



## Огляд гри

«Keyflower» — це настільна гра для 2–6 гравців, що проходить у 4 раунди. Кожен раунд відображає пору року: весну, літо, осінь і, нарешті, зиму. Усі гравці розпочинають гру з плиток домівки та початкової команди з 8 випадкових синіх, червоних і жовтих робітників. Робітників одного кольору використовують для ставок на плитки, які гравці розміщуватимуть у своїх селищах. Заразом робітники одного кольору можуть слугувати для отримання ресурсів, умінь, додаткових робітників і здобуття переможних очок не тільки з плиток у селищі гравця, а й із плиток у селищах інших гравців та плиток на аукціоні.

Навесні, влітку та восени на бортах «Keyflower» і човнів-побратимів прибуватиме більше робітників, причім деякі з них умітимуть працювати з ключовими ресурсами — залізом, каменем і деревом. Узимку гравці вибиратимуть на аукціоні плитки, кожна з яких принесе їм переможні очки за певні комбінації ресурсів, умінь і робітників.

«Keyflower» запропонує гравцям чимало цікавих випробувань. Кожна нова гра буде неповторною завдяки унікальному поєднанню плиток селищ. Упродовж усієї гри гравцям слід бути уважними до варіантів найкращого використання різноманітних ресурсів, умінь, робітників, транспорту та можливостей покращення плиток.

## Короткі правила гри

### Огляд гри

Гра триває 4 сезони.

Кожен гравець розпочинає гру з плиткою домівки та 8 робітниками.

Робітників використовують для ставок на плитки, розміщення цих плиток у своєму селищі та виробництва ресурсів.

Щосезону на «Keyflower» та його човнах-побратимах прибуватиме більше робітників, а для аукціону ставатимуть доступні нові плитки.

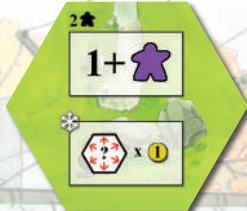
Перемагає гравець, чиє селище та робітники здобудуть найбільше переможних очок.

# Keyflower

## Вміст гри та умовні позначення

64 великі шестикутні плитки:

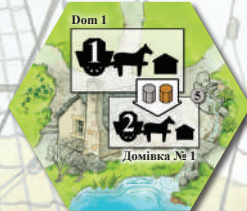
4 плитки порядку ходу



6 плиток човнів



6 плиток домівок



48 плиток селищ (зокрема, 4 плитки літніх човнів)



48 жетонів умінь



16 ковадл 16 кайл 16 пил



Жетон на вибір гравця Жетон того ж типу Жетон випадкового типу

120 восьмигранних дерев'яних фішок ресурсів:



48 золота (жовті) 24 заліза (чорні) 24 каменю (сірі) 24 дерева (коричневі)

Золотом можна замінити будь-який ресурс у довільний момент гри, зокрема, під час підрахунку очок. 1 фішка золота наприкінці гри, як правило, вартує 1 переможне очко.

6 ширм-будинків (з 12 плитками димарів)



Фішка на вибір гравця Фішка того ж типу

12 зіп-пакетів

Чорний тканинний мішечок (для зберігання робітників)

У грі 12 плиток селищ на кожному з 4 пір року. Кожна плитка позначена символом відповідної пори року: весняна, літня, осіння та зимова.

141 дерев'яний робітник («кіпл»)\*:



40 синіх 20 зелених 40 червоних 40 жовтих

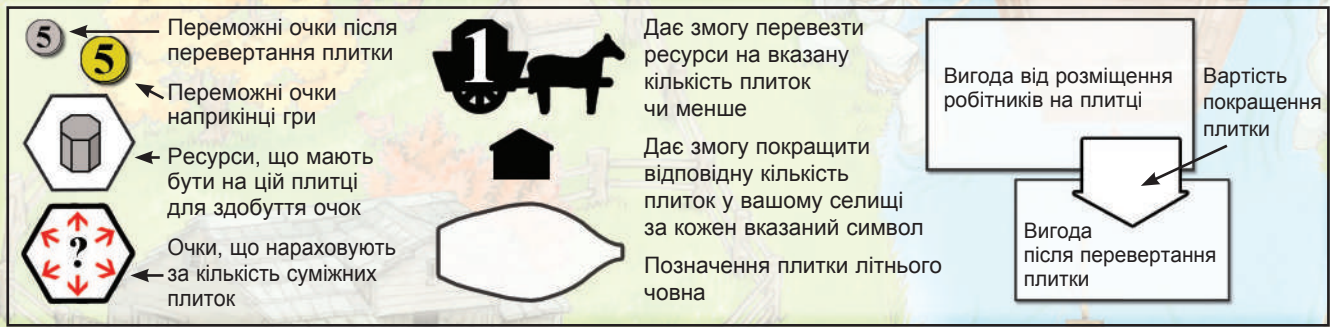
1 фіолетовий із піднятою рукою, що символізує першого гравця

Робітник на вибір гравця

Робітник того ж кольору

Робітник випадкового кольору

\* Особлива подяка видавництву «Hans im Glück Verlag», яке люб'язно дало дозвіл на використання своїх робітників із «Carcassonne» (також відомих як «міпли» або «кіпли»).



## Приготування (Букви відповідають ілюстрації знизу коробки.)

- A** Покладіть синіх, червоних і жовтих робітників у тканинний мішечок.
  - B** Розмістіть усіх зелених робітників поруч з ігровою зоною.
  - C** Посортуйте фішки чотирьох типів ресурсів і розмістіть їх поруч з ігровою зоною, утворивши загальний запас.
  - D** Розмістіть жетони умінь долілиць загальним стосом поруч з ігровою зоною.
  - E** Кожен гравець отримує ширму. Її слід обережно скласти, використовуючи окремі частини димарів, щоб зафіксувати стіни та дах.
  - F** Кожен гравець навмання витягує з мішечка 8 робітників, не розкриваючи їхніх кольорів іншим гравцям, і розміщує їх за своєю ширмою.
- Посортуйте плитки за типами: домівки (6), човни (6), порядок ходу (4), весняні (12), літні (12), осінні (12) та зимові (12). (У комплекті достатньо пакетів для зберігання кожного типу окремо.)

