

## Об игре

«Keyflower. Торговцы» – второе дополнение к игре Keyflower. Как и в базовой версии, каждый игрок развивает свою деревню в течение 4 сезонов, торгуется на аукционах за различные участки (постройки и корабли), создает инструменты, собирает ресурсы и получает новых рабочих («киплов»).

Благодаря данному дополнению, игроки получают новые возможности по развитию своей деревни, возводя новые пристройки и хижины и заключая выгодные договоры. Новые сочетания рабочих и инструментов на кораблях добавляют игре разнообразия.

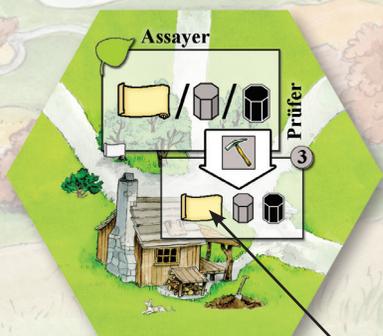
Есть два варианта игры в «Keyflower. Торговцы»: первый – взять все участки из дополнения и смешать их с необходимым количеством участков из базовой версии (режим «Торговцы»). Или второй вариант – ничего не отсчитывать, а просто смешать все участки из дополнения и из базового набора.

# Keyflower the Merchants

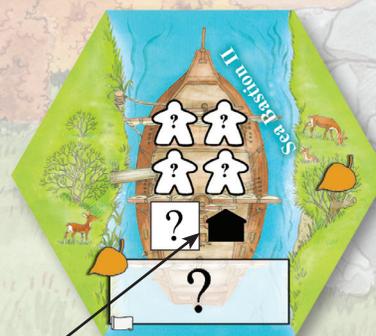
## Компоненты и легенда

12 больших шестиугольных участков

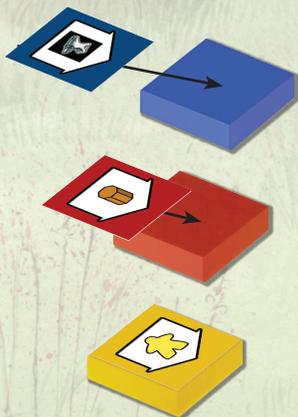
6 участков деревни



6 участков кораблей



18 деревянных пристроек



Новые символы – договоры, пристройки, хижины



На всех участках дополнения «Keyflower. Торговцы» изображен маленький белый свиток, чтобы вы могли их отличить.

6 деревянных хижин



36 жетонов договоров



1 лист наклеек пристроек (по 1 наклейке соответствующего цвета для каждой пристройки).

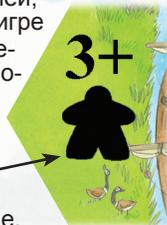
6 пластиковых пакетов с замками и тряпичный мешок (для хранения жетонов инструментов из базовой игры).

Буклет правил.

## Подготовка к игре

Подготовка к игре происходит по стандартным правилам со следующими исключениями:

**Участки Кораблей.** Дополнение «*Keyflower. Торговцы*» содержит 6 новых участков кораблей. Эти участки – новые версии тех же кораблей, которые прибывают в конце каждого времени года в базовой игре *Keyflower*. Новые корабли имеют те же названия, но с дополнением «II» в конце, например «Кифлауэр II» (*Keyflower II*). Разложите участки кораблей по парам и выберите случайный из каждой пары – их вы будете использовать в игре. Как и в базовой игре, используемые корабли и их количество зависят от количества игроков (см. символы на участках кораблей).



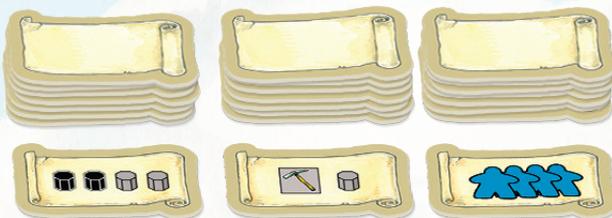
Корабли в дополнении «*Keyflower. Торговцы*» привозят больше, чем привозили на кораблях из базовой игры: хижина (Sea Bastion II и Invincible II), золото (*Keyflower II*), договоры (Sea Breese II и White Wind II) и зеленых рабочих (Flipper II).



**Хижина.** Поместите рядом с кораблями.

**Договоры.** Положите все жетоны договоров лицевой стороной вниз. Перемешайте и разделите их на 3 примерно равные стопки. Положите их рядом с кораблями. Переверните верхние контракты в каждой стопке лицевой стороной вверх и положите их рядом со стопками, чтобы они были видны всем игрокам.

В отличие от жетонов инструментов, которые размещаются на кораблях лицевой стороной вверх, если вам нужно выложить договор на Sea Breese II или White Wind II, возьмите его из любой стопки и, не подглядывая, поместите на корабль.



