

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## PRINCIPE DU JEU

Keyflower est un jeu pour deux à six joueurs qui se déroule en quatre manches, chacune représentant une saison: Printemps, Eté, Automne et finalement l'Hiver. Chaque joueur débute la partie avec une tuile Maison et une réserve de 8 pions Ouvrier répartis aléatoirement en 3 couleurs: rouge, bleu et jaune.

Grâce aux Pions Ouvrier de même couleur, les joueurs peuvent miser pour acquérir de nouvelles tuiles Village mises aux enchères. Mais ces pions leur serviront également à produire des Ressources, acquérir des Compétences, obtenir des Ouvriers supplémentaires et gagner des points de victoire. Les joueurs peuvent utiliser les tuiles leur appartenant mais également celles des autres joueurs ainsi que celles qui sont mises aux enchères !

Au Printemps, en Eté et en Automne, de nouveaux Ouvriers débarquent. Parmi eux, certains possèdent d'utiles Compétences dans le travail des Ressources clés, comme la pierre, le fer ou le bois. En Hiver, les joueurs devront enchérir pour remporter la tuile Bateau de leur choix, chaque tuile offrant des points de victoire selon une combinaison différente de Ressources, de Compétences et d'Ouvriers.

Keyflower offrira aux joueurs de nombreux défis et un plaisir renouvelé grâce à son astucieux système de jeu. La combinaison des tuiles Village étant différente à chaque partie, les joueurs doivent saisir les opportunités et savoir s'adapter pour utiliser au mieux leurs Ressources et augmenter les Compétences de leurs Ouvriers.

## Règles rapides

### Résumé du jeu

La partie se déroule en quatre saisons et débute au printemps.

Chaque joueur gère son village et débute la partie avec une tuile Maison et 8 pions Ouvrier.

Les pions Ouvriers sont utiles à la fois pour miser sur les tuiles Village mises aux enchères et pour générer et transporter des ressources en activant des tuiles.

Lors de chaque début de saison, de nouveaux Ouvriers débarquent du Keyflower et d'autres grands navires et de nouvelles tuiles sont disponibles pour les enchères.

Le joueur dont le village génère le plus de points de victoire à la fin des 4 saisons remporte la partie.

# Keyflower

## Contenu et symboles

### 64 tuiles hexagonales:

4 tuiles Ordre du tour



6 tuiles Bateau



6 tuiles Maison



48 tuiles Village (dont 4 tuiles Bateau Eté)



### 48 jetons Compétence



16 enclumes



16 pioches



16 scies



Jeton choisi par le joueur



Jeton du même type



Jeton aléatoire

Il y a 12 tuiles Village pour chacune des quatre saisons. Les tuiles de chaque saison sont identifiées par un symbole: Printemps, Eté, Automne et Hiver.

### 120 pions Ressource



48 or (jaune)



24 fer (noir)



24 pierre (gris)



24 bois (brun)

L'or peut, à tout moment durant la partie, être utilisé en remplacement de n'importe quelle ressource, y compris lors du décompte. L'or rapporte 1 point par pion à la fin de la partie.

### 141 Pions Ouvrier :



40 bleus



20 verts



40 rouges



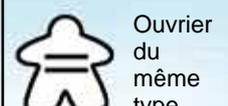
40 jaunes



1 violet représentant le premier joueur.



Ouvrier choisi par le joueur



Ouvrier du même type



Ouvrier aléatoire

### 6 écrans Maison (avec 12 pièces Cheminée).

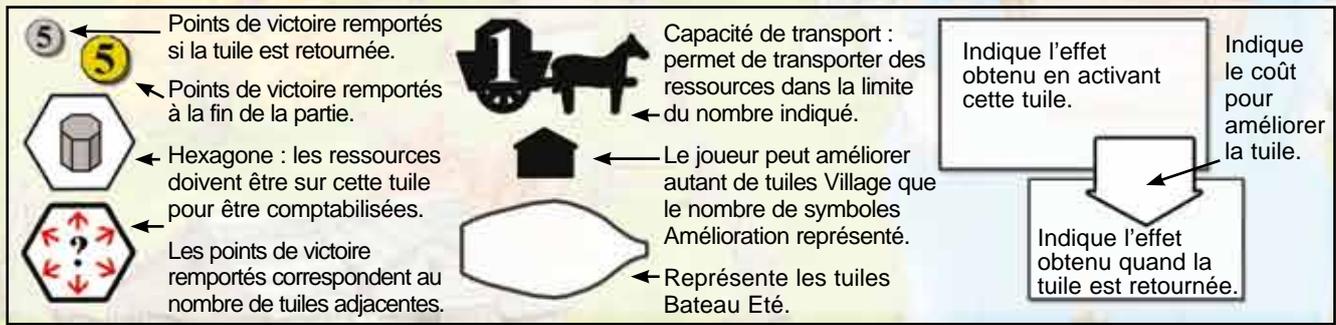


= Ressource choisie par le joueur

= Ressource du même type

12 sachets pour le rangement

1 sac noir en tissu (pour stocker les pions Ouvriers).



## Mise en place (les lettres font référence aux illustrations du dos de boîte)

- A** Placez les pions Ouvrier **bleus, rouges et jaunes** dans le sac en tissu.
- B** Placez tous les pions **Ouvrier verts** près de la zone de jeu.
- C** Triez les **pions Ressource** par type afin de créer une réserve générale.
- D** Placez les **jetons Compétence** face cachée près de la zone de jeu.
- E** Chaque joueur reçoit un **écran Maison**. Veillez à bien mettre en place les murs et le toit. Verrouillez votre construction grâce aux deux pièces Cheminée.
- F** Chaque joueur pioche au hasard et secrètement, 8 pions Ouvrier du sac (les couleurs des pions ne doivent pas être vues par les joueurs adverses) et les place derrière son écran.

Triez les **tuiles hexagonales** par type: Maison (6), Bateau (6), Ordre du tour (4), Printemps (12), Été (8 tuiles Village + 4 tuiles Bateau Été), Automne (12) et Hiver (12). Conseil : à la fin de la partie, rangez séparément les tuiles dans les sachets prévus à cet effet, vous n'aurez plus à faire le tri pour les prochaines parties.

- G** Chaque joueur reçoit aléatoirement une **tuile Maison** et la place devant son écran. Elle doit rester accessible aux autres joueurs.
- H** Le joueur qui reçoit la tuile Maison avec le plus petit numéro (Ex : Home 1) prend le **pion Ouvrier violet** : il sera le Premier Joueur de la première saison (Printemps).
- I** Le nombre de **tuiles Bateau** utilisées durant la partie est égal au nombre de joueurs. Le nombre indiqué sur la face initiale de chaque tuile indique aux joueurs les tuiles qui doivent être utilisées. Par exemple, pour 3 joueurs, on garde les deux tuiles marquées d'un 2+ et la tuile marquée d'un 3+. Placez les tuiles Bateau correspondantes en ligne, face initiale visible (face avec le numéro indiquant le nombre de joueurs), et orientées de manière à faire face au centre de la zone de jeu. Conseil : prenez connaissance des points de victoire indiqués au verso des tuiles Bateau. Placez sur chaque tuile Bateau, le nombre d'Ouvriers et de jetons Compétence (face visible) indiqué.

Le nombre et la face des tuiles Ordre du Tour utilisées durant la partie dépend du nombre de joueurs. Les joueurs sélectionnent les tuiles qui seront utilisées en se référant au nombre de joueurs (symbolisés par un pion Ouvrier noir) indiqué sur le haut des tuiles. Par exemple, pour une partie à 4 joueurs, il faut conserver les tuiles Ordre du tour portant les indications 4 joueurs, 3-6 joueurs et 4-6 joueurs.

- J** Placez les tuiles **Ordre du Tour** en ligne près des tuiles Bateau (face indiquant le nombre de joueurs de la partie en cours visible) et orientées vers le centre de la zone de jeu.

Placez un nombre de **tuiles Printemps** (piochées aléatoirement) tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessous au centre de la zone de jeu : le symbole Printemps doit être visible. Placez les tuiles en respectant le même angle que les tuiles Bateau et Ordre du Tour : chaque joueur se voit ainsi attribuer un côté de tuile.

En fonction du nombre de joueurs, chacun reçoit deux ou trois **tuiles Hiver** face cachée, tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessous et les garde face cachée derrière son écran. Les joueurs peuvent prendre connaissance discrètement de leurs tuiles.

Toutes les tuiles Maison, Bateau, Ordre du Tour, Printemps et Hiver en trop sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées durant la partie. Placez les **12 tuiles Été** et les **12 tuiles Automne** en 2 piles à côté de la zone de jeu. Elles serviront plus tard dans la partie.

Le nombre de tuiles hexagonales utilisées durant la partie est décrit ci-dessous:

Nombre de Joueurs	2	3	4	5	6
Tuiles Maison (1 par joueur)	2	3	4	5	6
Tuiles Bateau	2	3	4	5	6
Tuiles Ordre du Tour	1	2	3	4	4
Tuiles Printemps, Été et Automne	6	7	8	9	10
Tuiles Hiver (par joueur)	3	3	3	2	2

## Mise en place : résumé

Placez les pions Ouvrier bleus, rouges et jaunes dans le sac noir.

Placez les pions Ouvrier verts, les pions Ressource et les jetons Compétence face cachée sur le côté de la zone de jeu.

Chaque joueur reçoit un écran Maison et pioche secrètement 8 pions Ouvrier dans le sac.

Triez les tuiles hexagonales par type: Maison, Bateau, Ordre du tour, Printemps, Été, Automne et Hiver.

Chaque joueur pioche au hasard une tuile Maison. Le joueur qui a reçu la tuile avec le plus petit numéro prend le pion Ouvrier violet Premier Joueur.

Placez en ligne, sur le côté de la zone de jeu, un nombre de tuiles Bateau égal au nombre de joueurs. Placez le nombre de pions Ouvrier et de jetons Compétence, face visible, comme indiqué sur chaque tuile Bateau.

Placez en ligne, à proximité des tuiles Bateau, un nombre de tuiles Ordre du Tour, tel qu'indiqué dans le tableau, la face « nombre de joueurs » visible.

Placez un nombre de tuiles Printemps au centre de la zone de jeu tel qu'indiqué dans le tableau, face symbole Printemps visible.

Chaque joueur reçoit deux ou trois tuiles Hiver, face cachée, tel qu'indiqué dans le tableau p.2.

Placez les tuiles Été et Automne en deux piles distinctes. Elles seront utilisées plus tard dans la partie.

Référez-vous au tableau ci-contre pour déterminer le nombre de tuiles qui seront utilisées durant la partie en fonction du nombre de joueurs.

## Début de saison

Le joueur qui a reçu la **tuile Maison** avec le plus petit numéro débute la partie (Printemps) : il prend le **pion violet Premier Joueur**.



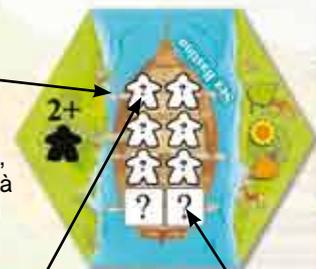
Lors de l'**Été**, l'**Automne** et l'**Hiver**, le premier joueur de la saison sera le joueur qui, lors de la saison précédente, aura remporté l'enchère pour la tuile Premier Joueur (**tuile avec le symbole violet Premier Joueur**).



- A chaque nouvelle saison, retournez les **tuiles Bateau** sur la face comportant le symbole correspondant à la saison en cours.

- En **Été** et en **Automne**, placez le nombre de nouveaux pions Ouvrier (depuis le sac) et les jetons Compétence, face visible,

indiqués sur les tuiles Bateau. Dans le cas rare où il n'y a plus suffisamment de pions Ouvrier dans le sac, remplissez les Bateaux dans l'ordre, un pion Ouvrier à la fois. Durant l'**Hiver**, aucun nouvel Ouvrier ni aucun Jeton Compétence ne sont placés sur les Bateaux.