- G** Кожен гравець отримує випадкову плитку домівки. Плитку домівки розміщують перед ширмою гравця в межах досяжності інших гравців.
- H** Гравець, якому випала плитка домівки з найменшим числом, отримує фіолетового робітника першого гравця.
- I** Кількість плиток човнів, що використовують у грі, завжди дорівнює кількості гравців. На лицьовій стороні кожної плитку човна вказано необхідну кількість гравців для її використання в грі. Розмістіть відповідні плитки човнів у ряд поруч з ігровою зоною стороною із зазначенням кількості гравців догори та зорієнтуйте їх у напрямку центру ігрової зони. (Рекомендуємо ознайомитися з варіантами здобуття очок, вказаними на звороті плиток, які будуть доступні на аукціоні взимку.) Розмістіть вказану на плитці човна кількість робітників із мішечка та жетонів умінь горілиць. Ви можете розмістити їх як на плитці човна, так і поруч із нею.

Кількість і сторона плиток порядку ходу, які використовують у грі, також залежить від кількості гравців. На кожній із плиток зазначено, чи використовують її в грі та якою стороною. **J** Покладіть плитки порядку ходу в ряд поруч із плитками човнів, але ближче до центру ігрової зони, стороною з відповідною кількістю гравців горілиць і зорієнтуйте їх у напрямку центру ігрової зони.

Розмістіть весняні плитки в центрі ігрової зони в кількості, вказаній у таблиці нижче. Викладіть ці плитки символом весни горілиць. Зорієнтуйте ці плитки так само, як і плитки човнів та порядку ходу, аби кожен гравець міг вибрати собі одну сторону плиток для ставок.

Залежно від кількості гравців кожен гравець отримує 2 або 3 зимові плитки долілиць (відповідно до таблиці нижче). Гравці можуть потайки дивитися на зворотну сторону плиток, не показуючи їх іншим.

Усі позostalі плитки домівок, човнів, порядку ходу, весняні та зимові повертають у коробку та не використовують у цій грі.

Покладіть 12 літніх і 12 осінніх плиток у 2 окремі стоси. Їх використаєте в грі пізніше.

Кількість плиток, необхідних для гри:

Кількість гравців	2	3	4	5	6
Домівки	2	3	4	5	6
Човни	2	3	4	5	6
Порядок ходу	1	2	3	4	4
Весняні, літні й осінні	6	7	8	9	10
Зимові (на кожного гравця)	3	3	3	2	2
Зимові (які вводять у гру)	2-6	3-9	4-12	5-10	6-12

## Приготування

- Покладіть синіх, червоних і жовтих робітників у тканинний мішечок.
- Розмістіть зелених робітників, фішки ресурсів і жетони умінь поруч з ігровою зоною.

Кожен гравець отримує ширму.

Кожен гравець таємно витягує 8 робітників із мішечка.

Посортуйте плитки за типом: домівки, човни, порядок ходу, весняні, літні, осінні та зимові.

Кожен гравець отримує плитку домівки. Гравець, якому випала плитка домівки з найменшим числом, отримує фіолетового робітника першого гравця.

Розмістіть у ряд поруч з ігровою зоною стільки плиток човнів, скільки гравців за столом. Розмістіть визначену кількість робітників і жетонів умінь на кожній плитці човна або поруч із ними.

Розмістіть плитки порядку ходу в кількості, вказаній у таблиці знизу с. 2, у ряд поруч із плитками човнів, але ближче до центру ігрової зони. Покладіть їх горілиць стороною, на якій вказано кількість гравців.

Розмістіть весняні плитки в центрі ігрової зони в кількості, вказаній у таблиці знизу с. 2. Викладіть ці плитки символом весни горілиць.

Кожен гравець отримує 2 або 3 зимові плитки долілиць (відповідно до таблиці знизу с. 2).

Покладіть літні й осінні плитки у 2 окремі стоси. Їх використаєте в грі пізніше.

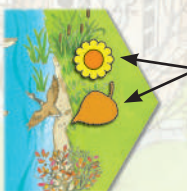
Користуйтеся таблицею зліва для визначення кількості плиток у грі залежно від кількості гравців.

## Початок сезону

Після фази приготування гравці готові до початку гри. Гравець, який отримав **плитку домівки з найменшим числом**, ходить першим навесні та бере **фіолетового робітника першого гравця**. Цього робітника НЕ МОЖНА виставляти на плитку чи поруч із ними — він лише показує, хто є першим гравцем.

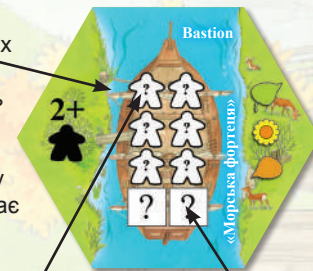


**Влітку, восени та взимку** першим гравцем сезону стає той, хто в попередньому сезоні виграв ставку на **плитку з найбільшим числом** із зображенням фіолетового робітника першого гравця.

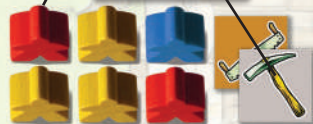


**Влітку, восени та взимку** переверніть **плитки човнів** (де необхідно) символом відповідної пори року горілиць.

**Влітку та восени** розмістіть нових робітників (із мішечка) і жетони вмінь із загального стосу горілиць на відповідних місцях на плитках човнів. У рідкісних випадках, коли в мішечку недостатньо робітників, заповнюйте плитку човнів по 1 робітнику за раз (ігноруйте човен, якщо на ньому більше немає місця для робітника). **Взимку** нових робітників чи жетони вмінь не розміщують на плитках човнів.



**Влітку та восени** розмістіть **плитки селищ** відповідно до сезону в центрі ігрової зони (їхню кількість визначає таблиця на с. 2). Викладіть



ці плитку символом сезону горілиць. Зауважте, що 4 плитку літніх човнів (якщо їх виберуть) мають символ літа з обох сторін, тому сторону викладення цих плиток вибирають довільно. Плитку літніх човнів не можна перевернути або покращити. Усі позostalі плитку потрібно повернути в коробку та не використовувати в грі.

**Взимку** кожен гравець вибирає 1 чи більше зимових плиток, які він отримав на етапі приготування. Рекомендуємо сховати ці зимові плитку в долоню для виконання наступної дії. Гравці одночасно показують кількість вибраних плиток і складають їх разом у стос долілиць у центрі ігрової зони. Якщо гравців понад 2, плитку (все ще долілиць) перетасовують, а надалі перевертають, викладають і виставляють на аукціон так само, як і в попередніх сезонах. Важливо, щоби гравці не знали, які плитку хто вибрав. Позostalі плитку кладуть у коробку.