**Пристройку.** Положите рядом с игровой зоной. Для удобства рассортируйте по цвету и назначению.



**Жетоны инструментов.** Поместите в зеленый мешок.

**Участки деревни.** Добавьте новые весенние, летние и осенние участки деревни к соответствующим участкам из базовой игры *Keyflower*.

Перемешайте 3 новых зимних участка деревни из дополнения «*Keyflower. Торговцы*» с зимними участками из базовой игры. Количество зимних участков, которые получают игроки, увеличивается по сравнению с базовой игрой: 2-3 игрока – каждый получает по 4 зимних участка (ранее 3), 5 игроков – каждый получает по 3 зимних участка (ранее 2). Для 4 и 6 игроков количество зимних участков остается прежним – 3 и 2 соответственно.

**Важно.** Если вы хотите использовать также и дополнение «*Keyflower. Фермеры*», количество зимних участков должно соответствовать указанному на стр. 2 буклета правил к дополнению «*Keyflower. Фермеры*».

Первую партию с дополнением «*Keyflower. Торговцы*» мы рекомендуем играть по правилам режима «А»: режим «Торговцы» (см. стр. 11). Этот режим помогает ознакомиться со всеми новыми участками этого дополнения.

Количество больших шестиугольных участков зависит от количества игроков.

Количество игроков	2	3	4	5	6
Домашние участки	2	3	4	5	6
Корабли	2	3	4	5	6
Участки порядка хода	1	2	3	4	4
Участки весны, лета и осени	6	7	8	9	10
Участок зимы на игрока	4	4	4	3	3
Начало зимы	2-8	3-12	4-12	5-15	6-12

## Подготовка к игре – кратко

Подготовка к игре происходит по стандартным правилам со следующими исключениями:

Возьмите пары кораблей с одинаковыми названиями и выберите случайный корабль из каждой такой пары.

Количество кораблей в игре зависит от количества игроков.

Поместите хижина рядом с игровой зоной.

Сформируйте три стопки договоров рядом с игровой зоной.

Переверните верхний договор каждой стопки лицевой стороной вверх и положите их рядом со стопками.

Договоры размещаются на кораблях лицевой стороной вниз.

Поместите пристройки рядом с игровой зоной.

Добавьте новые участки деревни к участкам из базовой игры *Keyflower*.

Первую игру мы рекомендуем провести по правилам режима «А»: режим «Торговцы».



Дополнение «Keyflower. Торговцы» добавляет в игру новые корабли, хижины, договоры и пристройки.

## Корабли

Как указано выше в разделе «Подготовка к игре», игроки должны выбрать по одному случайному участку корабля из каждой пары участков с одинаковыми названиями, например, Keyflower или Keyflower II, Sea Bastion или Sea Bastion II и т. д. Так же, как и в базовой игре Keyflower, количество используемых кораблей зависит от количества игроков.



Корабли дополнения «Keyflower. Торговцы» привозят то, что не привозили корабли базовой игры, а именно хижины, договоры, золото и зеленых рабочих.

Весной, летом и осенью, когда игроки забирают рабочих и/или жетоны с кораблей, они размещают полученные хижины и золото на домашние участки, а договоры и зеленых рабочих – за ширму.

Важно: игрок, который получает корабль Sea Bastion II осенью, заменяет этот корабль другим зимой.

Когда игроки получают корабли зимой, они добавляют их в свои деревни. Такие корабли принесут дополнительные очки игрокам.

Подробнее о кораблях смотрите на стр.10.

## Хижины

Хижины в игре обозначаются черными деревянными фишками. Их можно получить на корабле Sea Bastion II или корабле Invincible II (если играете в пятером или вшестером весной, летом и осенью).



Полученные хижины размещаются на домашних участках. После размещения хижина считается дополнительным символом улучшения на домашнем участке, доступным любому игроку, размещающему рабочих на этом участке. Наличие хижины не препятствует дальнейшему размещению на этом участке расширения и наоборот.

Если игрок владеет кораблем 2b, улучшение за хижину удваивается. Хижины сами не приносят очков, но они учитываются при подсчете символов улучшения для владельца корабля Invincible II. Если игрок владеет и кораблем 2b, и кораблем Invincible II, очки за хижины, как и за символы улучшений, в конце игры также удваиваются.

Хижины не влияют на возможности перевозок игрока.

Игрок может иметь более одной хижины. Все хижины размещаются на домашнем участке игрока.

## Корабли

Разделите жетоны кораблей с одинаковыми названиями по парам, выберите по одному случайному из каждой пары.

Количество используемых в игре кораблей зависит от количества игроков.

