

Keymelequin

Sebastian
Bleasdale
& Richard
Breese

When the *Keymelequin* arrives in port, it transports two new characters, Paulo and Sven. Sven, who is a translator, co-ordinator and peacemaker between the blue and yellow keyples, disembarks from the *Keymelequin* at the end of spring. Paulo, who has similar abilities with red and green keyples, arrives on the *Keymelequin* at the end of the summer. Paulo and Sven will facilitate team work and co-operation between their respective factions, with powerful and interesting results.

The *Keymelequin* keyples, Paulo and Sven, and the promotional tile, *Keymelequin*, are only playable with a copy of the game *Keyflower*. They can be used with the base game only, or in conjunction with any combination of the other *Keyflower* promotional tiles and expansions.

R&D
GAMES

& friends
HUCH!



Published and © 2016:
R&D Games, 6 Denne Close,
Stratford upon Avon,
CV37 6XL, United Kingdom
rgbreese@gmail.com

Co-producer:
Hutter Trade GmbH + Co KG,
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
D-89312 Günzburg, Germany
www.hutter-trade.com

US co-producer:
Game Salute LLC,
10 Tinker Avenue,
Londonderry, NH 03053, USA
www.GameSalute.com

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

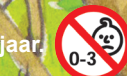
Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickengefahr durch Kleinteile.

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Aviso! Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos. Risco de sufocamento. Pequenas partes.

¡Atención! No recomendado para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.



Game design: Sebastian Bleasdale and Richard Breese

Illustrations: Juliet Breese

Graphics: Richard Breese

Translations: Ferdinand Köther, Marie-José van Lent, Gigamic, Paulo Soledade and Ketty Galleguillos.

Special thanks to Hans im Glück who kindly gave their permission to use their *Carcassonne* shaped workers ('meeple'), known in *Keyflower* and *Keymelequin* as 'keyples'.

The designers would in particular like to thank all the gamers have assisted in the development of the *Keyflower* series of games and, where applicable, for play testing the *Keymelequin* mini expansion. In particular our thanks go to: Jonathan Badger, Caroline Bleasdale, Tony Boydell (who also conceived the name 'Keyflower'), David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Mark Chessher, Andreas Frank, Andrew Harding, Alan How, Paul Mansfield, Alan Paull, Charlie Paull, Tony Ross, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Ian Vincent and Ian Wilson.

The name *Keymelequin* derives from the title of the first R&D Games game published in 1989 called *Chamelequin*, in belated recognition of the R&D Games's 25th anniversary. The chamelequin creature featured in that game also adorns the current R&D Games logo.



Contents

One large *Keymelequin* hexagonal tile.



One blue and yellow keyple called Sven.

One green and red keyple called Paulo.

One rules sheet.

Set up and the Keymelequin tile

Replace a boat tile of your choice with the *Keymelequin* boat tile. This should be loaded as usual according to the icons. In **spring** Sven will be on board and in **summer** the boat tile will be flipped and Paulo will be on board.

At the end of **summer** a player who wins the *Keymelequin* boat must choose a different boat tile, which is not already in the game, with which to replace the *Keymelequin* boat for the autumn season. This enables the player to influence the number of keyples brought into the game in autumn and the boat scoring possibilities in winter.

Using Sven and Paulo

Sven can be used in the same way as an ordinary keyple. Sven counts as either a single blue or a single yellow keyple. However, yellow keyples who are with Sven can be treated as being blue and blue keyples as being yellow. Keyples count as being with Sven if:

- They are part of the same bid as Sven.
- They have been placed (by any player) onto the same tile as Sven.
- They have been allocated to the same tile or contract as Sven for scoring purposes at the end of the game.

Where only Sven (and the keyples with Sven) set the keyple colour associated with a tile, the tile can be either a blue tile or a yellow tile. Subsequent keyple placements by a player may determine which of these two colours it becomes.

Paulo acts in the same way except Paulo's colours are green and red.

