

Introdução

Keyflower - the Farmers é uma expansão para o jogo *Keyflower*. Em *Keyflower* cada jogador desenvolve sua própria e única aldeia ao longo de quatro estações, licitando com sucesso por uma variedade de hexagonos de aldeia (prédios especializados e barcos), habilidades, recursos e trabalhadores (meeples).

Em *Keyflower - the Farmers*, os jogadores vão desenvolver o lado agrícola de sua economia adquirindo uma nova fazenda, edifícios, cultivando trigo e adquirindo e criando animais de fazenda (vacas, porcos e ovelhas). Os animais são mantidos nos campos criados com esquema de estradas, acrescentando uma nova dimensão e considerações para o jogo base.

Os pontos agora podem ser marcados através da aquisição e criação de animais, cultivo de trigo e na criação dos campos.

Os jogadores podem escolher usar todos os hexagonos de *Keyflower - the Farmers* e completar com hexagonos aleatoriamente do *Keyflower*, criando o número necessário de hexagonos, ou simplesmente misturar os dois conjuntos de hexagonos.

Keyflower the Farmers

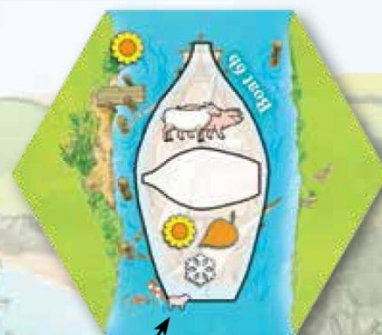
Componentes e chave

21 hexagonos grandes

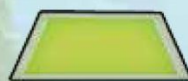
3 da ordem de turno



18 de aldeia (incluindo 2 hexagonos de barco de verão)



30 tokens de trigo



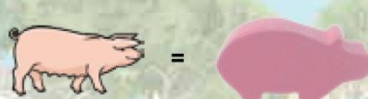
Novo ícone - retângulo de campo

Todos os hexagonos de *Keyflower - the Farmers* possuem um pequeno ícone branco de ovelha a fim de auxiliar na sua identificação.

12 vaquinhas de madeira marrom



12 porquinhos de madeira rosa



32 ovelhas de madeira branca



6 sacos plásticos de armazenamento

Estas regras em inglês, alemão e francês (que complementam as regras em *Keyflower* e devem ser lidas em conjunto com elas).

Preparação

Siga as regras de configuração para *Keyflower*, exceto da seguinte maneira:

Hexagonos da ordem de turno. Ao usar o *Keyflower - the Farmers*, substitua os hexagonos 1, 2 e 3 do *Keyflower* pelos hexagonos correspondentes do *Keyflower - the Farmers*.



Continue usando o hexagono 4 da ordem de turno do *Keyflower*, se houver 5 ou 6 jogadores.

Quando os jogadores ganham licitações para os hexagonos da ordem de turno, eles obtêm os recursos indicados neles, além da preferência na escolha de barcos. Os recursos dos hexagonos da ordem de turno são retirados ao mesmo tempo em que um jogador recebe os trabalhadores e os tokens de habilidades de um dos barcos (na primavera, no verão ou no outono) ou recebe o hexagono do barco (no inverno).

Os jogadores não podem gerar recursos, colocando trabalhadores nos hexagonos da ordem de turno.

Hexagonos de aldeia. Adicione os quatro novos hexagonos de aldeia da **primavera, verão e outono** aos hexagonos correspondentes da estação do *Keyflower*.

Misture os seis novos hexagonos da aldeia de **inverno** com os hexagonos de inverno do *Keyflower*. O número de hexagonos de inverno recebidos por cada jogador é aumentado da seguinte forma: com 2-4 jogadores: cada jogador agora recebe 4 hexagonos de inverno (anteriormente 3), com 5-6 jogadores: cada jogador agora recebe 3 hexagonos de inverno (anteriormente 2).

Coloque as peças de vaca, porco e ovelha e os tokens de trigo em pilhas separadas ao lado da superfície de jogo.

Em seu primeiro jogo de *Keyflower - the Farmers* é recomendável que você jogue a "variante do fazendeiro" (veja a página 8). Nesta variante, na **primavera, verão e outono**, os jogadores jogam com os quatro hexagonos de aldeia do *Keyflower - The Farmers* (para se familiarizar com os novos hexagonos), além de uma série de hexagonos do *Keyflower* para completar o número necessário de hexagonos para cada estação.

Ao distribuir os hexagonos de inverno, os jogadores criam uma seleção de tomando os seis hexagonos de aldeia do *Keyflower - the Farmers* e, em seguida, adicione o número necessário de hexagonos do *Keyflower*.

