

## Описание

*Keyflower - the Merchants* - второе дополнение к игре *Keyflower*. В игре *Keyflower* игроки развивают свою собственную уникальную деревню в течение 4 сезонов, делая ставки на различные тайлы деревень (здания и лодки) и получая навыки, собирая ресурсы и рабочих ('киплов').

В *Keyflower - the Merchants* игроки продолжают развивать свои деревни, выстраивая расширения и дома, заключая выгодные контракты и получая новые сочетания товаров на прибывающих лодках.

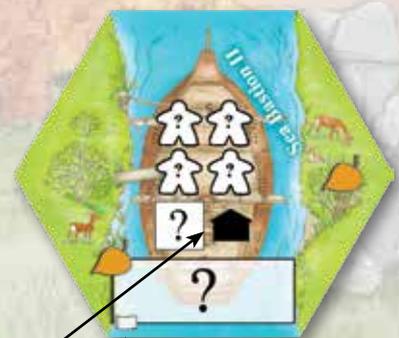
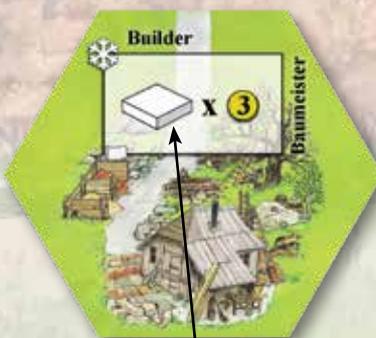
Игроки могут использовать все тайлы из *Keyflower - the Merchants*, добавив случайные тайлы из *Keyflower*, чтобы получить требуемое количество тайлов (сценарий "Торговцы") или просто объединить новые тайлы с базовой игрой.

# Keyflower the Merchants

## Компоненты и подсказки

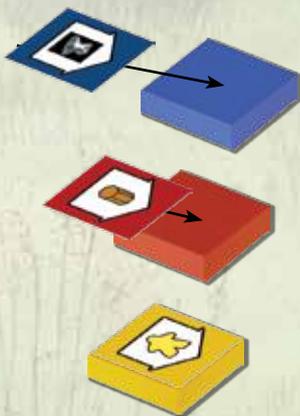
12 больших шестиугольных тайлов

6 тайлов деревни...



и 6 тайлов лодок

18 деревянных расширений



Новые иконки – контракты, расширение и дома



Обратите внимание, на всех жетонах *Keyflower - the Merchants* изображен маленький белый свиток для отличия от других тайлов.

6 деревянных домиков



36 жетонов контрактов



1 лист стикеров расширений (по 1 стикеру соответствующего цвета наклейте на каждое расширение, чтобы указать его стоимость).

6 зип-пакетиков

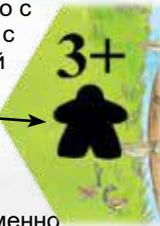
Зеленый тканевый мешок (для хранения жетонов навыков из *Keyflower*).

Эти правила (как дополнение к правилам *Keyflower*, осваиваемые вместе с ними).

## Подготовка к игре

Следуйте правилам подготовки для *Keyflower* за исключением следующего:

**Тайлы лодок.** *Keyflower – the Merchants* содержит 6 новых тайлов лодок. Эти тайлы - новые версии тех же лодок, что прибывают в конце каждого сезона в *Keyflower*. Новые лодки носят те же имена, но с дополнением 'II', например *Keyflower II*. Возьмите пары лодок с одинаковыми именами и выберите случайную лодку из каждой пары, которую будете использовать в игре. Как и в *Keyflower*, тайлы лодок используются в зависимости от числа игроков, как указано в иконке "число игроков" на тайле.

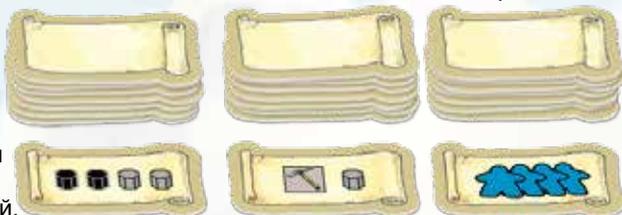


Лодки в *Keyflower – the Merchants* привозят дополнительные товары, которых нет на лодках из базовой игры *Keyflower*, а именно дома (**Sea Bastion II** и **Invincible II**), золото (**Keyflower II**), закрытые контракты (**Sea Breese II** и **White Wind II**) и зеленых рабочих (**Flipper II**). Они размещаются на лодках по своим местам.



**Дома.** Положите их рядом с игровой зоной за кораблями, если хватает места.

**Контракты.** Положите все контракты лицом вниз. Разделите их на 3 примерно равные стопки. Положите их рядом с игровой зоной, например, за лодками. Переверните верхний контракт в каждой стопке лицом вверх и положите их рядом со стопками, чтобы они были видны всем игрокам.