Хижины и золото, получаемые с кораблей, размещаются на домашних участках игроков. Договоры и зеленые рабочие убираются за ширмы.

## Хижины

Хижины можно получить на кораблях.

Хижины размещаются на домашних участках игроков и считаются дополнительными символами улучшений.

Игрок может иметь более одной хижины на своем домашнем участке.

## Договоры

### Получение договоров

Договоры можно получить с кораблей Sea Breese II и White Wind II, а также на участках «Лаборант» (Assayer), «Бухгалтер» (Bookkeeper, лето) и «Торговец» (Merchant).



Договоры на кораблях Sea Breese II и White Wind II размещаются лицевой стороной вниз. Когда игрок получает их весной, летом или осенью, он убирает эти жетоны к себе за ширму, не показывая их лицевую сторону другим игрокам.

Если игрок получает договор от лаборанта, бухгалтера или торговца, то он может выбрать либо взять один из трех жетонов, лежащих лицевой стороной вверх, либо взять договор из любой стопки взакрытую. Если игрок берет договор взакрытую, он не показывает его лицевую сторону другим игрокам. Если выбран один из договоров, лежащих лицевой стороной вверх, то на его место сразу вскрывается новый из одной из трех закрытых стопок. Таким образом в наличии всегда есть три лежащих лицевой стороной вверх договора. Полученный договор убирается за ширму игрока.

В конце весны, лета и осени уберите договора, лежащие лицевой стороной вверх в сброс (лицевой стороной вверх), и вскройте три новых договора (если по каким-либо причинам игроки не заменили контракты в конце времени года, то они остаются в игре до конца текущего сезона).

Если в процессе игры три стопки договоров закончатся, перемешайте договоры из сброса и сформируйте три новые стопки договоров, примерно равные по размеру.

### Получение очков за договоры

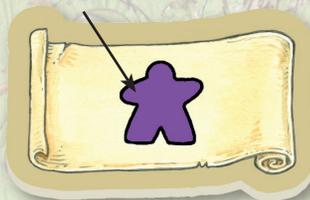
Все договоры разные, на них изображены следующие элементы: рабочие, ресурсы, жетоны инструментов, фишка первого игрока. В конце игры, если у игрока, владеющего договором, в деревне и/или за ширмой есть все, указанное в договоре, он может разместить соответствующие элементы на этом договоре. Как обычно, каждый компонент может быть размещен только один раз (на договоре или на участке, приносящем очки) и поэтому может принести очки только один раз.

Каждый выполненный договор (тот, все условия которого соблюдены) в конце игры приносит 7 очков. Каждый договор можно выполнить только один раз. Если игрок владеет кораблем White Wind II, каждый выполненный договор принесет ему 10 очков. Если у игрока есть зимний участок «Погонщик мулов» (Muleteer), каждый невыполненный договор, которым владеет этот игрок, принесет ему 3 очка.

### Обмен договора на жетоны/фишки

Игрок может в любой момент своего хода обменять договор на один из «конкретных» жетонов или фишек, указанных в договоре, если они доступны. Игрок не может обменять договор на жетон/фишку, обозначенную белым символом, который означает «любой этого типа» (рабочие, жетоны инструментов или ресурсы). Обмен договора на жетон/фишку бесплатный и не считается ходом игрока. Если игрок меняет договор на ресурс, такой ресурс размещается на домашнем участке игрока. Если договор обменивается на рабочего или жетон инструмента, соответствующий жетон или рабочий убираются за ширму этого игрока.

Важно: договор с символом фишки первого игрока можно обменять на любой жетон/фишку, кроме самой фишки первого игрока. Если игрок меняет его на фишку животного из дополнения «Keyflower. Фермеры», это животное необходимо разместить на домашнем участке. Чтобы получить очки в конце игры за этот договор, игроку придется выиграть фишку первого игрока зимой и поместить ее на этот договор. Договоры, обменные на жетоны/фишки, отправляются в стопку сброса лицевой стороной вверх.



## Договоры

### Получение договоров

Договоры на кораблях размещаются лицевой стороной вниз. Полученные договоры игрок убирает к себе за ширму.

Если игрок получает договор с участка деревни, он может выбрать либо 1 из 3 вскрытых договоров, либо верхний закрытый договор из любой стопки.

В конце весны, лета и осени уберите три вскрытых договора в сброс лицевой стороной вверх и вскройте три новые договора из закрытых стопок.

### Получение очков за договоры

В конце игры, если у игрока есть жетоны и/или фишки, указанные на жетоне договора, он может разместить их на этот договор.

Каждый выполненный договор приносит 7 очков.

Каждый договор дает очки только один раз.

### Обмен договора на фишки/жетоны

Игрок может обменять договор на один из «конкретных» жетонов или фишек, указанных в договоре. Менять договор на жетон или фишку, представленную белым символом, нельзя.