Bidding example

Player A has bid for a tile using one blue keyple and player B has counterbid with two blue keyples.

Player A can add Sven and a yellow keyple to his bid. Player C cannot overbid with his four yellow keyples, because the colour identity of the tile is currently set as blue by player B.

Player B moves his two blue keyples to a different tile. The colour identity of the tile is now either yellow or blue. Player C bids four yellow keyples.

Production example

Player A has used a tile with a red keyple.

Player B uses the tile with Paulo and a green keyple. (This is allowed even if the tile has a red extension.)

Player A now uses the tile with two red keyples and a green keyple.

Scoring examples

Craftsman's guild: = 9 points.

Key market: = 10 points.

Village hall: = 5 points.

Village hall: = 7 points.

Emporium (promotional tile): = 6 points.

contract (Keyflower the Merchants): = 7 points.

contract (Keyflower the Merchants): = 7 points.



Die *Keymelequin* Keyples, Paulo und Sven, und das Plättchen *Keymelequin* sind nur zusammen mit dem Spiel *Keyflower* spielbar. Sie können entweder nur mit dem Grundspiel gespielt werden oder auch zusammen mit anderen *Keyflower* Erweiterungen und/oder Promotion-Plättchen.

Wenn die *Keymelequin* im Hafen ankommt, bringt sie zwei neue Charaktere mit sich, Paulo und Sven. Sven ist ein Dolmetscher, Koordinator und Friedensstifter für die blauen und gelben Keyples und geht zum Ende des Frühlings von Bord der *Keymelequin*. Paulo hat die gleichen Fähigkeiten für die roten und grünen Keyples und kommt zum Ende des Sommers an Bord der *Keymelequin* an.

Paulo und Sven ermöglichen Teamarbeit und Zusammenarbeit ihrer jeweiligen Fraktionen, mit überraschenden und starken Ergebnissen.

Spielmaterial

Ein großes *Keymelequin* Hexplättchen.

Ein blau-gelber Keyple namens Sven.

Ein grün-roter Keyple namens Paulo.

Ein Regelblatt.

Spielvorbereitung mit dem Keymelequin Plättchen

Ein Schiffsplättchen nach Wahl der Spieler wird durch das *Keymelequin* Schiffsplättchen ersetzt. Es wird wie üblich anhand der Symbole beladen. Im **Frühling** ist Sven an Bord; im **Sommer** wird das Plättchen auf die andere Seite gedreht und Paulo ist an Bord.

Zum Ende des **Sommers** muss der Spieler, der das *Keymelequin* Schiff ersteigert hat, ein anderes Schiffsplättchen wählen, das noch nicht im Spiel ist, und das *Keymelequin* Schiff im Herbst dadurch ersetzen. So gewinnt der Spieler Einfluss auf die Anzahl der Keyples, die im Herbst ins Spiel kommen und auf die Wertungsmöglichkeiten der Schiffe im Winter.

Der Einsatz von Sven und Paulo

Sven kann wie ein ganz normaler Keyple benutzt werden. Sven gilt entweder als ein einzelner gelber oder blauer Keyple. Allerdings können gelbe Keyples zusammen mit Sven als blaue gelten und blaue Keyples als gelbe. Keyples gelten als mit Sven zusammen falls:

- sie zusammen mit Sven geboten werden;
- sie auf dasselbe Plättchen wie Sven gesetzt werden (egal, von welchem Spieler);
- sie zum Spielschluss zu Wertungszwecken auf dasselbe Plättchen oder denselben Vertrag gesetzt werden.

Solange ausschließlich Sven und die Keyples mit Sven die für ein Plättchen geltende Farbe bestimmt bzw. bestimmen, kann das Plättchen entweder ein blaues oder ein gelbes sein. Durch weiteren Einsatz von Keyples dort kann ein Spieler bestimmen, welche dieser beiden Farben das Plättchen annimmt.