Размещая контракт на **Sea Breese II** или **White Wind II**, берите его из любой стопки и кладите лицом вниз на или рядом с лодкой.

Это отличается от размещения жетонов навыков, которые кладутся лицом вверх, чтобы был виден тип навыка.



**Расширения.** Положите их рядом с игровой зоной. Для удобства рекомендуем Вам отсортировать их по цвету и назначению.

**Жетоны навыков.** Зеленый тканевый мешок в *Keyflower – the Merchants* можно использовать для хранения жетонов навыков.

**Тайлы деревни.** Добавьте новые **весенние, летние и осенние** тайлы деревни к соответствующим сезонным тайлам из *Keyflower*.

Перемешайте 3 новых **зимних** тайла деревни из *Keyflower – the Merchants* с зимними тайлами из *Keyflower*. Количество зимних тайлов, которые получают игроки, увеличивается: 2-3 игрока - каждый получает по 4 зимних тайла (ранее 3), 5 игроков - каждый получает по 3 зимних тайла (ранее 2). Для 4 и 6 игроков количество зимних тайлов остается прежним - 3 и 2 соответственно.

Примечание. Если используется расширение *Keyflower – the Farmers*, тогда количество зимних тайлов должно быть таким, как указано в правилах к *Keyflower - the Farmers* на странице 2.

Мы предлагаем Вашу первую игру с *Keyflower – the Merchants* сыграть сценарий 'A': Сценарий "Торговцы" (см. стр. 11). Этот сценарий помогает ознакомиться со всеми новыми тайлами из *Keyflower – The Merchants*.

Таблица: Количество больших шестиугольных **тайлов**, используемых в игре.

Игроки	2	3	4	5	6
Дом	2	3	4	5	6
Лодки	2	3	4	5	6
Порядок хода	1	2	3	4	4
Весна, лето и осень	6	7	8	9	10
Зима (каждому игроку)	4	4	3	3	2
Зима (по ходу игры)	2-8	3-12	4-12	5-15	6-12

## Подготовка - быстрые правила

Следуйте правилам для *Keyflower* за исключением следующего:

Возьмите пары **лодок** с одинаковыми именами и выберите случайную лодку из каждой пары.

Количество лодок используется в зависимости от числа игроков.

Положите **дома** рядом с игровой зоной.

Сформируйте три стопки **контрактов** рядом с игровой зоной.

Переверните верхний контракт в каждой стопке лицом вверх и положите их рядом со стопками.

Контракты размещаются на лодках лицом вниз.

Положите **расширения** рядом с игровой зоной.

Добавьте новые тайлы деревни к тайлам из *Keyflower*.

Мы предлагаем Вашу первую игру с *Keyflower – the Merchants* сыграть сценарий 'A': Сценарий "Торговцы"



*Keyflower - the Merchants* добавляет новые лодки, дома, контракты и расширения к игре *Keyflower*.

## Лодки

Как описано в разделе "Подготовка", игрокам следует выбрать один случайный тайл лодки из пары с одинаковыми именами, например, **Keyflower** или **Keyflower II**, **Sea Bastion** или **Sea Bastion II** и т.д. Так же как и в *Keyflower*, в игре лодки используются в зависимости от числа игроков, как указано на иконках "число игроков" на тайлах.



Лодки в *Keyflower – the Merchants* приносят новые грузы, которых не дают лодки в базовой игре *Keyflower*, а именно дома, контракты, золото и зеленых рабочих.

Когда игроки забирают содержимое лодок **весной**, **летом** и **осенью**, они кладут полученные с лодок дома и золото на домашние тайлы, а контракты и зеленых рабочих - за ширму.

Обращаем внимание, что игрок, который выбирает лодку **Sea Bastion II осенью**, заменяет эту лодку другой в зимний сезон.

Когда игроки выигрывают лодки **зимой**, они добавляют их к своим деревьям туда, где они принесут больше награды.

Подробнее об особенностях лодок смотрите на стр.10.

## Дома

Дома представлены черными деревянными фишками зданий. Их можно получить с лодки **Sea Bastion II** и при игре с 5 или 6 игроками с лодки **Invincible II** в конце **весны**, **лета** и **осени**.



Дома кладите на свои домашние тайлы. После размещения дом считается как дополнительный символ улучшения на домашнем тайле, который доступен для любого игрока при использовании тайла обычным способом. Наличие дома не препятствует дальнейшему улучшению тайла при помощи расширения, и наоборот.

Если игрок владеет **лодкой 2b**, то способность дома к улучшению удваивается. Дома напрямую не приносят очков, но они учитываются при подсчете символов улучшения для владельца лодки **Invincible II**. Если игрок владеет **лодкой 2b** и лодкой **Invincible II**, то очки за дома и символы улучшений в конце игры также удваиваются.

Дома не влияют на возможности перевозок игрока.

Игрок может владеть более чем одним домом. Все дома строятся на домашнем тайле игрока.