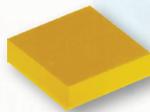
Уберите обменные договоры в сброс.



## Пристройки

### Получение пристроек

Пристройки представлены в игре квадратными деревянными фишками и позволяют улучшить участок второй раз.



Пристройку можно получить, разместив рабочего на участок с символом улучшения, например, на домашний участок или «Конюшню» (Stable), «Каретную мастерскую» (Wainwright) или используя дома (т. к. они считаются символами улучшений). Каждый символ улучшения можно использовать только



один раз за ход, чтобы либо улучшить участок, либо добавить пристройку. Символ улучшения нельзя использовать одновременно для улучшения участка и возведения пристройки.

Фишка пристройки размещается на улучшенном участке в деревне игрока. На каждом участке может быть не более одной пристройки. После размещения пристройки ее нельзя переместить на другой участок или убрать. Рекомендуем размещать пристройки на участках стороной с наклейкой вниз.



У каждой пристройки своя стоимость, указанная на наклейке. Чтобы разместить пристройку на участке, необходимо оплатить ее стоимость в дополнение к размещению рабочих на соответствующем участке. Если такая стоимость включает ресурсы, такие ресурсы должны быть перемещены на участок деревни, где размещается эта пристройка до возведения пристройки. Если стоимость включает инструменты или рабочих, они берутся из запаса игрока. Рабочих, ранее размещенных на соответствующих участках деревни, нельзя использовать для оплаты стоимости пристройки. Однако игрок может использовать рабочих с торгов (помните, что группу из двух или более рабочих нельзя разделять, но если стоимость расширения ниже количества рабочих, забранных с торгов, игрок может использовать больше, чем необходимо).

Если у игрока есть корабль 3а, то при оплате стоимости пристройки ресурсами можно использовать любой другой тип ресурсов.

### Соответствие цвета

Если на участке уже есть рабочие, то пристройка должна соответствовать им по цвету.

С того момента, как на участке возведена пристройка, на нем можно размещать рабочих исключительно цвета, соответствующего цвету этой пристройки. (Игрок с кораблем 4b может игнорировать это ограничение и продолжать размещать рабочих любого цвета на участок с пристройкой. Если игрок размещает рабочих отличного от пристройки цвета, он обязан разместить их в лежачем положении, чтобы отличать от других.)



### Очки за пристройки

Действие пристройки – пристройка удваивает количество получаемых очков, указанное на участке (в верхнем правом углу).

Пристройки не удваивают другие очки, поэтому за здания, такие как сарай и т. п., дополнительные очки не начисляются.

Корабль Flipper II позволяет разместить пристройку бесплатно, но другие требования, такие как предварительное улучшение участка, должны быть выполнены. Это также означает, что с помощью корабля Flipper II нельзя добавить пристройку на зимний участок, т. к. зимние участки не могут быть улучшены.



## Пристройки

### Получение пристроек

Пристройки позволяют улучшить участок второй раз.

Пристройку можно получить, разместив рабочего на участок с символом улучшения.

Пристройки располагаются на ранее улучшенных участках.

Стоимость пристройки оплачивается, когда ее фишка размещается на участке деревни.

Если в стоимость пристройки входят ресурсы, они должны быть заранее размещены на участке деревни, к которому добавляется пристройка.

### Соответствие цвета

Если на участке уже размещены рабочие, пристройка должна соответствовать им по цвету.

После того как на участке возведена пристройка, на нем можно размещать рабочих только соответствующего ей цвета.

### Очки за пристройки

Пристройки удваивают получаемые за участок очки.

## Разъяснение правил

Этот раздел не содержит новых правил, но дает пояснения по правилам базовой игры *Keyflower* и дополнения «*Keyflower. Фермеры*» и их взаимодействию с дополнением «*Keyflower. Торговцы*».

### Начало времени года

Когда на корабль выкладываются жетоны инструментов, они размещаются лицевой стороной вверх. Договоры, наоборот, размещаются лицевой стороной вниз.

Зимой каждый игрок выбирает 1 участок или более для торгов из тех, которые были получены при подготовке к игре. (Несмотря на то, что игроки получают больше участков, чем в базовой игре, ограничения на количество участков, которое игроки могут выбрать для торгов нет.)

### Конец сезона

 При игре с дополнением «*Keyflower. Фермеры*» животные приносят потомство перед тем, как игроки размещают новые полученные участки. Таким образом, пары животных на разных полях могут дать потомство, даже если последующее добавление участка объединит их в одно.

### Торги

Зеленых рабочих нельзя использовать вместо рабочих других цветов.

В свой ход игрок может добавить больше рабочих к уже существующей ставке. Больше рабочих можно добавить на любую ставку, выигрывающую или проигрывающую торги, при том условии, что получающееся количество рабочих выигрывает торги.

