ein Plättchen aufzuwerten und einen Ausbau hinzuzufügen.



Ein Ausbau muss auf einem aufgewerteten Plättchen im eigenen Dorf des Spielers errichtet werden. Auf einem Plättchen kann immer nur genau ein Ausbau stehen. Ausbauten können weder entfernt, ersetzt oder umgesetzt werden. Ein Ausbau sollte so auf das Plättchen gesetzt werden, dass der Sticker nach unten zeigt.



Alle Ausbauten haben unterschiedliche Kosten, die durch den Sticker auf dem Plättchen angezeigt werden. Diese Kosten müssen entrichtet werden, wenn der Ausbau erworben und auf dem Plättchen errichtet wird. Die Kosten sind zusätzlich dazu zu entrichten, (einen) Arbeiter auf das Plättchen mit dem Aufwertungssymbol zu setzen. Falls die Kosten Rohstoffe beinhalten, müssen diese erst auf das Dorfplättchen gebracht werden, bevor der Ausbau dort errichtet werden kann. Falls die Kosten Fertigkeitsplättchen oder Arbeiter beinhalten, muss der Spieler diese aus seinem Vorrat bezahlen. In dieser Jahreszeit im Dorf des Spielers eingesetzte Arbeiter können nicht benutzt werden, um die Kosten für einen Ausbau zu bezahlen. Überbotene Arbeiter können hingegen dafür benutzt werden. (Man muss beachten, dass überbotene Arbeiter eines Gebotes mit zwei oder mehr Arbeitern nicht getrennt werden können. Falls die Kosten eines Ausbaus allerdings weniger Arbeiter erfordern, kann der Spieler mehr Arbeiter dafür abgeben als erforderlich, um die Kosten zu begleichen.)

Wer das **Schiff 3a** besitzt und einen Ausbau erwirbt, der einen Rohstoff erfordert, kann jeden beliebigen Rohstoff als Ersatz für irgendeinen anderen Rohstoff zahlen.

### Passende Farben

Falls bereits Arbeiter auf dem Plättchen sind, muss der Ausbau die gleiche Farbe wie die Arbeiter haben.

Nachdem ein Ausbau auf einem Plättchen gebaut wurde, können für den Rest des Spiels nur Arbeiter mit der gleichen Farbe wie der Ausbau auf dieses Plättchen gesetzt werden. (Hinweis: Der Spieler, der **Schiff 4b** besitzt, kann diese Einschränkung ignorieren und weiterhin Arbeiter beliebiger Farbe einsetzen, wenn er ein Plättchen mit einem Ausbau nutzt. Falls der Spieler dann einen andersfarbigen Arbeiter dort einsetzt, sollte er ihn zwecks besserer Identifikation hinlegen.)

### Wertung von Ausbauten

Der Zweck von Ausbauten besteht darin, die festgelegten Siegpunkte eines Dorfplättchens zu verdoppeln, die rechts oben im Informationsfeld des Plättchens angegeben sind. Ausbauten verdoppeln niemals andere Punkte; Gebäude wie z. B. die **Scheune** usw. bringen dadurch keine zusätzlichen Punkte.

Das Schiff **Flipper II** ermöglicht zwar einen kostenlosen Ausbau, aber die anderen Voraussetzungen, wie dass das Plättchen bereits aufgewertet sein muss, müssen weiterhin erfüllt sein. Das bedeutet, dass mit dem Schiff **Flipper II** keine Ausbauten auf Winterplättchen gebaut werden dürfen, da diese nicht aufgewertet werden können.



## Ausbauten

### Ausbauten erwerben

Ausbauten ermöglichen es, ein bereits aufgewertetes Plättchen ein zweites Mal aufzuwerten.

Ein Ausbau kann erworben werden, indem man (einen) Arbeiter auf ein Plättchen mit Aufwertungssymbol setzt.

Ein Ausbau muss auf einem aufgewerteten Plättchen errichtet werden.

Die Kosten für den Ausbau müssen entrichtet werden, wenn der Ausbau erworben und auf dem Plättchen errichtet wird.

Falls die Kosten Rohstoffe beinhalten, müssen diese auf das Dorfplättchen gebracht werden, auf dem der Ausbau errichtet wird.

### Passende Farben

Falls bereits Arbeiter auf dem Plättchen sind, muss der Ausbau die gleiche Farbe wie die Arbeiter haben.