Für Paulo gilt das gleiche, außer dass seine Farben Grün und Rot sind.

Ein Gebotsbeispiel

Spieler A hat mit einem blauen Keyple für ein Plättchen geboten, Spieler B hat ihn mit zwei blauen Keyples überboten.

Spieler A kann sein Gebot nun mit Sven und einem gelben Keyple erhöhen.

Spieler C kann mit seinen vier gelben Keyples nicht überbieten, weil die Farbe für das Plättchen durch Spieler B derzeit als blau festgelegt ist.

Spieler B versetzt seine beiden blauen Keyples zu einem anderen Plättchen. Da nun nur noch Sven mit seinen Keyples zugegen ist, kann das Plättchen jetzt wieder entweder gelb oder blau sein. Spieler C bietet dort nun mit seinen vier gelben Keyples.

Produktionsbeispiel

Spieler A hat ein Plättchen mit einem roten Keyple benutzt.

Spieler B benutzt dasselbe Plättchen mit Paulo und einem grünen Keyple. (Das ist selbst dann erlaubt, falls das Plättchen einen roten Ausbau hat.)

Spieler A benutzt dieses Plättchen nun mit zwei roten und einem grünen Keyple.

Wertungsbeispiele

Handwerkergilde: = 9 Punkte.

Keymarkt: = 10 Punkte.

Gemeindehaus: = 5 Punkte.

Gemeindehaus: = 7 Punkte.

Handelszentrum (Promotion-Plättchen): = 6 Punkte.

Vertrag (Keyflower the Merchants): = 7 Punkte.

Vertrag (Keyflower the Merchants): = 7 Punkte.

De *Keymelequin* arbeiders ('keyples'), Paulo en Sven, en de promotie tegel *Keymelequin*, zijn alleen speelbaar met een exemplaar van het spel *Keyflower*. Ze kunnen worden gespeeld met de basisspel alleen of in combinatie met een of meerdere andere *Keyflower* promotie tegels en uitbreidingen.

De scheeps-tegel *Keymelequin* vervoert twee nieuwe personages, Paulo en Sven. Sven, een vertaler, coördinator en vredestichter tussen de blauwe en gele arbeiders, arriveert met de *Keymelequin* aan het eind van de lente. Paulo, met vergelijkbare talenten voor rode en groene arbeiders, arriveert met de *Keymelequin* aan het eind van de zomer. Paulo en Sven vergemakkelijken teamwork en samenwerking tussen hun respectievelijke groepen, met sterke en interessante resultaten tot gevolg.

Inhoud

Een grote *Keymelequin* zeshoekige tegel.

Een blauw/gele arbeider genaamd Sven (👤).

Een groene/rode arbeider genaamd Paulo (👤).

Spelregels.

Spelvoorbereiding en de Keymelequin tegel

Vervang een scheeps-tegel naar keuze door de **Keymelequin** scheeps-tegel. Deze wordt beladen zoals gebruikelijk conform de symbolen op de tegel. In de **lente** is Sven (👤) aan boord. In de **zomer** wordt de scheeps-tegel omgedraaid en is Paulo (👤) aan boord.

Aan het einde van de **zomer** kiest de speler die het schip **Keymelequin** wint, een ander, nog niet in het spel aanwezig schip, ter vervanging van het schip **Keymelequin** voor het herfst seizoen. Hierdoor kan deze speler het aantal arbeiders dat in de herfst in het spel gebracht wordt en de score mogelijkheden via schepen in de winter beïnvloeden.