Рабочих с проигрывающих ставок можно переместить в другие места, в том числе на другие ставки, для производства товаров на участках деревни или в мешок в оплату стоимости размещения пристройки или при обмене. Однако таких рабочих нельзя разделять.

### Осенние участки, приносящие очки

«Сарай» (Barn), «Кузница» (Blacksmith), «Каменоломня» (Stone yard) и «Лесопилка» (Timber yard) приносят очки за ресурсы, перемещенные на них в течение игры. Это означает, что золото, полученное с корабля *Keyflower II* в конце игры, и пшеницу, обмененную на золото свойством корабля 5b из дополнения «*Keyflower. Фермеры*», нельзя поместить на осенние участки, приносящие очки.



## Конец времени года

Рекомендуем делать следующее в конце каждого времени года. Элементы, отмеченные символом , используются только при игре с дополнением «Keyflower. Фермеры». Элементы, отмеченные символом , используются только при игре с дополнением «Keyflower. Торговцы».

1. Игроки забирают рабочих, проигравших торги.
2. Сбросьте участки деревни, на которые не было ставок на торгах.
3. Начиная с первого игрока, игроки по часовой стрелке забирают те участки деревни, которые они выиграли на торгах. Рабочие, выигравшие в торгах, убираются в мешок. Игроки убирают к себе за ширму всех рабочих, размещенных во время торгов на тех участках, торги за которые они выиграли.
4. Игроки забирают всех рабочих со своих участков деревни и убирают их к себе за ширму.
5. Игроки получают все то, что им полагается с участков порядка хода и кораблей. Рабочих, жетоны инструментов и  договоры уберите к себе за ширму. Ресурсы и  хижины поместите на своем домашнем участке.
6. Если игрок владеет кораблем 1 (корабль дает рабочих) и/или кораблем 6 (корабль дает 2 пшеницы или свинью и овцу), он получает их и размещает животных на полях.
7.  Если на поле есть 2 или более животных одного вида (и при этом нет животных других видов), тогда животные приносят потомство – добавьте 1 животное этого вида на это поле (зимой животные не размножаются).
8. Игроки добавляют полученные на торгах участки себе в деревню.
9.  В конце весны, лета и осени уберите три вскрытых договора в сброс и замените их новыми контрактами из стопок, лежащих лицом вниз.

## Конец времени года

Заберите рабочих с проигранных ставок.  
Сбросьте участки деревни, на которые не было ставок.  
Заберите выигранные участки.

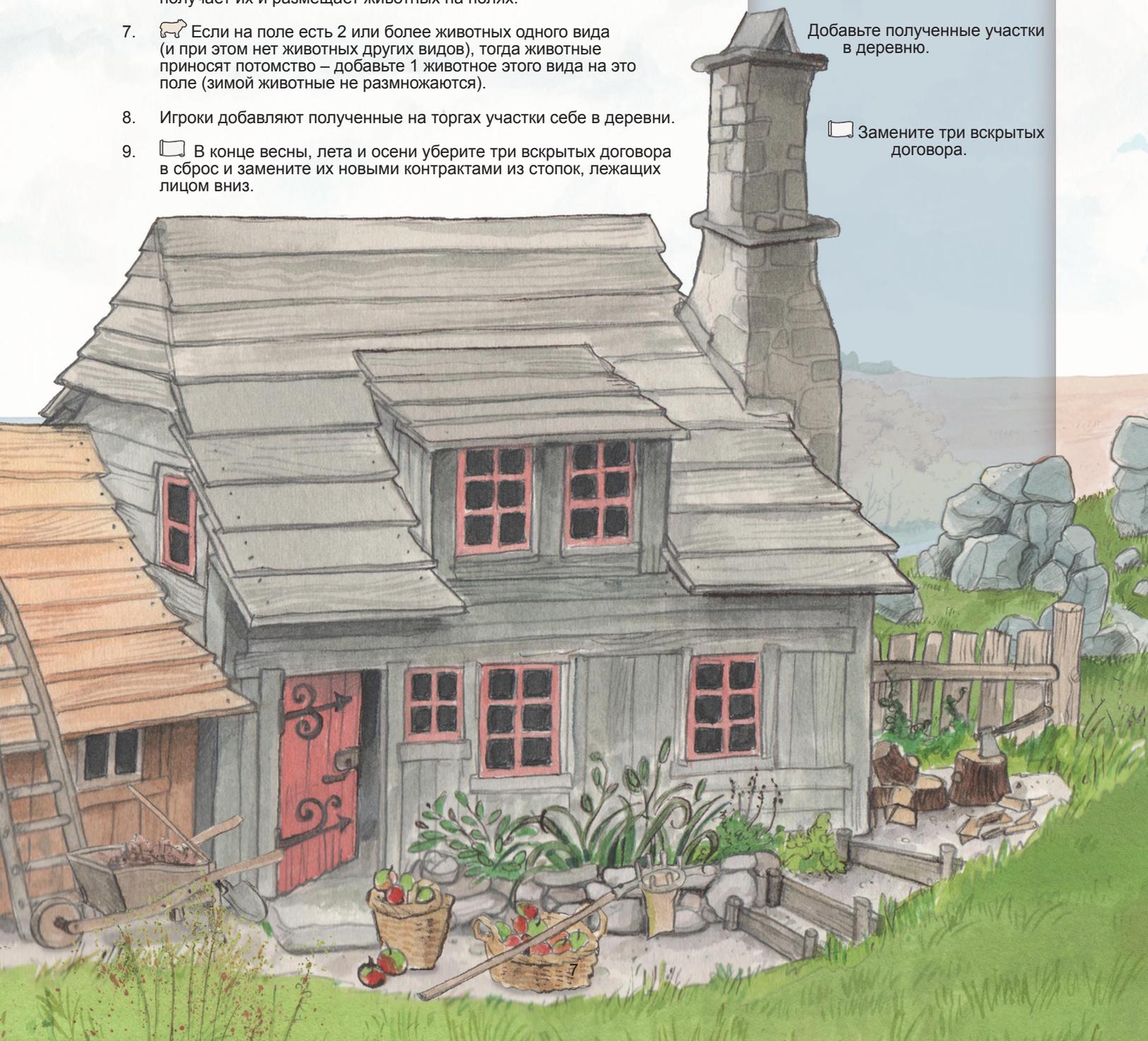
Игроки забирают рабочих с полученных участков и участков своей деревни.