- En **Été** et en **Automne**, placez au centre de la zone de jeu le nombre de **tuiles Village** indiqué sur le tableau en page 2. Les tuiles sont placées sur la face marquée du symbole de la saison en

cours. Notez que les quatre tuiles Bateau Été comportent un symbole Été sur les deux faces : la face visible de ces tuiles est donc choisie au hasard (les tuiles Bateau Été ne peuvent pas être retournées ou améliorées). Toutes les tuiles excédentaires sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées durant la partie.



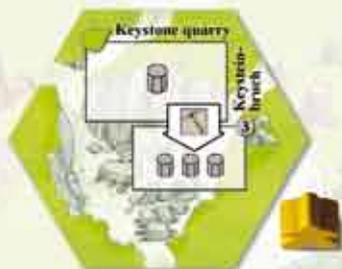
- En **Hiver**, chaque joueur sélectionne une ou plusieurs tuiles Hiver parmi celles qu'il a reçues lors de la mise en place et les met dans sa main. Chaque joueur révèle simultanément le nombre de tuiles qu'il a sélectionné, sans les révéler, et les empile, face cachée, au centre de la zone de jeu. Les tuiles sont ensuite mélangées (s'il y a plus de deux joueurs), toujours face cachée puis retournées. Les joueurs placent les tuiles ainsi dévoilées au même endroit que les tuiles des saisons précédentes. Les tuiles non utilisées sont remises dans la boîte.

A son tour, un joueur utilise un ou plusieurs pions Ouvrier pour :

1. **enchérir** sur une tuile Village ou une tuile Ordre du Tour\* (voir Enchérir p.4), pour essayer de l'obtenir en fin de saison.

Ou

2. **activer** une tuile Village et en appliquer immédiatement son effet (voir p.5 Production et p.6 Transport et amélioration).



\* Remarque : pour remporter la cargaison des Bateaux, les joueurs n'enchérissent pas directement avec leurs Pions Ouvrier sur les tuiles Bateau. Ce sont les enchères sur les tuiles Ordre du Tour qui déterminent dans quel ordre chaque joueur choisira le contenu d'un des Bateaux.

Le jeu se déroule dans le sens horaire et continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé successivement. Par conséquent, un joueur qui a déjà passé peut réaliser de nouvelles actions tant que tous les autres joueurs n'ont pas encore passé

## Début de saison : résumé

Le joueur qui a reçu la tuile Maison avec le plus petit numéro débute la partie (Printemps) et prend le pion violet Premier Joueur.

En Été, Automne et en Hiver, le premier joueur est celui qui, lors de la saison précédente, a remporté l'enchère de la tuile Premier Joueur.

Retournez les tuiles Bateau pour révéler le symbole de la nouvelle saison.

En Été et en Automne, placez les nouveaux pions Ouvrier et les jetons Compétence sur les tuiles Bateau.

En Été et en Automne, placez au centre de la zone de jeu le nombre de tuiles Village indiqué sur le tableau de la page 2.

En Hiver, chaque joueur sélectionne une ou plusieurs tuiles Hiver parmi celles qu'il a reçues lors de la mise en place.

Pendant son tour, le joueur place un ou plusieurs pion(s) Ouvrier sur un seul lieu et choisit:

1. de miser sur une tuile Village ou une tuile Ordre du Tour (voir p.4)

ou

2. d'activer une tuile Village (voir p.5 et 6).

Note : les joueurs peuvent également passer leur tour.

Le tour se déroule dans le sens horaire et se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé successivement. (Voir p.7 : Fin de saison)

# Enchérir

## Tuiles Village

Pour agrandir leur village, les joueurs doivent gagner des tuiles Village mises aux enchères en misant leurs Pions Ouvriers.

1. Un joueur choisit sur quelle tuile Village ou tuile Ordre du Tour il veut enchérir et place sur son côté de la tuile un ou plusieurs pions Ouvriers. Les Ouvriers sont pris depuis sa réserve derrière son écran ou depuis une ou plusieurs de ses enchères perdantes. Un joueur ne peut pas retirer des Pions Ouvriers d'une tuile sur laquelle il est meilleur enchérisseur.



2. Tous les pions Ouvriers utilisés pour enchérir sur une tuile doivent être de la même couleur que les Ouvriers déjà misés par les autres joueurs ou ceux déjà présents sur la tuile (pions Ouvriers placés pour activer la tuile voir p.5 et 6).  
Note : s'il n'y a pas encore d'Ouvrier présent sur ou à côté de la tuile c'est le premier Ouvrier placé qui déterminera la couleur de l'enchère.



3. Si un autre joueur a déjà misé sur une tuile alors la nouvelle enchère doit être supérieure pour être valide. Il n'y a pas de nombre maximum de pions Ouvriers pouvant être utilisé pour enchérir.

4. Le tour d'un joueur peut consister à ajouter plus de pions Ouvriers sur une enchère qu'il mène déjà.

5. Un joueur dont une enchère est perdante peut bouger les Ouvriers concernés ailleurs, (pour enchérir sur une autre tuile ou l'activer) mais il doit les déplacer tous ensemble.

Il peut également augmenter le nombre d'Ouvriers de sa mise en ajoutant d'autres pions Ouvriers ayant perdu d'autres enchères ou/et des pions Ouvriers pris depuis sa réserve derrière son écran ; attention, les pions Ouvriers misés ne peuvent jamais être récupérés derrière l'écran du joueur avant la fin d'une saison.

## Tuiles Ordre du Tour

Les joueurs peuvent aussi enchérir sur les tuiles Ordre du Tour en plaçant des pions Ouvriers de la même façon que pour les tuiles Villages. Par contre ces tuiles ne seront pas ajoutées au village des joueurs en fin de saison, excepté à la fin de l'Hiver. Les tuiles Ordre du Tour déterminent l'ordre dans lequel les joueurs vont choisir les Ouvriers et les jetons Compétence disponibles à bord des Bateaux, elles déterminent également qui sera le Premier Joueur pour la saison suivante.

Un joueur peut enchérir sur plus d'une tuile Ordre du Tour mais il ne pourra recevoir les Ouvriers et les jetons Compétence que d'un seul Bateau. En **Hiver**, les joueurs qui remportent une enchère sur une tuile Ordre du Tour la conservent et l'ajoutent à leur village : il est possible de remporter plusieurs tuiles Ordre du Tour.



4

## Résumé des enchères :

Un joueur enchérit sur une tuile Village en plaçant un ou plusieurs pions Ouvriers sur son côté de la tuile.

Tous les pions Ouvriers utilisés pour enchérir doivent être de la même couleur que les pions Ouvriers déjà misés sur la tuile par les adversaires ou de la même couleur que les Ouvriers déjà présents sur la tuile. S'il n'y a pas encore d'Ouvrier présent sur ou à côté d'une tuile c'est le premier Ouvrier placé qui déterminera la couleur de l'enchère.

Le nombre de pions Ouvriers utilisés pour enchérir doit être supérieur à l'enchère précédente.

Si la mise d'un joueur a été surenchérie, ce joueur peut soit déplacer l'intégralité des pions Ouvriers de son enchère sur une autre tuile, soit renforcer sa mise en ajoutant d'autres pions Ouvriers.

Attention : si un joueur choisit d'utiliser des Ouvriers d'une enchère perdante pour procéder à un échange cela ne multipliera pas les Ressources obtenues. Le groupe compte comme pour 1 Ouvrier.

( Exemple : un joueur active la tuile Foire et décide de mettre dans le sac un groupe de 3 Ouvriers rouges provenant d'une enchère perdante. Il n'obtient en échange qu'un seul Ouvrier vert ou 2 si la tuile est améliorée.)

En fin de saison, les joueurs ayant remporté une enchère gagneront la tuile correspondante. Les Tuiles Village viendront agrandir les villages des joueurs les ayant remportées. (Voir p.7 : Fin de saison)

## Tuiles Ordre du Tour :

On enchérit sur les tuiles Ordre du Tour de la même manière que pour les tuiles Village.

Les tuiles Ordre du Tour déterminent l'ordre dans lequel les joueurs vont choisir les Ouvriers et les jetons Compétence à bord des Bateaux et elles déterminent également qui sera le Premier Joueur de la saison suivante.

## Production

Un joueur peut acquérir des Ressources, des Compétences, et des Ouvriers supplémentaires en activant une tuile, c'est à dire en plaçant des pions Ouvriers sur les tuiles de son propre village, sur les tuiles Villages des autres joueurs et, sauf en Hiver, sur les tuiles mises aux enchères pour cette saison.

Si, lors d'une saison, une tuile est activée pour la première fois alors le joueur place un (ou plusieurs, voir ci dessous\*) pion Ouvrier sur cette tuile.

Si la tuile que le joueur veut activer est une tuile de la saison en cours (donc mise aux enchères), alors le pion Ouvrier utilisé par le joueur qui souhaite l'activer doit être de la même couleur que les Pions Ouvriers déjà misés pour la tuile, s'il y en a.



Un joueur peut activer une tuile qui a déjà été activée précédemment : il place deux\* pions Ouvriers de la même couleur que le pion Ouvrier déjà présent sur la tuile. Un joueur peut activer la tuile une troisième fois en plaçant trois Ouvriers de la même couleur que les Ouvriers déjà placés. Il ne peut pas y avoir plus de six Ouvriers sur une tuile lors d'une même saison.

Quand un joueur active une tuile, il reçoit immédiatement le bonus indiqué sur cette tuile :

1. Toutes les Ressources produites dans son propre village sont placées sur la tuile qui a généré ces Ressources.
2. Toutes les Ressources produites dans un village adverse ou sur une tuile mise aux enchères sont placées sur la tuile Maison du joueur.
3. Tous les jetons Compétence acquis sont pris dans la pile et sont placés derrière l'écran du joueur.
4. Les symboles "ouvrier blanc avec un point d'interrogation" présents sur la tuile indiquent que les Ouvriers sont piochés au hasard dans le sac et placés derrière l'écran du joueur.
5. Les Ouvriers verts sont pris dans la réserve et placés derrière l'écran du joueur.

Dans le cas rare où il n'y a pas assez de Ressources, Ouvriers ou jetons Compétence du type produit, alors les joueurs ne reçoivent que ce qui est disponible. Avant d'activer une tuile, les joueurs sont autorisés à soupeser le sac noir pour estimer combien de Pions Ouvrier il reste dedans. Le nombre restant de Pions Ouvrier verts, Ressources et jetons Compétence peut être vu par les joueurs avant activation. Si la réserve de pions Ouvrier Verts est épuisée, il n'est pas possible d'en prélever depuis le sac.

\* Un joueur peut placer plus de pions Ouvriers que ceux normalement requis : c'est le cas, par exemple, s'il déplace les Ouvriers d'une ou plusieurs enchères perdantes (ces pions Ouvriers devant être déplacés tous ensemble) ou si le joueur souhaite gêner ses adversaires en les empêchant d'activer cette tuile. Chaque nouvelle activation d'une tuile requiert au moins un pion Ouvrier de plus que ceux utilisés précédemment. Donc, si le coût initial d'activation est de 2 pions Ouvriers, alors l'activation suivante coûtera un minimum de 3 pions Ouvriers. Dans ce cas, la tuile ne pourra pas être activée une troisième fois car il y aura déjà 5 pions Ouvriers sur la tuile or le nombre maximum de pions Ouvriers autorisé sur une tuile lors d'une même saison est de 6. Si le coût initial de l'activation est de 3 pions Ouvriers, alors la tuile ne pourra plus être activée durant cette saison.

## Production : résumé

Les Ouvriers d'un joueur peuvent être placés sur les tuiles de son propre village, d'un village adverse et sur les tuiles mises aux enchères.

Si une tuile est activée pour la première fois, le joueur place un pion Ouvrier sur la tuile concernée.

Un joueur peut activer une tuile une seconde fois pour produire : il place deux Pions Ouvriers sur la tuile (pour une troisième fois, il place trois Pions Ouvriers). Les Pions Ouvrier ainsi placés doivent être de la même couleur que ceux déjà présents sur la tuile.