**У свій хід** гравець розміщує 1 або кількох робітників в 1 локації, щоби:

1) **зробити ставку** на плитку селища чи плитку порядку ходу\* (див. «Ставки» на с. 4); АБО

2) **скористатися** плиткою селища (див. «Виробництво» на с. 5 і «Перевезення та покращення» на с. 6).



\* Зауважте, що ставки на плитку човнів не виконують безпосередньо робітниками. Натомість вміст човнів вибирають у тій черговості, за якою гравці виграла ставки за плитку порядку ходу.

Гравці виконують ходи за напрямком руху годинникової стрілки. У кожному сезоні гра триває, доки всі гравці підряд не спасують. Гравець, який спасував, зможе надалі виконувати дії, якщо хоч 1 гравець не спасує.

## Початок сезону

Гравець, який отримав плитку домівки з найменшим числом, ходить першим навесні та бере **фіолетового робітника першого гравця**.

**Влітку, восени та взимку** першим гравцем сезону стає той, хто в попередньому сезоні виграв ставку на плитку порядку ходу з найбільшим числом.

Переверніть **плитку човнів** символом відповідної пори року горілиць.

**Влітку та восени** розмістіть нових робітників і жетони вмінь на плитках човнів.

**Влітку та восени** розмістіть **плитку селищ** відповідно до сезону в центрі ігрової зони (їхню кількість визначає таблиця на с. 2).

**Взимку** кожен гравець вибирає 1 чи кілька зимових плиток серед тих, які він отримав на етапі приготування. Згодом на ці плитку так само роблять ставки, як і на плитку в попередніх сезонах.

**У свій хід** гравець розміщує 1 або кількох робітників в 1 локації, щоби:

1) **зробити ставку** на плитку селища чи плитку порядку ходу; АБО

2) **скористатися** плиткою селища.

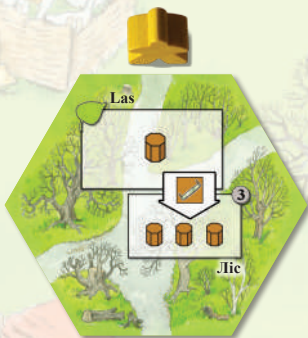
Гравці виконують ходи за напрямком руху годинникової стрілки, доки всі підряд не спасують.

## Ставки

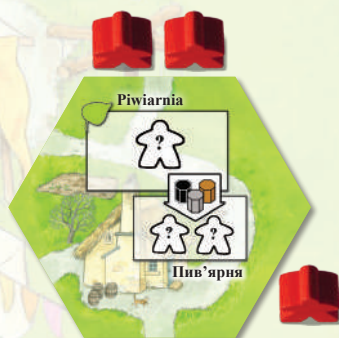
### Плитки селищ

Щоб отримати плитку селищ для власного селища, гравець має виграти аукціон на ці плитки, виставивши поруч із плитками більше робітників, ніж інші гравці.

1. Гравець вибирає, на яку плитку селища чи порядку ходу він хоче зробити ставку, а потім розміщує 1 або кількох робітників **зі свого боку** плитки. Гравець бере робітників з-за своєї ширми або забирає з перебитої ставки на іншу плитку. **Заборонено забирати робітників із наразі виграшної ставки.**



2. Усі робітники, які беруть участь у ставках на плитку, мають бути того ж кольору, що й інші робітники навколо цієї плитки (як частина ставки) або на самій плитці (для користування цією плиткою). Зауважте, що на зелених робітників поширюються ті самі правила, що й на робітників інших кольорів.



3. Якщо хтось уже зробив ставку на плитку, ваша ставка має бути з більшою кількістю робітників, ніж будь-яка інша ставка на цю плитку. Не існує обмеження щодо максимальної кількості робітників для 1 ставки.

4. Ходом гравця може бути додавання нових робітників до вже наявної ставки. Нова кількість робітників має перетворити ставку на виграшну або збільшити її.

5. Якщо ставку перебито, робітників із цієї ставки можна перемістити в інше місце (зокрема, на інші ставки, на виробництво на плитках селищ або покласти в мішечок як частину дії обміну), **але вони завжди мають залишатися разом.** Під час переміщення робітників із перебитої ставки гравець може додати до них робітників з інших перебитих ставок або з-за своєї ширми. Робітників не можна повернути за ширму гравця.

### Плитки порядку ходу

Гравці також можуть розміщувати робітників на своєму боці плиток порядку ходу, щоб робити ставки на ці плитки. Їх розміщують у селищі гравця **ЛИШЕ** наприкінці зими. Наприкінці інших сезонів плитки порядку ходу диктують черговість, за якою гравці будуть вибирати робітників і жетони вмінь із човнів, а також визначають першого гравця на наступний сезон.

Гравець може зробити ставку більш ніж на 1 плитку порядку ходу, але він отримає робітників і жетони вмінь лише з 1 човна. **Взимку** гравці забирають усі плитки порядку ходу, на які виграли ставки.



## Ставки

Гравець робить ставку на плитку селища, розміщуючи 1 або кількох робітників зі свого боку цієї плитки.

Усі робітники, які беруть участь у ставках, мають бути того самого кольору, що й інші робітники навколо цієї плитки або на самій плитці.

Кількість робітників у новій ставці завжди має бути більшою, ніж кількість робітників у будь-якій іншій ставці на цю плитку.

Якщо ставку перебито, робітників із цієї ставки можна перемістити в інше місце, **але вони завжди мають залишатися разом.**

### Плитки порядку ходу

Ставки на плитки порядку ходу відбуваються так само, як і на плитки селищ.

Плитки порядку ходу диктують черговість, за якою гравці будуть вибирати робітників і жетони вмінь із човнів, а також визначають першого гравця на наступний сезон.

## Виробництво

Гравець може отримувати ресурси, вміння, додаткових робітників і здобувати переможні очки, розміщуючи робітників на плитках власного селища, плитках селищ інших гравців і плитках на аукціоні поточного сезону (на які ще тривають ставки, окрім як узимку).

Якщо плиткою користуються вперше за сезон, тоді гравець зазвичай розміщує **1\*** робітника на цій плитці.

Якщо ви розміщуєте робітника для виробництва на плитці на аукціоні поточного сезону, він має бути того ж кольору, що й усі інші робітники навколо цієї плитки, виставлені для ставок на плитку (якщо є).



