

## Keyflower - KSR (Seite 1 von 3)

Man spielt 4 Durchgänge (Jahreszeiten). Es gibt keine Spielerfarben.

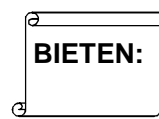
### ■ Beginn einer Jahreszeit:

- Der Spieler mit dem Hofplättchen mit der niedrigsten Nummer beginnt das Spiel und nimmt den LILA-farbenen Startspieler-Arbeiter.
- Im Sommer, Herbst und Winter ist Startspieler, wer in der vorherigen Jahreszeit die Auktion für das Startspieler-Plättchen mit der höchsten Nummer gewonnen hatte. Die Schiff-Plättchen werden umgedreht, so dass das neue Jahreszeiten-Symbol sichtbar wird.
- Im Sommer und Herbst werden neue Arbeiter + Fertigungs-Plättchen auf die Schiff-Plättchen gelegt. Es kommen so viele Dorf-Plättchen in die Mitte der Spielfläche, wie in der Tabelle auf Seite 2 beschrieben.
- Im Winter wählt jeder Spieler eins oder mehrere seiner Winter-Plättchen aus, die er in der Vorbereitungsphase erhalten hatte. Diese Plättchen werden verdeckt gemischt und nach dem selben System ausgelegt wie die vorherigen Jahreszeiten-Plättchen.

SYMBOLLE:   Frühling = grünes Blatt  
                  Sommer = Sonnenblume            Winter = Eiskristall  
                  Herbst = braunes Blatt

### ■ Spielzug:

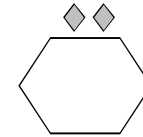
- In seinem Spielzug setzt jeder Spieler 1 oder mehrere Arbeiter an genau einen Ort, um  
  
ENTWEDER   für ein DORF-Plättchen oder Reihenfolge-Plättchen zu BIETEN (siehe Bieten)  
  
ODER           ein DORF-Plättchen zu BENUTZEN.  
                  (siehe Produktion - Transport - Aufwertung)
- In jeder Jahreszeit verläuft das Spiel im U-Sinn so lange reihum, bis alle Spieler direkt nacheinander gepasst haben. Wer gepasst hat, kann erneut Aktionen ausführen, solange nicht alle anderen gepasst haben.

 **BIETEN:** Für Schiff-Plättchen wird nicht direkt mit Arbeitern geboten. Die Spieler wählen die Inhalte der Schiffe in der Reihenfolge, in der sie erfolgreich für die Reihenfolge-Plättchen geboten haben.

### DORF-Plättchen:

- Man bietet für ein **DORF**-Plättchen, indem man 1 / mehrere Arbeiter an seine Seite dieses Plättchens setzt. Die Arbeiter nimmt man vom Vorrat hinter seinem Schirm oder von einer anderen verlorenen Aktion.

- Alle für ein Plättchen gebotenen Arbeiter müssen die selbe Farbe haben.



- Hat schon ein anderer Spieler für das Plättchen geboten, muss die Anzahl der gebotenen Arbeiter größer sein als das letzte Gebot. In seinem Zug kann ein Spieler einem eigenen siegreichen Gebot weitere Arbeiter hinzufügen.
- Wurde eine Gruppe Arbeiter überboten, kann sie woanders hingestellt werden (als Gruppe verbleibend) und ggf. ergänzt werden, nicht aber reduziert werden. Man muss aber dafür am Zug sein.
- DORF-Plättchen werden zur Dorf-Erweiterung eingesetzt.

### REIHENFOLGE-Plättchen:

- Für **REIHENFOLGE**-Plättchen wird genauso wie zuvor geboten.

Allerdings werden sie nicht dem Dorf des Spielers hinzugefügt, ausser zum Ende des Winters.