Inzetten van Sven (👤) en Paulo (👤)

Sven (👤) kan op dezelfde wijze ingezet worden als een gewone arbeider. Sven (👤) telt als een enkele blauwe of als een enkele gele arbeider. Echter, gele arbeiders, die bij Sven (👤) staan, kunnen als blauw behandeld worden en blauwe arbeiders als geel. Arbeiders staan bij Sven (👤) als:

- Ze deel uitmaken van hetzelfde bod als Sven (👤),
- Ze (door een speler) op dezelfde tegel als Sven (👤)geplaatst zijn,
- Ze aan dezelfde tegel of contract zijn toegewezen als Sven (👤), ten behoeve van punten aan het einde van het spel

Als alleen Sven (👤) (en de arbeiders die bij Sven (👤) staan) de kleur bepaalt van een tegel, dan kan de kleur van deze tegel zowel blauw als ook geel zijn. Een latere plaatsing van arbeider(s) door een speler kan bepalen welke van deze twee kleuren de tegel wordt.

Paulo (👤) werkt op dezelfde manier, maar dan voor Paulo's (👤) kleuren groen en rood.

Voorbeeld bieden

Speler A heeft op een tegel geboden met één blauwe arbeider (👤) en speler B heeft een tegenbod gedaan met twee blauwe arbeiders (👤 + 👤).

Speler A voegt Sven (👤) en een gele arbeider (👤) toe aan zijn bod.

Speler C kan niet overbieden met zijn vier gele arbeiders (👤 + 👤 + 👤 +👤), omdat de kleur van de tegel door het bod van speler B blauw is.

Speler B beweegt zijn twee blauwe arbeiders (👤 + 👤) naar een andere tegel. De biedkleur van de tegel is nu ofwel geel of blauw.

Speler C kan nu wel overbieden met vier gele arbeiders (👤 + 👤 + 👤 +👤).

Voorbeeld productie

Speler A heeft een rode arbeider (👤) geplaatst op een tegel.

Speler B gebruikt de tegel met Paulo (👤) en een groene arbeider (👤). (Dit is ook toegestaan als de tegel een rode uitbreiding heeft.)

Speler A gebruikt de tegel met twee rode arbeiders (👤 + 👤) en een groene arbeider (👤).

Voorbeeld score

Handwerkersgilde: 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 = 9 punten.

Key-markt: 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 = 10 punten.

Gemeentehuis: 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 = 5 punten.

Gemeentehuis: 👤 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 = 7 punten.

Emporium (promotie tegel): 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 👤 + 👤 = 6 punten.

🧑🏠🧑🏠 contract (Keyflower de Handelaren): 🧑🏠 + 🧑🏠 = 7 punten.

👤👤👤👤 contract (Keyflower de Handelaren): 👤 + 👤 + 👤 + 👤 = 7 punten.

🇫🇷 Les pions *Keymelequin*, Paolo and Sven, et la tuile promotionnelle *Keymelequin*, ne peuvent être utilisés qu'avec le jeu *Keyflower*. Vous pouvez utiliser cette mini-extension avec le jeu seul ou en combinaison avec les autres extensions.

Quand le *Keymelequin* arrive au port, il transporte 2 nouveaux personnages : Paolo and Sven. Sven, qui est traducteur, coordinateur et artisan de la paix entre les Bleus et les Jaunes, débarque du *Keymelequin* à la fin du printemps. Paulo, qui a des capacités similaires mais avec les Rouges et les Verts, arrive sur le *Keymelequin* à la fin de l'été. Paulo et Sven faciliteront le travail d'équipe et la coopération entre leurs factions respectives, avec des résultats aussi puissants qu'intéressants.

Contenu

Une tuile hexagonale Keymelequin,

un pion bleu et jaune appelé Sven (👤),

un pion vert et rouge appelé Paulo (👤),

règle du jeu.

Mise en place et tuile Keymelequin

Les joueurs remplacent la tuile bateau de leur choix par la tuile bateau **Keymelequin**. La tuile devra être mise en place comme d'habitude en fonction des icônes. Sven (👤) sera à bord au **printemps** et Paulo (👤)en **été** après que la tuile Bateau aura été retournée.