S'il y a déjà des enchères sur la tuile, alors les pions Ouvriers utilisés pour activer la tuile devront être de la même couleur que ceux déjà présents.

1. Les ressources produites dans son propre village sont placées sur la tuile qui a généré ces ressources.
2. Les ressources produites ailleurs sont placées sur la tuile Maison du joueur.
3. Les jetons Compétence acquis sont placés derrière l'écran du joueur.
4. Les pions Ouvrier générés sont placés derrière l'écran du joueur.

Dans le cas rare où il n'y a pas assez de Ressources, Ouvriers ou jetons Compétence du type produit, alors les joueurs ne reçoivent que ce qui est disponible

## Transport et amélioration

Les tuiles Village (excepté les tuiles Bateau Été et les tuiles d'Hiver) peuvent être améliorées : elles sont alors retournées. Les améliorations disponibles sont indiquées sur la face initiale de la tuile, dans le petit encart inférieur.

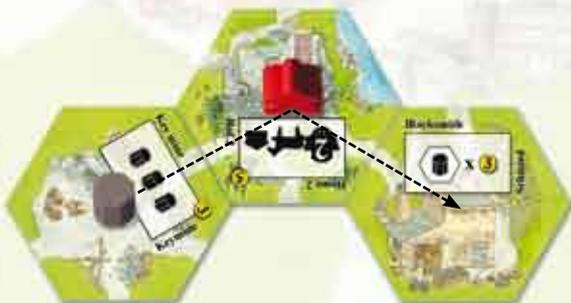
Le coût de l'amélioration est indiqué dans le cadre Amélioration (flèche entre l'encart du haut et celui du bas).

Les tuiles Maison et les tuiles Transport : Maréchal-ferrant (Farrier), Ecurie (Stable) et Fabricant de chariots (Wainwright) permettent chacun de transporter des Ressources et d'améliorer des tuiles. Afin d'améliorer une tuile, un joueur place un pion Ouvrier sur l'une des tuiles Transport (ou 2 ou 3 si la tuile Transport a déjà été activée durant cette saison). Le joueur peut ensuite déplacer le nombre de Ressources



indiqué sur la tuile Transport et peut améliorer une ou deux tuiles Village de son propre village, suivant le nombre de symboles Amélioration indiqué.

Le transport de Ressources doit se faire via les routes. Le nombre de Ressources indiqué sur la tuile Transport correspond à la capacité de Transport de la tuile. Les Ressources peuvent être divisées et déplacées sur plusieurs tuiles distinctes. Par exemple, si la capacité de transport est de deux, alors deux Ressources peuvent être déplacées via une route sur une tuile adjacente ou une ressource peut être déplacée sur une tuile adjacente et la seconde sur une autre ou une ressource peut être déplacée de deux tuiles.



Les Ressources nécessaires à l'amélioration d'une tuile Village doivent être présentes sur cette tuile au moment de son amélioration. Les Ressources utilisées sont replacées dans la réserve générale.

Les jetons Compétence nécessaires pour une amélioration doivent être pris derrière l'écran du joueur : après utilisation, ils sont replacés, face cachée, dans la réserve générale.

Quand une tuile est améliorée, les Ressources et les pions Ouvriers présents sur cette tuile, et qui n'ont pas été nécessaires à son amélioration, ne sont pas défaussés : ils restent en place sur la tuile. Quand elle est retournée, l'orientation de la tuile Village doit être la même que son orientation initiale.

## Transport et amélioration : résumé

Les tuiles Village peuvent être améliorées : elles sont alors retournées.

Le coût d'une amélioration est indiqué dans le cadre Amélioration.

Pour transporter des ressources et/ou améliorer des tuiles, placez un ou plusieurs Ouvriers sur l'une des tuiles Maison ou tuiles Transport. Ces tuiles indiquent combien de ressources peuvent être transportées et combien de tuiles peuvent être améliorées.

Le transport de ressources doit se faire via des routes.

Le nombre de ressources indiqué sur la tuile Transport correspond à une capacité de transport : les ressources peuvent être divisées et déplacées sur des tuiles différentes.

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

Les jetons Compétence nécessaires pour l'amélioration doivent être pris derrière l'écran du joueur.

Les ressources non nécessaires pour l'amélioration restent en place sur la tuile améliorée. L'orientation de la tuile Village doit être la même que celle avant amélioration.

## Fin de saison

La saison se termine quand tous les joueurs ont passé successivement. Les joueurs procèdent ainsi :

### 1. Enchères perdues

Tous les joueurs reprennent les pions Ouvriers qu'ils ont misés (sur les côtés des tuiles) et qui n'ont pas remporté d'enchères : ils les replacent derrière leur écran.

### 2. Tuiles Village sans enchère

Les tuiles Village sans enchère sont retirées et remises dans la boîte de jeu. Les Ouvriers (y compris les verts) présents sur ces tuiles sont remis dans le sac.

### 3. Enchères gagnées

En commençant par le premier joueur (pour éviter toute confusion) et ensuite en sens horaire, chaque joueur :

- Prend les tuiles Village dont il a remporté l'enchère et les Ouvriers placés dessus.
- Met dans le sac les Ouvriers (y compris les verts) qu'il a utilisés pour remporter la ou les enchères.

### 4. Prendre les pions Ouvrier de son village

Les Ouvriers utilisés sur les tuiles Village d'un joueur (pour leur activation) sont récupérés et placés derrière son écran.

Remarque: les pions Ouvrier placés derrière l'écran du joueur durant l'Hiver seront disponibles pour la fin de partie et pour les décomptes.

### 5. Tuiles Ordre du Tour

#### a. Printemps, Été et Automne:

- Le joueur qui a remporté la tuile Ordre du Tour 1 prend les Ouvriers et les jetons Compétence du Bateau de son choix. Les pions Ouvrier et les jetons sont placés derrière l'écran du joueur.

- Le ou les joueurs qui ont remporté les tuiles Ordre du Tour numéro 2, 3 et 4 (si applicable) font ensuite de même. Les joueurs n'ayant pas enchéri choisissent ensuite les cargaisons des Bateaux, parmi celles qui restent, dans le sens horaire du tour en partant du premier joueur. Si aucun joueur n'a enchéri pour la tuile Nouveau Premier Joueur, le premier joueur actuel le reste mais uniquement pour cette phase de jeu (choix d'une cargaison) et prend la cargaison de son choix. Un joueur peut prendre la cargaison d'une seule tuile Bateau même s'il a remporté plusieurs enchères pour les tuiles Ordre du Tour.

- Quand la tuile Ordre du Tour déterminant le premier joueur est résolue, le joueur ayant remporté l'enchère prend immédiatement le pion violet et devient nouveau premier joueur.

- Si aucun joueur n'a enchéri pour la tuile avec le symbole Premier Joueur alors, après que tous les joueurs ont pris leurs Ouvriers et jetons Compétence sur les Bateaux, le joueur à gauche du Premier Joueur devient le nouveau Premier Joueur et prend le marqueur violet.

- Placez, dans le sac, les Ouvriers utilisés pour les enchères des tuiles Ordre du Tour (y compris les Ouvriers verts).

#### b. Hiver

- Il n'y a pas de nouveaux Ouvriers ou jetons Compétence qui arrivent sur les Bateaux.
- Le joueur qui a remporté l'enchère pour la tuile Ordre du Tour numéro 1 prend cette tuile et une tuile Bateau de son choix. Le ou les joueurs qui ont remporté les enchères pour les tuiles Ordre du Tour numéro 2,3 et 4 (si applicable) font de même. Si un joueur remporte plus d'une tuile Ordre du Tour alors il prend ces tuiles Ordre du Tour mais pas d'autre tuile Bateau.
- Puis, en sens horaire et en partant du Premier Joueur, les joueurs qui n'ont pas remporté de tuiles Ordre du Tour sélectionnent un Bateau parmi ceux qui restent. En Hiver, dans les cas rares où aucun joueur n'a misé pour la tuile Nouveau Premier Joueur, le premier joueur actuel reste le premier joueur pour la phase de choix des Bateaux puis il passe le pion Premier Joueur à son voisin de gauche.
- Les joueurs placent dans leur village les tuiles Ordre du Tour et les tuiles Bateau qu'ils ont remportées. (voir p.6 Aggrandir son Village)

## Fin de saison : résumé

1. Reprendre les pions Ouvrier faisant partie d'une enchère perdue.

2. Retirer les tuiles Village pour lesquelles il n'y a eu aucune enchère.

3. En suivant le sens horaire chaque joueur :

a. prend les tuiles dont il a remporté l'enchère et les pions Ouvrier placés dessus.

b. place, dans le sac, les pions Ouvrier utilisés pour remporter la ou les enchères.

4. prend les Ouvriers utilisés sur les tuiles de son Village et les place derrière son écran.

5a. Tuiles Ordre du Tour (Printemps, Été et Automne) :

en respectant l'ordre des tuiles Ordre du Tour, les joueurs prennent les Ouvriers et les jetons Compétence du Bateau de leur choix.

Le joueur qui a remporté l'enchère pour la tuile Ordre du Tour avec le symbole Premier Joueur prend le pion violet Premier Joueur.

Dans l'ordre du tour en cours les joueurs qui n'ont pas remporté de tuiles Ordre du Tour sélectionnent la cargaison d'un Bateau parmi ceux restants.

5b. Tuiles Ordre du Tour (Hiver) :

en respectant l'ordre des tuiles Ordre du Tour, les joueurs ajoutent à leur village les tuiles Ordre du Tour dont ils ont remporté l'enchère et un seul des Bateaux restants.

Dans l'ordre du tour en cours les joueurs qui n'ont pas remporté de tuiles Ordre du Tour sélectionnent un Bateau parmi ceux restants.

Les joueurs ajoutent les tuiles à leur Village.

## 6. Agrandir son village

Une fois les enchères résolues, les joueurs ajoutent simultanément les tuiles qu'ils ont remportées à leur village : tuiles Village et en Hiver également tuiles Ordre du Tour et tuiles Bateau.

Les côtés des tuiles qui sont adjacents: **A** Route, **B** Champ et **C** Eau, doivent correspondre.

Notez que les tuiles Maison **D** comptent chacune cinq routes, **E** les 12 tuiles Printemps comportent chacune quatre routes, **F** les 8 tuiles Été (sans Bateau) possèdent chacune trois routes, **G** les 4 tuiles Bateau Été n'ont pas de route, **H** les 12 tuiles Automne possèdent deux routes et **I** les tuiles Hiver ont une route.



**J** Dans les parties de 3 à 6 joueurs, il est recommandé aux joueurs de ne pas placer de tuiles avec des routes sur les deux côtés adjacents au côté Eau de leur tuile Maison : cela pourrait empêcher le placement de certaines tuiles et les empêcher notamment, de marquer le bonus de la tuile Bateau Sea Breeze s'ils venaient à l'acquérir.

**K** Les tuiles Bateau (y compris les Bateaux Été) ne doivent pas obligatoirement être placées de manière à ce que leurs côtés Eau soient connectés.

Les Ressources ne peuvent être transportées que via des routes, à moins qu'elles ne soient produites à l'extérieur du village du joueur. Dans ce cas elles arrivent directement sur sa tuile Maison. Les joueurs doivent donc essayer de placer **L** les tuiles nécessitant des Ressources pour être améliorée près **M** des tuiles produisant des Ressources.

Une fois placées, les tuiles ne peuvent plus être repositionnées.

Après avoir résolu les enchères et agrandi leur village, les joueurs entament une nouvelle saison voir p.3 (exception pour l'Hiver voir fin de partie p.9)

## Agrandir son village : résumé

Les joueurs ajoutent simultanément les tuiles qu'ils ont remportées à leur village.

Les côtés des tuiles adjacentes doivent correspondre (Route/ Route - Champ/Champ - Eau/Eau).

Les tuiles Bateau ne doivent pas obligatoirement être placées de manière à ce que leurs côtés Eau soient connectés.

Les Ressources peuvent seulement être transportées via les routes. Si les Ressources sont obtenues à l'extérieur de son propre village, elles sont alors transportées directement sur sa tuile Maison.