Nachdem ein Ausbau auf einem Plättchen gebaut wurde, können für den Rest des Spiels nur Arbeiter mit der gleichen Farbe wie der Ausbau auf dieses Plättchen gesetzt werden.

### Wertung von Ausbauten

Ein Ausbau verdoppelt die festgelegten Siegpunkte eines Dorfplättchens.

## Regelklarstellungen


Der folgende Abschnitt beschreibt keine neuen Regeln, sondern erklärt einige *Keyflower* und „*Keyflower – the Farmers*“-Regeln und wie sie in bestimmten Fällen mit den „*Keyflower – the Merchants*“-Regeln zusammenspielen.

### Beginn einer Jahreszeit

Fertigkeitsplättchen werden offen auf die Schiffe gelegt, sodass sichtbar ist, um welche Fertigkeiten es sich handelt. Im Gegensatz dazu werden die Vertragsplättchen verdeckt auf die Schiffe gelegt.

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

### Ende einer Jahreszeit

 Falls mit der Erweiterung *Keyflower – the Farmers* gespielt wird, findet die Tierzucht statt, bevor die neu erworbenen Plättchen angelegt werden. Daher ist es möglich, dass sich Tierpaare auf zwei Weiden vermehren, auch wenn diese beiden Weiden anschließend durch ein gelegtes Plättchen verbunden werden.

### Bieten

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



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






Unterlegene Arbeiter eines Gebots können woanders hingezogen werden, und zwar zu anderen Geboten, zur Produktion auf andere Dorfplättchen oder in den Beutel, um die Kosten eines Ausbaus zu bezahlen oder als Teil eines Tausches. Dabei müssen diese Arbeiter immer als Gruppe zusammenbleiben.

### Wertung von Herbstplättchen

Rohstoffe in der **Scheune**, beim **Schmied** und im **Holzbauhof** und **Steinbauhof** werden nur gewertet, wenn sie im Laufe des Spiels dorthin gebracht wurden. Das bedeutet, dass weder Gold, das ein Spieler vom Schiff **Keyflower II** zum Spielende erhält, noch aus Weizen umgewandeltes Gold von **Schiff 5b** aus *Keyflower – the Farmers* auf die Herbstplättchen gelegt werden kann.

## Ende einer Jahreszeit

Wir empfehlen die folgende Vorgehensweise zum Ende jeder Jahreszeit: Mit  markierte Elemente werden nur berücksichtigt, wenn mit der Erweiterung *Keyflower – the Farmers* gespielt wird. Mit  markierte Elemente werden nur berücksichtigt, wenn mit der Erweiterung *Keyflower – the Merchants* gespielt wird.

1. Die Spieler nehmen die Arbeiter ihrer erfolglosen Gebote zurück.
2. Dorfplättchen, für die nicht geboten wurde, werden aus dem Spiel entfernt.
3. Mit dem Startspieler beginnend und weiter reihum im Uhrzeigersinn nimmt jeder Spieler alle Dorfplättchen, für die er erfolgreich geboten hat. Die Arbeiter jedes erfolgreichen Gebotes kommen in den Beutel. Arbeiter auf ersteigerten Plättchen legt der erfolgreiche Spieler hinter seinen Sichtschirm.
4. Jeder Spieler nimmt alle Arbeiter von seinen Dorfplättchen und legt sie hinter seinen Sichtschirm.
5. Die Reihenfolge- und Schiffplättchen werden der Reihe nach abgehandelt. Arbeiter, Fertigkeitsplättchen und  Vertragsplättchen werden hinter den Sichtschirm des Spielers gelegt. Rohstoffe und  Hütten werden auf das Hofplättchen des Spielers gelegt.
6. Falls ein Spieler **Schiff 1** besitzt (welches Arbeiter bringt) und/oder  **Schiff 6** (welches zwei Weizen oder ein Schwein und ein Schaf bringt), nimmt er die angegebenen Elemente und setzt gegebenenfalls die Tiere auf eine Weide.
7.  Falls mindestens zwei Tiere gleicher Art auf einer Weide sind (und keine andere Art), vermehren sie sich und der Spieler setzt ein weiteres Tier dieser Art hinzu. Im Winter findet keine Vermehrung statt.
8. Die Spieler erweitern ihr Dorf mit den ersteigerten Plättchen.
9.  Zum Ende des **Frühjahrs**, **Sommers** und **Herbstes** werden die drei offen ausliegenden Vertragsplättchen abgeworfen und durch neue Plättchen von den verdeckten Stapeln ersetzt.

