

Вступление

Keyflower - the Farmers – дополнение к игре *Keyflower*. В *Keyflower* каждый игрок развивает свою собственную уникальную деревню в течение четырех сезонов, успешно приобретая на аукционах тайлы для своей деревни (специальные здания и лодки), навыки, ресурсы и рабочих.

В *Keyflower - the Farmers* игроки развивают сельскохозяйственную сторону своей экономики, приобретая фермерские здания, выращивая пшеницу, получая и разводя животных (коров, свиней и овец). Животные содержатся на полях, которые задаются расположением дорог, добавляя новое измерение и аспекты базовой игре.

Теперь можно получать очки за приобретение и разведение животных, сбор урожая пшеницы и расположение полей.

Игроки могут решить использовать в игре все тайлы из *Keyflower - the Farmers* и добавить к ним случайно выбранные тайлы из *Keyflower*, чтобы набрать необходимое количество тайлов, либо просто смешать два набора тайлов.

Keyflower the Farmers

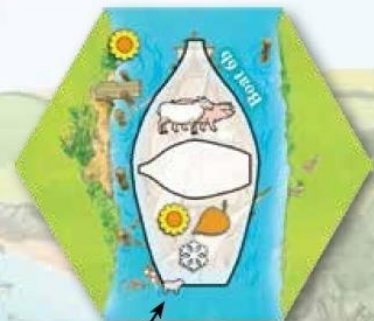
Игровые компоненты

21 большой шестиугольный тайл

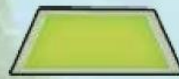
4 тайла порядка хода



18 тайлов деревни (включая 2 тайла летних лодок)



30 жетонов пшеницы



Новая пиктограмма: прямоугольник обозначает пастбище

Обратите внимание, что все тайлы *Keyflower - The Farmers* имеют маленький символ овечки для простоты идентификации.

12 коричневых фишек коров



24 розовых фишек свиней



32 белые фишки овец



6 пакетиков для хранения

Эти правила дополняют правила игры *Keyflower* и должны читаться совместно с ними.



Подготовка к игре

Следуйте правилам подготовки к игре для *Keyflower* за исключением:

Тайлы порядка хода.

При использовании дополнения *Keyflower - the Farmers* замените тайлы порядка хода 1, 2 и 3 из *Keyflower* на соответствующие тайлы из *Keyflower - the Farmers*.



Продолжайте использовать тайл порядка хода 4 из *Keyflower*, если играют 5 или 6 игроков.

Когда игроки выигрывают торги на тайлы порядка хода, они получают указанные ресурсы в дополнение к праву выбора лодок. Ресурсы, указанные на тайлах порядка хода, берутся одновременно с получением рабочих и жетонов умений с одной из лодок (весной, летом или осенью) или с получением тайла лодки (зимой).

Игроки не могут производить ресурсы, помещая рабочих на тайлы порядка хода.

Тайлы деревни. Добавьте по 4 новых **весенних, летних и осенних** тайлов деревни к тайлам соответствующих сезонов из *Keyflower*.

Перемешайте 6 новых **зимних** тайлов деревни с зимними тайлами из *Keyflower*.

Количество зимних тайлов, получаемых каждым игроком, увеличивается следующим образом: при 2-4 игроках каждый игрок получает теперь 4 зимних тайла (ранее было 3), при 5-6 игроках каждый игрок получает теперь 3 зимних тайла (ранее было 2).

Поместите коров, свиней и овец, а также жетоны пшеницы в отдельные кучки сбоку от игровой зоны.

В вашей первой игре в *Keyflower - the Farmers* рекомендуется играть «**Вариант фермеров**» (см. стр. 8). В этом варианте **весной, летом и осенью** игроки играют со всеми 4 тайлами деревни из дополнения *Keyflower - the Farmers* (чтобы познакомиться с новыми тайлами) плюс некоторым количеством тайлов из *Keyflower*, так чтобы в каждом сезоне было необходимое количество тайлов.

Набор зимних тайлов составляется из 6 тайлов деревни из *Keyflower - the Farmers*, к которым добавляется необходимое количество тайлов из *Keyflower*.

Подготовка к игре – быстрые правила

Следуйте правилам подготовки к игре для *Keyflower* за исключением:

Используйте тайлы порядка хода 1, 2 и 3 из *Keyflower - the Farmers*.

Игроки, выигравшие торги на тайлы порядка хода, получают все ресурсы, указанные на них.