O número de hexagonos grandes usados no jogo são os seguintes:

Jogadores	2	3	4	5	6
Casa	2	3	4	5	6
Barco	2	3	4	5	6
Ordem de turno	1	2	3	4	4
Primavera, verão e outono	6	7	8	9	10
Inverno por jogador	4	4	4	3	3
Inverno introduzido	2-8	3-12	4-16	5-15	6-18

Campos

Em *Keyflower*, o esquema da estrada era importante apenas para a distribuição de recursos ao longo das mesmas e para pontuar com o barco Sea Bastion.

Em *Keyflower - the Farmers* as estradas são adicionalmente utilizadas para criar campos e abrigar os animais e também para marcar o hexagono da encosta.

Um campo é uma área cercada Por estradas, água e lados desconectados dos hexagonos. Um campo pode se estender por vários hexagonos (veja as áreas esboçadas em vermelho). Cada hexagono de casa tem cinco campos diferentes (como numerado), incluindo o campo único (numerado 1 no diagrama) que faz fronteira com todos os lados do rio. (observe que as ilustrações no hexagono de casa 1 mostra um riacho e, no lado melhorado, alguns passos levando à margem do rio. Os passos não são uma estrada e, nem o riacho nem as etapas criam um campo extra.)



Observe também que os cantos dos campos nos hexagonos de barco não se conectam a hexagonos de barco adjacentes.

Os animais podem ser colocados nos campos durante o jogo. Cada campo contendo um ou mais animais marcará ponto(s) no final do jogo.

Preparação - regras rápidas

Siga as regras de preparação para *Keyflower*, exceto o seguinte:

Use os hexagonos da **ordem de turno** números 1, 2 e 3 do *Keyflower - The Farmers*.

Jogadores que ganham apostas pelos hexagonos da ordem de turno ganham os recursos indicados nos hexagonos.

Hexagonos de aldeia. Adicione os hexagonos do *Keyflower - the Farmers* aos hexagonos do *Keyflower*.

O número de hexagonos de inverno recebido por cada jogador agora será 4 (2-4 jogadores) ou 3 (5-6 jogadores).

Em seu primeiro jogo de *Keyflower - the Farmers* sugerimos que os jogadores utilizem todos os hexagonos do *Keyflower - the Farmers*.

Campos

Em *Keyflower - the Farmers* as estradas são usadas para criar campos e abrigar os animais.

Um campo é uma área cercada por estradas, água e lados desconectados dos hexagonos.

Cada campo contendo um ou mais animais marcará ponto(s) no final do jogo.

Animais

1. Introdução de animais

Em *Keyflower - the Farmers*, três tipos de animais são introduzidos ao jogo. As ovelhas que estão potencialmente disponíveis a partir da primavera, os porcos do verão em diante e as vacas do outono em diante.

Os animais geralmente são obtidos do mesmo modo que outros recursos, colocando um trabalhador em um hexágono que conceda esse animal.

Se um animal é gerado usando um hexágono de uma aldeia do **próprio jogador**, então o animal é colocado **em um campo** no hexágono que o gerou.

O campo deve estar vazio de outros animais ou conter apenas o mesmo tipo de animal.

Um animal não pode ser colocado em um campo que contenha outro tipo de animal (a menos que o jogador possua o **barco 5a**).

No diagrama à direita, o jogador que possui esses hexágonos não pode gerar uma vaca em **cow shed** porque os campos naquele hexágono já estão ocupados por um tipo diferente de animal.

Observe que um campo pode se estender por vários hexágonos. Todas as partes do campo em cada uma dessas peças deve estar vazio ou conter apenas o mesmo tipo de animal que está sendo gerado. Se não houver campos disponíveis no hexágono que vai gerar o animal, então nenhum animal novo poderá ser gerado colocando um trabalhador naquele hexágono.

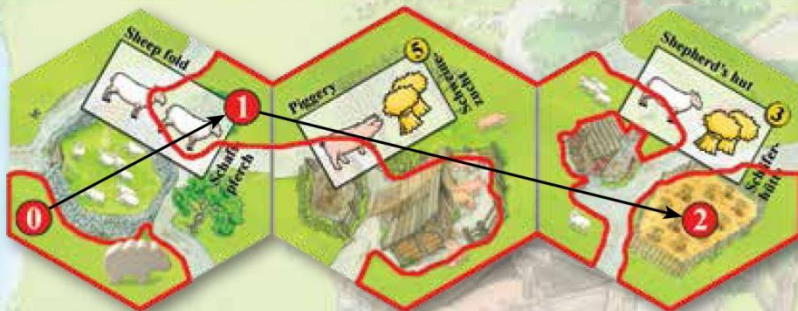
Se um animal é gerado usando um hexágono na **aldeia de outro jogador** ou um hexágono que está **sendo ofertado**, então o animal será colocado em um campo no hexágono da casa do jogador ativo. As mesmas regras de colocação se aplicam, ou seja, o campo deve estar vazio ou contendo apenas o mesmo tipo de animal.