## Ende einer Jahreszeit

Arbeiter erfolgloser Gebote werden zurückgenommen.

Dorfplättchen, für die nicht geboten wurde, werden entfernt.


Die Spieler nehmen *einzel*nach-einander ihre ersteigerten Plättchen.

Jeder Spieler nimmt die Arbeiter aus seinem Dorf.



Die Reihenfolge- und Schiffplättchen werden abgehandelt.

 Tiere vermehren sich (außer im Winter).





Die Dörfer werden mit den ersteigerten Plättchen erweitert.

 Die drei offenen Verträge werden durch neue ersetzt.






## Wertung zum Spielende

Zum Spielende erhalten die Spieler Punkte für die Elemente in ihrem Dorf und hinter ihrem Sichtschirm. Um Verwirrung zu vermeiden, empfehlen wir die folgende Vorgehensweise: Mit  markierte Elemente werden nur berücksichtigt, wenn mit der Erweiterung *Keyflower – the Farmers* gespielt wird. Mit  markierte Elemente werden nur berücksichtigt, wenn mit der Erweiterung „*Keyflower – the Merchants*“ gespielt wird.

Es gilt die generelle Regel, dass jedes Element nur einmalig zugewiesen und gewertet werden kann (mit zwei Ausnahmen für Weiden, die in der „*Keyflower - the Farmers*“-Regel erklärt sind).

Nur für Wertungszwecke kann der **lilafarbene Startspielermarker** nun von seinem Besitzer als **eins** der folgenden Elemente verwendet werden: Rohstoff (kann gegebenenfalls auf die Scheune, den Schmied, den Steinbauhof oder den Holzbauhof gesetzt werden); Fertigkeitsplättchen; Arbeiter beliebiger Farbe;  Tier (beliebiger Art, kann auf beliebige Weide gesetzt werden);  Weizen;  beliebiges Element, das für einen Vertrag benötigt wird (muss dann diesem Vertrag zugewiesen werden).  Der Startspielermarker kann nicht als Vertrag, Ausbau oder Hütte deklariert werden.

### Vorgehensweise bei der Wertung

- Es werden die **Rohstoffe** gewertet, die während des Spiels auf die zu wertenden Herbstplättchen gelegt wurden: **Scheune, Schmied, Steinbauhof** und **Holzbauhof**. (Am Spielende können den zu wertenden Herbstplättchen keine Rohstoffe mehr zugewiesen werden, mit Ausnahme des Startspielermarkers, wenn er als Rohstoff eingesetzt wird.) Dann werden diese Rohstoffe beiseitegelegt, um zu vermeiden, dass sie doppelt gewertet werden.
-  Es werden die **Schafe** gewertet, die während des Spiels in den **Schafstall** gebracht worden sind. (Am Spielende können Schafe nicht mehr in den **Schafstall** gebracht werden.) Falls der Spieler auch den **Weber** besitzt, kann der Spieler sich dafür entscheiden, eins der Schafe im **Schafstall** nicht zu werten und es zurückzuhalten, um die Weide mit Hilfe des **Webers** zu werten. Dann werden die Schafe beiseitegelegt, um zu vermeiden, dass sie doppelt gewertet werden.
-  Jede **Weide** mit mindestens einem **Tier** wird folgendermaßen gewertet: Eine Weide mit mindestens einem Schaf ist 1 Punkt wert; eine Weide mit mindestens einem Schwein ist 2 Punkte wert; eine Weide mit mindestens einem Rind ist 3 Punkte wert. Entsprechende zusätzliche Punkte sind möglich, falls ein Spieler die Winterplättchen **Weber, Trüffelgarten** oder **Molkerei** besitzt. Tiere können am Spielende nicht anderweitig zugewiesen werden.
- Falls der Spieler das Schiff **Flipper** besitzt, wertet er ein Plättchen in seinem Dorf auf. Falls der Spieler das Schiff **Flipper II** besitzt, erhält er einen Ausbau nach seiner Wahl, den er auf ein beliebiges aufgewertetes Plättchen setzen kann, das noch keinen Ausbau enthält. In beiden Fällen muss der Spieler nichts dafür bezahlen.
- Nun werden die Dorfplättchen mit **festgelegten Punkten** gewertet, wie jeweils rechts oben im Informationsfeld angezeigt.
-  Dann werden die **Ausbauten** gewertet, je nach festgelegtem Punktwert des Plättchens, auf dem der Ausbau steht.
- Die Keyples, Fertigkeitsplättchen, übrige Rohstoffe und der Startspielermarker (falls noch nicht zugewiesen) werden nun nach Belieben den noch übrigen **Winterplättchen, Schiffplättchen** und  Verträgen zugewiesen.
-  Jeder erfüllte **Vertrag** bringt dem Spieler 7 Punkte (bzw. 10 Punkte, falls er das Schiff **White Wind II** besitzt).
- Die übrigen **Winterplättchen** werden gewertet.
- Die übrigen **Schiffplättchen** werden gewertet. (Bitte beachten: Durch das Schiff **Sea Breese** in der *Keyflower*-Version kann der Spieler maximal 32 Punkte erhalten, auch wenn er mehr als 5 Flussplättchen mit seinem Hofplättchen verbunden hat.)
- Die **Reihenfolgeplättchen** werden gewertet, ein Punkt für jedes angrenzende Plättchen.
- Jedes **Gold** ist einen Punkt wert (außer es wurde beispielsweise schon unter 9. durch den **Juwelier** gewertet).