Тайлы деревни. Добавьте к тайлам из *Keyflower - the Farmers* тайлы из *Keyflower*

Количество зимних тайлов, получаемых каждым игроком, теперь 4 (при 2-4 игроках) или 3 (при 5-6 игроках).

В вашей первой игре *Keyflower - the Farmers* рекомендуется использовать все тайлы из *Keyflower - the Farmers*.

В игре используется следующее количество больших шестиугольных тайлов:

Число игроков	2	3	4	5	6
Домашние тайлы	2	3	4	5	6
Лодки	2	3	4	5	6
Порядок хода	1	2	3	4	4
Весна, лето и осень	6	7	8	9	10
зима на 1 игрока	4	4	4	3	3
Зима в начале игры	2-8	3-12	4-16	5-15	6-18

Пастбища

В *Keyflower* схема дорог была важна только для перевозок ресурсов по дорогам и для начисления очков за лодку **Sea Bastion**. В *Keyflower - the Farmers*

дороги дополнительно используются для создания пастбищ, на которых содержатся животные, и для начисления очков за тайл **hillside**.

Пастбище – это область, окруженная дорогами, водой и несоединенными сторонами тайлов. Пастбище может простирается на несколько тайлов. (См. области, обведенные красным.)

Каждый домашний тайл имеет 5 разных пастбищ (обозначены цифрами), включая одно пастбище (№1 на рисунке), граничащее с бухтой реки. (Обратите внимание, что на домашнем тайле 1 есть ручей, а на обороте тайла – ступеньки к воде. Ступеньки не являются дорогами, и ни ручьи, ни ступеньки не создают дополнительное пастбище.)

Также обратите внимание, что участки пастбищ на тайлах лодок не примыкают к соседним тайлам лодок.

Во время игры на пастбища могут помещаться животные. Каждое пастбище, содержащее одно или более животных, принесет очки в конце игры.

Пастбища

В *Keyflower - the Farmers* дороги используются для создания пастбищ, на которых содержатся животные.

Пастбище – это область, окруженная дорогами, водой и несоединенными сторонами тайлов.

Каждое пастбище, содержащее одно или более животных, принесет очки в конце игры.

Животные

1. Ввод животных

В *Keyflower - the Farmers* в игру вводится три типа животных. Овцы потенциально доступны, начиная с весны, свиньи – начиная с лета, коровы – начиная с осени.

Обычно животных получают тем же способом, что и остальные ресурсы: путем размещения рабочего на тайле, который производит это животное.

Если животное получено с использованием тайла в собственной деревне игрока, то оно помещается на пастбище на тайле, который его произвел.

Пастбище должно быть либо свободным от других животных, либо содержать только тот же тип животного.

Животное не может быть помещено на пастбище, содержащее другой тип животного (кроме случая, когда игрок владеет **лодкой 5а**). На рисунке справа игрок, владеющий этими тайлами, не может произвести корову в cow shed (коровнике), так как оба пастбища на этом тайле заняты другими типами животных.

Не забывайте, что пастбище может простираться на несколько тайлов. Все его части на всех этих тайлах должны быть либо пустыми, либо содержать тот же тип животного, что и производится. Если на тайле, производящем животное, нет подходящих пастбищ, то нельзя получить новое животное, размещая рабочего на этом тайле.

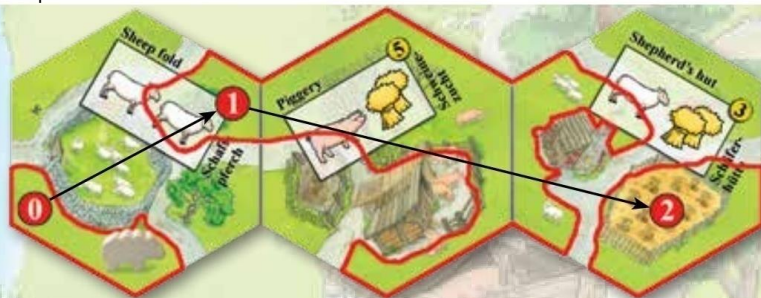
Если животное получено с использованием тайла в деревне другого игрока или тайла, участвующего в торгах, то оно помещается на пастбище на домашнем тайле активного игрока. При этом применяются те же правила: пастбище должно быть либо пустым, либо содержать тот же тип животного.

Если игрок производит более одного животного, то животные могут быть помещены на разные пастбища одного и того же тайла. Животные всегда помещаются на тайлы. Они никогда не помещаются за ширму игрока.