A la fin de l'**été** le joueur qui aura gagné le bateau **Keymelequin** devra choisir une tuile Bateau différente, qui n'est pas déjà en jeu, avec laquelle il échangera la tuile Bateau **Keymelequin** pour la saison de l'automne. Cela permet au joueur d'influencer le nombre de Pion ouvriers mis en jeu à l'automne et les possibilités de marquer avec les bateaux en hiver.

Utiliser Sven (👤) et Paulo (👤)

Sven (👤) peut être utilisé de la même façon qu'un pion Ouvrier ordinaire. Il peut être considéré comme bleu ou jaune. Cependant, les pions Ouvrier jaunes qui sont avec Sven (👤) peuvent être considérés comme étant des pions bleus et les pions Ouvrier bleus comme des jaunes. Les pions Ouvrier sont considérés comme étant avec Sven (👤) si :

- Ils font partie de la même enchère que Sven (👤);
- Ils ont été placés (par n'importe quel joueur) sur la même tuile que Sven (👤);
- Ils ont été attribués à la même tuile que Sven (👤) en fin de la partie lors de l'attribution des points.

Comme Sven (👤) (et les pions qui l'accompagnent) définit la couleur des ouvriers associés à une tuile, la tuile peut être considérée comme étant soit bleue soit jaune. Des pions placés ultérieurement par un joueur pourront déterminer de laquelle de ces deux couleurs elle devient.

Le pion Paulo (👤) agit de la même manière avec les couleurs verte et rouge.

Exemple d'enchère

Le joueur A enchérit sur une tuile en utilisant un pion Ouvrier bleu (👤) et le joueur B a enchérit à son tour avec 2 pions Ouvrier bleus (👤 + 👤).

Le joueur A peut alors ajouter Sven (👤) et un pion Ouvrier jaune (👤) à son enchère.

Joueur C ne peut pas surenchérir avec ses 4 pions Ouvrier (👤 + 👤 + 👤 +👤) jaunes car la tuile est considérée comme étant bleue par le joueur B.

Le joueur B déplace ses 2 pions bleus (👤 + 👤) sur une autre tuile. La tuile peut maintenant être considérée comme jaune ou bleue. Joueur C enchérit avec 4 pions jaunes (👤 + 👤 + 👤 +👤).

Exemple d'utilisation pour les tuiles

Joueur A a utilisé une tuile avec un pion Ouvrier rouge (👤).

Joueur B utilise la tuile avec Paulo (👤) et un pion vert (👤) (cela est autorisé même si la tuile a une extension rouge).

Joueur A utilise alors la tuile avec les 2 pions Ouvrier rouges (👤 + 👤) et un pion vert (👤).

Exemple de décompte des points

Craftman's guild: 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 = 9 points.

Key market: 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 = 10 points.

Village hall: 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 = 5 points.

Village hall: 👤 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 = 7 points.

Emporium (promotional tile): 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 👤 + 👤 = 6 points.

🧑🏠🧑🏠 contract (Keyflower the Merchants): 🧑🏠 + 🧑🏠 = 7 points.

👤👤👤👤 contract (Keyflower the Merchants): 👤 + 👤 + 👤 + 👤 = 7 points.

🇧🇷 Os *Keymelequin* keyples, Paulo e Sven, bem como o hexágono promocional, *Keymelequin*, só podem ser jogados com uma cópia do jogo *Keyflower*. Podem ser adicionados ao jogo base, isoladamente, ou em qualquer combinação com outras promoções ou expansões do jogo.

Quando o *Keymelequin* chega a um porto traz dois novos personagens: Paulo e Sven. Sven, que é um tradutor, coordenador e pacificador entre os keyples azul e amarelo, desembarca do *Keymelequin* no final da Primavera. Paulo, que tem as mesmas habilidades com os Keyples vermelho e verde, chega no *Keymelequin* no final do Verão. Paulo e Sven vão facilitar o trabalho em equipa e cooperação entre as suas respetivas facções, com resultados poderosos e interessantes.