## Лодки

Возьмите каждую пару **лодок** с одинаковыми именами и из каждой пары выберите одну случайную.

Количество заигранных лодок зависит от числа игроков.

Дома и золото, получаемые с лодок, кладутся на домашние тайлы игроков. Контракты и зеленые рабочие кладутся за ширму.

## Дома

Дома можно получить с лодок.

Дома кладутся на домашние тайлы игрока и считаются как дополнительный символ улучшения.

Игрок может построить более 1 дома на своем домашнем тайле.

## Контракты

### Получение контрактов

Контракты можно получить с лодок **Sea Breese II** и **White Wind II** и с тайлов **химика (assayer)**, **весна**), **бухгалтера (bookkeeper)**, лето) и торговца (**merchant**, осень).



Контракты на лодках **Sea Breese II** и **White Wind II** лежат лицом вниз. Когда их забирают в конце весны, лета и осени, то кладут их за ширму игрока (так же как и жетоны навыков), не показывая другим игрокам.

Если игрок получает контракты от **химика**, **бухгалтера** или **торговца**, то игрок может выбрать либо взять один из трех открытых жетонов контрактов либо закрытый контракт из любой из трех стопок контрактов. Если игрок берет закрытый контракт, то он не показывает тип взятого контракта другим игрокам. Если выбран открытый контракт, то на его место сразу кладут новый контракт лицом вверх из одной из трех закрытых стопок, так чтобы всегда было доступно три открытых контракта. Взятый контракт кладется за ширму игрока.

В конце **весны**, **лета** и **осени** уберите три открытых контракта в стопку сброса лицом вверх и откройте новые три контракта из закрытых стопок. (Если по каким-либо причинам игроки не заменили контракты в конце сезона, то они остаются в игре до конца текущего сезона.)

Если по ходу игры три стопки контрактов закончатся, перемешайте контракты в стопке сброса и создайте три новые стопки контрактов, примерно равные по размеру.

### Получение очков за контракты

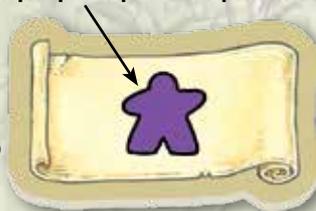
Все контракты разные и содержат следующие элементы: рабочих, ресурсы, жетоны навыков, маркер первого игрока. В конце игры если у игрока есть компоненты, указанные в контракте в его деревне или лежат неиспользованные, тогда игрок может разместить эти компоненты на контракт. Имейте в виду, что, как обычно, каждый компонент может быть размещен только один раз (на контракт или на тайл, приносящий очки) и поэтому может принести очки только один раз.

Каждый завершенный контракт в конце игры приносит 7 очков. Контракты не исполняются несколько раз, даже если разместить на них несколько подходящих сетов компонентов. Если игрок владеет лодкой **White Wind II**, то для него каждый завершенный контракт принесет 10 очков. Если у игрока есть зимний тайл **погонщика мулов (muleteer)**, тогда каждый незавершенный контракт, которым владеет игрок, принесет ему по 3 очка.

### Обмен контракта на предметы из контракта

Игрок может в любой момент своего хода **обменять контракт** на один из "особых" товаров, указанных в контракте, если они доступны. Но они не могут обменять контракт на предмет, представленный одним из белых символов, который означает "любой этого типа" (рабочие, жетоны навыков или ресурсы). Обмен контракта на один из предметов контракта бесплатный и не занимает ход игрока. Если контракт обменивается на ресурс, то ресурс положите на домашний тайл игрока. Если контракт обменивается на рабочего или жетон навыков, то их кладут за ширму игрока.

Обращаем внимание, что контракт с символом **маркера первого игрока** можно обменять на любой предмет кроме самого маркера первого игрока. Если он обменивается на животное  из **Keyflower – Farmers**, животное надо положить на домашний тайл. Чтобы получить очки в конце игры за этот контракт, игрок должен выиграть маркер первого игрока и поставить его на контракт.



Контракт, использованный в обмен на предметы, сбрасывается в стопку сброса лицом вверх.

## Контракты

### Получение контрактов

Контракты на лодках лежат лицом вниз. Забирая с лодки, игрок кладет контракты за свою ширму.

Если игрок получает контракт с тайла деревни, он может выбрать либо 1 из 3 открытых контрактов либо закрытый контракт из стопки лицом вниз.

В конце **весны**, **лета** и **осени** уберите три открытых контракта в стопку сброса лицом вверх и откройте новые три контракта из закрытых стопок.

### Получение очков за контракты

В конце игры если у игрока есть компоненты, указанные в контракте, тогда игрок может разместить эти компоненты на контракт.

Каждый завершенный контракт приносит 7 очков.

Каждый контракт может быть посчитан только один раз.

### Обмен контракта на предметы из контракта

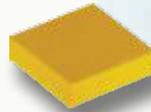
Игрок может обменять контракт на один из "особых" товаров, указанных в контракте. Они не могут обменять контракт на предмет, представленный одним из белых символов.