2. Перегон скота

Очки в конце игры начисляются за количество пастбищ, занятых животными, а не за количество животных (кроме случая овец, если игрок владеет тайлом **sheep shelter**). Поэтому игроки захотят перегонять своих животных на другие пастбища. Животных можно перегонять, размещая рабочих на тайлах с транспортными свойствами и, при желании, увеличивая транспортную емкость, платя пшеницу (см. *Пшеница*).

При использовании тайлов транспорта (**farrier**, **домашние тайлы**, **paddock**, **stable** или **wainwright**) их транспортные свойства могут быть использованы для перегона животных. Перегнать животное на соседнее пастбище стоит 1 перемещение. Пастбища считаются соседними, если есть тайл, содержащий оба эти пастбища (независимо от того, сколько дорог разделяют эти пастбища). Например, на рисунке ниже для перегона овец на пастбище 2 требуется 2 перемещения. Не забывайте, что пастбища часто простираются на несколько тайлов.



Животные, находящиеся на пастбище, могут свободно перемещаться в любую часть этого пастбища, даже пересекая один или более тайлов, если есть желание.

Животных можно перегнать через любое количество пастбищ, но каждый перегон на соседнее пастбище стоит 1 перемещение. Животные могут перегоняться через пастбища с другими типами животных, но не могут завершить там свое движение.

Транспортная емкость может делиться между перегоном животных и перевозкой ресурсов.

Животные

1. Ввод животных

Keyflower - the Farmers вводит в игру овец, свиней и коров.



Если животное получено с использованием тайла в собственной деревне игрока, то оно помещается на пастбище на тайле, который его произвел.

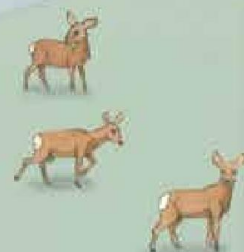
Пастбище может содержать один тип животного (если только игрок не владеет **лодкой 5а**).

Если животное получено с использованием тайла в деревне другого игрока или тайла, участвующего в торгах, то оно помещается на пастбище на домашнем тайле активного игрока.

2. Перегон скота

Животных можно перегонять, используя транспортные свойства тайлов, которые могут быть увеличены уплатой пшеницы.

Перегнать животное на соседнее пастбище стоит 1 перемещение.



3. Размножение животных

В конце **весны, лета и осени**, после того, как разобрано содержимое лодок, происходит размножение. Если на пастбище находятся 2 или более животных одного типа, то они размножаются и производят 1 дополнительное животное того же типа. Игрок берет животное соответствующего типа и помещает его на то же пастбище, где находятся его родители.

Животные не размножаются в конце **зимы** – в это время слишком холодно.

Для размножения животные должны находиться на одном пастбище. Они не могут размножаться, если находятся на разных пастбищах, даже если они располагаются на одном тайле.

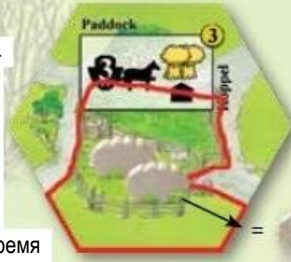
Животные не размножаются, если их пастбище содержит разные типы животных (кроме случая, когда игрок владеет **лодкой 5а**) – тогда они слишком беспокойны.

Если игрок владеет **лодкой 6б** и получает свинью и овцу в конце сезона, то животные, полученные летом и осенью, размещаются на пастбищах на домашнем тайле игрока до того, как происходит размножение, и поэтому могут размножаться.

В маловероятном случае, когда производится больше животных какого-либо типа, чем имеется соответствующих фишек, игрок получает только те фишки, которые имеются. Если нехватка фишек возникает во время размножения, то игроки берут только что появившийся приплод в порядке очередности хода, начиная с нового первого игрока.

4. Начисление очков за пастбища с животными

Игроки получают очки в конце игры за количество **пастбищ**, которые занимает каждый тип животного, но не за количество животных. Каждое пастбище с коровой, как правило, приносит 3 очка, каждое пастбище со свиньей, как правило, приносит 2 очка и каждое пастбище с овцой, как правило, приносит 1 очко.



3. Размножение животных

Размножение происходит после того, как разобрано содержимое лодок.

Если на пастбище находятся 2 или более животных одного типа, то они размножаются и производят 1 дополнительное животное.

Животные не размножаются в конце зимы.