Une fois placées, les tuiles ne peuvent plus être repositionnées.

Après avoir résolu les enchères et agrandi leur village, les joueurs entament une nouvelle saison voir p.3 (exception pour l'Hiver voir fin de partie p.9) .

## Fin de la partie et décompte

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

Les joueurs vont maintenant marquer des points pour les tuiles présentes dans leur village et pour leurs pions Or.



Seules les Ressources placées durant la partie sur les tuiles Automne : **Grange** (Barn), **Forgeron** (Blacksmith), **Dépôt de pierre** (Stone yard) et **Dépôt de bois** (Timber yard) doivent être déjà présentes sur ces tuiles pour le décompte. (Aucune ressource ne pourra être ajoutée sur ces tuiles par la suite)

Notez que l'or présent sur ces mêmes tuiles peut remplacer n'importe quelle ressource qui leur est nécessaire. Cependant, si de l'or est utilisé sur ces tuiles, il ne sera plus utilisé pour le décompte.

En effet chaque élément (Ressources, jeton Compétence et pion Ouvrier) ne peut être pris en compte qu'une seule fois.

Les autres Ressources, Compétences et Ouvriers peuvent être placés au choix des joueurs sur les tuiles nécessitant des Ressources : aucun transport n'est alors requis. Chaque élément ne peut être décompté qu'une seule fois et ne peut être attribué qu'à une seule tuile Bonus. Par exemple, un Ouvrier ne peut pas être alloué à la fois à l'**Apothicaire** (Apothecary) et à la **Guilde des Artisans** (Craftsman's guild) et une ressource ne peut pas être allouée à la fois au **Moulin à eau** (Watermill) et au **Moulin à vent** (Windmill).



Pour toutes les tuiles décomptées, à l'exception de la **Cathédrale de Key** (Keythedral), le bonus de fin de partie peut être marqué plusieurs fois si le joueur a suffisamment de Ressources, de Compétences ou d'Ouvriers.



Pour le décompte final, le **pion violet Premier Joueur** peut être utilisé par le joueur qui l'a en sa possession comme une Ressource, une Compétence ou un Ouvrier de n'importe quelle couleur, il peut même être placé sur la **Grange** (Barn), le **Forgeron** (Blacksmith), le **Dépôt de pierre** (Stone yard) et le **Dépôt de bois** (Timber yard).



Les **pions Or** rapportent un point chacun s'ils n'ont pas déjà été utilisés pour obtenir des points d'une tuile. Par exemple, si un pion Or est alloué au **Joailleur** (Jeweller) pour obtenir 2 points, il ne rapporte pas 1 point supplémentaire en tant que ressource Or.

Le joueur avec le plus de points est déclaré **vainqueur**. En cas d'égalité il y a plusieurs vainqueurs.

## Fin de la partie et décompte : résumé

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

Les joueurs marquent maintenant des points pour les tuiles présentes dans leur village et pour leurs pions Or.

Les Ressources placées durant la partie sur les tuiles Grange, Forgeron, Dépôt de pierre et Dépôt de bois, sont conservées sur ces tuiles pour le décompte.

Toutes les autres Ressources, les Compétences et les Ouvriers sont placés sur les tuiles nécessitant des Ressources, à la convenance du joueur. Chaque élément ne peut être décompté qu'une seule fois et ne peut être alloué qu'à une seule tuile Bonus.

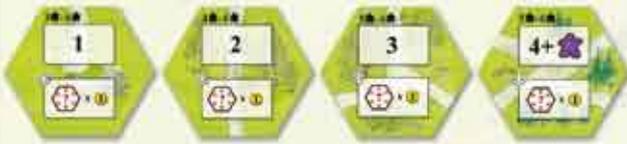
Le marqueur violet Premier Joueur peut être utilisé comme une Ressource, comme une Compétence ou comme un Ouvrier de n'importe quelle couleur.

Les pions Or rapportent un point chacun s'ils n'ont pas déjà été utilisés pour remporter les points d'une tuile.

Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

## Détail des Tuiles Village

### Tuiles Ordre du Tour



Il y a quatre tuiles Ordre du Tour. En fonction du nombre de joueurs, certaines de ces tuiles ne seront pas utilisées durant la partie. La face sur laquelle la tuile utilisée sera placée dépend également du nombre de joueurs. Les symboles noirs Ouvrier sur le haut des tuiles indiquent dans quelle configuration la tuile est utilisée et sur quelle face elle doit être jouée. Les tuiles sont placées tel qu'indiqué dans la Mise en place, page 2.

Le nombre dans le cadre du haut indique dans quel ordre les joueurs vont sélectionner le contenu des Bateaux durant le Printemps, l'Été et l'Automne et dans quel ordre ils vont sélectionner le Bateau qu'ils vont placer dans leur village à la fin de l'Hiver.

La tuile Premier Joueur permet de déterminer qui va être le premier joueur de la saison suivante (Été, Automne et Hiver) : le joueur qui remporte l'enchère pour cette tuile prend le pion Premier Joueur. A la fin de l'Hiver, le joueur qui remporte la tuile où figure le symbole Premier Joueur (pion violet) prend le pion violet Premier Joueur qu'il pourra utiliser tel qu'indiqué page 9.

En Hiver, un joueur peut remporter plus d'une tuile Ordre du Tour : elles sont placées dans son village. Lors du décompte, le propriétaire de chaque tuile remporte 1 point pour chaque tuile qui entoure sa/ ses tuile(s) Ordre du Tour.

Note : une tuile Village placée entre 2 tuiles Ordre du tour sera donc décomptée 2 fois (une fois pour chaque tuile Ordre du Tour connectée).

Attention : à moins que le joueur ne possède également le Bateau Été 2a, tous les côtés des tuiles doivent correspondre: Route, Champ, Eau.

### Bateaux

Chaque joueur reçoit un Bateau à la fin de l'Hiver. Chaque Bateau rapporte des points de victoire à son propriétaire :



**Keyflower (2+).** le joueur marque autant de points que la somme de la capacité totale de transport de son Village. (Ce total peut être doublé avec le Bateau 2b.)



**Sea Bastion (2+).** rapporte 1 point pour chacune des tuiles formant la plus grande boucle de son Village, (chaîne de routes continue sur laquelle on peut revenir au point de départ sans passer deux fois par le même côté d'une tuile). Une même tuile ne compte qu'une seule fois.



**Sea Breese (3+).** le joueur marque les points tel qu'indiqué sur la tuile en fonction du nombre de Bateaux (y compris les Bateaux Été) connectés par leur côté Eau, au côté Eau de sa tuile Maison.

Remarques: 1. évitez de placer des tuiles avec des routes autour du côté Eau de vos tuile Maison (sauf si vous avez la tuile Bateau 2a). (Voir le schéma en page 8.) 2. Les côtés Eau des tuiles Bateau ne doivent pas obligatoirement être connectés entre eux mais, dans le cas du Sea Breese, ces tuiles Bateau ne rapporteront pas de points si elles ne le sont pas.

**Flipper (4+).** le joueur qui le possède peut retourner une tuile de son village sans avoir à payer le coût de l'amélioration. Le Flipper rapporte également 2 points de victoire.



**Invincible (5+).** rapporte 5 points de victoire.



**White Wind (6).** le joueur qui le possède marque 1 point pour chaque pion Ouvrier que le joueur possède à la fin de la partie, aussi bien ceux présents dans son village durant l'Hiver que ceux restés inactifs dans sa réserve. Attention, chaque pion Ouvrier ne peut être décompté qu'une seule fois. S'il est déjà utilisé pour le décompte des tuiles Apothicaire (Apothecary), Guilde des artisans (Craftsman's guild), Marché de Key (Key Market) ou Salle des fêtes (Village hall), il ne sera pas pris en compte pour le White Wind.

### Bateaux Été

Les tuiles Bateau Été sont jouables sur les deux faces (chacune porte un symbole Saison). La face jouée est choisie au hasard, au moment où les tuiles Été apparaissent dans la partie. La tuile n'est jamais améliorée ou retournée. Quand elle est dans le village d'un joueur, la tuile donne à ce joueur une capacité unique. Le joueur n'a pas besoin de placer un Ouvrier sur la tuile afin d'obtenir l'effet. Les capacités données par les Bateaux ne peuvent pas être utilisées par les autres joueurs.



**Bateau 1a.** Quand un joueur prend les Ouvriers d'un Bateau à la fin de l'Été et de l'Automne, il récupère deux Ouvriers supplémentaires du sac. De la même façon, quand un joueur prend une tuile Bateau à la fin de l'Hiver, il récupère deux Ouvriers du sac. Notez que ce sont les seuls nouveaux Ouvriers que le joueur peut recevoir à la fin de l'Hiver. Les Ouvriers sont piochés dans le sac après que tous les Ouvriers (y compris les Ouvriers verts) utilisés sur les enchères gagnantes de cette manche ont été remis dedans.



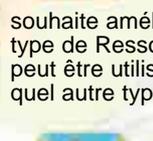
**Bateau 1b.** Quand un joueur prend les Ouvriers d'un Bateau à la fin de l'Été et de l'Automne, il récupère un Ouvrier vert supplémentaire de la réserve générale. De la même façon, quand un joueur prend une tuile Bateau à la fin de l'Hiver, il prend également un Ouvrier vert de la réserve générale. Notez que c'est le seul nouvel Ouvrier qu'un joueur peut recevoir à la fin de l'Hiver.



**Bateau 2a.** Quand des Ressources sont transportées, elles peuvent l'être aussi bien par route qu'à travers champs. De plus, quand un joueur place une tuile dans son village, il n'a pas besoin de faire correspondre les côtés (Routes, Champs et Eau). Attention si un joueur possède le Bateau Sea Bastion les routes devront être connectées pour marquer des points et ce même en possédant le Bateau 2a.



**Bateau 2b.** Toutes les capacités de transports et d'amélioration du joueur sont doublées. Si un joueur possède le Bateau Keyflower à la fin de la partie, le décompte du Keyflower est doublé.



**Bateau 3a.** Quand un joueur souhaite améliorer une tuile, n'importe quel type de Ressources (or, fer, pierre et bois) peut être utilisé pour remplacer n'importe quel autre type de Ressources.



**Bateau 3b.** Pour le décompte final, l'or, le fer, la pierre et le bois peuvent remplacer n'importe quel autre type de Ressources.



**Bateau 4a.** Si un autre joueur a enchéri sur une tuile Village en utilisant des Ouvriers bleus, rouges ou jaunes (mais pas verts) alors le propriétaire de ce Bateau peut surenchérir en utilisant une couleur différente (y compris vert). Cependant, tous les Ouvriers utilisés pour la surenchère doivent être de la même couleur. Si un joueur utilise cette capacité, il doit placer les Ouvriers misés couchés afin de pouvoir toujours identifier facilement la couleur de base de l'enchère.



Si les Ouvriers des autres joueurs sont déplacés ailleurs car leur enchère est perdante et qu'il n'y a pas d'Ouvriers sur la tuile alors les Ouvriers couchés sont remis debout : leur couleur devient la nouvelle couleur d'enchère ainsi que la couleur à utiliser pour activer la tuile.



**Bateau 4b.** Si une tuile a déjà une enchère ou a déjà été activée, le propriétaire du Bateau 4b n'a pas besoin de placer des Ouvriers de la même couleur sur cette tuile pour l'activer (même si des Ouvriers verts ont été utilisés). Il peut utiliser n'importe quelle couleur, y compris une couleur différente à chaque nouvelle action et même plus d'une couleur pour une même action. Quand le joueur utilise cette capacité, il doit placer ses Ouvriers couchés afin de les identifier facilement. Les Ouvriers couchés comptent quand même pour la limite de six Ouvriers utilisant une même tuile. Les autres joueurs doivent toujours suivre la couleur des Ouvriers debout pour activer ou enchérir sur la tuile. Si une tuile n'a pas d'enchère ou n'a pas encore été utilisée, alors la capacité du Bateau 4b ne s'applique pas et le joueur doit placer normalement ses Ouvriers. S'il en place plusieurs, ils doivent tous être de la même couleur.