Положите обменяемые контракты в стопку сброса.

## Расширения

### Получение расширений

Расширения представлены в виде квадратных деревянных блоков и позволяют улучшить тайл во второй раз.



Расширение можно получить, поставив рабочего на тайл в символ улучшения, такие как домашние тайлы и тайлы транспортировки, например, **конюшня (stable)** и **повозка (wainwright)** или используя дома



(т.к. они считаются символами улучшений). Каждый символ улучшения можно использовать только раз в ход, чтобы или улучшить тайл или

добавить расширение. Символ улучшения нельзя использовать сразу и для улучшения и для расширения.

Расширение нужно положить на **улучшенный** тайл в деревне игрока.

Только одно расширение можно сыграть на конкретный тайл. После размещения расширение нельзя убрать, переместить или поменять местами. Рекомендуем класть расширение на тайл стикером вниз.



У каждого расширения своя стоимость. Она указана на его стикере.



Необходимо оплатить стоимость расширения, когда Вы его получаете и кладете на тайл деревни. Это дополнительная стоимость к размещению рабочих на тайл с символом улучшения. Если стоимость включает ресурсы, то они должны быть перемещены на тайл деревни, к которому добавляются расширение, но перед строительством расширения. Если стоимость включает навыки или рабочих, они берутся из запаса игрока. Рабочие, которых

уже разместили в течение сезона на тайлах деревни, не могут быть использованы для оплаты стоимости расширения. Но можно взять рабочих, полученных с аукциона. (Помните, что группу из 2 или более рабочих, полученных с аукциона, нельзя разделять. Но если стоимость расширения на меньшее количество рабочих, игрок может отдать больше рабочих, чем требуется, для оплаты стоимости.)

Если у игрока есть **лодка 3а**, то при оплате стоимости расширения ресурсом можно взамен использовать любой другой тип ресурса.

### Соответствие цвета

Если на тайле уже есть рабочие, то расширение должно быть совпадающего с ними цвета.

Когда расширение ставится на тайл, то теперь до конца игры на этот тайл можно размещать рабочих только того же цвета, что и расширение. (Игрок с **лодкой 4б** может игнорировать это ограничение и продолжать класть рабочих любого цвета, используя тайл с расширением. Если игрок кладет рабочего другого цвета, то он размещает его лежа, чтобы отличать их от других.)

### Очки за расширения



Эффект расширения - в удвоении **обозначенных победных** очков на тайле, которые указаны в верхнем правом углу блока "наград". Расширения не удваивают другие очки, поэтому за здания, такие как **сарай** и т.п. дополнительные очки не начисляются.

Лодка **Flipper II** позволяет добавить расширение бесплатно, но другие требования, такие как предварительное улучшение тайла, все равно должны быть выполнены. Это означает, что с помощью лодки **Flipper II** нельзя добавить расширения на зимние тайлы, т.к. они не могут быть улучшены.



## Расширения

### Получение расширений

Расширения позволяют улучшить тайл во второй раз.

Расширение можно получить, поставив рабочего на тайл в символ улучшения.

Расширение нужно положить на улучшенный тайл

Необходимо оплатить стоимость расширения, когда Вы его получаете и кладете на тайл деревни.

Если стоимость включает ресурсы, то они должны быть перемещены на тайл деревни, к которому добавляются расширение.

### Соответствие цвета

Если на тайле уже есть рабочие, то расширение должно быть совпадающего с ними цвета.

Когда расширение ставится на тайл, то на этот тайл можно размещать рабочих только того же цвета, что и расширение.

### Очки за расширения

Расширение удваивает обозначенные на тайле победные очки.

## Разъяснение правил

В этом разделе не будет новых правил, но объясняются конкретные правила *Keyflower* и *Keyflower – the Farmers* и объясняется, как они взаимодействуют с правилами *Keyflower – the Merchants*, где такое применимо.

### Начало сезона

Когда на лодку кладут жетоны навыков, то их надо класть лицом вверх, чтобы видеть тип навыка. Контракты, наоборот, кладутся лицом вниз.

**Зимой** каждый игрок выбирает 1 или более тайлов для аукциона, из тех, что получили в фазе подготовки игры. (Нет ограничений на число тайлов, которые игрок может выбрать, несмотря на то, что теперь игроки могут получить больше тайлов в фазе подготовки, чем это было в *Keyflower*.)

### Окончание сезона

 Если Вы играете с расширением *Keyflower – the Farmers*, то животные приносят потомство перед тем, как разместить новые полученные тайлы. Поэтому теперь для пар животных на двух полях возможно принести потомство, даже когда размещение новых тайлов объединит два поля в одно.

### Аукцион

Зеленых рабочих **нельзя** использовать как замену рабочих других цветов.