Se um jogador gerar mais de um animal, os animais podem ser colocados em campos diferentes no mesmo hexágono. Os animais são sempre colocados em hexágonos. Eles nunca são colocados atrás da casinha escudo de um jogador.

2. Movimento de animais

É o número de **campos** ocupados por animais e **não** o número de **animais**, que pontuarão no final do jogo (exceto no caso de ovelha, se o jogador possui o hexágono **sheep shelter**). Portanto, os jogadores podem querer mover seus animais por diferentes campos. Mover os animais é possível colocando trabalhadores em hexágonos com capacidade de transporte e, se desejado, complementando essa capacidade de movimento gastando trigo (ver trigo).

Ao usar hexágonos de transporte (**farrier, home, paddock, stable or wainwright**), a habilidade de movimento nesses hexágonos pode ser usada para mover animais. Custa um movimento para mover um animal de um campo para um campo adjacente. Os campos são considerados adjacentes se houver um hexágono que contenha ambos os campos (independentemente de quantas estradas separe os campos). Por exemplo, no diagrama abaixo, mover as ovelhas para o campo 2 gasta dois movimentos. Observe que os campos podem se estender por vários hexágonos.



Os animais que estão em um campo podem se mover livremente para qualquer parte desse campo, mesmo através de um ou mais hexágonos se desejado.

Os animais podem ser movidos através de qualquer número de campos, mas cada campo que um animal se move custa um movimento. Os animais podem se mover através de campos com diferentes tipos de animais, mas não podem terminar seu movimento lá.

A capacidade de transporte pode ser dividida no movimento entre animais e recursos.

Animais

1. Introdução de animais

Keyflower - the Farmers, introduz ovelhas, porcos e vacas ao jogo.



Se um animal é gerado usando um hexágono de uma aldeia do **próprio jogador**, então o animal é colocado **em um campo** no hexágono que o gerou.

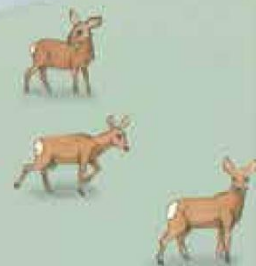
Um campo só pode acomodar um tipo de animal (a menos que o jogador possua o **barco 5a**).

Se um animal é gerado usando um hexágono na **aldeia de outro jogador** ou um hexágono que está **sendo ofertado**, então o animal é colocado em um campo no hexágono da casa do jogador ativo.

2. Movimento de animais

Os animais são movidos usando a capacidade de transporte, que pode ser suplementada gastando trigo.

Custa um movimento para mover um animal de um campo para um campo adjacente.



3. Reprodução de animais

No final da **primavera**, **verão** e **outono**, depois que os itens forem retirados dos barcos, ocorre uma reprodução. Se houver dois ou mais animais do mesmo tipo em um campo, eles irão se reproduzir e gerar um animal adicional do mesmo tipo. O jogador pega um animal do tipo apropriado e coloca-o no mesmo campo do par de reprodução.

Os animais não se reproduzem no final do **inverno**. Está muito frio.

Os animais devem estar no mesmo campo para se reproduzir. Eles não podem se reproduzir se estiverem em campos diferentes, mesmo se eles estiverem no mesmo hexágono.

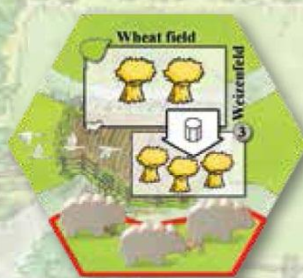
Os animais não se reproduzem se houver diferentes tipos de animais nesse campo (a menos que o jogador possua o **barco 5a**), eles ficam muito agitados.

Se um jogador possui o **barco 6b** e receber um porco e uma ovelha no final da estação, então os animais recebidos no verão e no outono serão colocados em campos no hexágono da casa do jogador antes da reprodução ocorrer e, portanto, serão capazes de se reproduzir.