#### Tuiles Maison et autres tuiles Printemps, Été et Automne



**Brasserie (Alehouse) et Auberge (Inn).** Le joueur qui active cette tuile (en plaçant un pion Ouvrier dessus) pioche dans le sac le nombre d'Ouvriers indiqué. Les Ouvriers ainsi piochés sont placés derrière son écran.



**Salle des apprentis (Apprentice hall).** Le joueur qui active cette tuile prend, au hasard, un jeton Compétence face cachée (ou deux jetons si la salle de formation a été améliorée) dans la pile des jetons Compétence et le (ou les) place derrière son écran.



**Grange (Barn), Forgeron (Blacksmith), Dépôt de pierre (Stone yard) et Dépôt de bois (Timber yard).** Le propriétaire de la tuile marque des points pour chaque ressource du type indiqué, présente sur cette tuile à la fin de l'Hiver. (Rappel : lors du décompte chaque ressource ne peut être utilisée qu'une seule fois, une ressource décomptée de cette façon ne peut donc pas être également utilisée pour le décompte du Joaillier (Jeweller), de la Guilde des marchands de tissus (Mercer's guild), du Moulin à eau (Watermill) et du Moulin à vent (Windmill).)



**Brasseur (Brewer).** Le joueur qui active cette tuile place un jeton Compétence, face cachée, de n'importe quel type dans la pile des jetons Compétences et pioche dans le sac le nombre d'Ouvriers indiqué puis les place derrière son écran.



**Charpentier (Carpenter), Maçon (Mason) et Fonderie (Smelter).** Le

joueur qui active cette tuile doit remiser un jeton Compétence du type indiqué dans la pile des jetons Compétence, face cachée puis il prend les Ressources indiquées depuis la réserve générale. Si la tuile se trouve dans le village du joueur, les Ressources piochées sont placées directement dessus. Si la tuile se trouve ailleurs, les Ressources piochées sont placées sur la tuile Maison du joueur qui l'a activée.



**Foire (Fair), Marchand ambuland (Peddler) et Magasin (Store).**

Le joueur qui active cette tuile remise un de ses Ouvriers de la couleur indiquée, dans le sac. Le joueur prend ensuite le nombre d'Ouvriers verts indiqué dans la réserve générale. Aucun Ouvrier vert ne peut être pris du sac même s'il n'y en a pas assez dans la réserve.



**Maréchal-ferrant (Farrier), Maisons 1 à 6 (Home 1-6), Ecurie (Stable) et Fabricant de chariots (Wainwright).** Quand un joueur active l'une de ces tuiles (dans le village de n'importe quel joueur), il peut transporter des Ressources dans son propre village et y améliorer des bâtiments.

Le joueur peut déplacer autant de Ressources que le nombre indiqué sur le chariot et améliorer autant de tuiles Village qu'indiqué par les symboles Amélioration (un ou deux).

Le transport de Ressources doit se faire via des routes. Le nombre de Ressources indiqué sur la tuile Transport peut être partagé entre une ou plusieurs Ressources du même type ou types différents. Par exemple, si la capacité de transport est de deux, alors deux Ressources peuvent être déplacées vers une tuile adjacente ou une ressource peut être déplacée de deux tuiles.



**Forge (Forge), Orfèvre (Goldsmith), Scierie (Sawmill), Sculpteur (Sculptor) et Puit (Well).** Ces tuiles génèrent des points à la fin de la partie.



**Mine d'or (Gold Mine), Mine de Key (Key mine), Carrière de Key (Keystone quarry), Forêt de Key (Keywood), Mineur (Miner), Travailleur (Quarryman) et Bûcheron (Woodcutter).** Le joueur qui active cette tuile prend dans la réserve les Ressources indiquées. Si la tuile se trouve dans le village du joueur, les Ressources piochées sont placées directement dessus. Si la tuile se trouve ailleurs, les Ressources piochées sont placées sur la tuile Maison du joueur qui l'a activée.



**Foire à l'embauche (Hiring Fair).** Le joueur qui active cette tuile remise un de ses jetons Compétence, de n'importe quel type, face cachée près de la pile des jetons Compétence. Ensuite, il prend, au hasard, deux (ou trois si la tuile Foire à l'embauche a été améliorée) jetons Compétence dans la pile des jetons Compétence et les place derrière son écran. Le jeton Compétence qu'il a défaussé est ensuite mélangé avec les jetons restants de la pile.



**Taverne (Tavern).** Le joueur qui active cette tuile doit défausser un de ses Ouvriers. Le joueur pioche ensuite dans le sac le nombre d'Ouvriers indiqué, et les place derrière son écran.

L'Ouvrier défaussé est remis dans le sac uniquement après que le joueur a pioché ses Ouvriers (l'Ouvrier défaussé ne peut ainsi pas compenser le manque éventuel d'Ouvriers dans le sac).



**Atelier (Workshop).** Si cette tuile n'est pas encore améliorée, le joueur qui l'active prend dans la réserve l'une des trois Ressources indiquées. Si la tuile a été améliorée, le joueur qui l'active prend dans la réserve les trois Ressources indiquées.

### Tuiles Hiver



**Apothicaire (Apothecary).** Le propriétaire de cette tuile reçoit 3 points pour chaque groupe de 5 Ouvriers qu'il possède à la fin de la partie. Ceci inclut les Ouvriers qui ont été joués sur les tuiles de son propre village durant l'Hiver. (Note : chaque

Ouvrier ne peut être utilisé qu'une fois durant le décompte, l'Apothicaire n'est donc pas cumulable avec le White Wind par exemple)



**Guilde des artisans (Craftsman's guild).** Le propriétaire de cette tuile reçoit 3 points pour chaque groupe d'Ouvriers de 3 couleurs différentes (1 bleu+ 1 rouge + 1 jaune) qu'il possède à la fin de la partie. Notez que ceci inclut les Ouvriers qui ont été joués sur les tuiles de son propre village durant l'Hiver.



**Joaillier (Jeweller).** Le propriétaire de cette tuile reçoit 2 points pour chaque ressource Or qu'il possède à la fin de la partie au lieu du point habituel.



**Guilde de Key (Key Guild).** Le propriétaire de cette tuile reçoit 10 points pour chaque groupe de 5 jetons Compétence qu'il possède à la fin de la partie.



**Cathédrale de Key (Keythedral).** Le propriétaire de cette tuile reçoit 12 points.



**Marché de Key (Key Market).** Le propriétaire de cette tuile marque 2 points pour chaque Ouvrier vert qu'il possède à la fin de la partie.



**Guilde des marchands de tissus (Mercer's guild).** Le propriétaire de cette tuile reçoit 5 points pour chaque groupe de trois Ressources différentes qu'il possède à la fin de la partie. L'or peut être utilisé pour remplacer n'importe quel type de ressource, mais s'il est utilisé de cette façon, il ne rapportera pas 1 point en tant qu'or.



**Erudit (Scholar)** Le propriétaire de cette tuile sélectionne un type de jeton Compétence. Le propriétaire reçoit 3 points pour chaque Jeton Compétence de ce type qu'il possède à la fin de la partie.



**Scribes (Scribes).** Le propriétaire de cette tuile reçoit 10 points pour chaque groupe de trois jetons Compétence différents (Enclume + Pioche + Scie) qu'il possède à la fin de la partie.



**Salle des fêtes (Village hall).** Le propriétaire de cette tuile choisit une couleur d'Ouvriers. Il reçoit 1 point pour chaque Ouvrier de cette couleur qu'il possède à la fin de la partie. Notez que ceci inclut les Ouvriers qui ont été joués sur les tuiles de son propre village durant l'Hiver.



**Moulin à eau (Watermill).** Le propriétaire de cette tuile sélectionne un type de ressource, à l'exception de l'or. Il reçoit 1 point pour chacune des Ressources de ce type qu'il possède à la fin de la partie.



**Moulin à vent (Windmill).** Le propriétaire de cette tuile reçoit 5 points pour chaque groupe de 5 Ressources de n'importe quel type qu'il possède à la fin de la partie.

## Remerciements

Auteurs : **Sebastian Bleasdale** et **Richard Breese**.

Illustrations : **Juliet Breese** et **Jo Breese**.

Graphismes et réalisation par **Richard Breese**.

Traduction française : **François Richard**.

(Merci à Nicolas, Loïc et Yann pour leur relecture attentive)

Les auteurs souhaitent remercier ceux qui suivent pour leurs tests du jeu:

Jonathan Badger, Tony Boydell (qui a aussi trouvé le titre du jeu), Jenny Bardbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Clare boothby, Bernd Brunnhofer, Moritz Brunnhofer, Anne Campbell, Derek Carver, Nick Case, Peter Champion, Halina Clyne, Richard Clyne, Carl Crook, Elizabeth Crook, Caroline Elliott, Rob Fisher, Andreas Frank, Bob gingell, Howard Goble, Andrew Harding, Richard Harris, Mikko Heikelä, Sebastian Herzog, Tom Hilgert, Alan How, Ian Jackson, Christine Jones, Toby Jones, Dorian Laubvogel, Paul Lister, Ray Livingstone, Karen MacLaughlin, Paul Mansfield, Alan Paull, Charlie Paull, Matthew Reid, Emily Ross, Toby Ross, Tony Ross, Christof Schröder, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Juliet Swift, Rob Thomasson, Hattie Throssell, Heather Throssell, Ian Throssell, Christof Tisch, Colin Towers, Hans van der Velden, Ian Vincent, Hanne Weber, Andy Williams, Ian Wilson, Keith Winch et Matthew Woodcraft.

Publié en Octobre 2012 par

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



Distributeur:

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



*Distribution France et Belgique :*  
**Gigamic** - [www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

Remerciements spéciaux à Hans im Glück Verlag qui nous ont gentiment autorisé à utiliser leur Travailleur de Carcassonne (connus sous le nom de 'meeples' ou 'keyples').

## Présentation

*Keyflower – the Farmers* est une extension du jeu de base *Keyflower*. Dans *Keyflower* chaque joueur développe son propre Village au fil des saisons en gagnant des tuiles Village aux enchères (bâtiments spéciaux et bateaux), et utilise des Ouvriers pour obtenir des Compétences, des Ressources et des Ouvriers supplémentaires.

Dans *Keyflower – the Farmers*, les joueurs développent l'aspect agricole de leur

économie en faisant l'acquisition de nouveaux bâtiments, en cultivant du blé et en élevant des animaux (vache, cochon et mouton). Les animaux sont stockés sur les prés formés par la connexion des routes, ajoutant une nouvelle dimension stratégique au jeu de base. Des points peuvent être maintenant remportés avec l'acquisition et l'élevage du bétail, la récolte du blé et l'agencement des prés.

Les joueurs peuvent choisir d'utiliser toutes les tuiles de *Keyflower – the Farmers* et ajouter des tuiles *Keyflower* choisies aléatoirement pour atteindre le nombre de tuiles requis selon le nombre de joueurs ou simplement mélanger les deux sets de tuiles et tirer au hasard le nombre de tuiles requis.

*Attention : ce jeu est une extension et ne peut se jouer sans le jeu de base Keyflower.*

# Keyflower the Farmers

## Contenu

21 tuiles hexagonales:

3 tuiles Ordre du tour



18 tuiles Village (comprenant deux tuiles Bateau été)



30 jetons Blé



Nouveau symbole: pré

Notez que toutes les tuiles de cette extension comportent un petit symbole « mouton blanc » pour les identifier plus facilement.

12 pions Vache marron



24 pions Cochon roses



32 pions Mouton blancs



6 sachets de rangement

### Règles

en français, anglais, allemand.  
Ces règles complètent celles du jeu de base et doivent être lues conjointement.



## Mise en place

Suivez la mise en place de *Keyflower*, excepté pour les points suivants :

**Tuiles Ordre du tour.** Quand vous utilisez l'extension *Keyflower – the Farmers*, remplacez les tuiles Ordre du tour 1, 2 et 3 du jeu de base par celles de l'extension.