Получите причитающееся с участков порядка хода и кораблей.

 Животные приносят потомство (кроме зимы).

Добавьте полученные участки в деревню.

 Замените три вскрытых договора.



## Очки в конце игры

В конце партии игроки получают очки за то, что находится у них в деревьях и за ширмами. Чтобы избежать путаницы, используйте процедуру, описанную ниже. Элементы, отмеченные символом , используются только при игре с дополнением «Keyflower. Фермеры». Элементы, отмеченные символом , используются только при игре с дополнением «Keyflower. Торговцы».

Общее правило: каждый жетон или фишка могут быть размещены и принесут очки только один раз (с двумя исключениями для полей, указанных в правилах дополнения «Keyflower. Фермеры»).

При подсчете очков фиолетовая фишка первого игрока может быть использована игроком, который выиграл ее на торгах, как ресурс (и размещена в «Амбаре» (Barn), «Кузнице» (Blacksmith), «Каменоломне» (Stone Yard) или «Лесопилке» (Timber Yard), если возможно), жетон инструмента, рабочий любого цвета, животное (любого вида на любом поле),  пшеницу или для  договора (размещается на соответствующее место на договоре). Фишка не может использоваться как  договор, хижина или пристройка.

### Подсчет очков:

1. Подсчитайте ресурсы, которые вы поместили в течение игры на осенние участки, приносящие очки: «Сарай» (Barn), «Кузница» (Blacksmith), «Каменоломня» (Stone Yard) и «Лесопилка» (Timber Yard). (В конце игры вы не можете размещать ресурсы на участки, за исключением фишки первого игрока, размещаемой как ресурс.) Отложите посчитанные ресурсы в сторону, чтобы случайно не посчитать их дважды.
2.  Подсчитайте овец в «Овчарне» (Sheep Shelter), помещенных туда в течение игры. (Овец нельзя переместить в овчарню в конце игры.) Если у игрока также есть «Ткачиха» (Weaver), он может не получать очки за одну овцу в овчарне, чтобы получить очки за поле с «Ткачихой». Отложите посчитанных овец в сторону, чтобы случайно не посчитать их дважды.
3.  Подсчитайте каждое поле, на котором есть 1 животное или более: поле с 1 овцой или более – 1 очко, 1 свиньей или более – 2 очка, 1 коровой или более – 3 очка. Дополнительные очки игрок получает, если владеет зимними участками «Ткачихи» (Weaver), «Трюфельного садика» (Truffle Orchard) и/или «Доярки» (Dairy). Животных нельзя перемещать в конце игры.
4. Если игрок владеет кораблем Flipper, он может улучшить один участок в своей деревне. Если у игрока есть корабль Flipper II, игрок получает одну пристройку по своему выбору, которую можно разместить на любом улучшенном участке, где еще нет пристройки. В этих случаях игрок не платит за улучшение.
5. Подсчитайте очки на участках (которые дают конкретное количество очков) и кораблях.
6.  Подсчитайте очки за пристройки (их количество зависит от того, сколько очков приносит сам участок).
7. Переместите рабочих, жетоны инструментов, оставшиеся ресурсы и фишку первого игрока (если он еще не использован) на зимние участки, участки кораблей и  договоры.
8.  Получите по 7 очков за каждый выполненный договор (или 10 очков, если у игрока есть корабль White Wind II).
9. Подсчитайте очки за оставшиеся зимние участки.
10. Подсчитайте оставшиеся участки кораблей. (За корабль Sea Breese можно получить не более 32 очков, даже если домашний участок игрока соединен более, чем с 5-ю реками.)
11. Подсчитайте участки порядка хода – игроки получают по 1 очку за каждый соседний участок.
12. Получите по 1 очку за каждую фишку золота (если она еще не была посчитана, например, до 9 шт. у «Ювелира» (Jeweller)).

