

Introdução

Keyflower - the Merchants é a segunda 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 (meebles).

Em *Keyflower - the Merchants*, os jogadores continuam desenvolvendo sua aldeia pela construção de extensões e cabanas, entrando em contratos lucrativos e encontrando novas combinações de itens nas chegadas dos barcos.

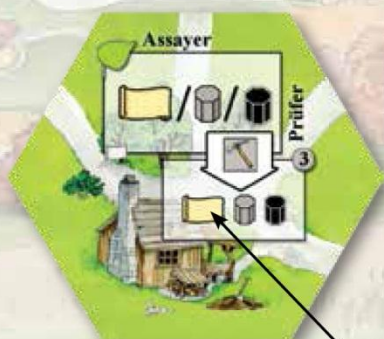
Os jogadores podem escolher usar todos os hexagonos de *Keyflower - the Merchants* e completar com hexagonos aleatoriamente do *Keyflower*, criando o número necessário de hexagonos, ou simplesmente misturar os dois conjuntos de hexagonos.

Keyflower the Merchants

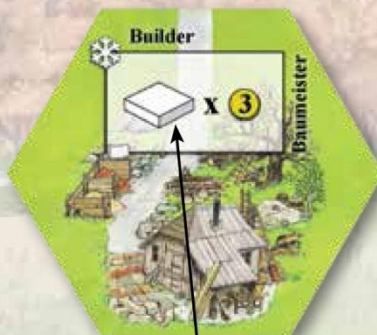
Componentes e chave

12 hexagonos grandes

6 de aldeia



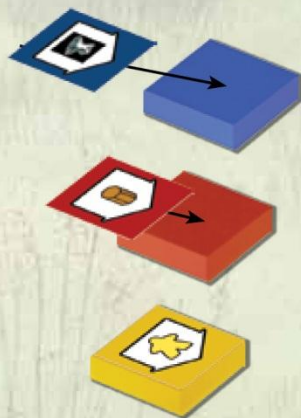
Builder



e 6 de barco



18 extensões de madeira



Novos ícones - contratos, extensões e cabanas.



6 cabanas de madeira



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

36 tokens de contrato



1 folha de adesivos de extensão
(cada adesivo da cor correspondente deve ser colocado em cada uma das extensões para indicar o seu custo).

6 sacos plásticos de armazenamento

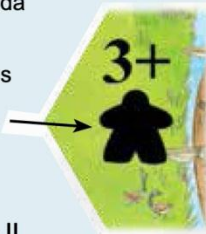
Bolsa de pano verde (para armazenar os tokens de habilidade do *Keyflower*).

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

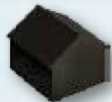
Preparação

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

Hexagonos de barcos. *Keyflower - The Merchants* apresenta seis novos hexagonos de barcos. Estes hexagonos são versões novas dos mesmos barcos que chegam ao final de cada estação no jogo *Keyflower*. Os barcos novos carregam os mesmos nomes, mas com o sufixo 'II', por exemplo: *keyflower II*. Pegue cada conjunto de barcos com o mesmo nome e escolha um barco aleatoriamente de cada conjunto para usar no jogo. Como em *Keyflower*, os barcos usados dependerão do número de jogadores no jogo, conforme indicado pelos ícones "número de jogadores" nos hexagonos.

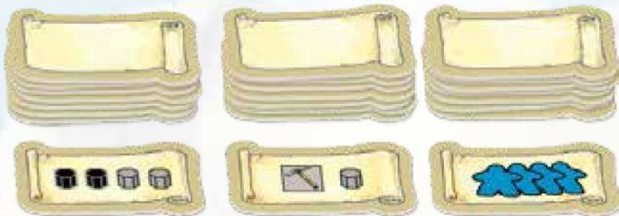


Os barcos em *Keyflower - the Merchants* carregam itens adicionais que não chegavam a bordo dos barcos originais do *Keyflower*, a saber: cabanas (*sea bastion II* e *ianvincible II*), ouro (*keyflower II*), contratos com a face para baixo (*sea breese II* e *white wind II*) e trabalhadores verdes (*flipper II*). Estes devem ser colocados nos barcos conforme apropriado.



Cabanas. Coloque todas as cabanas ao lado da área de jogo, de preferência próximo aos barcos.

Contratos. Coloque todos os tokens de contratos com a face voltada para baixo. Divida-os em três pilhas aproximadamente iguais e deixe ao lado da área de jogo, de preferência próximo aos barcos. Vire o token superior de cada pilha de face para cima, deixando-os ao lado das pilhas, de modo que três contratos fiquem visíveis.



Ao colocar um contrato em *sea breese II* ou *white wind II*, o contrato é retirado aleatoriamente de uma das pilhas e colocado, de face voltada para baixo, dentro ou ao lado do hexagono do barco, diferente dos tokens de habilidade que, são colocados com a face virada para cima de modo que o tipo de habilidade disponível seja visível.



Extensões. Coloque todas as extensões ao lado da área de jogo. Para facilidade de referência, sugerimos uma classificação por cor e tipo.