Continuez à utiliser la tuile Ordre du tour 4 si vous jouez à 5 ou 6 joueurs.

Quand les joueurs remportent une enchère pour une tuile Ordre du Tour, ils gagnent les ressources indiquées en plus des Ouvriers et jetons Compétence reçus avec le Bateau de leur choix. Les ressources de la tuile Ordre du tour sont prises dans la réserve au moment où le joueur reçoit les Ouvriers et les Compétences du Bateau choisi (au printemps, été et automne) ou au moment où il reçoit sa tuile Bateau (en hiver).

Les joueurs ne peuvent pas produire de ressources en plaçant des Ouvriers sur les tuiles Ordre du Tour.

**Tuiles Village.** Ajoutez les 12 nouvelles tuiles Village **Printemps, Été et Automne** (soit 4 tuiles pour chacune de ces saisons) aux tuiles Saison correspondantes de *Keyflower*.

Mélangez les 6 nouvelles tuiles Village **Hiver** avec celles du jeu de base. Le nombre de tuiles Hiver reçues par chaque joueur est attribué comme suit : 2-4 joueurs, chaque joueur reçoit 4 tuiles Hiver (au lieu de 3 dans le jeu de base) ; avec 5-6 joueurs, chaque joueur reçoit désormais 3 tuiles (au lieu de 2).

Formez quatre tas distincts avec les pions Vache, Cochon, Mouton et les jetons Blé que vous placez près de la surface de jeu.

Pour votre 1ère partie de *Keyflower – the Farmers*, il est recommandé de jouer avec la « Variante des Fermiers » en page 8. Dans cette règle, les joueurs utilisent obligatoirement au printemps, en été et en automne les quatre nouvelles tuiles de l'extension (le temps de se familiariser avec le jeu) auxquelles ils ajoutent les tuiles du jeu de base pour atteindre le nombre requis de tuiles pour chaque saison.

Pour la distribution des tuiles Hiver, les joueurs sélectionnent les 6 tuiles Village Hiver de l'extension auxquelles ils ajoutent des tuiles du jeu de base pour atteindre le nombre de tuiles Hiver requis.

Nombre de tuiles **hexagonales** utilisées lors de la partie :

Nombre de Joueurs	2	3	4	5	6
Tuiles Maison	2	3	4	5	6
Tuiles Bateau	2	3	4	5	6
Tuiles Ordre du tour	1	2	3	4	4
Tuiles Printemps, Été, Automne	6	7	8	9	10
Tuiles Hiver, par joueur	4	4	4	3	3
Tuiles Hiver ajoutées par les joueurs au début de l'Hiver	2-8	3-12	4-16	5-15	6-18

## Les prés

Dans *Keyflower* la connexion des routes était importante uniquement pour l'acheminement des ressources et pour marquer des points avec la tuile Bateau **Sea Bastion**. Avec l'extension *Keyflower – the Farmers*, les routes sont également utiles pour créer des prés sur lesquels les joueurs élèvent les animaux ainsi que pour marquer des points grâce à la tuile **Flanc de Colline/Hillside**.

Un pré est un espace entouré par des routes, de l'eau ou les limites de votre village (côtés de tuiles non connectés). Un pré peut s'étendre sur plusieurs tuiles. Voir ci-contre les prés délimités en rouge.

Chaque tuile Maison possède **cinq** prés distincts (voir ci-contre) : l'espace qui borde l'entrée de la rivière (voir numéro 1) est considéré comme un pré. (Notez que l'illustration sur la tuile Maison 1 montre une rivière, et sur le côté amélioré, quelques marches allant jusqu'au bord de l'eau. Ces marches ne sont pas une route et ni la rivière, ni les marches ne créent un pré supplémentaire).



Notez que les coins des prés sur les tuiles Bateau ne se connectent pas aux prés des tuiles Bateau adjacentes.

Les animaux peuvent être placés sur les prés pendant le jeu. Chaque pré comportant un ou plusieurs animaux rapportera des points en fin de partie.

## Règles rapides

### Mise en place

Suivez la mise en place de *Keyflower*, excepté pour les points suivants :

Utilisez les tuiles Ordre du tour 1, 2 et 3 de *Keyflower – the Farmers*.

Les joueurs remportant une enchère pour une tuile Ordre du Tour reçoivent les ressources indiquées.

**Tuiles Village.** Ajoutez les tuiles *Keyflower – the Farmers* aux tuiles du jeu *Keyflower*.

Chaque joueur reçoit désormais 4 tuiles Hiver pour une partie entre 2 à 4 joueurs ou 3 tuiles Hiver à 5 et 6 joueurs.

Pour votre 1ère partie de *Keyflower – the Farmers*, il est recommandé d'utiliser toutes les tuiles de *Keyflower – the Farmers*.

## Les prés

Dans *Keyflower – the Farmers*, les routes sont utilisées pour délimiter les prés sur lesquels les animaux seront placés.

Un pré est un espace entouré par des routes, de l'eau ou les limites de votre village (côtés de tuiles non connectés).

Chaque pré comportant un ou plusieurs animaux rapportera des points en fin de partie.

# Elevage

## 1. Arrivée des animaux

Dans *Keyflower – the Farmers*, trois espèces d'animaux arrivent en jeu. Les moutons sont disponibles dès le printemps, les cochons en été et les vaches en automne.

Les animaux s'obtiennent généralement de la même manière que les autres ressources, c'est-à-dire en activant la tuile (voir p.5 des règles du jeu de base) produisant l'animal souhaité.

Si un animal est produit par l'activation d'une tuile de son propre village alors cet animal est placé sur un pré de la tuile qui l'a produit. Ce pré doit soit être vide soit contenir un animal de la même espèce.

Un animal ne peut jamais être placé dans un pré contenant déjà une autre espèce (sauf si le joueur possède le **Bateau 5a**).

Notez qu'un pré peut s'étendre sur plusieurs tuiles : toutes les parties du pré de chacune de ces tuiles doivent être soit totalement vides soit contenir le même type d'animal. S'il n'y a pas de pré valide sur la tuile pour stocker l'animal généré, alors aucun animal ne peut être produit en activant cette tuile.

Sur la figure ci-contre, le propriétaire de ces tuiles ne peut produire une vache avec l'Étable car les deux prés de cette tuile sont occupés par un animal d'une espèce différente.

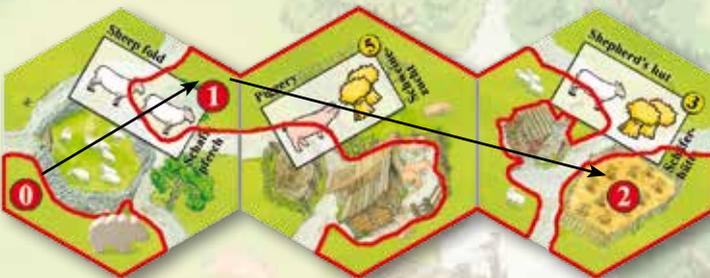
Quand un animal est produit ailleurs que sur une tuile de son propre Village, il est placé sur un pré valide de la tuile Maison du joueur. Les règles de placement précisées ci-dessus sont également appliquées, c'est-à-dire qu'un pré accueillant un nouvel animal doit être vide ou contenir des animaux d'une même espèce.

Si le joueur produit plus d'un animal, les animaux peuvent être placés dans différents prés de la même tuile. Les animaux sont toujours placés sur des tuiles et jamais derrière l'écran d'un joueur.

## 2. Déplacement des animaux

A la fin de la partie, c'est le nombre de prés occupés par des animaux qui est valorisé, et non le nombre d'animaux (excepté dans le cas des Moutons si le joueur possède la tuile **Abri des moutons/ Sheep Shelter**). De ce fait, les joueurs peuvent avoir intérêt à déplacer leurs animaux sur leurs différents prés. On peut déplacer un animal en activant une tuile **Transport**. Les joueurs peuvent même augmenter la capacité de transport de la tuile en utilisant des jetons Blé (voir Blé p.5).

Lorsqu'un joueur active une des tuiles Transport (tuiles **Maison, Maréchal-ferrant/ Farrier, Écurie/Stable, Enclos/Paddock, Fabricant de charriots/Wainwright**), il peut déplacer un ou plusieurs animaux. Déplacer un animal d'un pré à un pré adjacent coûte un mouvement. Deux prés sont considérés comme adjacents s'ils se trouvent sur la même tuile (peu importe le nombre de routes qui les séparent). Par exemple, sur le schéma ci-dessous, cela coûte deux mouvements pour déplacer le mouton jusqu'au pré n°2. Notez que les prés s'étendent souvent sur plusieurs tuiles.



Les animaux qui sont sur un pré peuvent se déplacer librement et pour aucun point de déplacement sur n'importe quelle partie de ce pré, même s'il s'étend sur plusieurs tuiles.

Les animaux peuvent être déplacés à travers plusieurs prés, mais chaque pré traversé compte pour un mouvement. Les animaux peuvent traverser des prés contenant un animal d'une autre espèce mais ils ne peuvent y finir leur mouvement.

La capacité de transport peut être répartie entre déplacement des animaux et déplacement des ressources.

# Elevage

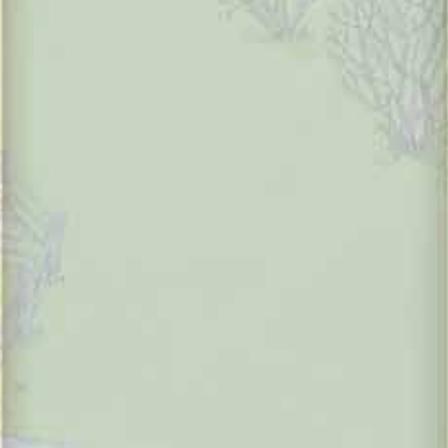
## 1. Arrivée des animaux

*Keyflower – the Farmers* introduit des moutons, cochons et vaches dans le jeu.



Si un animal est produit par l'activation d'une tuile de son propre village alors cet animal est placé sur un pré de la tuile qui l'a produit.

Un animal ne peut jamais être placé dans un pré contenant déjà une autre espèce (sauf si le joueur possède le **Bateau 5a**).

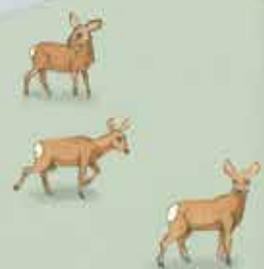


Si un animal est produit depuis une tuile du village d'un autre joueur ou une tuile mise aux enchères, alors l'animal est placé sur un pré de la tuile Maison du joueur.

## 2. Déplacement des animaux

Les animaux se déplacent en activant les tuiles Transport. La capacité de Transport peut être augmentée en dépensant du blé.

Déplacer un animal d'un pré à un pré adjacent coûte un mouvement.



### 3. Reproduction des animaux

A la fin du **printemps**, de l'**été** et de l'**automne**, une fois que les cargaisons (Ouvriers et Compétences) ont été récupérées des Bateaux, la phase de Reproduction débute. Chaque pré comprenant deux animaux ou plus de la même espèce génèrent un (et un seul) animal supplémentaire. Le joueur prend alors un animal de cette espèce dans la réserve et le place dans le même pré que les animaux qui l'ont généré.



Les animaux ne se reproduisent pas à la fin de l'**hiver**, il fait trop froid !

Les animaux doivent se trouver dans le même pré pour se reproduire. Ils ne peuvent se reproduire s'ils sont sur des prés différents, même s'ils se trouvent sur la même tuile !

Les animaux ne peuvent se reproduire s'il y a des animaux d'une espèce différente dans leur pré (sauf si le joueur possède la tuile **Bateau 5a**), ils sont trop perturbés ! (voir explication dans le point 4.)

Si un joueur possède la tuile **Bateau 6b** et reçoit un Cochon et un Mouton à la fin de la saison, les animaux produits en été et en automne sont placés dans les prés de sa tuile Maison **avant** la phase de Reproduction: ils pourront donc potentiellement se reproduire.