Зазвичай гравці можуть скористатися плиткою вдруге, розмістивши на ній **2\*** робітників **того ж** кольору, що й робітник, раніше розміщений на цій плитці. Зазвичай гравець може скористатися плиткою втретє, розмістивши **3\*** робітників **того ж** кольору, що й попередні. Упродовж одного сезону на плитку можна виставити не більш як 6 робітників.

Щойно скориставшись плиткою, гравець одразу отримує вказану на ній вигоду.

1. Будь-які ресурси, отримані з плитки у **власному селищі гравця**, розміщуються на цій плитці.
2. Будь-які ресурси, отримані в **селищі іншого гравця** або з плитки на аукціоні поточного сезону, гравець розміщує на власній плитці домівки.
3. Будь-які отримані жетони вмінь гравець бере зі стосу жетонів умінь долілиці і кладе за своєю ширмою.
4. Будь-яких отриманих «білих» робітників гравець навмання дістає з мішечка та розміщує за своєю ширмою.
5. Будь-яких отриманих зелених робітників гравець бере із загального запасу та розміщує за своєю ширмою.

\* Гравець може виставляти більше робітників, аніж необхідно, наприклад, якщо він переміщує їх із прогашної ставки (розділяти цих робітників заборонено) або хоче не дати іншим гравцям скористатися плиткою. Для кожного наступного користування плиткою потрібно принаймні на 1 робітника більше, ніж для попереднього. Отже, якщо для першого користування плиткою виставили 2 робітників замість 1, то для наступного користування потрібно мінімум 3 робітники. Після цього на плитці загалом буде 5 робітників. У такому випадку плиткою не можна скористатися втретє в цьому сезоні, адже протягом сезону на плитку можна виставити не більш як 6 робітників. Якщо гравець, що першим вирішив скористатися плиткою, одразу виставив 3 робітників чи більше, подальше користування плиткою в цьому сезоні неможливе.

Може трапитися так, що неможливо отримати повну кількість ресурсів, робітників або жетонів умінь через їх нестачу. Тоді гравець отримує лише доступну кількість. Щодо робітників діє правило, яке дає гравцям змогу промацувати кількість робітників у мішечку, перш ніж зробити ставку на плитку. Гравці можуть бачити кількість залишків зелених робітників, ресурсів і жетонів умінь, перш ніж зробити ставку. Гравцю заборонено шукати зелених робітників у мішечку, якщо їх немає у видимому загальному запасі.

## Виробництво

Гравець може розміщувати робітників на плитках власного селища, плитках селищ інших гравців і плитках, на які ще тривають ставки.

Якщо плиткою користуються вперше за сезон, гравець зазвичай розміщує на ній 1 робітника.

Робітник, розміщений для виробництва на плитці, має бути того ж кольору, що й усі інші робітники навколо цієї плитки.

Зазвичай гравці можуть скористатися плиткою для виробництва вдруге, розмістивши на ній 2 робітників, і втретє, розмістивши на ній 3 робітників. Ці робітники мають бути того ж кольору, що й усі робітники, розміщені на плитці раніше.

За один сезон на плитці можна розмістити не більш як 6 робітників.

1. Ресурси, отримані з плитки у **власному селищі гравця**, розміщують на цій плитці.
2. Ресурси, отримані в іншому місці, розміщують на плитці домівки гравця.
3. Отримані жетони вмінь складають за ширмою гравця.
- 4, 5. Отриманих робітників розміщують за ширмою гравця.

## Перевезення та покращення

Плитки селищ (окрім літніх човнів і зимових плиток) можна покращити, перевернувши на зворотну сторону. Вигоду після покращення плитки видно в нижній рамці на її лицьовій стороні.

Вартість покращення плитки вказано в рамці покращення (стрілка між верхньою та нижньою рамками).

Плитки домівок і перевезень («Підковувач», «Стайня» та «Возівня») дають змогу гравцеві переміщувати ресурси та покращувати плитки. Для покращення плитки гравець розміщує робітника чи робітників на одній із плиток перевезень. Потім він може перемістити **ресурси в кількості**, вказані на плитці перевезень (чи менше), та покращити 1 чи 2 плитки селищ у своєму селищі (залежно від кількості **символів покращень**).



Перевезення ресурсів має відбуватися дорогами. У межах 1 перевезення можна перемістити як 1 ресурс на кілька плиток, так і кілька ресурсів на сусідні плитки. Наприклад, якщо місткість транспорту — 2, то: 2 ресурси можна перемістити дорогами безпосередньо до сусідніх плиток (не проходячи через інші плитки) АБО...



Ресурси, необхідні для покращення плитки селища, мають бути на ній під час покращення. Використані ресурси повертають у загальний запас.

Жетони вмінь, необхідні для покращення, гравець бере з-за своєї ширми та кладе долілиць у загальний запас.

Будь-які ресурси, які опинилися на плитці, але не потрібні для покращення, та робітників залишають на плитці після покращення (чи перевертання). Опісля орієнтація плитки має бути такою ж, як і до покращення.

## Перевезення та покращення

Плитки селищ можна покращити, перевернувши їх на зворотну сторону.

Вартість покращення вказано в рамці покращення (стрілці) на плитці.

Для перевезення ресурсів та/або покращення плитки розмістіть робітників на одній із плиток домівок чи перевезень. Ці плитки вказують, скільки ресурсів можна перемістити та скільки плиток — покращити.

Перевезення ресурсів завжди відбувається дорогами.

У межах 1 перевезення можна перемістити як 1 ресурс на кілька плиток, так і кілька ресурсів — на сусідні плитки.

Ресурси, необхідні для покращення плитки селища, мають бути на ній під час покращення.

Жетони вмінь для покращення гравець бере з-за ширми.

Будь-які ресурси, які опинилися на плитці, але не потрібні для покращення, залишають на плитці. Опісля орієнтація плитки має бути такою ж, як і до покращення.

## Кінець сезону

Сезон закінчується, коли всі гравці підряд спасують. Тоді відбувається таке:

### 1. Перебиті ставки

Усі гравці забирають своїх робітників із перебитих ставок і повертають їх за свої ширми.

### 2. Плитки селищ без ставок

Усі плитки селищ, на які не робили ставки, вилучають із гри та складають у коробку. Будь-яких робітників (зокрема, зелених) із цих плиток складають у мішечок.

### 3. Плитки селищ, на які виграно ставки

Починаючи з першого гравця (щоб уникнути плутанини) за напрямком руху годинникової стрілки, кожен гравець:

а) забирає всі плитки селищ, на які він виграв ставки, і **всіх робітників, розміщених на них**;

б) кладе робітників, використаних для виграшних ставок, у мішечок (зокрема, зелених).