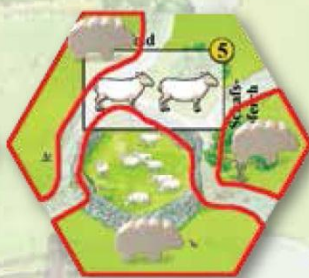
No cenário improvável de não existirem animais suficientes do tipo gerado, o jogador só receberá o número de animais desse tipo que ainda estiver disponível. Se ocorrer uma falta durante a reprodução, então os animais recém-nascidos são recebidos em ordem, começando com o novo jogador inicial.

4. Marcando pontos por campos com animais neles

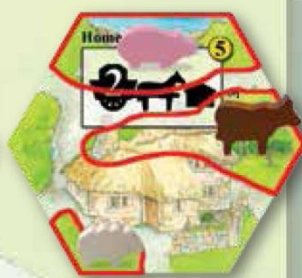
Os jogadores marcam pontos no final do jogo pelo número de **campos** que cada tipo de animal ocupa, e **não** pelo número de animais. Cada campo com vaca(s) nele geralmente marcará 3 pontos, cada campo com porco(s) nele geralmente marcará 2 pontos e cada campo com ovelha(s) nele geralmente faturará 1 ponto.



= 1 ponto



= 3 pontos



= 6 pontos

Pontos adicionais estarão disponíveis se o jogador possuir os hexágonos de inverno **dairy**, **truffle orchard** e/ou **weaver**.

Embora os animais não possam ser movidos para um campo que contenha outro tipo de animal (a menos que o jogador possua o **barco 5a**), é possível que os animais possam se encontrar no mesmo campo que outro tipo de animal, caso em que campos anteriormente separados tornam-se conectados. Isso é permitido e pode acontecer facilmente no inverno a partir da colocação de hexágonos de inverno, pois estes apenas contêm uma estrada. Os animais **ainda** marcam pontos se eles estiverem no mesmo campo que um tipo diferente de animal. No entanto, durante o inverno, tenha cuidado para não conectar dois campos que contenham animais do **mesmo** tipo nele, pois nessas circunstâncias apenas o campo unido marcará.

No final do jogo, o **marcador roxo do jogador inicial** também poderá ser declarado como animal (em qualquer campo), pelo jogador que venceu a aposta por ele.

3. Reprodução de animais

A criação ocorre depois que os itens forem tirados dos barcos.

Se houver dois ou mais animais do mesmo tipo em um campo, eles vão se reproduzir e gerar um animal adicional.

Os animais não se reproduzem no final de inverno.

Animais chegando no **barco 6b** chegam **antes** da reprodução e, portanto, são capazes de reproduzir.

4. Marcando pontos por campos com animais neles

Cada campo com vaca(s) nele marcará geralmente 3 pontos, com porco(s) 2 pontos e com ovelhas(s) 1 ponto.

Os animais podem estar no mesmo campo de outro tipo de animal se os campos, anteriormente separados, tornam-se conectados.

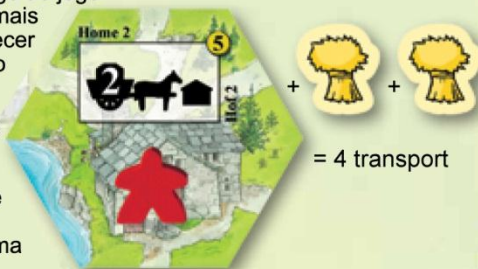
Para pontuar o **marcador roxo do jogador inicial** ele posw ser declarado como um animal.

Trigo

Keyflower - The Farmers introduz o trigo ao jogo.

O trigo pode ser usado para atrair animais para diferentes campos ou para fortalecer o cavalo quando ele puxar um carrinho cheio de recursos.

O trigo geralmente é obtido da mesma maneira que outros recursos, pela colocação de trabalhador(es) em um hexágono que gera isso. Os tokens de trigo são mantidos atrás da casinha escudo de um jogador (da mesma forma que os tokens de habilidade são).



O trigo pode ser usado para gerar movimento de transporte adicional, mas somente quando um hexágono de transporte (**casa própria, farrier, paddock, stable ou wainwright**) for utilizado. Para cada trigo gasto, a capacidade de movimento é aumentada em 1. A capacidade de transporte adicional pode ser usada para transportar recursos ou para mover animais ou (se mais de um trigo for gasto) uma combinação de ambos.

O movimento gerado pelo trigo não é duplicado se o jogador possui o **barco 2b**. Da mesma forma, o trigo não contribui para marcar se um jogador possui o hexágono **keyflower**.

Se o fornecimento de tokens de trigo acabar, não haverá mais tokens de trigo disponíveis.