Ход игрока может состоять из простого добавления большего числа рабочих на существующую ставку. Больше рабочих можно добавить на любую ставку, выигранную или проигранную. Но новое общее количество рабочих должно формировать победную ставку.

Рабочих с проигранных ставок можно переместить в другие места, в т.ч. на другие ставки, для производства товаров на тайлах деревни или в мешок, оплачивая стоимость размещения расширения или как часть процедуры обмена. Но рабочих **нельзя** разделять.

### Осенние тайлы, приносящие очки

Сарай (**barn**), кузница (**blacksmith**), каменоломня (**stone yard**) и лесопилка (**timber yard**) приносят очки за ресурсы, которые были перемещены на них в течение игры. Это означает, что золото, полученное с лодки **Keyflower II** в конце игры и пшеница, обменянная на золото при помощи лодки **5b** из *Keyflower – the Farmers*, **нельзя** положить на осенние тайлы, приносящие очки.



## Окончание сезона

Рекомендуется проводить следующую процедуру в конце каждого сезона. Элементы, обозначенные , используются только при игре с расширением *Keyflower – the Farmers*. Элементы, обозначенные , используются только при игре с расширением *Keyflower – the Merchants*.

1. Игроки забирают рабочих, которые проиграли в ставках на аукционе.
2. Сбросьте тайлы деревни, которые не выкупили на аукционе
3. Начиная с первого игрока, игроки по часовой стрелке забирают те тайлы деревни, которые они выиграли в аукционе. Рабочие, которые составляют победные ставки, убирают в мешок. Рабочих, использованных на тайлах, которые выкуплены при аукционе, кладут за ширму того игрока, кто выиграл этот тайл.
4. Игроки забирают всех рабочих со своих тайлов деревни и кладут их к себе за ширму.
5. Получите все, что Вам полагается с тайлов очередности хода и с лодок. Рабочих, жетоны навыков и  контракты положите за ширму. Ресурсы и  дома положите на свой домашний тайл.
6. Если игрок владеет **лодкой 1** (дающей рабочих) и/или  **лодкой 6** (дающей 2 пшеницы или свинью и овцу), он получает все и, если возможно, размещает животных на полях.
7.  Если на поле есть 2 или более животных одного вида ( и нет других видов), тогда животные приносят потомство, и игрок может добавить 1 животного этого вида на это поле (не применимо зимой).
8. Игроки расширяют свои деревни тайлами, которые выиграли.
9.  В конце **весны, лета и осени** положите три открытых контракта в стопку сброса и замените их новыми контрактами из стопок, лежащих лицом вниз.

## Окончание сезона

Заберите рабочих с проигранных ставок.

Сбросьте тайлы деревни без ставок.

Заберите выигранные тайлы.

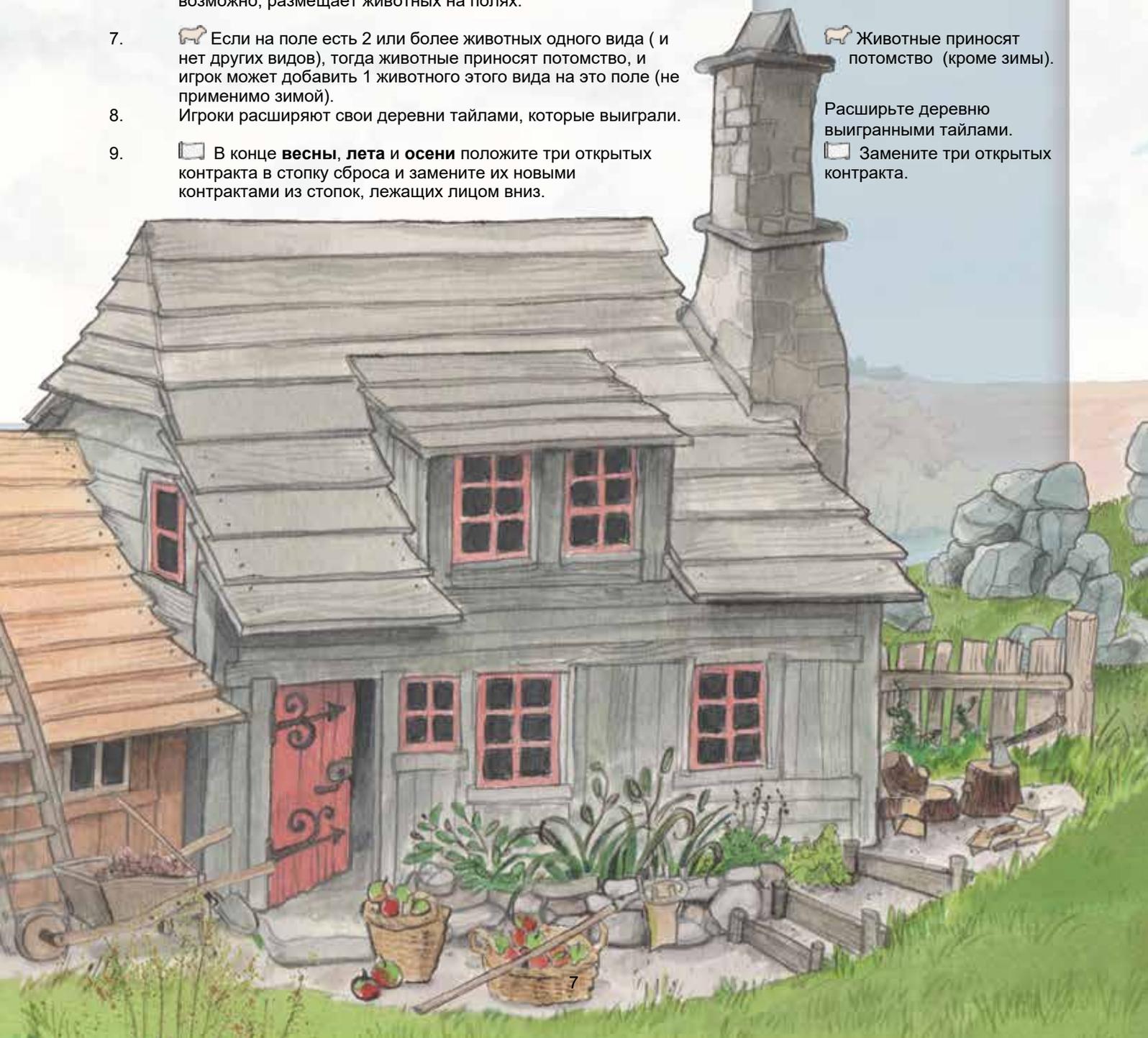
Игроки забирают рабочих со своих тайлов деревни.