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der **Gewinner**. Einen Gleichstand entscheidet derjenige der daran beteiligten Spieler für sich, der im Winter sein Schiffplättchen eher gewählt hat.

## Wertung zum Spielende

### Empfohlene Vorgehensweise:

**Rohstoffe** der zu wertenden Herbstplättchen werten.

Schafe im **Schafstall** werten.

Jede **Weide** mit mindestens einem **Tier** werten.

Wer das Schiff **Flipper** besitzt, kann ein Dorfplättchen aufwerten. Wer das Schiff **Flipper II** besitzt, erhält einen kostenlosen Ausbau.

Dorfplättchen mit **festgelegten Punkten** werten.

**Ausbauten** werten.

Erfüllte **Verträge** werten.

Übrige **Winterplättchen** werten.


























Übrige **Schiffplättchen** werten.

**Reihenfolgeplättchen** werten.

Jedes **Gold** ist einen Punkt wert.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der **Gewinner**.

## Wertungstabelle

		 #	1	2	3	4	5	6
1		  x 						
2		 x 						
3		 						
4		 →  / 	-	-	-	-	-	-
5		 						
6								
7			-	-	-	-	-	-
8								
9								
10								
11		 x 						
12								
=								

## Die Plättchen im Detail

### Schiffe

Jeder Spieler erhält zum Ende des **Winters** ein Schiffplättchen. Die Schiffplättchen aus *Keyflower – the Merchants* bringen folgende Vorteile:



**Keyflower II** (2+ Spieler)  
Der Spieler legt 3 Goldmarker auf sein Hofplättchen. Dieses Gold kann nicht auf die zu wertenden Herbstplättchen (**Scheune, Schmied,**

**Steinbauhof und Holzbauhof**) gebracht werden, weil die Rohstoffe vor Ende des Winters dorthin gebracht werden müssen. Dieses Gold kann aber noch Winterplättchen zugewiesen werden, um Verträge zu erfüllen, oder einfach als Gold gewertet werden.



**Sea Bastion II** (2+).  
Zum Ende des **Herbstes** muss der Spieler, der das Schiff **Sea Bastion II** erhält, ein anderes Schiff wählen, das noch nicht im Spiel

ist, und die **Sea Bastion II** für den Winter durch dieses Schiff ersetzen. Das ermöglicht dem Spieler, sein bevorzugtes zu wertendes Winterschiff aus diesen Schiffen zu wählen. Falls das Ersatzschiff ein *Keyflower*-Schiff ist, sollte man Einzelheiten dazu in den *Keyflower*-Regeln nachlesen.



**Sea Breese II** (3+).  
2 Punkte für jedes Winterplättchen, das der Spieler zum Spielende in seinem Dorf hat (Wichtig: Reihenfolgeplättchen und Schiffplättchen gelten nicht als Winterplättchen.)



**Flipper II** (4+). Der Spieler erhält einen Ausbau nach eigener Wahl, den er auf ein beliebiges aufgewertetes Plättchen setzen kann, das noch keinen Ausbau enthält.