Животные, прибывающие на **лодке 6б**, прибывают до того, как происходит размножение, и поэтому могут размножаться.

4. Начисление очков за пастбища с животными

Каждое пастбище с коровой, как правило, приносит 3 очка, со свиньей – 2 очка, с овцой – 1 очко.



Дополнительные очки начисляются, если игрок владеет зимними тайлами **diary, truffle orchard** и/или **weaver**.

Хотя животные не могут помещаться на пастбище, содержащее другой тип животного (кроме случая, когда игрок владеет **лодкой 5а**), возможна ситуация, когда на одном пастбище окажутся разные типы животных, если их разъединенные тайлы будут соединены. Это разрешается и может легко случиться зимой при размещении зимних тайлов, так как последние имеют только по одной дороге. Игроки все равно получают очки за животных на пастбище, даже если те делят это пастбище с другим типом животного. Однако будьте внимательны и не объедините зимой два пастбища, содержащие **один и тот же** тип животного, так как в этой ситуации вы получите очки только за одно объединенное пастбище.

В конце игры **фиолетовый маркер первого игрока** может быть дополнительно объявлен игроком, выигравшим за него торги, любым животным (на любом пастбище).

Животным разрешается находиться на одном пастбище с другим типом животного, если их разъединенные тайлы были соединены.

При подсчете очков **фиолетовый маркер первого игрока** может быть объявлен животным.

Пшеница

Keyflower – The Farmers вводит в игру пшеницу. Пшеница может быть использована, чтобы увлечь животных на другие пастбища либо добавить сил лошади, везущей наполненную ресурсами телегу.

Пшеницу, как правило, получают так же, как и другие ресурсы, размещая рабочего на тайле, который ее производит. Жетоны пшеницы игрок держит за своей ширмой (так же, как жетоны умений).



Пшеницу можно использовать для выполнения дополнительного перемещения, но только когда используется тайл транспорта (**farrier, домашние тайлы, paddock, stable** или **wainwright**). Уплата 1 пшеницы увеличивает транспортную емкость на 1. Дополнительная транспортная емкость может быть использована для перевозки ресурсов, или для перегона животных, или (если уплачено более 1 пшеницы) для того и другого.

Перемещение, полученное благодаря пшенице, не удваивается, если игрок владеет лодкой **2b**. Аналогично, пшеница не дает очков, если игрок владеет тайлом **Keyflower**.

Если запас жетонов пшеницы заканчивается, то жетоны пшеницы более недоступны. В конце игры **фиолетовый маркер первого игрока** может быть дополнительно объявлен игроком, выигравшим за него торги, жетоном пшеницы.

Пояснения к правилам

Данный раздел не вводит новых правил, а содержит пояснения к ряду правил *Keyflower* и объясняет, как некоторые правила *Keyflower* взаимодействуют с правилами *Keyflower – the Farmers*.

Начало сезона

Когда жетоны умений помещаются на лодки, они кладутся лицевой стороной вверх, чтобы был виден доступный тип умения.

Зимой каждый игрок выбирает один или более зимних тайлов из тех, что он получил при подготовке к игре, для проведения по ним торгов. Ограничений на количество тайлов, которые может выбрать каждый игрок, нет, несмотря на то что игроки получают теперь больше тайлов при подготовке к игре, чем в *Keyflower*.

Торги

Зеленые рабочие не могут использоваться как замена рабочих других цветов.

Ход игрока может состоять в добавлении рабочих к имеющейся ставке. Дополнительные рабочие могут быть добавлены вне зависимости от того, выигрывает или проигрывает имеющаяся ставка. Однако новое общее количество рабочих должно стать, или остаться, выигрывающей ставкой.

Если ставка перебита, то рабочие могут быть перемещены куда-нибудь в другое место, в том числе использованы для увеличения других ставок, получения продукции с тайла деревни или пойти в мешок как часть обмена. Однако рабочие должны остаться все вместе.

Конец сезона

Рекомендуется, чтобы игроки придерживались следующего порядка действий в конце каждого сезона во избежание какой-либо путаницы.

Во-первых, игроки берут назад всех своих рабочих из проигравших ставок.

Во-вторых, первый игрок берет себе все тайлы деревни, выигранные им на торгах, после него то же самое делают остальные игроки один за другим по часовой стрелке. Рабочие из выигравших ставок помещаются обратно в мешок.