No final do jogo, o **marcador roxo do jogador inicial** também poderá ser declarado como token de trigo, pelo jogador que venceu a aposta.

Esclarecimentos das regras

A seção a seguir não apresenta novas regras, mas esclarece certas regras do *Keyflower* e explica como algumas das regras do *Keyflower* interagem com o *Keyflower - the Farmers*.

Início da estação

Quando os tokens de habilidade são colocados nos barcos, eles são colocados de forma que a frente do tipo de habilidade fique visível.

No **inverno**, cada jogador seleciona um ou mais hexágonos de inverno, daqueles recebidos na fase de preparação, para serem colocados em licitação. Não há restrição quanto ao número que cada jogador poderá selecionar, mesmo os jogadores recebendo mais hexágonos na fase de preparação do que no *Keyflower*.

Licitação

Os trabalhadores verdes **não podem** ser usados como substituto de trabalhadores de outras cores.

O turno de um jogador pode consistir em adicionar mais trabalhadores a uma oferta existente. Mais trabalhadores podem ser adicionados independentemente da oferta existente ser uma oferta vencedora ou uma oferta perdedora. No entanto, o novo número total de trabalhadores deverá criar, ou continuar sendo, uma oferta vencedora.

Os trabalhadores que foram superados podem ser movidos para outro local, inclusive para outras ofertas, para gerar produção em hexágonos de aldeia ou dentro da bolsa como parte de uma troca. No entanto, os trabalhadores devem permanecer juntos.

Final da estação

Recomenda-se que o seguinte procedimento seja adotado no final de cada estação para evitar qualquer confusão.

Em primeiro lugar, todos os trabalhadores que fazem parte da perda de ofertas são devolvidos aos jogadores.

Em segundo lugar, o jogador inicial reivindica todos os hexágonos de aldeia que tenham ganhado nas apostas, seguido por outro jogador, por sua vez, no sentido horário. Trabalhadores que formam as ofertas vencedoras são colocadas de volta na bolsa.

Em terceiro lugar, trate os hexágonos da ordem de turno e de barcos na ordem. Se um jogador possui o barco 1 (dando meeple) e/ou o barco 6 (dando dois trigo, ou um porco e uma ovelha) eles são retirados neste momento.

Em quarto lugar, exceto no inverno, se houver dois ou mais animais em um campo (após qualquer animais do **barco 6** forem alocados), então os animais podem se

Trigo

O trigo pode ser usado para gerar movimento de transporte adicional quando o hexágono de transporte está sendo utilizado. Cada trigo gasto aumenta o movimento em 1.

Para pontuar o **marcador roxo do jogador inicial** pode ser declarado como token de trigo.

Final de estação

O procedimento recomendado é:

1. Recuperar os trabalhadores que formam ofertas perdedoras.
2. Coletar hexágonos ganhos, um jogador por vez.
3. Tratar os hexágonos da ordem de turno e de barcos.
4. Reproduzir os animais (exceto no inverno).

Pontuação de final do jogo

Conforme estabelecido nas regras de *Keyflower*, os jogadores marcam pontos para os hexágonos em sua aldeia e para os recursos de ouro no final do jogo.

Além disso, os jogadores podem agora marcar pontos para campos que contenham animais e, com os hexágonos apropriados, para trigo e campos.

O **marcador roxo do jogador inicial** agora também pode ser considerado como um animal (de qualquer tipo e em qualquer campo) ou como um token de trigo.

Procedimento de pontuação

1. Pontue os **recursos** colocados durante o jogo nos hexágonos de pontuação de outono: **barn**, **blacksmith**, **stone yard** e **timber yard**. (os recursos não podem ser realocados aos referidos hexágonos no final do jogo). Em seguida, coloque os recursos computados de lado, a fim de evitar pontuá-los duas vezes.

2. Pontue as **ovelhas** que foram colocadas em **sheep shelter** durante o jogo. (as ovelhas não podem ser realocadas ao **sheep shelter** no final do jogo.) Se o jogador também possui **weaver**, então o jogador pode querer não marcar uma das ovelhas em **sheep shelter**, deixando essa ovelha para trás e marcando o campo usando **weaver**. Em seguida, coloque as ovelhas de um lado para evitar pontuá-las duas vezes.

3. Pontue cada campo contendo um ou mais animais como segue: um campo contendo uma ou mais ovelhas 1 ponto, um ou mais porcos 2 pontos e uma ou mais vacas 3 pontos. Pontos adicionais são disponíveis se um jogador possuir **weaver**, **truffle orchard** or **dairy**, respectivamente hexágonos de inverno. Animais não podem ser realocados no final do jogo.