Dans le cas où il n'y aurait plus suffisamment de pions Animaux dans la réserve pour les attribuer à un joueur, alors ce joueur reçoit uniquement le nombre d'animaux encore disponible. Si cette pénurie arrive lors de la phase de reproduction, alors les animaux nouvellement générés sont donnés aux joueurs concernés dans l'ordre du tour, en commençant par le **nouveau premier joueur**.

### 4. Marquer des points avec les prés occupés par des animaux

A la fin de la partie, les joueurs marquent des points en fonction du nombre de prés occupés par des animaux, peu importe leur nombre. Chaque pré occupé par au moins une Vache rapporte 3 points, un pré comptant au moins un Cochon rapporte 2 points et un pré avec au moins un Mouton rapporte 1 point.



= 1 point



= 3 points



= 6 points

Cependant il est possible d'en remporter davantage si un joueur possède les tuiles Hiver suivantes : la **Laiterie/Dairy** ; le **Champ de truffes/Truffle orchard** et/ou le **Tisserand/Weaver**.

Bien que les animaux ne puissent être déplacés vers un pré contenant déjà un animal d'une autre espèce (sauf pour le joueur possédant le **Bateau 5a**), il peut arriver que des animaux d'espèces différentes se retrouvent sur un même pré si leurs prés se retrouvent connectés par l'ajout d'une autre tuile. Ce cas arrive souvent en hiver avec le placement des tuiles Hiver qui ne comportent qu'une seule route. Dans ce cas de figure, des animaux d'espèces différentes sont autorisés à être dans le même pré. Ces animaux sont pris en compte, même s'ils partagent le même pré que des animaux d'une autre espèce. Cependant, en hiver, faites attention de ne pas regrouper deux prés qui possèdent des animaux d'une même espèce car vous ne formeriez alors qu'un seul pré et vous marquerez moins de points.

A la fin du jeu, le joueur qui a remporté l'enchère pour le **pion violet Premier Joueur** peut choisir de l'utiliser pour remplacer n'importe quel animal (et le placer sur n'importe quel pré).

### 3. Reproduction des animaux

La phase de Reproduction débute après la distribution des cargaisons des bateaux.

Chaque pré comprenant deux animaux ou plus de la même espèce génèrent un (et un seul) animal supplémentaire.

Les animaux ne se reproduisent pas à la fin de l'**hiver**.

Les animaux reçus grâce au **Bateau 6b** arrivent **avant** la phase de Reproduction et pourront donc potentiellement se reproduire.

### 4. Marquer des points avec les prés occupés par des animaux.

Chaque pré occupé par au moins une Vache rapporte 3 points, par au moins un Cochon 2 points et au moins un Mouton 1 point.

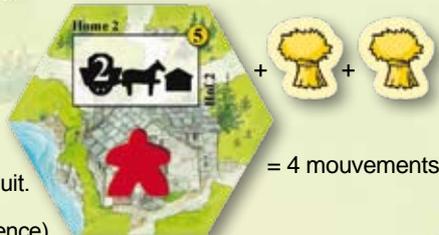
Plusieurs espèces d'animaux peuvent se rassembler dans un même pré si deux prés se connectent pour n'en former qu'un.

Lors du décompte, le **pion violet Premier Joueur** peut être utilisé pour remplacer n'importe quel animal.

## Le blé

*Keyflower – the Farmers* introduit du blé dans le jeu. Le blé peut être utilisé pour attirer les animaux dans les différents prés ou pour fortifier un cheval et lui faire tirer un chariot plein de ressources.

Le Blé est généralement obtenu de la même façon que les autres ressources, c'est-à-dire en activant une tuile en produit. Les jetons Blé sont placés derrière l'écran Maison du joueur (comme les jetons Compétence).



Le Blé peut être utilisé pour augmenter sa capacité de transport mais uniquement lors de l'activation d'une tuile Transport, comme les tuiles **Maison**, le **Maréchal-ferrant/Farrier**, l'**Écurie /Stable**, le **Fabricant de charriots/Wainwright**, ou l'**Enclos/Paddock**. Pour chaque jeton Blé dépensé, la capacité de Transport de la tuile est augmentée de 1 pour ce tour. Les points de transports supplémentaires peuvent être utilisés pour le transport de ressources et/ou pour le déplacement des animaux.

Les mouvements supplémentaires générés par la dépense de blé ne sont pas doublés par le joueur qui possède la tuile **Bateau 2b**. De plus, le blé ne peut servir à remporter des points supplémentaires pour le joueur possédant la tuile *Keyflower*.

Si la réserve de jetons Blé est vide alors il n'y a plus de blé disponible. A la fin de la partie, le joueur ayant remporté le pion violet Premier Joueur peut choisir de l'utiliser pour remplacer un jeton Blé.

## Précisions sur les règles

Le paragraphe suivant ne présente pas de nouvelles règles mais permet de préciser certains points de règle de *Keyflower* et d'expliquer comment certains éléments de l'extension vont interagir sur les règles de base.

### Début de saison

Quand les jetons Compétence sont placés sur les Bateaux, ils sont placés face visible afin que le type de compétences disponible soit visible.

En **hiver**, chaque joueur choisit une ou plusieurs tuiles Hiver parmi celles qu'il a reçues lors de la mise en place (il n'y a pas de restriction sur le nombre de tuiles que chaque joueur peut sélectionner, malgré le fait que les joueurs reçoivent désormais plus de tuiles lors de la mise en place qu'il n'en recevait dans *Keyflower*).

### Enchères

Les Ouvriers verts **ne peuvent pas** être utilisés pour remplacer des Ouvriers d'une autre couleur.

Pendant son tour, un joueur peut ajouter des Ouvriers sur une de ses enchères en cours. Ces Ouvriers peuvent être ajoutés sur une enchère gagnante, pour la confirmer, ou sur une enchère perdante mais uniquement si l'ajout de ces Ouvriers la rend gagnante.

Les Ouvriers qui ont été surenchérés peuvent être déplacés ailleurs, sur une autre enchère, ou pour activer une tuile Village ou remis dans le sac comme échange (voir exemple page 4 des règles de base), mais ils doivent toujours être déplacés tous ensemble.

## Fin de saison

Il est recommandé d'utiliser ce procédé à la fin de chaque saison afin d'éviter les erreurs :

1. Tous les Ouvriers composant une enchère perdante sont rendus à leur propriétaire.
2. Le premier joueur revendique toutes les tuiles Village qu'il a remportées, puis les autres joueurs font de même en respectant le sens horaire. Les Ouvriers des enchères gagnantes sont replacés dans le sac.
3. Gérez les tuiles Ordre du tour et les tuiles Bateaux dans l'ordre. Le(s) joueur(s) ayant remporté l'enchère pour le Bateau 1a/b (donnant des Ouvriers) et/ou le Bateau 6 donnant 2 Blés (a) ou 1 Cochon et 1 Mouton (b), prend/prennent ces ressources à ce moment.
4. Excepté en hiver, s'il y a deux ou plusieurs animaux d'une même espèce dans un pré, (une fois que les animaux du **bateau 6** ont été attribués et placés), alors ils peuvent se reproduire et les joueurs peuvent ajouter un animal du même type dans le pré où il a été généré.

## Le blé

Le Blé peut être utilisé pour augmenter sa capacité de transport lors de l'activation d'une tuile Transport. Pour chaque jeton Blé dépensé, la capacité de Transport est augmentée de 1 pour ce tour.

Lors du décompte, le **pion violet Premier Joueur** peut être utilisé comme un jeton Blé.

## Fin de saison

Il est recommandé de procéder ainsi:

1. Récupérer les Ouvriers des enchères perdues.
2. Collecter les tuiles gagnées chacun son tour.
3. Attribuer les tuiles Ordre du tour et les tuiles Bateau.
4. Phase de Reproduction (sauf en hiver)

## Fin du jeu et décompte

Comme indiqué à la fin des règles de *Keyflower*, en fin de partie, les joueurs marquent des points pour les tuiles présentes dans leur village et avec leurs pions Or.

Les joueurs peuvent désormais marquer des points avec les prés abritant des animaux et, s'ils possèdent les tuiles appropriées, avec le blé et les prés.

Le pion violet Premier Joueur peut maintenant être utilisé pour remplacer un animal (de n'importe quel type et sur n'importe quel pré) ou pour remplacer un jeton Blé.

### Décompte des points:

1. Marquez des points pour les ressources placées pendant le jeu sur les tuiles Automne suivantes : la **Grange / Barn** ; le **Forgeron/Blacksmith**, **Dépôt de pierres/ Stone yard** et **Dépôt de bois/Timber yard**. (Les ressources ne peuvent être réattribuées sur d'autres tuiles à la fin du jeu). Puis placez les ressources de côté pour éviter de les décompter une seconde fois.



2. Marquez des points pour les Moutons placés durant la partie sur la tuile **Abri des moutons/ Sheep shelter**. Note : Les Moutons ne peuvent être réaffectés à l'Abri des moutons en fin de partie. Si le joueur possède également le **Tisserand/Weaver**, alors ce joueur peut choisir de ne pas compter un des **Moutons** de l'Abri des moutons, et de le laisser dans le pré afin de marquer les points du Tisserand. Puis placez les Moutons de côté pour éviter de les comptabiliser deux fois.



3. Marquez des points pour chaque pré comprenant un ou plusieurs animaux comme suit : un pré avec un ou plusieurs Moutons rapporte 1 point, avec un ou plusieurs Cochons 2 points, avec une ou plusieurs Vaches 3 points. Il est possible d'obtenir des points supplémentaires pour le(s) joueur(s) possédant le **Tisserand/Weaver**, le **Champ de truffes/Truffle orchard** et/ou la **Laiterie/Dairy** (tuiles Hiver). Attention, les animaux ne peuvent être réattribués sur d'autres tuiles à la fin de la partie.



4. Marquez les points des tuiles indiquant une valeur en haut à droite du cadre (bateaux **Flipper** et **Invincible** inclus).



5. Réattribuez comme souhaité les pions Ouvriers, les jetons Compétence, les ressources restantes et le pion violet Premier Joueur (s'ils n'ont pas encore été décomptés) sur les **tuiles Hiver** restantes et sur le bateau **White Wind**. Comptez les points obtenus sur ces tuiles.



6. Marquez des points pour les tuiles restantes : **Keyflower**, **Sea Bastion** et **Sea Breeze**.



7. Comptez les points des **tuiles Ordre du tour**, 1 point pour chaque tuile adjacente.



8. Comptez 1 point pour chaque ressource **Or** (sauf si elles ont déjà été décomptées en utilisant, par exemple, le **Joailleur/Jeweller**).



Le joueur avec le plus de points est le vainqueur. Dans le cas d'une égalité, celui qui, parmi les joueurs concernés, a choisi en premier sa tuile Bateau en hiver, est le vainqueur.

### Eclaircissement sur le décompte

Le maximum de points que l'on peut remporter avec le **Sea Breeze** est de 32, même si un joueur parvient à connecter plus de cinq bateaux par leur côté Eau à sa tuile Maison.



Comme dans le jeu de base, chaque ressource ne peut être décomptée qu'une seule fois. Cependant il existe deux exceptions pour les prés, comme détaillé ci-dessous.

Prés occupés par des animaux : bien que les animaux ne puissent être déplacés vers un pré contenant déjà un animal d'une autre espèce (sauf pour le joueur possédant le **Bateau 5a**), il peut arriver que des espèces différentes se retrouvent sur un même pré quand leurs prés se retrouvent connectés par l'ajout d'une autre tuile. Ceci arrive facilement lors du placement des tuiles Hiver car elles ne comportent qu'une seule route. Dans ce cas de figure, des animaux d'espèces différentes peuvent cohabiter dans un même pré. Un pré comportant plus d'une espèce pourra donc être comptabilisé plus d'une fois. Comme évoqué précédemment, les joueurs doivent être vigilants quand ils posent leur tuile Hiver pour ne pas regrouper deux pré qui abritent le même type d'animal car dans ce cas, seul le nouveau pré créé sera comptabilisé et ils marqueront donc moins de points.