Conteúdo

Uma peça hexagonal Keymelequin,

Um keyple azul e amarelo, chamado Sven (👤).

Um keyple verde e vermelho, chamado Paulo (👤).

Regras.

Preparação e a peça Keymelequin

Substitui um barco à escolha pelo **Keymelequin**. Ele deve ser carregado conforme habitualmente, respeitando os ícones. Na **Primavera** o Sven estará a bordo e, no **Verão**, voltando o **Keymelequin** para a face oposta, Paulo estará a bordo.

No final do **Verão**, o jogador que ganhe o **Keymelequin** escolhe um barco diferente, um que não esteja em jogo, para o substituir no Outono. Isto permitirá ao jogador influenciar o número de keyples que entram em jogo no Outono bem como as possibilidades de pontuação do barco no Inverno.

Usar o Sven (👤) e o Paulo (👤)

Sven (👤) pode ser usado da mesma forma que um keyple normal. Ele conta como um keyple azul ou amarelo, no entanto, os keyples amarelos que estão com o Sven (👤) podem ser tratados como azuis e os keyples azuis, tratados como amarelos. Os Keyples estão com o Sven (👤) se:

- Fizerem parte da mesma aposta que o Sven (👤).
- Foram colocados no mesmo local que o Sven (👤) (por qualquer jogador).
- Foram colocadas no mesmo local ou contrato que o Sven (👤) para efeitos de pontuação no final do jogo.

Nos locais onde somente o Sven (👤) e os keyples que estão com ele estipulam a cor associada ao hexágono, este mesmo local pode ser azul ou amarelo. A colocação de keyples subsequente pode determinar em qual destas duas cores o hexágono se torna.

Paulo (👤) funciona, exatamente da mesma forma, com as cores verde e vermelho.

Exemplo de Leilão

O jogador A licitou uma peça por um keyple azul (👤) e o jogador B licitou acima com dois keyples azuis (👤 + 👤). O jogador A pode adicionar o Sven (👤) e um keyple amarelo (👤) à sua licitação.

O jogador C não pode licitar acima com os seus 4 keyples amarelos (👤 + 👤 + 👤 +👤) porque a identidade da peça a leiloar é azul.

O jogador B move os seus dois keyples azuis (👤 + 👤) para uma peça diferente. A identidade da peça é, agora, ou amarela ou azul. O jogador C licita 4 keyples amarelos (👤 + 👤 + 👤 +👤).

Exemplos de uso das peças hexagonais

O jogador A usou uma peça com um keyple vermelho (👤).

O jogador B usa a peça com o Paulo (👤) mais um keyple verde (👤) (isto é permitido mesmo que a peça tenha uma extensão vermelha).

O jogador A usa a peça com 2 keyples vermelhos (👤 + 👤) mais um verde (👤).

Exemplos de Pontuação

Guilda dos artesãos: 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 = 9 pontos.

Mercado Key: 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 = 10 pontos.

Junta de Freguesia: 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 = 5 pontos.

Junta de Freguesia: 👤 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 = 7 pontos.

Mercearia (peça promocional): 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 👤 + 👤 = 6 pontos.

Contrato 🧑🏠🧑🏠 (Keyflower the Merchants): 🧑🏠 + 🧑🏠 = 7 pontos.

Contrato 👤👤👤👤 (Keyflower the Merchants): 👤 + 👤 + 👤 + 👤 = 7 pontos.

🇪🇸 Los *Keymelequin* keyples, Paulo y Sven, y la loseta promocional, *Keymelequin*, solo pueden ser jugados con una copia del juego *Keyflower*. Pueden ser utilizados solo con el juego base, o en conjunto con cualquier combinación de losetas promocionales o expansiones de *Keyflower*.

Cuando el *Keymelequin* llega a puerto, transporta a dos personajes nuevos, Paulo y Sven. Sven, quien es traductor, coordinador e intermediario de paz entre los keyples azul y amarillo, desembarca del *Keymelequin* al final de la primavera.