Wie üblich bedeutet das, dass der festgelegte Punktwert dieses Plättchens verdoppelt wird. Der Spieler muss die für den Ausbau angegebenen Kosten nicht zahlen. Falls es keine Ausbauten mehr gibt, geht der Spieler leer aus. Falls der Spieler keine aufgewerteten Plättchen ohne Ausbau hat, kann er den Ausbau nicht benutzen. Winterplättchen wie **Keythedral** können nicht aufgewertet werden und somit auch keinen Ausbau erhalten. Es ist zu beachten, dass am Spielende Arbeiter von Dorfplättchen zugewiesen werden, bevor die Winterwertungen der Schiffplättchen erfolgen, daher muss ein Spieler die Farbe der Arbeiter auf den Plättchen zum Ende des Winters nicht angepasst haben.



**Ianvincible II** (5+). 2 Punkte für jedes Aufwertungssymbol des Spielers. Das gilt für die Symbole auf den Plättchen selbst, z. B. auf den *Keyflower*-Plättchen **Hufschmied, Hof,**

**Stall und Wagenmacher** und auch für die Hütten, die der Spieler gebaut hat. Diese Summe kann verdoppelt werden, falls der Spieler auch das **Schiff 2b** besitzt.



**White Wind II** (6).  
10 Punkte (anstatt 7 Punkte wie üblich) für jeden erfüllten Vertrag, den der Spieler zum Spielende besitzt.

### Dorfplättchen

#### Frühjahrsplättchen



**Prüfer.** Falls dieses Plättchen nicht aufgewertet ist, kann ein Spieler einen Arbeiter darauf setzen und dann eins der folgenden Elemente aus dem Vorrat nehmen, falls vorhanden:

einen Vertrag, einen Rohstoffmarker Eisen oder Stein. Falls das Plättchen aufgewertet ist, kann der Spieler, der einen Arbeiter darauf setzt, einen Vertrag und je einen Rohstoffmarker Eisen und Stein nehmen, falls vorrätig. Ein Vertrag wird hinter den Sichtschirm des Spielers gelegt, im eigenen Dorf des Spielers gewonnene Rohstoffe auf das **Prüfer**-Plättchen. Im Dorf eines anderen Spielers oder von einem zu ersteigernden Plättchen gewonnene Rohstoffe werden auf das Hofplättchen des Spielers gelegt.

#### Sommerplättchen



**Buchhalter.** Falls dieses Plättchen nicht aufgewertet ist, kann ein Spieler einen Arbeiter darauf setzen und dann aus dem Vorrat ein Vertrags- oder ein Fertigkeits-

plättchen nehmen, falls vorhanden. Falls das Plättchen aufgewertet ist, kann der Spieler, der einen Arbeiter darauf setzt, ein Vertrags- und ein Fertigkeitsplättchen nehmen, falls vorrätig. Vertrags- und/oder Fertigkeitsplättchen werden hinter den Sichtschirm des Spielers gelegt.

#### Herbstplättchen



**Kaufmann.** Falls dieses Plättchen nicht aufgewertet ist, kann ein Spieler einen Arbeiter darauf setzen und dann ein Vertragsplättchen nehmen und hinter seinen Sichtschirm

legen. Falls das Plättchen aufgewertet ist, kann der Spieler zwei Verträge nehmen, falls vorrätig. Falls der Spieler einen verdeckten Vertrag nimmt, kann er sich diesen erst anschauen, bevor er den zweiten Vertrag nimmt. Falls der Spieler einen offenen Vertrag nimmt, kann er erst das Ersatzplättchen nachlegen, bevor er seinen zweiten Vertrag nimmt.

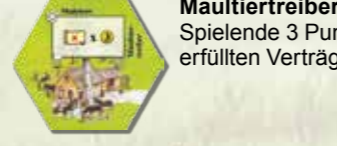
#### Winterplättchen



**Handwerker.** Der Besitzer erhält zum Spielende 2 Punkte für jedes seiner aufgewerteten Plättchen.



**Baumeister.** Der Besitzer erhält zum Spielende 3 Punkte für jede seiner Ausbauten.



**Maultiertreiber.** Der Besitzer erhält zum Spielende 3 Punkte für jeden seiner nicht erfüllten Verträge.

## Varianten

### A. Die Merchant-Variante

Bei der Auswahl der Schiffplättchen werden nur die Schiffplättchen aus *Keyflower – the Merchants* genommen.

Im **Frühjahr, Sommer** und **Herbst** wird mit den Dorfplättchen aus *Keyflower – the Merchants* gespielt und zusätzlich mit so vielen Plättchen aus dem *Keyflower*-Grundspiel wie erforderlich, um die der Spieleranzahl entsprechende Menge für die jeweilige Jahreszeit zu erhalten.