4. Pontue as peças com **pontos fixos**, conforme indicado no canto superior direito da caixa de informação (incluindo os hexágonos de barco **flipper** e **lanvincible**).

5. Realoque os meeple, os tokens de habilidade, os recursos remanescentes e o marcador roxo de jogador inicial (se não tiver sido pontuado) para os **hexágonos de inverno** remanescentes e para o hexágono de barco **white wind** como desejado. Pontue esses hexágonos.

6. Pontue os hexágonos de barco restantes: **keyflower**, **sea bastion** e **sea breese**.

7. Pontue os hexágonos da ordem de turno, um ponto para cada hexágono adjacente.

8. Pontue por cada recurso de ouro 1 ponto (a menos que já tenha pontuado, exemplo, menos os 5 em **jeweller**).

O jogador com mais pontos é o **vencedor**. Em caso de empate, dentre os jogadores empatados, o que escolheu primeiro o hexágono de barco no inverno é o vencedor.

Esclarecimento na pontuação

O máximo de pontos disponíveis no **sea breese** são 32 pontos, mesmo que um jogador tenha mais do que cinco hexágonos de rios conectados ao seu hexágono casa.

Como regra geral, cada item só pode ser marcado uma vez. No entanto, existem duas exceções para os campos detalhados abaixo:

Campos com animais neles. Embora os animais não possam ser movidos para um campo que contenha outro tipo de animal (a menos que o jogador possua o **barco 5a**), é possível que os animais possam se encontrar no mesmo campo que outro tipo de animal, se os campos, antes separados, se conectarem. Isso é permitido e pode acontecer facilmente a partir da colocação dos hexágonos de inverno, uma vez que estes contêm apenas uma estrada cada.

O campo ainda pontuará para cada tipo diferente de animal que contém, de modo que o campo pode ser marcado mais de uma vez. Como mencionado, os jogadores devem ter cuidado para não conectar, durante o inverno, dois campos que tenham o mesmo tipo de animal nele, nestas circunstâncias apenas o campo unido será marcado.

Cada hexágono que possua um campo conectado em **hillside** irá contribuir para a pontuação de **hillside**, independentemente se esse hexágono já tenha sido pontuado anteriormente.

Pontuação de final do jogo

O procedimento recomendado é:

1. Pontue os recursos colocados nos hexágonos de pontuação de outono.

2. Pontue as ovelha em **sheep shelter**.

3. Pontue cada campo contendo um ou mais animais.

4. Pontue os hexágonos com pontos fixos.

5. Pontue os hexágonos de inverno remanescentes e o hexágono de barco **white wind**.

6. Pontue os hexágonos de barco restantes.

7. Pontue os hexágonos da ordem de turno.

8. Pontue por cada ouro 1 ponto.

O jogador com mais pontos é o **vencedor**.

Detalhe dos hexagonos de aldeia

Hexagonos da ordem de turno



Os recursos nos hexagonos da ordem de turno são recebidos quando um jogador recebe os

trabalhadores e tokens de habilidade de um dos barcos (Na primavera, no verão e no outono) ou recebe o hexagono de barco (no inverno). Um jogador não pode colocar trabalhadores nos hexagonos da ordem de turno para gerar recursos. Se um jogador ganhar o lance para mais de um hexagono da ordem de turno, ele recebe os recursos de cada um dos hexagonos.

Hexagonos da primavera



Farm yard. Se este hexagono não foi atualizado, um jogador coloca um trabalhador nele e, em seguida, leva 1 ovelha ou 1 token de trigo ou 1 token de habilidade, se disponível.

Se este hexagono foi atualizado, um jogador coloca um trabalhador nele e, em seguida, leva 1 ovelha, 1 token de trigo e 1 token de habilidade, se disponível. Uma ovelha gerada na aldeia do próprio jogador deve ser colocada em um campo disponível neste hexagono. Uma ovelha gerada na aldeia de outro jogador ou em um hexagono que está sendo ofertado deve ser colocada na casa do jogador.



Paddock. Quando um trabalhador é colocado em *paddock*, o jogador recebe um número de tokens de trigo, se disponível, conforme indicado pelo(s) ícone(s) de trigo.

O jogador pode mover seus recursos ou animais dentro de sua própria aldeia como indicado pelo número na carroça e também pode atualizar um prédio em sua própria aldeia. O(s) token(s) de trigo adquirido(s) podem ser gastos naquele turno ou colocados atrás da casinha escudo do jogador.