Paulo, quien tiene habilidades similares con los keyples rojo y verde, llegará en el *Keymelequin* al final del verano. Paulo y Sven facilitarán el trabajo en equipo y la cooperación entre sus facciones respectivas, con poderosos e interesantes resultados.

Contenido

Una loseta hexagonal grande de Keymelequin.

Un keyple azul y amarillo llamado Sven (👤).

Un keyple verde y rojo llamado Paulo (👤).

Una hoja de instrucciones.

Preparación y loseta Keymelequin

Reemplace un barco a su elección con la loseta de barco **Keymelequin**. Esta deberá ser cargada de la manera habitual de acuerdo a los iconos. En **primavera** Sven estará a bordo y en **verano** la loseta de barco será volteada y Paulo estará a bordo.

Al final del **verano** el jugador que gane el barco **Keymelequin** deberá escoger una loseta de barco diferente, que aún no esté en juego, para reemplazar el barco Keymelequin para la temporada de otoño. Esto permitirá al jugador influir en la cantidad de keyples que lleguen al juego en otoño y las posibilidades de puntuación de barcos en invierno.

Usando a Sven (👤) y Paulo (👤)

Sven (👤) puede ser usado en la misma manera que un keyple común. Sven (👤) cuenta como un solo keyple azul ó un solo keyple amarillo. Sin embargo, los keyples amarillos que estén con Sven (👤) pueden ser tratados como si fueran azules, y los keyple azules como si fueran amarillos. Se considera que un keyple está con Sven (👤) si:

- Forman parte de la misma oferta que Sven (👤),
- Han sido colocados (por cualquier jugador) en la misma loseta que Sven (👤),
- Han sido asignados a la misma loseta o contratos que Sven (👤) para efectos de puntuación al final de la partida.

Dónde solo Sven (👤) (y los keyples que estén con Sven (👤)) determinen el color de los keyples asociados con una loseta, la loseta puede ser azul ó amarilla. Las colocaciones subsecuentes de keyples por los jugadores podrán determinar de cuál de estos dos colores será la loseta.

Paulo (👤) actúa de la misma manera excepto que los colores de Paulo son verde y rojo.

Ejemplo de Oferta

El jugador A ha ofertado por una loseta utilizando un keyple azul (👤) y el jugador B ha contra ofertado con dos keyples azules (👤 + 👤).

El jugador A puede agregar a Sven (👤) y un keyple amarillo (👤) a su oferta.

El jugador C no puede superar la oferta utilizando cuatro keyples amarillos (👤 + 👤 + 👤 +👤), porque el color que identifica a la loseta ha sido establecido como azul por el jugador B.

El jugador B mueve sus dos keyples azules (👤 + 👤) a una loseta diferente. El color que identifica la loseta ahora puede ser amarillo ó azul. El jugador C oferta cuatro keyples amarillos (👤 + 👤 + 👤 +👤).

Ejemplo de Producción

El jugador A ha usado una loseta con un keyple rojo (👤).

El jugador B usa la loseta con Paulo (👤) y un keyple verde (👤). (Esto está permitido incluso si la loseta tiene una extensión roja.)

El jugador A ahora usa la loseta con dos keyples rojos (👤 + 👤) y un keyple verde (👤).

Ejemplos de puntuación

Craftsman's guild: 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 = 9 puntos.

Key market: 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 = 10 puntos.

Village hall: 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 = 5 puntos.

Village hall: 👤 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 + 👤 = 7 puntos.

Emporium (loseta promocional): 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 🧑🏠 + 👤 + 👤 = 6 puntos.

🧑🏠🧑🏠 contrato (Keyflower the Merchants): 🧑🏠 + 🧑🏠 = 7 puntos.

👤👤👤👤 contrato (Keyflower the Merchants): 👤 + 👤 + 👤 + 👤 = 7 puntos.