Получите причитающееся с тайлов порядка хода и лодок.

 Животные приносят потомство (кроме зимы).

Расширьте деревню выигранными тайлами.

 Замените три открытых контракта.



## Очки в конце игры

В конце игры игроки получают очки за предметы в своей деревне и за своей ширмой. Чтобы избежать путаницы, используйте процедуру, описанную ниже. Предметы с  действуют, только если используется расширение *Keyflower – the Farmers*. Предметы с  действуют, только если используется расширение *Keyflower – the Merchants*.

Общее правило: каждый предмет может быть размещен и посчитан только один раз (с двумя исключениями для полей, указанных в правилах *Keyflower – the Farmers*).

Для подсчета очков **фиолетовый маркер первого игрока** может быть использован игроком, который выиграл его на аукционе, как ресурс (и размещен в сарае (**barn**), кузнице (**blacksmith**), каменоломне (**stone yard**) или лесопилке (**timber yard**), если возможно), жетон навыка, рабочий любого цвета,  животное (любого вида на любом поле),  пшеницу или  любая часть контракта (и размещенный на контракте).  Маркер **не может** использоваться как контракт, домик или расширение.

### Процедура подсчета очков:

1. Подсчитайте **ресурсы**, которые Вы положили в течение игры на осенние тайлы, приносящие очки: сарай (**barn**), кузница (**blacksmith**), каменоломня (**stone yard**) и лесопилка (**timber yard**). (Ресурсы нельзя переместить на осенние тайлы, приносящие очки, в конце игры за исключением маркера первого игрока, который используют как ресурс.) Отложите посчитанные ресурсы в сторону, чтобы избежать двойного счета.
2.  Подсчитайте **овец** в овчарне (**sheep shelter**), помещенных туда по ходу игры. (Овец нельзя переместить в **овчарню** в конце игры.) Если у игрока также есть ткач (**weaver**), то он может не получать очки за одну овцу в **овчарне**, чтобы получить очки за поле с использованием **ткача**. Отложите посчитанных овец в сторону, чтобы избежать двойного счета.
3.  Подсчитайте каждое **поле**, на котором есть 1 или более **животных**: поле с 1 или более овец - 1 очко, 1 или более свиней - 2 очка, 1 или более коров - 3 очка. Дополнительные очки игрок получает, если владеет зимними тайлами ткача (**weaver**), трюфельной рощи (**truffle orchard**) и/или доярки (**dairy**). Животных нельзя перемещать в конце игры.
4. Если игрок владеет лодкой **Flipper**, он может улучшить один тайл в своей деревне. Если у игрока есть лодка **Flipper II**, то игрок получает одно расширение по своему выбору, которое можно положить на любой улучшенный тайл без расширения. В этих случаях игрок не платит за улучшения.
5. Подсчитайте **фиксированные очки** на тайлах и лодках, как указано в верхнем правом углу блока информации.
6.  Подсчитайте очки за **расширения** в зависимости от величины очков улучшенного тайла деревни, на котором лежит расширение.
7. **Переместите** миплы, жетоны навыков, оставшиеся ресурсы и мипл первого игрока (если он еще не использован) на оставшиеся зимние тайлы, тайлы лодок и  контракты, как Вы хотите.
8.  Получите по 7 очков за каждый выполненный **контракт** (или 10 очков, если у игрока есть лодка **White Wind II**).
9. Подсчитайте оставшиеся **зимние тайлы**.
10. Подсчитайте оставшиеся **тайлы лодок**. (Максимум очков, которые можно получить с лодки **Sea Breese** - 32, даже если домашний тайл игрока соединен более, чем с 5-ю реками.)
11. Подсчитайте **тайлы порядка хода** - 1 очко за каждый соседний тайл.
12. Получите по 1 очку за каждое **золото** (если оно еще не было посчитано, например, до 9-ти шт. у ювелира (**jeweller**)).