В третьих, игроки по очереди разбираются с тайлами порядка хода и лодками. Если игрок владеет лодкой 1 (дающей рабочих) и/или лодкой 6 (дающей 2 пшеницы или свинью с овцой), он получает указанное в этот момент.

В-четвертых, за исключением зимы, если на пастбище содержится два или более животных (после размещения всех животных с **лодки 6**), то животные могут размножаться и игрок может добавить 1 дополнительное животное соответствующего типа на это пастбище.

Пшеница

Пшеницу можно использовать для выполнения дополнительного перемещения, когда используется тайл транспорта. Уплата 1 пшеницы увеличивает транспортную емкость на 1.

При подсчете очков **фиолетовый маркер первого игрока** может быть объявлен жетоном пшеницы.

Конец сезона

Рекомендуемый порядок действий:

1. Верните себе рабочих из проигравших ставок.
2. Получите по очереди выигранные тайлы.
3. Разберитесь с тайлами порядка хода и лодками.
4. Размножьте животных (кроме зимы)

Финальный подсчет очков

Как указано в правилах *Keyflower*, игроки в конце игры получают очки за тайлы в своей деревне и за свое золото.

Помимо этого, игроки теперь могут получить очки за пастбища, занятые животными, и, при наличии соответствующих тайлов, за пшеницу и пастбища.

Фиолетовый маркер первого игрока может теперь также считаться животным (любого типа на любом пастбище) или жетоном пшеницы.

Порядок подсчета очков

1. Подсчитайте очки за ресурсы, размещенные в течение игры на осенних тайлах **barn**, **blacksmith**, **stone yard** и **timber yard**. (Ресурсы не могут быть перераспределены на эти тайлы в конце игры.) Затем отложите ресурсы в сторону, чтобы не посчитать их дважды.
2. Подсчитайте очки за **овец**, помещенных в течение игры в **sheep shelter** (овчарню). (Овцы не могут быть перемещены в **sheep shelter** в конце игры.) Если игрок владеет также тайлом **weaver**, он может не захотеть засчитывать одну из овец в **sheep shelter**, оставив эту овцу для начисления очков за пастбище с использованием **weaver**. Затем отложите овец в сторону, чтобы не посчитать их дважды.
3. Подсчитайте очки за каждое **пастбище**, содержащее одно или более **животных**: пастбище с одной или более овцами дает 1 очко, с одной или более свиньями 2 очка, с одной или более коровами 3 очка. Дополнительные очки может получить игрок, владеющий зимними тайлами **weaver**, **truffle orchard** или **dairy**. Животные не могут быть перераспределены в конце игры.
4. Подсчитайте очки за тайлы с **фиксированными очками**, указанными в правом верхнем углу информационного поля (включая тайлы лодок **Flipper** и **Invincible**).
5. Перераспределите рабочих, жетоны умений, остальные ресурсы и маркер первого игрока (если за него еще не получены очки) на остальные **зимние тайлы** и на тайл лодки **White Wind**, как хотите. Подсчитайте очки за эти тайлы.
6. Подсчитайте очки за остальные тайлы лодок: **Keyflower**, **Sea Bastion** и **Sea Breeze**.
7. Подсчитайте очки за **тайлы порядка хода**, по 1 очку за каждый примыкающий к ним тайл.
8. Начислите по 1 очку за каждое **золото** (кроме золота, за которое уже были получены очки, например, по п.5 с использованием **Jeweller**).

Игрок, набравший наибольшее количество очков – **победитель**. В случае ничьей побеждает тот из претендентов, который первым выбирал лодку зимой.

Пояснение к подсчету очков

С помощью **Sea Breeze** можно получить максимально 32 очка, даже если игрок имеет более 5 речных тайлов, соединенных водой с домашним тайлом.

Общим правилом является то, что каждый элемент может быть учтен при подсчете очков только 1 раз. Однако есть 2 исключения, касающиеся пастбищ, описанные ниже:

Пастбища с животными. Хотя животные не могут помещаться на пастбище, содержащее другой тип животного (кроме случая, когда игрок владеет **лодкой 5a**), возможна ситуация, когда на одном пастбище окажутся разные типы животных, если их разведенные тайлы будут соединены. Это разрешается и может легко случиться зимой при размещении зимних тайлов, так как последние имеют только по одной дорожке. В этом случае игроки получают очки за каждый тип животного на пастбище, то есть такое пастбище учитывается при подсчете очков более 1 раза. Как уже упоминалось, игрокам нужно быть внимательными, чтобы не объединить зимой два пастбища, содержащие один и тот же тип животного, так как в этой ситуации очки начисляются только за одно объединенное пастбище.