### 4. Робітники в селищі гравця

Усі робітники, розміщені на плитках у селищі гравця, залишаються в гри та повертаються за його ширму. Зауважте, що робітники, розміщені за ширмою гравця взимку, доступні для підрахунку очок наприкінці гри.

### 5. Плитки порядку ходу

#### 5.1. Навесні, влітку та восени:

5.1.1. Гравець, який виграв ставку на плитку порядку ходу № 1, забирає робітників і жетони вмінь із човна на свій вибір. Робітників і жетони вмінь розміщують за ширмою гравця.



5.1.2. Гравці, які виграли ставки на плитку порядку ходу №2, 3 та 4 (якщо такі є в гри), роблять те саме. Далі за напрямком руху годинникової стрілки, починаючи з нового першого гравця, будь-який гравець, який не виграв ставку



на плитку порядку ходу, вибирає човен. Якщо жоден гравець не зробив ставку на плитку першого гравця, поточний перший гравець залишається таким для визначення порядку вибору вмісту човнів.

Гравець може забрати вміст лише 1 човна, навіть якщо він виграв ставки на понад 1 плитку порядку ходу.

5.1.3. Щойно буде розіграно плитку порядку ходу із символом першого гравця, перший гравець негайно зміниться на переможця ставки на цю плитку. Цей гравець бере фіолетового робітника першого гравця.

5.1.4. Якщо жоден гравець не зробив ставку на плитку порядку ходу із символом першого гравця, тоді після отримання всіма гравцями вмісту вибраних човнів

гравець ліворуч від поточного першого гравця стає новим першим гравцем і отримує фіолетового робітника першого гравця.

5.1.5. Покладіть робітників, використаних для ставок на плитку порядку ходу, у мішечок (зокрема, зелених).

#### 5.2. Взимку:

5.2.1. На човнах більше не з'являються нові робітники чи жетони вмінь.

5.2.2. Гравець, який виграв ставку на плитку порядку ходу № 1, бере цю плитку та плитку човна на свій вибір. Гравці, які виграли ставки на плитку порядку ходу №2, 3 та 4 (якщо такі є в гри), роблять те саме. Якщо гравець виграв ставку на понад 1 плитку порядку ходу, він бере всі ці плитки порядку ходу, проте **не** бере другу плитку човна.

5.2.3. Надалі за напрямком руху годинникової стрілки, починаючи з нового першого гравця, будь-який гравець, який не виграв ставку на плитку порядку ходу, вибирає човен із тих, що залишилися. У рідкісних випадках, коли взимку жоден гравець не зробив ставку на плитку першого гравця, поточний перший гравець залишається таким для визначення порядку вибору човнів. Потім фіолетовий робітник першого гравця переходить до гравця ліворуч від першого гравця.

5.2.4. Плитки порядку ходу та плитки човнів розміщують у селищах гравців.

## Кінець сезону

1. Заберіть своїх робітників, які є частиною **перебитих ставок**.

2. Вилучіть із гри всі **плитки селищ, на які не робили ставки**.

3. Кожен гравець за напрямком руху годинникової стрілки:

а) **забирає плитки, на які він виграв ставки, і всіх робітників, розміщених на них**.

б) кладе робітників, використаних для виграшних ставок, у мішечок.

4. **Забирає собі за ширму всіх робітників, розміщених на плитках його селища**.

### 5. Плитки порядку ходу

#### 5.1. Навесні, влітку та восени:

• гравці згідно з номерами на плитках порядку ходу вибирають по човну та забирають із нього робітників і жетони вмінь.

• гравець, який виграв ставку на плитку порядку ходу із символом першого гравця, отримує відповідного робітника.

#### 5.2. Взимку:

• гравці згідно з номерами на плитках порядку ходу забирають плитки порядку ходу, на які вони виграли ставки, й 1 (лише 1) із доступних човнів.

• гравці, які не виграли ставку на плитку порядку ходу, вибирають човен серед тих, що залишилися.

Ці плитки розміщують у селищах гравців.

## 6. Розбудова селищ

Гравці одночасно викладають плитку селищ, а взимку — також плитки порядку ходу та човнів у своїх селищах.

Пейзажі на всіх плитках, які прилягають одна до одної, мають сходитися: дорога до дороги **А**, бездоріжжя до бездоріжжя **Б** та вода до води **В**. Зауважте, що кожна плитка домівки **Г** має по 5 доріг, кожна з 12 весняних плиток **І** — по 4 дороги, кожна з 8 літніх (окрім плиток човнів) **Л** — по 3 дороги, кожна із 4 плиток літніх човнів **Е** не має доріг, кожна з 12 осінніх плиток **Є** має по 2 дороги та кожна з 12 зимових плиток **Ж** — по 1 дорозі.



**3** У грі з кількістю гравців від 3 до 6 рекомендуємо **не розміщувати** плитки з дорогами так, щоб вони заважали викладати інші плитки з водною стороною поруч із плиткою домівки. Це може завадити гравцю отримати бонус від плитки човна «Морський бриз», якщо він його забере. Плитки човнів необов'язково розміщувати так, аби водні сторони з'єднувалися **И**.

Зауважте, що ресурси можна перевозити лише дорогами або, якщо вони отримані за межами селища гравця, викладати безпосередньо на його плитку домівки. Тож гравцям слід розміщувати плитки, що потребують ресурсів для покращення **І**, якомога ближче до плиток із виробництвом ресурсів **І**.

Після розміщення плитки її неможливо перемістити.

## Розбудова селищ

Гравці одночасно викладають плитки у своїх селищах.

Пейзажі на всіх плитках, які прилягають одна до одної, мають сходитися.

Плитки човнів **необов'язково** розміщувати так, аби водні сторони з'єднувалися.

Ресурси можна перевозити лише дорогами. Якщо гравець отримав їх за межами свого селища, їх викладають на його плитку домівки.

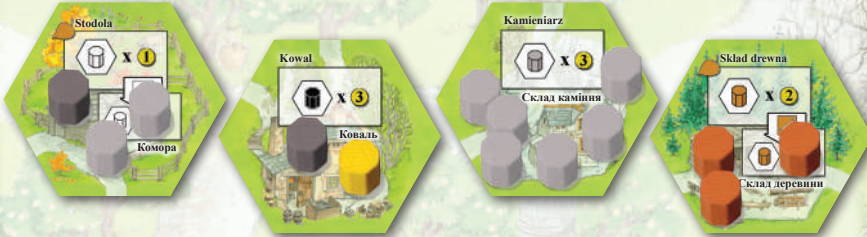
Після розміщення плитки її неможливо перемістити.