Sheep fold. Um jogador coloca um trabalhador neste hexagono e, em seguida, leva o número de ovelhas indicado, se disponível. Uma ovelha gerada na aldeia do próprio jogador deve ser colocada em um campo disponível neste hexagono. Uma ovelha gerada na aldeia de outro jogador ou em um hexagono que está sendo

ofertado deve ser colocada na casa do jogador. Observe que a área cercada no centro da ilustração do hexagono não cria um campo extra.



Wheat field. Quando um trabalhador é colocado em *wheat field*, o jogador recebe um número de tokens de trigo, se disponível, como indicado pelos ícones e, os coloca atrás de sua casinha escudo. Observe que a área cercada no centro da ilustração do hexagono não cria um campo extra.

Hexagonos de verão



Barco 5a. O jogador que possui o *barco 5a* pode colocar ou mover vacas, porcos e ovelhas para os mesmos campos um do outro. Os animais na aldeia do dono do barco irá se reproduzir mesmo que haja diferentes tipos de animais no mesmo campo.



Barco 5b. Para fins de pontuação final do jogo, o trigo pode ser contado como qualquer tipo de recurso e qualquer tipo de recurso pode ser considerado como trigo.



Barco 6a. Ao retirar trabalhadores dos barcos no final do verão e outono, o jogador também leva dois tokens de trigo, se disponível. Ao pegar um hexagono de barco no final do inverno, o jogador leva dois tokens de trigo, se disponível. Os tokens de trigo são colocados atrás da casinha escudo do jogador.



Barco 6b. Ao retirar trabalhadores dos barcos no final do verão e outono, o jogador também leva um porco e uma ovelha, se disponíveis. O porco e a ovelha devem ser colocados em um campo na casa do jogador. Se não houver campos disponíveis então o jogador não pode levar o porco e/ou a ovelha.

Os animais são recebidos antes da reprodução, para que possam se reproduzir no verão e/ou no outono se já houver um ou mais do mesmo tipo de animal no campo em que foram colocados. Ao pegar um hexagono de barco no final do inverno, o jogador pega um porco e uma ovelha, se disponível, que devem ser colocados em um campo disponível na casa do jogador.



Shepherd's hut. Um jogador coloca um trabalhador neste hexagono e, em seguida, leva uma ovelha mais o número de tokens de trigo conforme indicado, se disponível. Uma ovelha gerada na aldeia do próprio jogador deve ser colocada em um campo disponível neste hexagono. Uma ovelha gerada na aldeia de outro jogador ou em um hexagono que está sendo ofertado deve ser colocada na casa do jogador. O(s) token(s) de trigo são colocados atrás da casinha escudo do jogador.



Pigsty. Um jogador coloca um trabalhador neste hexagono e, em seguida, leva o número de porcos indicado, se disponível. Um porco gerado na aldeia do próprio jogador deve ser colocado em um campo disponível neste hexagono. Um porco gerado na aldeia de outro jogador ou em um hexagono que está sendo ofertado deve ser colocado na casa do

jogador.

Hexagonos de outono



Cow shed. Um jogador coloca um trabalhador neste hexagono e, em seguida, leva o número de vacas indicado, se disponível. Uma vaca gerada na aldeia do próprio jogador deve ser colocada em um campo disponível neste hexagono. Uma vaca gerada na aldeia de outro jogador ou em um hexagono que está sendo ofertado deve ser colocada na casa do

jogador.



Piggery. Um jogador coloca um trabalhador neste hexagono e, em seguida, leva um porco mais o número de tokens de trigo conforme indicado, se disponível. Um porco gerado na aldeia do próprio jogador deve ser colocado em um campo disponível neste hexagono. Um porco gerado na aldeia de outro jogador ou em um hexagono que está sendo ofertado deve ser colocado na casa do jogador. O(s) token(s) de trigo são colocados atrás da casinha escudo do jogador.



Ranch. Um jogador coloca um trabalhador neste hexagono e, em seguida, leva uma vaca mais o número de tokens de trigo conforme indicado, se disponível. Uma vaca gerada na aldeia do próprio jogador deve ser colocada em um campo disponível neste hexagono. Uma vaca gerada na aldeia de outro jogador ou em um hexagono que está sendo ofertado deve ser colocada na casa do jogador. O(s) token(s) de trigo são colocados atrás da casinha escudo do jogador.



Sheep shelter. Cada ovelha neste campo pode ser colocada ao *sheep shelter*. Cada ovelha colocada vai pontuar o número indicado de pontos no final do jogo. Note que o hexagono onde se encontra *sheep shelter* não possui estradas e o campo que contém *sheep shelter* normalmente se estende por vários hexagonos.