Каждый тайл, содержащий пастбище, соединенное с пастбищем тайла **Hillside**, учитывается при подсчете очков за **Hillside**, независимо от того, начислялись ли уже очки за этот тайл.

Финальный подсчет очков

Рекомендуемый порядок действий:

1. Подсчитайте очки за ресурсы, размещенные на осенних тайлах **barn**, **blacksmith**, **stone yard** и **timber yard**.
2. Подсчитайте очки за овец в **sheep shelter** (овчарне).
3. Подсчитайте очки за каждое пастбище, содержащее одно или более животных.
4. Подсчитайте очки за тайлы с фиксированными очками.
5. Подсчитайте очки за остальные зимние тайлы и лодку **White Wind**.
6. Подсчитайте очки за остальные тайлы лодок.
7. Подсчитайте очки за тайлы порядка хода.
8. Начислите по 1 очку за каждое **золото**.

Игрок, набравший наибольшее количество очков – **победитель**.

Тайлы деревни - подробно

Тайлы порядка хода



Игрок берет ресурсы с тайла порядка хода одновременно с получением

рабочих и жетонов умений с одной из лодок (весной, летом или осенью) или с получением тайла лодки (зимой). Игрок не может помещать рабочих на тайлы порядка хода, чтобы произвести ресурсы. Если игрок выигрывает на торгах более одного тайла порядка хода, он получает ресурсы с каждого из них.

Весенние тайлы



Farm yard / Хутор. Если этот тайл не улучшен, игрок помещает на него рабочего и затем берет либо овцу, либо пшеницу, либо жетон умения, при наличии. Если этот тайл улучшен, игрок помещает на него рабочего и затем берет овцу, пшеницу и жетон умения, при наличии. Овца, произведенная в деревне самого игрока, помещается на доступное пастбище на этом тайле. Овца, произведенная в деревне другого игрока или в процессе торгов по тайлу, помещается на домашний тайл игрока.



Paddock / Выгул для лошадей. Когда рабочий помещается на этот тайл, игрок получает указанное на нем количество жетонов пшеницы, при наличии. Игрок может переместить указанное на телеге количество ресурсов или животных внутри своей деревни и может улучшить здание в своей деревне. Полученные жетоны пшеницы могут быть израсходованы в тот же ход или помещены за ширму игрока.



Sheep fold / Загон для овец. Игрок помещает рабочего на этот тайл и затем берет указанное количество овец, при наличии. Овца, произведенная в деревне самого игрока, помещается на доступное пастбище на этом тайле. Овца, произведенная в деревне другого игрока или в процессе торгов по тайлу, помещается на домашний тайл игрока. Огороженный участок в центре тайла не создает дополнительного пастбища.



Wheat field / Пшеничное поле. Когда рабочий помещается на этот тайл, игрок получает указанное на нем количество жетонов пшеницы, при наличии, и кладет их за свою ширму. Огороженный участок в центре тайла не создает дополнительного пастбища.

Летние тайлы



Boat 5a / Лодка 5a. Игрок, владеющий этой лодкой, может помещать и перемещать коров, свиней и овец на одно пастбище. Животные в деревне владельца этой лодки размножаются даже на пастбище с разными типами животных.



Boat 5b / Лодка 5b. При финальном подсчете очков пшеница может считаться любым типом ресурсом, и любой тип ресурсов может считаться пшеницей.



Boat 6a / Лодка 6a. Когда игрок берет рабочих с лодки в конце лета и осени, он также берет 2 жетона пшеницы, при наличии. Когда игрок берет тайл лодки в конце зимы, он также берет 2 жетона пшеницы, при наличии. Пшеница помещается за ширму игрока.



Boat 6b / Лодка 6b. Когда игрок берет рабочих с лодки в конце лета и осени, он также берет свинью и овцу, при наличии. Свинья и овца помещаются на доступные пастбища на домашнем тайле игрока.

Если доступных пастбищ нет, игрок не может взять свинью и/или овцу. Животные поступают до размножения, так что они могут произвести потомство летом и/или осенью, если помещены на пастбище, где уже есть животные того же типа. Когда игрок берет тайл лодки в конце зимы, он берет свинью и овцу, при наличии, и помещает их на доступные пастбища на домашнем тайле.