Побеждает игрок с наибольшей суммой очков. В случае ничьей побеждает игрок, который первым выбирал участок корабля зимой.

## Очки в конце игры



### Подсчет очков:

Подсчитайте ресурсы на осенних участках.

Подсчитайте овец в «Овчарне» (Sheep Shelter).

Подсчитайте каждое поле, на котором есть 1 животное или более.

Если игрок владеет кораблем Flipper, он может улучшить один участок. Если у игрока есть корабль Flipper II, игрок получает одну пристройку.

Подсчитайте очки за участки, которые дают конкретное количество очков.  
Подсчитайте очки за пристройки.

Подсчитайте очки за каждый выполненный договор.

Подсчитайте очки за зимние участки.

Подсчитайте участки кораблей.

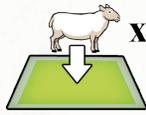
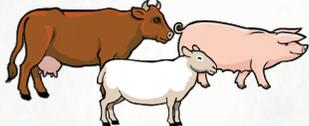
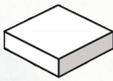
Подсчитайте очки за участки порядка хода.

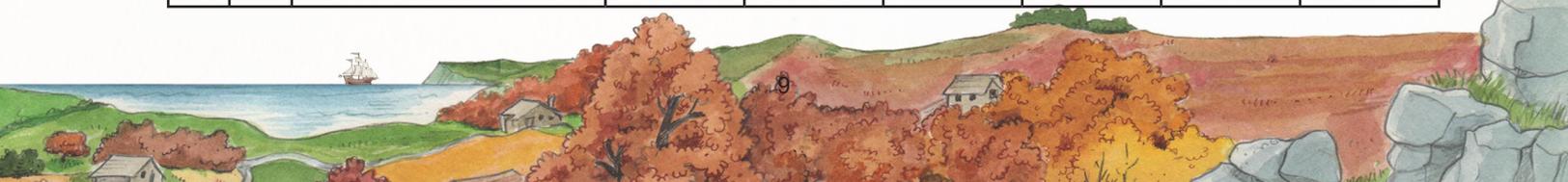
Получите по 1 очку за каждую фишку золота.

Побеждает игрок с наибольшей суммой очков.



Таблица победных очков

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



## Подробнее об участках

### Корабли

Каждый игрок получает по одному кораблю в конце зимы, в этот момент корабли дополнения «Keyflower. Торговцы» дают следующее:



**Кифлауэр II (Keyflower II)** (2+ игроков). Поместите 3 фишки золота на домашний участок игрока. Эти фишки нельзя размещать на осенних участках «Сарай» (Barn), «Кузница» (Blacksmith), «Каменоломня» (Stone Yard) и «Лесопилка» (Timber Yard), т. к. ресурсы на эти участки должны быть перемещены до конца игры. Однако эти фишки можно поместить на зимний участок, на договор, чтобы его выполнить или просто сохранить золото для получения очков.



**Sea Bastion II** (2+). В конце осени игрок, владеющий кораблем Sea Bastion II, должен выбрать другой корабль, который еще не в игре. Он заменяет Sea Bastion II этим кораблем зимой. Так игрок сможет выбрать для себя самый выгодный корабль. Если на замену выбран корабль из базовой игры «Кифлауэр», обратитесь к правилам базовой игры.



**Sea Breese II** (3+). 2 очка за каждый зимний участок в деревне игрока в конце игры. (Имейте в виду, что участки порядка хода и корабли не считаются зимними участками.)



**Flipper II** (4+). Игрок получает 1 пристройку по своему выбору, которую он может поместить на любом улучшенном участке, где еще нет пристройки.