## Кінець гри та підрахунок очок

Гра закінчується наприкінці зими.

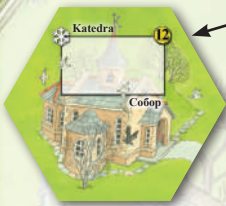
Гравці здобувають переможні очки за плитки у своїх селищах і за фішки золота.



Тільки ресурси, розміщені впродовж гри на осінніх плитках **«Комора»**, **«Коваль»**, **«Склад каміння»** та **«Склад деревини»**, рахуватимуть на цих плитках під час підрахунку очок. (Зауважте, що золото можна використати замість інших ресурсів на плитках **«Комора»**, **«Коваль»**, **«Склад каміння»** та **«Склад деревини»**, якщо його перевезли до цих плиток упродовж гри. Оскільки очки за кожну фішку можна нарахувати лише один раз, це золото не принесе додаткових очок, як невикористані фішки золота.) Ресурси, що залишилися на плитках **«Комора»**, **«Коваль»**, **«Склад каміння»** та **«Склад деревини»**, НЕ рахують для інших плиток із підрахунком очок за ресурси, таких як **«Ювелір»**, **«Текстильна гільдія»**, **«Водяний млин»** і **«Вітряк»**.

Усі інші ресурси, вміння та робітників, за потреби, можна перемістити на інші плитки для здобуття переможних очок (ігноруючи правила перевезення).

За кожні фішку, жетон чи робітника очки нараховують лише **ОДИН** раз на **ОДНІЙ** плитці. Наприклад, робітника не можна одночасно виставити в **«Аптеку»** та **«Гільдію ремісників»**, а ресурс не може одночасно приносити очки на **«Водяному млині»** та **«Вітряку»**.



Для всіх плиток, що дають переможні очки, **окрім «Собору»**, очки наприкінці гри можна рахувати кілька разів, якщо гравець має достатньо ресурсів, умінь або робітників.



Під час підрахунку очок **фіолетовий робітник першого гравця** може, за рішенням його власника, стати конкретним умінням, робітником будь-якого кольору або ресурсом на плитках **«Комора»**, **«Коваль»**, **«Склад каміння»** чи **«Склад деревини»** (розмістіть фіолетового робітника першого гравця на одній із цих плиток, якщо можливо).

Фішки **золота** приносять 1 очко кожна, якщо їх не використали для підрахунку очок на плитках. Наприклад, якщо фішку золота викласти на плитку **«Ювелір»** (принесе 2 очки), гравець не здобуде 1 очко за це золото за звичайними правилами.

Гравець, який набрав найбільшу кількість очок, **стає переможцем**. Якщо гравці мають рівну кількість очок, оголошується нічия, а гравці мусять замовити піцу та зіграти знову для визначення переможця.

## Кінець гри та підрахунок очок

Гра закінчується наприкінці зими.

Гравці здобувають переможні очки за плитки у своїх селищах і за фішки золота.

Ресурси, розміщені впродовж гри на плитках **«Комора»**, **«Коваль»**, **«Склад каміння»** та **«Склад деревини»**, рахуватимуть на цих плитках під час підрахунку очок.

Усі інші ресурси, вміння та робітників можна перемістити на інші плитки для підрахунку очок (ігноруючи правила перевезення). За кожні фішку, жетон чи робітника очки нараховують лише **ОДИН** раз на **ОДНІЙ** плитці.

**Фіолетового робітника першого гравця** можна рахувати як ресурс, вміння або робітника будь-якого кольору.

Фішки **золота** приносять 1 очко кожна, якщо їх не використали для підрахунку очок на плитках.

Гравець, який набрав найбільшу кількість очок, **стає переможцем**.

## Докладніше про плитки селищ

**Заувага.** Вислів «розмістіть робітника на плитці» стосується першого користування плиткою. Подальше користування вимагатиме більше робітників, як пояснюється в розділі «Виробництво» на с. 5.

### Плитки порядку ходу



Є 4 плитки порядку ходу. Використовують плитку в гри чи ні, залежить від кількості гравців. Сторона використаної плитки також залежить від кількості гравців. Чорні символи робітників у верхній частині плиток вказують, коли плитка використовується та яка її сторона буде видимою для гравців. Приготування плиток порядку ходу див. на с. 2.

Число в рамці вказує, у якому порядку гравці вибиратимуть вміст човнів навесні, влітку та восени, а також човен для розміщення у своєму селищі наприкінці зими.

Символ фіолетового робітника вказує на те, хто буде першим гравцем у наступному сезоні: влітку, восени чи взимку. Переможець ставки на цю плитку отримує фіолетового робітника першого гравця. Наприкінці зими переможець ставки на цю плитку також отримує відповідного робітника.

Взимку гравець може виграти ставки на понад 1 плитку порядку ходу, після чого ці плитки розміщують у його селищі. Наприкінці гри власник кожної такої плитки здобуває 1 очко за кожну плитку, яка дотикається до плитки порядку ходу (плитки, що дотикаються до кількох плиток порядку ходу, рахують щоразу). Зауважте, якщо гравець не володіє літнім човном «2а», усі пейзажі мають сходитися: дороги до доріг, бездоріжжя до бездоріжжя, вода до води. Однак гравець не зобов'язаний з'єднувати човни з водною стороною плитки домівки, якщо він цього не бажає. Перевага в цьому є лише тоді, коли гравець має у своєму селищі плитку човна «Морський бриз».

### Човни

Кожен гравець отримує 1 човен наприкінці зими. Кожен човен приносить переможні очки, як описано далі.



**«Keyflower»** (2+ гравці). 1 очко за кожну місткість транспорту гравця. (Ці очки можна подвоїти, якщо гравець також володіє літнім човном «2б».)

**«Білий вітер»** (6). 1 очко за кожного робітника за ширмою гравця наприкінці гри. Зауважте, що 1 робітник приносить переможні очки лише 1 раз. Якщо робітник уже приніс очки на плитках «Аптека», «Гільдія ремісників», «Ринок» чи «Ратуша», він не може принести очки на плитці «Білий вітер».



**«Морська фортеця»** (2+). 1 очко за кожну плитку, через яку проходить дорога, утворюючи замкнуту петлю. При цьому кінець дороги має з'єднуватися з початковою точкою так, щоб маршрут не проходив двічі однією і тією ж дорогою.