Shepherd's hut / Хижина пастуха. Игрок помещает рабочего на этот тайл и затем берет овцу плюс указанное количество пшеницы, при наличии. Овца, произведенная в деревне самого игрока, помещается на доступное пастбище на этом тайле. Овца, произведенная в деревне другого игрока или в процессе торгов по тайлу, помещается на домашний тайл игрока. Пшеница помещается за ширму игрока.



Pigsty / Свиноферма. Игрок помещает рабочего на этот тайл и затем берет указанное число свиней, при наличии. Свинья, произведенная в деревне самого игрока, помещается на доступное пастбище на этом тайле. Свинья, произведенная в деревне другого игрока или в процессе торгов по тайлу, помещается на домашний тайл игрока.

Осенние тайлы



Cow shed / Коровник. Игрок помещает рабочего на этот тайл и затем берет указанное число коров, при наличии. Корова, произведенная в деревне самого игрока, помещается на доступное пастбище на этом тайле. Корова, произведенная в деревне другого игрока или в процессе торгов по тайлу, помещается на домашний тайл игрока.



Piggery / Свиноферма. Игрок помещает рабочего на этот тайл и затем берет свинью плюс указанное число жетонов пшеницы, при наличии. Свинья, произведенная в деревне самого игрока, помещается на доступное пастбище на этом тайле. Свинья, произведенная в деревне другого игрока или в процессе торгов по тайлу, помещается на домашний тайл игрока. Пшеница помещается за ширму игрока.



Ranch / Ранчо. Игрок помещает рабочего на этот тайл и затем берет корову плюс указанное количество пшеницы, при наличии. Корова, произведенная в деревне самого игрока, помещается на доступное пастбище на этом тайле. Корова, произведенная в деревне другого игрока или в процессе торгов по тайлу, помещается на домашний тайл игрока. Пшеница помещается за ширму игрока.



Sheep shelter / Овчарня. Каждая овца на этом пастбище может быть перемещена в овчарню. Каждая перемещенная овца приносит указанное число очков в конце игры. Обратите внимание, что этот тайл не имеет дорог, так что пастбище с овчарней обычно простирается на несколько тайлов.

Зимние тайлы

Обратите внимание, что зимние тайлы все потенциально годятся для размещения вокруг тайлов порядка хода, которые принесут по 1 очку за каждый примыкающий к ним тайл, и для присоединения дополнительных тайлов к hillside. Однако при размещении зимних тайлов будьте внимательны и не объедините случайно 2 пастбища с одним типом животного, так как очки начисляются за количество разных пастбищ с животными, а не за количество животных.



Bakery / Пекарня. Владелец получает 4 очка за каждый набор из 1 ресурса, 1 пшеницы и 1 жетона умения.



Dairy / Молочная ферма. Владелец получает 7 очков (вместо 3-х) за каждое свое пастбище с 1 или более коровами.

Granary / Амбар. Владелец получает по 3 очка за каждую пару жетонов пшеницы, которые у него есть. Непарный жетон пшеницы не дает очков.



Hillside / Косогорье. Каждый тайл, на который простирается пастбище с этого тайла, приносит его владельцу 1 очко.

В примере пастбище с hillside простирается на шесть дополнительных тайлов (с цифрами от 2 до 7).

Подсказка: умелое размещение зимних тайлов может увеличить число тайлов, соединенных с hillside (но будьте внимательны и не соедините тайлы с одним типом животного на них, так как это уменьшит очки за пастбище с животными).



Truffle orchard / Питомник трюфелей. Владелец получает 5 очков (вместо 2-х) за каждое свое пастбище с 1 или более свиньями.



Weaver / Ткач. Владелец получает 3 очка (вместе одного) за каждое свое пастбище с 1 или более овцами.