Sie dienen der Bestimmung der Reihenfolge, in der die Spieler die Arbeiter und Fertigungs-Plättchen von den Schiffen nehmen und sie bestimmen den Startspieler der nächsten Jahreszeit.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.02.13

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

### PRODUKTION:

- Ein Spieler kann seine Arbeiter auf die Plättchen in seinem eigenen Dorf setzen, auch in den Dörfern anderer Spieler und auf die Plättchen der aktuellen Jahreszeit (nicht im Winter), um die geboten wird.
- Wird ein Plättchen erstmals in einer Jahreszeit benutzt, setzt man einen Arbeiter auf das Plättchen. Es ist aber erlaubt, mehr Arbeiter als erforderlich einzusetzen. Jede weitere Nutzung kostet mind. einem Arbeiter mehr. (z.B. kostet die 2. Nutzung 3 Arbeiter, wenn die erste 2 kostete)
- Ist es ein Plättchen der aktuellen Jahreszeit, um das auch geboten wird, muss der darauf gesetzte Arbeiter die selbe Farbe haben, wie die Arbeiter, mit denen bereits dafür geboten wurde.
- Die zweite Nutzung erfordert 2 Arbeiter dazu und die dritte 3 Arbeiter. Mehr als 6 Arbeiter können in jeder Jahreszeit nicht auf ein Plättchen gesetzt werden.

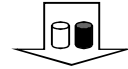


### Mit der Nutzung erhält der Spieler sofort den Plättchen-Vorteil:

- ➔ Rohstoffe von einem Plättchen im eigenen Dorf des Spielers werden auf das Plättchen gelegt, von dem diese Rohstoffe stammen.
- ➔ Rohstoffe von einem Plättchen im Dorf eines anderen Spielers werden auf das Hof-Plättchen des aktiven Spielers gelegt.
- ➔ Fertigungs-Plättchen werden von den verdeckten Stapeln genommen und hinter den Sichtschirm des Spielers gelegt.
- ➔ "Weiße" Arbeiter werden zufällig aus dem Beutel gezogen und hinter den Sichtschirm des Spielers gelegt.
- ➔ "Grüne" Arbeiter werden aus dem Vorrat genommen und hinter den Sichtschirm des Spielers gelegt.
- Sollten mal nicht genügend Rohstoffe, Arbeiter oder Fertigkeiten vorhanden sein, bekommt man nur so viele, wie vorhanden sind. Man darf im Beutel nach der Anzahl Arbeitern fühlen, nicht aber hineinzusehen.

### TRANSPORT + AUFWERTUNG

- Die DORF-Plättchen (ausser Sommer-Schiff und Winter-Plättchen) kann man aufwerten, indem man sie auf die andere Seite dreht. Die Kosten dafür stehen im Aufwertungsfeld, dass als Pfeil dargestellt ist.



- Zum Transport / Aufwerten setzt man mind. 1 Arbeiter auf eines der Hof- oder Transport-Plättchen. Dort ist genau angegeben, wie viele Rohstoffe transportiert und wie viele Dorf-Plättchen in einem beliebigen Dorf dadurch aufgewertet werden können (siehe Haus-Symbol).
- Rohstoff-Transport muss über Straßen erfolgen. Die auf dem Transport-Plättchen angegebene Anzahl Rohstoffe kann auf mehrere Rohstoffe einer Sorte oder auf verschiedene Sorten verteilt werden. Jedes Plättchen braucht je Rohstoff = 1 Schritt.
- Die für eine Aufwertung erforderlichen Rohstoffe müssen auf dem aufzuwertenden Dorf-Plättchen des Spielers vorhanden sein.
- Für eine Aufwertung erforderliche Fertigungs-Plättchen werden vom Vorrat hinter dem Sichtschirm des Spielers genommen.
- Für die Aufwertung nicht benötigte Rohstoffe und Arbeiter bleiben auf dem Plättchen, nachdem es aufgewertet wurde. Die Ausrichtung des Plättchens darf nicht verändert werden. Max. 6 Arbeiter auf Plättchen.

### ■ Ende einer Jahreszeit:

- Reihum im Uhrzeigersinn tut jeder Spieler Folgendes:
  - 1) **Nicht erfolgreiche Gebote:** Alle Spieler nehmen ihre eigenen Arbeiter von dort zurück hinter ihren Sichtschirm.
  - 2) **Dorf-Plättchen ohne Gebote:** Diese Plättchen werden aus dem Spiel genommen. Arbeiter darauf (auch grüne) = in Beutel zurück.