**«Морський бриз»** (3+). Здобудьте переможні очки за кожен човен (за літні також), який з'єднується річкою з плиткою домівки.

**Заувага.** Гравцю слід ретельно планувати розміщення плиток із дорогами, які можуть перешкоджати з'єднанню плиток човнів із плиткою домівки (якщо в нього немає човна «2а», див. пояснення на с. 8).



**«Невразливий»** (5+). 5 очок.

**«Перевертач»** (4+). Гравець може перевернути 1 плитку у власному селищі без сплати вартості покращення. Також гравець здобуває 2 очки.



### Літні човни

Плитки літніх човнів мають символ сезону з обох сторін, тому будь-яка сторона може стати лицьовою для гри. Сторона вибирається довільно, коли викладають літні плитки. Літні човни ніколи не покращують і не перевертають. Викладена в селищі гравця плитка дає йому унікальну властивість. Гравцеві не потрібно (і навіть заборонено) розміщувати робітника на плитці для активації властивості. Інші гравці не мають доступу до властивостей літніх човнів гравця.



**Човен «1а».** Отримуючи робітників із човнів наприкінці літа й осені, гравець бере з мішечка 2 додаткових робітників (якщо можливо). Щойно гравець наприкінці зими забирає плитку човна, він бере з мішечка 2 робітників. Зауважте, що це єдині нові робітники, яких будь-який гравець отримує наприкінці зими. Робітників витягують із мішечка після того, як усі робітники, використані у виграшних ставках у цьому раунді (зокрема, зелені), повернулися до мішечка.



**Човен «1б».** Отримуючи робітників із човнів наприкінці літа й осені, гравець додатково отримує 1 зеленого робітника із запасу (якщо можливо). Якщо гравець бере плитку човна наприкінці зими, він також отримує 1 зеленого робітника із запасу (якщо можливо). Зауважте, що це єдиний новий робітник, якого будь-який гравець отримує наприкінці зими.



**Човен «2а».** Під час перевезення ресурси можна переміщати як дорогами, так і бездоріжжям. Крім того, розміщуючи плитки селищ у своєму селищі, гравець не має стежити, щоб його пейзажі сходилися (дороги, бездоріжжя та вода).

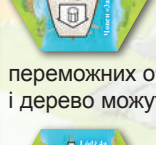
Ця властивість не впливає на човен «Морська фортеця», який вимагає з'єднання доріг у замкнуту петлю для здобуття очок.



**Човен «2б».** Уся місткість транспорту гравця та кількість його символів покращення подвоюються. Якщо гравець має човен «Keyflower» наприкінці гри, кількість очок за «Keyflower» подвоюється.



**Човен «3а».** Під час покращення плитки будь-який ресурс (золото, залізо, камінь і дерево) можна замінити будь-яким іншим.



**Човен «3б».** Наприкінці гри під час підрахунку переможних очок золото, залізо, камінь і дерево можуть замінювати одне одного.



**Човен «4а».** Якщо інший гравець зробив ставку на плитку селища, використовуючи синіх, червоних або жовтих (але не зелених) робітників, власник цього човна може перебити ставку, використовуючи робітників іншого кольору (зокрема, зелених). Однак усі ці робітники мають бути одного кольору. Якщо колір робітників відрізняється від попередньої ставки, покладіть їх горизонтально. Інші гравці все ще мають робити ставки робітниками кольору початкової ставки. Якщо в ставці на плитку лишилися лише ці лежачі робітники, їх підіймають, а їхній колір стає основним для ставок на плитку.





**Човен «46».** Якщо на плитку вже зроблено ставки або нею користувалися для виробництва, власник човна «46» може брати робітників будь-якого кольору (зокрема, зелених) для виробництва на цій плитці. Крім того, гравець може одночасно

розмістити робітників кількох кольорів, якщо потрібно. Якщо колір робітників відрізняється від кольору плиток, які вже є на плитці чи біля неї, покладіть їх горизонтально, аби гравці вирізняли основний колір. Горизонтально розміщених робітників усе ще враховують до ліміту 6 робітників на користування 1 плиткою. Інші ж гравці мають продовжувати виставляти робітників початкового кольору для ставок на цю плитку та користування нею. Якщо навколо плиток чи на ній немає робітників, користуйтеся нею за звичайними правилами.

**Плитки домівок, весняні, літні й осінні плиткі**



**«Бровар».** Гравець виставляє робітника на плитку, а потім повертає жетон умінь будь-якого типу долілиць до стосу жетонів умінь. Опісля гравець витягує з мішечка вказану кількість робітників (якщо можливо) і розміщує їх за своєю ширмою.

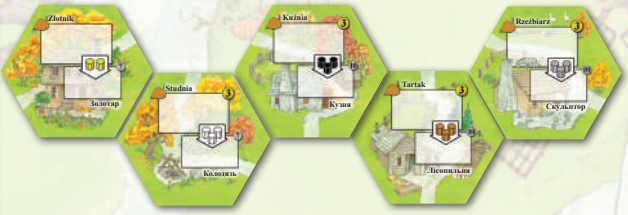


**«Возівня», домівки № 1–6, «Підковувач» і «Стайня».** Коли робітника розміщують на одній із цих плиток (навіть у селищі іншого гравця), гравець може перевозити ресурси та покращувати плитку в власному селищі. Гравець може перемістити ресурси в кількості, вказаній на возі (чи менше), та покращити стільки плиток селищ, скільки є символів покращень (1 або 2).

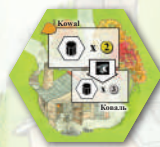
Перевезення ресурсів відбувається лише дорогами. Кількість переміщень ресурсів, вказаних на плитці перевезення, можна розподілити між одним або кількома ресурсами того самого чи різних типів. Наприклад, якщо місткість транспорту — 2, то 2 ресурси можна перемістити дорогами безпосередньо до сусідніх плиток (не проходячи через інші плиткі) або 1 ресурс — двічі.



**«Дроворуб», «Залізний рудник», «Золота шахта», «Камінь», «Камінь», «Ліс» і «Рудокоп».** Гравець розміщує робітника на плитці та бере вказані ресурси із запасу (якщо можливо). Ресурси викладають на плитку, якщо вона в селищі гравця, який нею скористався. Інакше ресурси кладуть на плитку домівки цього гравця.