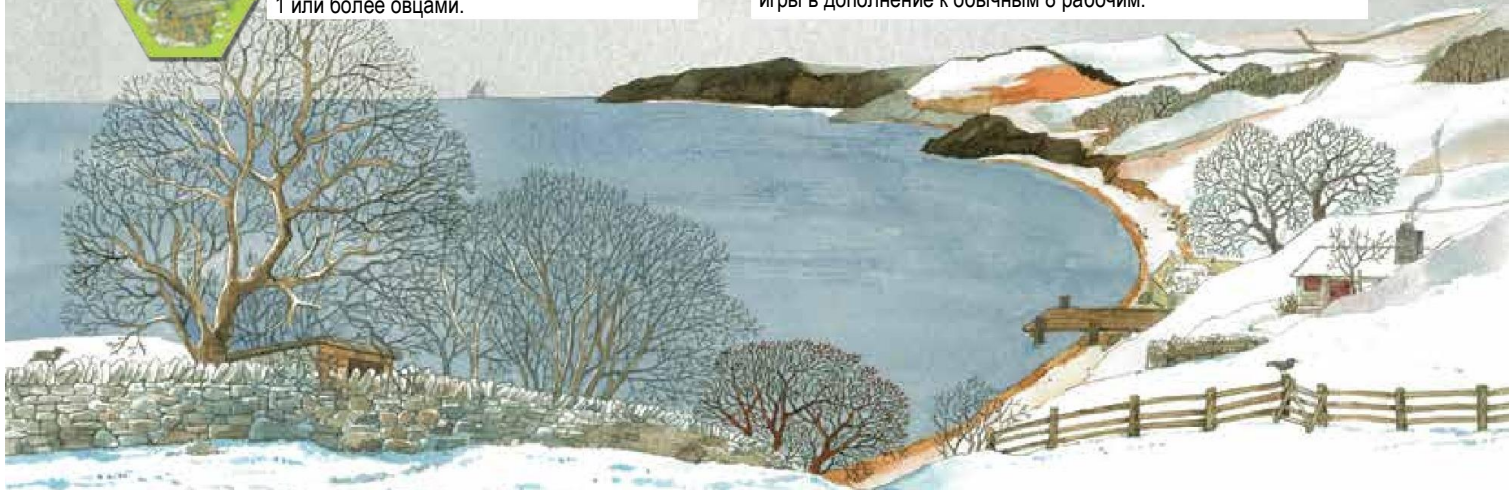
Варианты игры

А. Вариант фермеров. Весной, летом и осенью играйте со всеми 4 тайлами деревни из *Keyflower - the Farmers* плюс некоторым количеством тайлов из *Keyflower*, так чтобы в каждом сезоне было необходимое количество тайлов.

Аналогично, при раздаче зимних тайлов составьте набор зимних тайлов из 6 зимних тайлов из *Keyflower - the Farmers* и некоторого количества тайлов из *Keyflower*, так чтобы в наборе было необходимое количество тайлов, и затем раздайте их как обычно.

Б. Вариант геймеров. Рабочие, которых игрок получает в начале игры, помещаются за ширму игрока как обычно, так же, как любые рабочие, взятые из мешка, например, после активации **alehouse**, **brewer**, **inn** или **tavern**. Любые другие рабочие, а именно, полученные с лодок, с проигравших ставок, из собственной деревни игрока в конце сезона, или любые зеленые рабочие (не вытянутые из мешка), помещаются перед ширмой игрока. Жетоны умений и пшеницы игрок также держит перед своей ширмой. Жетоны умений могут лежать лицевой стороной вниз, если они получены лицевой стороной вниз. Это приведет к гораздо более напряженной и сложной игре, и данный вариант следует выбирать только в случае согласия всех игроков.

В. Вариант игроков разного уровня. Если игроки имеют разный уровень, то можно помочь более слабым или менее опытным игрокам, выдав им по зеленому рабочему на старте игры в дополнение к обычным 8 рабочим.



Благодарности

Game design by **Sebastian Bleasdale** and **Richard Breese**.
Artwork by **Juliet Breese** and **Jo Breese**.
Graphics and realisation by **Richard Breese**.
French and German rules layout by **Jasmin Borowski**.
French translation by **Gigamic**.
German translation by **Ferdinand Köther**.

The designers would like to thank the following for play testing the game: Peter An, Jonathan Badger, John Borders, Tony Boydell (who also conceived the name 'Keyflower'), 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 (at 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 and Ta-Te Wu.

Special thanks to Hans im Glück who kindly gave their permission to use their *Carcassonne* workers (also known as 'meeples' or 'keyples') and pigs and also to Lookout Games who kindly gave their permission to use their *Agricola* cows and sheep.

Издано в октябре 2013 года издательством:

R&D Games,
6 Denne Close,
Stratford upon Avon,
Warwickshire,
CV37 6XL,
United Kingdom
e-mail: rqbreesee@gmail.com

Соиздатели:

Game Salute LLC,
10 Tinker Avenue,
Londonderry,
NH 03053,
USA
www.GameSalute.com

Hutter Trade GmbH + Co KG,
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
D-89312 Günzburg,
Germany
www.huchandfriends.de