Für die Verteilung der **Winterplättchen** werden die drei Winterplättchen aus *Keyflower – the Merchants* genommen und zusätzlich so viele Plättchen aus dem *Keyflower*-Grundspiel wie erforderlich. Die Plättchen werden wie üblich verteilt.

### B. Die Taktiker-Variante

Wie üblich werden die Arbeiter, welche die Spieler zu Spielbeginn erhalten, hinter den Sichtschirm gelegt, ebenso wie Arbeiter, die ein Spieler aus dem Beutel zieht, z. B. durch Nutzung der **Bierstube**, des **Brauereis**, des **Gasthofes** oder der **Taverne**. Alle anderen Arbeiter, die von den Schiffen kommen, von erfolglosen Geboten, aus dem eigenen Dorf zum Ende der Jahreszeit und alle grünen Arbeiter (außer sie werden aus dem Beutel gezogen) werden vor den Sichtschirm gelegt. Fertigkeitsplättchen, Weizenplättchen und  Verträge werden ebenfalls vor dem Sichtschirm aufbewahrt. Fertigkeitsplättchen und  Verträge werden verdeckt gehalten, falls sie verdeckt genommen wurden. Dadurch ergibt sich ein noch intensiveres und anspruchsvolleres Spiel und diese Variante sollte nur benutzt werden, wenn alle Spieler damit einverstanden sind.

### C. Variante für Spieler mit unterschiedlich viel Spielerfahrung

Falls die Spieler unterschiedlich viel Spielerfahrung haben, kann den weniger erfahrenen Spielern geholfen werden, indem sie zu Spielbeginn außer den acht Arbeitern noch einen grünen Arbeiter zusätzlich erhalten.

# Anmerkungen

Spielauteoren: **Sebastian Bleasdale** und **Richard Breese**

Illustrationen: **Juliet Breese**

Grafische Gestaltung: **Jasmin Borowski, Jo Breese, Richard Breese** und **Hattie Throssell**

Umsetzung: **Richard Breese**

Niederländische Übersetzung: **Marie-José** und **Ronald van Lent**

Französische Übersetzung: **Ludovic Gimet**

Deutsche Übersetzung: **Ferdinand Köther**

Die Autoren möchten sich bei folgenden Spielern für ihre Unterstützung des *Keyflower*-Projekts bedanken und, bei wem zutreffend, für die Testspiele der Erweiterung *Keyflower – the Merchants*:

Jonathan Badger, Tony Boydell (der sich auch den Namen „*Keyflower*“ ausgedacht hat), Jenny Bradbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Mark Chessher, Roy Cross, Peter Duckworth, Caroline Elliott, Andreas Frank, John Gilmour, Paul Grogan, Andrew Harding, Richard Harris, Mikko Heikelä, Alan How, Mike Hutton, Martin Leathwood, Paul Mansfield, Alan Paull, Charlie Paull, Simmy Peerutin, Matthew Reid, Tony Ross, Mike Ruffhead, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Ian Vincent, Ian Wilson und Matthew Woodcraft.

Veröffentlicht im Oktober 2014 von:

**R&D Games**,  
6 Denne Close,  
Stratford upon Avon,  
Warwickshire,  
CV37 6XL,  
United Kingdom  
e-mail: [rqbrees@gmail.com](mailto:rqbrees@gmail.com)

**Co-Produzent:**  
**Hutter Trade GmbH + Co KG**,  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,  
D-89312 Günzburg,  
Germany  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

**USA Co-Produzent:**  
**Game Salute LLC**,  
10 Tinker Avenue,  
Londonderry,  
NH 03053,  
USA  
[www.GameSalute.com](http://www.GameSalute.com)



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

Während die Hersteller jede erdenkliche Mühe dafür aufwenden, dass jedes Exemplar von *Keyflower – the Merchants* komplett und in bester Verfassung ist, kann es aufgrund des sehr reichhaltigen Materials vorkommen, dass Irrtümer passieren.

In solchen Fällen sollte bitte [service@gamesalute.com](mailto:service@gamesalute.com) kontaktiert oder die Webseite [www.GameSalute.com/Replacements](http://www.GameSalute.com/Replacements) besucht werden, falls das Spiel in den USA gekauft wurde.

In allen anderen Fällen sollte [info@hutter-trade.com](mailto:info@hutter-trade.com) kontaktiert oder die Webseite [www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com) besucht werden.