3) **Dorf-Plättchen mit erfolgreichen Geboten:** Beginnend mit dem Startspieler und weiter im U-Sinn macht jeder Folgendes:

- Er nimmt jedes Dorf-Plättchen und alle darauf befindlichen Arbeiter zurück zu sich.
- Die Arbeiter des erfolgreichen Gebotes (auch grüne) kommen in den Beutel.

4) **Arbeiter im eigenen Dorf einsammeln:**

Man legt alle auf den Plättchen des eigenen Dorfes stehenden Arbeiter hinter seinen Sichtschirm zurück.

5) **Reihenfolge-Plättchen:**

a) Frühjahr, Sommer und Herbst:

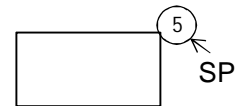
- In Folge ihrer Reihenfolge-Plättchen nimmt jeder Spieler die Arbeiter und Fertigungs-Plättchen von einem Schiff seiner Wahl.
- Danach wählen die Spieler, die kein Reihenfolge-Plättchen ersteigerten, in Richtung ab Startspieler reihum ebenfalls 1 Schiff. Wurde das Startspieler-Plättchen ersteigert, gilt dieser schon.
- Wer das Plättchen mit dem LILA-farbenen Arbeiter ersteigert hat, wird sofort neuer Startspieler und nimmt entsprechenden Marker.
- Hat niemand auf das Startspieler-Plättchen geboten, nehmen zunächst alle Spieler die Schiffs-Inhalte. Dann wird der linke Nachbar des bisherigen Spielers neuer Startspieler.
- Alle für Reihenfolge-Plättchen gebotenen Arbeiter (auch grüne) kommen in den Beutel.

b) Winter:

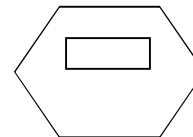
- Es gibt keine neuen Arbeiter/Fertigungsplättchen auf den Schiffen.
- In Folge seiner ersteigerten Reihenfolge-Plättchen (1, 2 ..) nimmt jeder Spieler dieses und max. 1 Schiff-Plättchen seiner Wahl. Wer kein Reihenfolge-Plättchen ersteigert hat, nimmt jeweils eins der noch übrigen Schiffe nach dem bekannten System.

- Jeder erweitert sein Dorf gleichzeitig um das erhaltene DORF-Plättchen, im Winter ausserdem um die Reihenfolge- und Schiff-Plättchen. Die Seiten aneinanderhängender Plättchen müssen zueinanderpassen (Straße an Straße, keine Straße an keine Straße, Wasser an Wasser).
- Schiff-Plättchen (inkl. 4 Sommerschiffe) müssen nicht so gelegt werden, dass ihre Wasserseiten miteinander verbunden sind.
- WICHTIG: Rohstoffe können nur über Straßen transportiert werden. Falls sie von ausserhalb des eigenen Dorfes kommen, werden sie direkt auf das eigene Hof-Plättchen gelegt.
- Ausliegende Plättchen können nicht neu positioniert werden.

■ **Wertung zum Spielende:**



- Das Spiel endet zum Ende des Winters. Die Spieler erhalten Punkte für ihre DORF-Plättchen und Goldmarker.
- Rohstoffe, die im Laufe des Spiels auf die Plättchen "Scheune, Schmied, Steinbauhof und Holzbauhof" gelegt wurden, dürfen für Wertungszwecke darauf belassen werden.
- Alle anderen Rohstoffe, Fertigkeiten und Arbeiter können den anderen Wertungs-Plättchen zugewiesen werden, wie erforderlich. Ein Transport ist dafür nicht nötig. Jedes Element kann nur einmal gewertet und nur einem Bonus-Plättchen zugeteilt werden.



Für alle Wertungs-Plättchen, ausser "Keythedral", können die Boni zum Spielende mehrfach gewertet werden, falls der Spieler genügend Rohstoffe, Fertigkeiten und/oder Arbeiter besitzt.

- Der LILA-farbene Startspieler-Marker kann nach Gutdünken als Rohstoff, Fertigkeit oder Arbeiter beliebiger Farbe deklariert werden.
- Goldmarker sind jeweils 1 Punkt wert, falls sie nicht bereits als Ersatz auf Wertungs-Plättchen gewertet wurden.
- **Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.**  
Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.02.13

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)