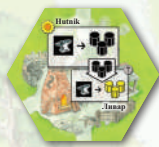
**«Золотар», «Колодязь», «Кузня», «Лісопилня» та «Скульптор».** Переможні очки за ці плиткі нараховують лише наприкінці гри.



**«Коваль», «Комора», «Склад деревини» та «Склад камення».** Власник плиткі здобуває очки за кожен ресурс зазначеного типу, який лежатиме на ній наприкінці гри. Ресурси, за які порахували очки на вказаних плитках, не можна враховувати деінде.



**«Крамниця», «Торговець» і «Ярмарок».** Гравець розміщує робітника на плитці, а потім кладе додаткового робітника зазначеного кольору в мішечок. Опісля гравець бере із запасу вказану кількість зелених робітників (якщо можливо). Якщо в запасі недостатньо зелених робітників, заборонено брати їх із мішечка.



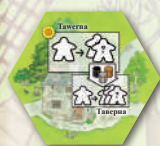
**«Ливар», «Муляр» і «Тесля».** Гравець виставляє робітника на плитку, а потім повертає жетон умінь вказаного типу долілиць до стосу жетонів умінь. Опісля гравець отримує вказані ресурси із запасу (якщо можливо). Ресурси викладають на плитку, якщо вона розміщена в селищі гравця, який нею скористався. Інакше ресурси кладуть на плитку домівки цього гравця.



**«Майстерня».** Якщо цю плитку не покращено, гравець розміщує на ній робітника, а потім бере 1 із 3 вказаних ресурсів із запасу (якщо можливо). Якщо цю плитку покращено, гравець розміщує на ній робітника, а потім бере всі 3 зазначені ресурси із запасу (якщо можливо). Ресурси викладають на цю плитку, якщо вона розміщена в селищі гравця, який нею скористався. Інакше ресурси кладуть на плитку домівки цього гравця.



**«Пив'ярня» та «Трактор».** Гравець розміщує робітника на плитці, а потім витягує вказану кількість робітників із мішечка (якщо можливо) та розміщує їх за своєю ширмою.



**«Таверна».** Гравець розміщує робітника на цій плитці, а потім відкладає вбік робітника 3-за ширми. Опісля гравець витягує навмання з мішечка вказану кількість робітників (якщо це можливо) і розміщує їх за своєю ширмою. Лише після цього відкладеного вбік робітника необхідно покласти в мішечок.

**Заувага.** У разі нестачі робітників у мішечку не можна забрати за свою ширму відкладеного робітника.



**«Школа».** Гравець виставляє робітника на плитці, а потім бере навмання жетон умінь (або жетони вмінь, якщо «Школу» покращено) зі стосу жетонів умінь долілиць і розміщує його за своєю ширмою.



**«Ярмарок вакансій».** Гравець розміщує робітника на цій плитці, а потім кладе 1 жетон умінь будь-якого типу долілиць поруч зі стосом жетонів умінь. Опісля гравець бере 2 жетони (або 3, якщо цю плитку покращено) навмання зі стосу жетонів умінь долілиць і розміщує їх за своєю ширмою. Розіграний гравцем жетон умінь затасовують із рештою жетонів умінь у стосі.

#### Зимові плитки



**«Аптека».** Наприкінці гри власник плиткі здобуває 3 очки за кожних 5 робітників за своєю ширмою.



**«Вітряк».** Власник плиткі здобуває 5 очок за кожні 5 ресурсів будь-якого типу, які має наприкінці гри.



**«Водяний млин».** Власник плиткі вибирає 1 тип ресурсів. Гравець здобуває 1 очко за кожен ресурс цього типу, який він має наприкінці гри. Зауважте, що гравцю немає сенсу вибирати золото, адже воно й так приносить 1 очко наприкінці гри та не може рахуватися двічі.



**«Гільдія ключників».** Власник плиткі здобуває 10 очок за кожні свої 5 жетонів умінь наприкінці гри.



**«Гільдія ремісників».** Наприкінці гри власник плиткі здобуває 3 очки за кожен набір із синього, червоного та жовтого робітників за своєю ширмою. Зауважте, що зеленими робітниками не можна замінити робітників інших кольорів.



**«Писарі».** Власник плиткі здобуває 10 очок за кожен набір із 3 різних жетонів умінь за своєю ширмою наприкінці гри.



**«Ратуша».** Власник плиткі вибирає 1 колір робітників. Він здобуває 1 очко за кожного робітника цього кольору за своєю ширмою наприкінці гри.



**«Ринок».** Наприкінці гри власник плиткі здобуває 2 очки за кожного зеленого робітника за своєю ширмою.



**«Собор».** Власник плиткі здобуває 12 очок.



**«Текстильна гільдія».** Наприкінці гри власник плиткі здобуває 5 очок за кожен набір із 3 різних ресурсів, якими володіє. Зауважте, що золото можна використовувати замість будь-якого іншого ресурсу. У такому разі гравець не здобуває 1 переможне очко за це золото за звичайними правилами.



**«Учений».** Власник плиткі вибирає 1 тип жетонів умінь. Він здобуває 3 очки за кожен жетон умінь цього типу за своєю ширмою наприкінці гри.



**«Ювелір».** Наприкінці гри власник плиткі здобуває 2 очки за кожну свою фішку золота (замість 1 очка).

## Над грою працювали

Автори гри: **Sebastian Bleasdale** і **Richard Breese**

Художня робота: **Juliet Breese** і **Jo Breese**

Графіка та реалізація: **Richard Breese**

Керівництво локалізацією: **Некрасов Костянтин**,  
**Серова-Некрасова Валерія**

Переклад: **Наконечний Андрій**

Візуальна адаптація: **Удалова Юлія**

Редактура: **Драч Максим**

Коректура: **Дубчак Владислав**,  
**Ленська Наталія**, **Сауленко Дарина**

Дистриб'ютор: ТОВ «ВУДКЕТ», 03057,  
м. Київ, вул. Олександра Довженка, 3а.

Пошта для листування: [woodcat.v@gmail.com](mailto:woodcat.v@gmail.com).

Видано в жовтні 2012 року видавництвом:  
R&D Games,  
3 Denne Close, Stratford upon Avon,  
Warwickshire,  
CV37 6XL, United Kingdom  
e-mail: [rqbrees@gmail.com](mailto:rqbrees@gmail.com)



Співвидавець:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg  
GERMANY  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)  
© 2012, 2022 HUCH!



УВАГА! Не підходить для дітей віком до 3 років! Мистить дрібні деталі!