Побеждает игрок с наибольшей суммой очков. В случае ничьи побеждает игрок, который первым выбирал тайл лодки зимой.

## Очки в конце игры



### Процедура подсчета очков:

Подсчитайте **ресурсы** на осенних тайлах.

Подсчитайте овец в овчарне (**sheep shelter**)

Подсчитайте каждое **поле**, на котором есть 1 или более **животных**.

Если игрок владеет лодкой **Flipper**, он может улучшить один тайл. Если у игрока есть лодка **Flipper II**, то игрок получает одно расширение.

Подсчитайте **фиксированные очки** на тайлах

Подсчитайте очки за **расширения**

Подсчитайте очки за каждый выполненный **контракт**.

Подсчитайте **зимние тайлы**.

Подсчитайте **тайлы лодок**

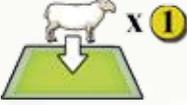
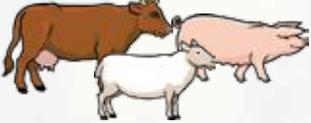
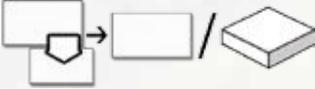
Подсчитайте **тайлы порядка хода**

Получите по 1 очку за каждое **золото**

Побеждает игрок с наибольшей суммой очков



Таблица для подсчета очков

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

## О тайлах подробнее

### Лодки

Каждый игрок получит по одной лодке в конце зимы. Лодки в *Keyflower – the Merchants* дают следующие награды и бонусы:



**Keyflower II** (2+ игроков). 3 золота, которые кладутся на домашний тайл игрока. Это золото не кладут на осенние тайлы, приносящие очки (сарай, кузница, каменоломня и лесопилка), т.к. ресурсы на эти тайлы следует положить до окончания игры. Но это золото можно положить на зимний тайл, чтобы выполнить контракт или просто сохранить золото для получения очков.



**Sea Bastion II** (2+). В конце **осени** игрок, владеющий **Sea Bastion II**, должен выбрать другую лодку,

которая еще не в игре, которой он заменит **Sea Bastion II** зимой. Так игрок сможет использовать свой самый лучший зимний тайл с помощью этих лодок. Если лодка на замену выбрана из *Keyflower*, обратитесь к правилам *Keyflower*.



**Sea Breese II** (3+). 2 очка за каждый зимний тайл в деревне игрока в конце игры. (Имейте ввиду, что тайлы порядка хода и лодок не считаются зимними тайлами).



**Flipper II** (4+). Игрок получает 1 расширение по своему выбору, которое можно положить на любой улучшенный

тайл, на котором еще нет расширения. Обычно эффект этого – удвоение очков этого тайла. Игрок не платит стоимость расширения, указанную на нем. Если в запасе не осталось расширений, то игрок его не получает. Также если у игрока нет улучшенных тайлов без расширений, то он не может разместить расширение. Зимние тайлы, например, **Keythedral**, нельзя улучшить, поэтому и расширения на них положить нельзя. Примечание: в конце игры рабочие перемещаются с тайлом деревни перед получением тайлами лодок своих зимних бонусов, поэтому игроку необязательно, чтобы цвет рабочих на тайлах совпадал.



**Invincible II** (5+). 2 очка за каждую иконку возможности улучшения игрока. Сюда включаются иконки на тайлах, например, на тайлах *Keyflower* – **паром (farrier)**, **дом (home)**, **конюшня (stable)** и **вагончик (wainwright)**, а также домики, построенные игроком. Эта сумма может быть удвоена, если игрок также владеет **лодкой 2b**.



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

### Тайлы деревни

#### Весна



**Химик (Assayer)**. Если этот тайл не улучшен, то игрок кладет рабочего на этот тайл и берет из запаса, если доступно, 1 из следующего: контракт, железо или камень. Если этот тайл был улучшен, игрок ставит на него рабочего и берет из запаса, если доступно, контракт и железо, и камень. Контракт игрок кладет за свою ширму. Любые ресурсы, полученные в собственной деревне игрока, кладутся на тайл **химика**. Любые ресурсы, полученные из деревни другого игрока или с тайла, выигранного в аукционе, кладутся на домашний тайл игрока.