Обычно пристройка удваивает получение очков с этого участка. Игрок не платит за такую пристройку. Если в запасе не осталось пристроек, то игрок их не получает. Также если у игрока нет улучшенных участков без пристроек, то он не может разместить пристройку. Зимние участки, например, «Кафедральный собор» (Keythedral), нельзя улучшить, поэтому и пристройки на них размещать нельзя. Примечание: в конце игры рабочие перемещаются с участков до того, как игроки разбирают зимние корабли, поэтому соблюдать цвета при размещении пристройки не обязательно.



**Invincible II** (5+). 2 очка за каждый символ улучшения в деревне игрока. Символы на участках базовой игры «Кифлауэр», например, «Паром» (Farrier), «Дом» (Home), «Конюшня» (Stable) и «Каретную мастерскую» (Wainwright), а также хижины, построенные игроком, учитываются. Эти очки могут быть удвоены, если игрок также владеет кораблем 2b.



**White Wind II** (6). 10 очков (вместо 7-ми) за каждый выполненный договор у игрока в конце игры.

### Участки деревни

#### Весна



**Химик (Assayer)**. Если этот участок не улучшен, игрок размещает рабочего на этом участке и берет из запаса, если доступно, одно из следующего: договор, железо или камень. Если этот участок был улучшен, игрок размещает на него рабочего и берет из запаса, если доступно, договор, железо и камень. Договор игрок убирает за свою ширму. Любые ресурсы, полученные в собственной деревне игрока, размещаются на участке «Химика». Любые ресурсы, полученные из деревни другого игрока или с участка, выигранного на торгах, размещаются на домашнем участке игрока.

#### Лето



**Бухгалтер (Bookkeeper)**. Если этот участок не улучшен, игрок размещает на нем рабочего и берет договор или жетон инструмента. Если участок улучшен, игрок размещает на нем рабочего и получает договор и жетон инструмента. Игрок может посмотреть на жетон инструмента перед тем, как решать, какой договор взять. Договор и/или жетон инструмента убираются за ширму игрока.

#### Осень



**Торговец (Merchant)**. Если этот участок не улучшен, игрок размещает на нем рабочего, берет договор и убирает его за свою ширму. Если участок улучшен, игрок может взять два договора. Если игрок выбирает невскрытый договор, он может его посмотреть перед тем, как выбрать второй. Если игрок выбрал вскрытый договор, он может вскрыть вместо него новый, перед тем как выбирать второй.

#### Зима



**Мастер (Artisan)**. Владелец участка получает по 2 очка за каждый улучшенный участок, которым он владеет в конце игры.



**Строитель (Builder)**. Владелец участка получает по 3 очка за каждую пристройку, которой он владеет в конце игры.



**Погонщик мулов (Muleteer)**. Владелец участка получает по 3 очка за каждый невыполненный договор, которым он владеет в конце игры.

## Варианты игры

### А. Вариант «Торговцы».

Выбирая корабли, берите только участки кораблей из дополнения «*Keyflower. Торговцы*».

Весной, летом и осенью играйте только с участками деревни из дополнения «*Keyflower. Торговцы*» и таким количеством участков из базовой игры *Keyflower*, сколько требуется для каждого конкретного времени года.

При распределении зимних участков, сформируйте стопку зимних участков, взяв 3 зимних участка деревни из дополнения «*Keyflower. Торговцы*» и такое количество зимних участков из базовой игры *Keyflower*, сколько требуется для игры.

### В. Вариант «Геймеры».

Полученных в начале игры рабочих игрок убирает к себе за ширму, как обычно с любимыми другими рабочими, полученными из мешка. Любые другие рабочие, например, полученные с кораблей, проигранных ставок на торгах, участков своей деревни в конце времени года и всех зеленые рабочие (не вытянутые из мешка), размещаются перед своей ширмой. Жетоны инструментов, жетоны пшеницы и договоры также хранятся за ширмой. Жетоны навыков и договоры можно хранить лицевой стороной вниз, если они так и были взяты взакрытую. В результате игра получится более напряженной.

### С. Вариант разных возможностей.

Если в игре участвуют игроки разного уровня опыта, то наименее опытным игрокам можно помочь, дав им в начале игры зеленого рабочего в дополнение к рабочим, обычно получаемым в начале игры.



## Авторы и издатели

Авторы игры: **Себастьян Блисдейл** и **Ричард Бриз**.

Художественное оформление: **Джьюлета Бриз** и **Джо Бриз**.

Графика: **Ричард Бриз**.

### РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Издательство «Фабрика Игр», [www.cpgames.ru](http://www.cpgames.ru)

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдовы, Республики Армении, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

Редакторы: Майя Балабанова, Павел Червяков.

Перевод на русский язык: Юрий Ануфриев, Егор Юрескул –

Geek Media [www.vk.com/geekmediaru](http://www.vk.com/geekmediaru).

Верстка: Дмитрий Киринос.

Published in October 2013 by:

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



Manufacturer:

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



**ФАБРИКА  
ИГР**