Hexagonos de inverno

Note que os hexagonos de inverno são todos potencialmente úteis para ficarem próximos aos hexagonos da ordem de turno, que marcam um ponto para cada hexagono adjacente e também para conectar hexagonos adicionais à encosta. No entanto, ao colocar hexagonos de inverno, tome cuidado para não conectar inadvertidamente dois campos que contenham o mesmo tipo de animal, pois é o número de campos diferentes com um ou mais animais que contam nessa pontuação, não o número de animais.



Bakery. O dono obtém 4 pontos por cada conjunto de um recurso, um token de trigo e um token de habilidade.



Dairy. O dono recebe 7 pontos (em vez de 3) para cada campo em sua aldeia que tenha uma ou mais vacas nele.



Granary. O dono recebe 3 pontos por cada par de tokens de trigo que o jogador possuir.



Hillside. Para cada hexagono em que o campo se estenda até o hexagono *hillside* o dono ganha 1 ponto.

No exemplo o campo em *hillside* se estende para seis hexagonos adicionais (numerados de 2 a 7).

Dica: a colocação de seus hexagonos de inverno de forma inteligente pode aumentar o número de campos conectados em *hillside* (mas tenha cuidado para não conectar campos com o mesmo tipo de animal, isso reduzirá os pontos para o número de campos com esse tipo de animal nele).



Truffle orchard. O dono recebe 5 pontos (em vez de 2) para cada campo em sua aldeia que tenha um ou mais porcos nele.



Weaver. O dono recebe 3 pontos (em vez de 1) para cada campo em sua aldeia que tenha uma ou mais ovelhas nele.

Variantes

A - Variante dos agricultores. Na primavera, verão e outono, jogue com os quatro hexagonos de aldeia do *Keyflower - the Farmers* mais uma série de hexagonos do *Keyflower* para completar o número necessário de hexagonos para cada estação.

Igualmente, ao distribuir os hexagonos de inverno, crie uma seleção com os seis hexagonos de inverno do *Keyflower - the Farmers*, adicionando uma série de hexagonos do *Keyflower* para completar o número necessário e, em seguida, distribua-os como normal.

B. Variante dos Jogadores. Os trabalhadores que um jogador recebe no início do jogo são colocados atrás da casinha escudo do jogador como de costume, assim como todos os trabalhadores tirados da bolsa. Por exemplo: depois de ativar *alehouse*, *brewer*, *inn* or *tavern*. Qualquer outro trabalhador: a saber, aqueles obtidos de barcos, perdedores de lances, da aldeia do próprio jogador no final de uma temporada ou qualquer trabalhador verde (não extraído da bolsa) são colocados na frente da casinha escudo do jogador. Os tokens de habilidade e de trigo também são mantidos na frente da tela do jogador. Tokens de habilidade podem ser mantidos de face para baixo se forem recebidos de face para baixo. Isso resultará em um desafio muito mais intenso e desafiador ao jogo e só deve ser adotado se todos os jogadores concordarem.

C. Variante de habilidade mista. Se os jogadores estiverem atrapalhado com suas habilidades, então os jogadores menos capazes ou inexperientes podem ser ajudados recebendo um trabalhador verde no início do jogo, além dos oito trabalhadores usuais.

Agradecimentos

Design do jogo: Sebastian Bleasdale e Richard Breese.

Trabalhos de arte: Juliet Breese e Jo Breese.

Gráficos e realização: Richard Breese.

Layout de regras francesas e alemãs: Jasmin Borowski.

Tradução francesa: Gigamic.

Tradução alemã: Ferdinand Köther.

Tradução portuguesa: **Rico de Angra**.

Os designers desejam agradecer aos seguintes por jogar testando o jogo: Peter An, Jonathan Badger, John Borders, Tony Boydell (que também concebeu o nome '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 (no 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 e Ta-Te Wu.

Agradecimentos especiais a Hans im Glück, que gentilmente deu a sua permissão para usar seus trabalhadores de Carcassonne (também conhecido como 'meeples' ou 'keyples') e também para a Lookout Jogos que gentilmente deu a sua permissão para usar seus porcos, vacas e ovelhas de Agrícola.

Publicado em outubro de 2013 por:

R&D Games

6 Denne Close,
Stratford-upon-Avon,
Warwickshire,
CV37 6XL,
United Kingdom
E-mail: rqbreesee@gmail.com

Co-editores:

Game Salute LLC

10 Tinker Avenue,
Londonderry,
NH 03053,
EUA
www.GameSalute.com

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
D-89312 Günzburg,
Germany
www.huchandfriends.de