#### Лето



**Бухгалтер (Bookkeeper)**. Если этот тайл не улучшен, то игрок ставит на него рабочего и берет или контракт или жетон навыка, если доступно. Если тайл улучшен, то игрок ставит на него рабочего и получает, если возможно, и контракт и жетон навыка. Игрок может посмотреть на жетон навыка прежде, чем решать, какой контракт взять. Контракт и/или жетон навыка кладутся за ширму игрока.

#### Осень



**Торговец (Merchant)**. Если этот тайл не улучшен, то игрок ставит на него рабочего, берет контракт и кладет его за свою ширму. Если тайл улучшен, то игрок может взять 2 контракта. Если игрок выбирает контракт лицом вниз, он может его посмотреть перед тем, как выбрать в2-й контракт. Если игрок выбрал контракт лицом вверх, он может положить контракт на замену перед выбором второго контракта.

#### Зима



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



**Строитель (Builder)**. Владелец тайла получает по 3 очка за каждое расширение, которым он владеет в конце игры.



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

## Варианты игры

### А. Вариант "Торговцы".

Выбирая лодки, берите только тайлы лодок из *Keyflower - the Merchants*.

**Весной, летом и осенью** играйте только с тайлами деревни из *Keyflower - the Merchants* плюс с таким количеством тайлов из базовой игры *Keyflower*, сколько требуется тайлов для каждого конкретного сезона.

Когда распределяете **зимние** тайлы, создайте стопку зимних тайлов, взяв 2 зимних тайла деревни из *Keyflower - the Merchants*, плюс такое количество тайлов из базовой игры *Keyflower*, сколько требуется для зимы, и распределите их как обычно.

### В. Вариант "Геймеры".

Полученных в начале игры рабочих игрок кладет за ширму, как обычно с любыми другими рабочими, вытянутыми из мешка, например, после активации **пивной, пивоварни, постоянного двора** или **таверны**. Любых других рабочих, а именно: полученных с лодок, проигранных ставок, тайлов своей деревни в конце сезона или любых зеленых рабочих (не вытянутых из мешка), кладет перед своей ширмой. Жетоны навыка, жетоны пшеницы  и контракты  также хранятся за ширмой. Жетоны навыков и контракты  можно хранить лицом вниз, если они так и были получены. В результате игра получится более напряженной. Но используйте такой вариант, если согласны все игроки..

### С. Вариант разных возможностей.

Если игроки разного уровня опыта в игру, то наименее опытным игрокам можно помочь, дав им в начале игры зеленого рабочего дополнительно к его обычным восьми рабочим.



## Авторы

Идея: **Себастьян Близдейл и Ричард Бриз.**

Художник: **Джульет Бриз.**

Дизайн: **Джасмин Боровски, Джо Бриз, Ричард Бриз и Хэтти Тросселл.**

Редактор: **Ричард Бриз.**

Перевод на голландский: **Мари-Хосе и Рональд ван Лент.**

Перевод на французский: **Людовик Жиме**

Перевод на немецкий: **Фердинанд Кетер**

Авторы хотели бы поблагодарить следующих людей за их помощь в проекте *Keyflower* и за тестирования расширения *Keyflower – the Merchants*:

Джонатан Бэджер, Тони Бойделл (который убедил на дать название «*Keyflower*»), Дженни Брэдбери, Дэвид Брейн, Джонатан Бриз, Стюарт Бриз, Марк Чешшер, Рой Кросс, Питер Дакворт, Каролин Эллиот, Андреас Франк, Джон Гилмор, Пол Гроган, Эндрю Хардинг, Ричард Харрис, Микко Хейкеля, Алан Хоу, Майк Хаттон, Мартин Литвуд, Пол Мэнсфилд, Алан Пол, Чарли Пол, Симми Пирутин, Мэттью Рид, Тони Росс, Майк Раффхэд, Майк Сиггинс, Грэм Стэплхерст, Айэн Винсент, Айэн Уилсон и Мэттью Вудкрафт.

Опубликовано в Октябре 2014:

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

**Соиздатели:**

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

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



Особая благодарность Hans Im Glück, которые позволили использовать их рабочих *Каркассона* (также известных как «миплы» или «киплы») и попросят, а также Lookout Games, что позволили использовать их коров и овец из «*Агриколы*».

Производителя прилагают все усилия, чтобы Ваша копия *Keyflower - the Merchants* была полностью укомплектована и в хорошем состоянии, но из-за большого количества копий коробок и компонентов случаются ошибки. В таких случаях:

Пожалуйста, свяжитесь с нами:

[Service@GameSalute.com](mailto:Service@GameSalute.com)  
или посетите [www.GameSalute.com/Replacements](http://www.GameSalute.com/Replacements),  
если Вы приобрели игру на территории **США**

или

[info@hutter-trade.com](mailto:info@hutter-trade.com)  
или посетите [www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)  
если Вы приобрели игру **в другой части света.**