Chaque tuile connectée à la tuile **Flanc de colline/Hillside** et agrandissant son pré rapporte un point, peu importe si ces tuiles ont déjà été comptabilisées pour autre chose.

## Fin du jeu et décompte

Procédez au décompte suivant:

1. Marquez des points selon les **ressources** placées sur les **tuiles Automne**.

2. Marquez des points pour les **Moutons** présents sur la tuile **Abri des moutons/ Sheep shelter**.

3. Marquez des points pour chaque **pré** contenant un ou plusieurs **animaux**.

4. Marquez les **points indiqués sur les tuiles**.

5. Marquez des points pour les **tuiles Hiver** restantes et la tuile Bateau **White Wind**.

6. Marquez des points pour les **tuiles Bateau** restantes.

7. Marquez des points pour les **tuiles Ordre du tour**.

8. Marquez un point pour chaque ressource **Or** restante.

Le joueur avec le plus de points est le vainqueur.

# Tuiles Village-Détail

## Tuiles Ordre du tour



Les ressources des tuiles Ordre du tour sont prises dans la réserve par le joueur ayant

remporté l'enchère en même temps que les Ouvriers et les jetons Compétence des bateaux (au printemps, en été et en automne) ou en même temps que la tuile Bateau gagnée (en hiver). Un joueur ne peut pas activer une tuile Ordre du tour pour produire des ressources.

Si un joueur remporte les enchères de plusieurs tuiles Ordre du tour, il prend les ressources de chaque tuile dans la réserve, si possible, mais il n'obtiendra les ressources que d'un seul Bateau.

## Tuiles Printemps



**Basse-cour / Farm yard.** Tant que la Basse-cour n'a pas été améliorée, le joueur qui active cette tuile (en plaçant un Ouvrier dessus) remporte soit un Mouton, soit un Blé, soit un jeton Compétence. Si cette tuile a été améliorée, le joueur qui l'active remporte un

Mouton, un jeton Compétence et un Blé. Le Mouton produit dans le village du joueur doit être placé sur un pré valide de la tuile Basse-cour. Un mouton produit dans le village d'un autre joueur ou sur une tuile mise aux enchères doit être placé sur un pré valide de la tuile Maison du joueur.



**Bergerie / Sheep fold.** Le joueur qui active cette tuile prend le nombre de Moutons indiqué. Les Moutons produits dans le propre village du joueur sont placés sur un pré valide de la Bergerie. Les moutons produits sur une autre tuile Village ou sur une tuile mise aux enchères

doivent être placés sur un pré valide de la Maison du joueur. Notez que l'espace clos illustré sur le milieu de la tuile ne constitue pas un pré supplémentaire.



**Champ de blé / Wheat field.** Le joueur qui active cette tuile reçoit un nombre de jetons Blé équivalent au nombre de symboles représentés et les place derrière son écran. Notez que l'espace clos illustré sur le milieu de la tuile ne constitue pas un pré supplémentaire.



**Enclos / Paddock.** Le joueur qui active cette tuile reçoit le nombre de jetons Blé équivalent au nombre de symboles Blé présent sur la tuile. Le joueur peut déplacer dans son village autant de ressources ou d'animaux que le nombre indiqué sur le charriot et améliorer autant de

tuiles de son Village qu'indiqué par les symboles Amélioration. Le ou les jetons Blé acquis peuvent être dépensés tout de suite ou placés derrière l'écran du joueur.

## Tuiles Été



**Bateau 5a.** Le joueur qui remporte le Bateau 5a peut placer ou déplacer des espèces différentes (Vache, Cochon, Mouton) dans un même pré. Les animaux peuvent également se reproduire, même s'il y a des espèces différentes dans un même pré.



**Bateau 5b.** Lors du décompte final, le blé peut être considéré comme n'importe quel type de ressource et n'importe quelle ressource peut être du blé.



**Bateau 6a.** Quand un joueur prend les Ouvriers d'un Bateau à la fin de l'été et de l'automne, il prend aussi deux jetons Blé de la réserve. Quand le joueur prend une tuile Bateau à la fin de l'hiver, il prend également deux jetons Blé. Les jetons Blé ainsi reçus sont placés derrière l'écran du joueur.



**Bateau 6b.** Quand un joueur prend les Ouvriers d'un Bateau à la fin de l'été et de l'automne, il récupère également un Cochon et un Mouton de la réserve. Le Cochon et le Mouton doivent être placés chacun sur un pré valide (c'est-à-dire libre ou occupé par un animal de la même

espèce) de la tuile Maison du joueur. S'il n'y a plus de pré valide disponible, le joueur ne prend pas le Cochon et/ou le Mouton. Ces animaux étant reçus avant la phase de Reproduction, ils pourront potentiellement générer un autre animal du même type en été et en automne s'ils sont placés dans un pré contenant déjà un animal de la même espèce. Quand le joueur prend une tuile Bateau à la fin de l'hiver, il reçoit un Cochon et un Mouton de la réserve qu'il place chacun dans un pré valide de sa tuile Maison.



**Porcherie / Pigsty.** Quand un joueur active cette tuile, il reçoit de la réserve le nombre de Cochon indiqué. Le Cochon produit dans le propre village du joueur est placé directement sur un pré valide de la Porcherie. Un Cochon produit dans le village d'un autre joueur ou sur

une tuile mise aux enchères est placé sur un pré valide de la Maison du joueur.



**Refuge du berger / Shepherd's hut.** Le joueur qui active cette tuile prend de la réserve un Mouton ainsi que le nombre de jetons Blé indiqué. Le Mouton produit dans le propre village du joueur est placé directement sur un

pré valide du Refuge du berger. Un Mouton produit dans le village d'un autre joueur ou sur une tuile mise aux enchères est placé sur un pré valide de la Maison du joueur. Le ou les jetons Blé sont placés derrière l'écran du joueur.

## Tuiles Automne



**Abri des moutons / Sheep shelter.** Chaque Mouton placé sur ce pré peut être affecté à cette tuile pour le décompte final, chacun rapportera au joueur le nombre de points indiqué. Notez que la tuile Abri des moutons ne comporte aucune route : le pré de cette tuile peut donc s'étendre sur de nombreuses tuiles.



**Enclos des cochons / Piggery.** Le joueur qui active cette tuile prend un Cochon de la réserve plus le nombre de jetons Blé indiqué. Le Cochon produit dans le propre village du joueur est placé directement sur un pré valide de

l'Enclos des cochons. Un cochon produit dans le village d'un autre joueur ou sur une tuile mise aux enchères est placé sur un pré valide de la Maison du joueur. Le ou les jetons Blé sont placés derrière l'écran du joueur.



**Etable / Cow shed.** Le joueur qui active cette tuile reçoit le nombre de Vache indiqué. La Vache produite dans le propre village du joueur est placée directement sur un pré valide de l'Etable. Une vache produite dans le village d'un autre joueur ou sur une tuile mise aux enchères

est placée sur un pré valide de la Maison du joueur.



**Ranch / Ranch.** Le joueur qui active cette tuile prend une Vache de la réserve plus le nombre de jetons Blé indiqué. La Vache produite dans le propre village du joueur est placée directement sur un pré valide du Ranch. Une Vache produite dans le village d'un autre joueur ou sur une tuile

mise aux enchères est placée sur un pré valide de la Maison du joueur. Le ou les jetons Blé sont placés derrière l'écran du joueur.

## Tuiles Hiver

Notez que les tuiles Hiver sont potentiellement utiles pour se connecter à la tuile Ordre du tour, qui rapporte 1 point par tuile adjacente, et pour connecter des tuiles supplémentaires au Flanc de colline.



**Boulangerie / Bakery.** Son propriétaire gagne 4 points pour chaque lot comprenant une Ressource, un Blé, et une Compétence.



**Champ de truffes / Truffle orchard.** Son propriétaire remporte 5 points (au lieu de 2) pour chaque pré comportant au moins un Cochon.



**Flanc de colline / Hillside.** Chaque tuile connectée à la tuile Flanc de colline et agrandissant son pré rapporte un point.

Dans cet exemple, le pré du Flanc de colline est agrandi par 6 tuiles (numérotées de 2 à 7).

Astuce: un placement judicieux des tuiles Hiver peut augmenter le nombre des tuiles connectées au Flanc de colline.



**Grange / Granary.** Son propriétaire remporte 3 points pour chaque paire de jetons Blé qu'il possède. Un jeton unique de Blé ne rapporte rien.

**Laiterie / Dairy.** Son propriétaire remporte 7 points (au lieu de 3) pour chaque pré de son village qui comporte au moins une Vache.



**Tisserand / Weaver.** Le propriétaire remporte 3 points (au lieu de 1) pour chaque pré comportant au moins un Mouton.

## Variantes

**A. La variante des Fermiers.** Dans cette règle, les joueurs utilisent obligatoirement au printemps, en été et en automne les 4 nouvelles tuiles de l'extension (le temps de se familiariser avec le jeu) auxquelles ils ajoutent les tuiles du jeu de base pour atteindre le nombre requis de tuiles pour chaque saison.

De même, quand vous distribuez les tuiles Hiver, créez une sélection comprenant les 6 tuiles Hiver de *Keyflower – the Farmers*, et complétez avec des tuiles Hiver du jeu de base, puis distribuez-les normalement.

**B. La Variante « Expert ».** Les Ouvriers que les joueurs reçoivent au début de la partie, ainsi que ceux piochés dans le sac sont placés derrière leur écran Maison. Tous les autres Ouvriers, obtenus grâce aux Bateaux, aux enchères perdues, ceux présents sur la tuile Maison d'un joueur à la fin d'une saison ou les Ouvriers verts (qui ne proviennent pas du sac) sont placés devant l'écran du joueur. Les jetons Compétence et Blé sont également placés devant l'écran du joueur face visible sauf les jetons Compétence piochés au hasard dans la réserve faces cachées. Ces modifications amènent davantage de challenges et rendent le jeu plus intense mais elles doivent être acceptées par tous les joueurs.

**C. Variante pour joueurs de niveaux différents.** Si les joueurs sont d'un niveau différent, le joueur le moins habitué peut être avantagé en recevant au début de la partie un Ouvrier vert en supplément des 8 Ouvriers habituels.

## Remerciements

Auteurs : Sebastian Bleasdale et Richard Breese.  
Illustrateurs : Juliet Breese et Jo Breese.  
Réalisation et graphismes : Richard Breese.  
Règles française et allemande mises en page par Jasmin Borowski.  
Traduction française : Gigamic.  
Traduction allemande : Ferdinand Köther.

Les créateurs du jeu souhaitent remercier les personnes suivantes pour avoir testé le jeu : Peter An, Jonathan Badger, John Borders, Tony Boydell (qui a également trouvé le titre du jeu), Jenny Bradbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Mark Chessher, Heidi Cowderoy, Andy DalGLISH, Rommel Dijon, Colin Dimock, Peter Duckworth, Caroline Elliott, Andreas Frank, Stephanie Gill, Bob Gingell, Simon Goodwin, Paul Grogan, Stephan Haddad, Alex Haley, Andrew Harding, Aaron J Harris, Richard Harris, Mikko Heikelä, Ben Horgson, Seth Jaffee, Craig Jones, Keith (à la Strategicon), Robert Lacopino, Claude Lecesne, Fraser Lott, Russell Mattin, Alan Paull, Charlie Paull, Matthew Reid, Tony Ross, Bruce Schlickbernd, Jennifer Schlickbernd, Rob Scovell, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Hattie Throssell, Heather Throssell, Ian Throssell, Ian Vincent, Andy Williams, Ian Wilson, Keith Winch, Dan Wiseman, Matthew Woodcraft et Ta-Te Wu.

Remerciement spécial à Hans im Glück qui nous a autorisé à utiliser ses Cochons et ses Ouvriers de *Carcassonne* (connus sous le nom de 'meebles' ou 'keyples'), merci également à Lookout Games qui nous a autorisé à utiliser ses Vaches et Moutons d'*Agricola*.

Édité en Octobre 2013 par :

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

**Co-publishers:**

**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.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