Tokens de habilidade. O saco de pano verde fornecido em *Keyflower - the Merchants* pode agora ser usado para armazenar os tokens de habilidade.

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

Misture os três novos hexagonos de aldeia de inverno do *Keyflower - the Merchants* aos hexagonos de inverno de *Keyflower*. O número de hexagonos de inverno recebidos por cada jogador é aumentado da seguinte forma: com 2-3 jogadores cada jogador agora recebe 4 hexagonos de inverno (anteriormente 3), com 5 jogadores cada jogador agora recebe 3 hexagonos de inverno (anteriormente 2). O número de hexagonos em jogos para 4 e 6 jogadores permanece em 3 e 2, respectivamente.

Note, se a expansão *Keyflower - the Farmers* também estiver sendo usada, então o número de hexagonos de inverno por jogador deve ser como mostrado na página 2 das regras do *Keyflower - the Farmers*.

No seu primeiro jogo de *Keyflower - the Merchants* é sugerido que você jogue a variante 'A': a 'variante do comerciante' (veja página 11). Esta variante assegura que todos os novos hexagonos do *Keyflower - The Merchants* sejam usados para que os jogadores possam se familiarizar com os mesmos.

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

Jogadores	2	3	4	5	6
Início	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	3	3	2
Inverno introduzido	2-8	3-12	4-12	5-15	6-12

Preparação - regras rápidas

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

Pegue cada conjunto de barcos com o mesmo nome e escolha um barco ao acaso de cada conjunto.

O número de barcos usados dependerá do número de jogadores.

Coloque as cabanas ao lado da área de jogo.

Crie três pilhas de contratos ao lado da área de jogo.

Vire o token superior de cada pilha de face para cima, deixando-os ao lado das pilhas.

Os contratos colocados em barcos são colocados com a face virada para baixo.

Coloque as extensões ao lado da área de jogo.

Adicione os novos hexagonos de aldeia aos hexagonos de *Keyflower*.

No seu primeiro jogo de *Keyflower - the Merchants* é sugerido que você jogue a variante 'A': a 'variante do comerciante'.



Keyflower - the Merchants introduz novos barcos, cabanas, contratos e extensões ao jogo *Keyflower*.

Barcos

Conforme descrito em 'Preparação', os jogadores devem selecionar um hexagono de barco aleatoriamente de cada conjunto de barcos com nomes semelhantes, por exemplo: **keyflower** ou **keyflower II**, **sea bastion** ou **sea bastion II**, etc. Como em *Keyflower*, os barcos usados dependerão do número de jogadores no jogo, conforme indicado pelo número de ícones dos jogadores nos hexagonos.



Os barcos em *Keyflower - the Merchants* trazem novos itens não encontrados nos hexagonos de barcos originais do *Keyflower*, a saber: cabanas, contratos com a face para baixo, ouro e trabalhadores verdes.

Quando os jogadores recebem o conteúdo dos barcos na **primavera**, **verão** e **outono**, eles colocam as cabanas e ouros recebidos em seus hexagonos de casa, e os contratos e trabalhadores verdes atrás de suas casinhas escudos.

Note que o jogador que escolhe o barco **sea bastion II** no **outono** substitui este barco com um barco diferente para a temporada de inverno.

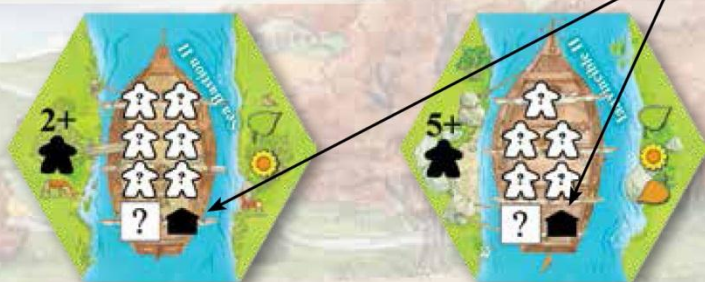
Quando os jogadores ganham barcos no **inverno**, eles os adicionam às suas aldeias onde eles fornecerão benefícios.

Os barcos são descritos individualmente com mais detalhes na página 10.

Cabanas

As cabanas são representadas pelas peças pretas de construção em madeira.

As cabanas são obtidas do barco **sea bastion II** e, se houver cinco ou seis jogadores, do barco **ianvincible II**, no final da **primavera**, **verão** e **outono**.



As cabanas são colocadas no hexagono da casa do jogador. Uma vez colocada, uma cabana é tratada como um ícone de atualização extra no hexagono desta casa, que estará disponível para qualquer jogador usando o hexagono de maneira usual. A presença de uma cabana não impede o hexagono de ser atualizado com uma extensão ou vice-versa.

Se um jogador possuir o **barco 2b**, a capacidade de atualização da cabana é dobrada. Cabanas não marcam pontos diretamente, no entanto, elas contribuirão para o número de ícones de atualização pontuados pelo proprietário do barco **ianvincible II**. Se um jogador possuir o **barco 2b** e o **ianvincible II**, então os pontos marcados para as cabanas e ícones de atualização no final do jogo também serão dobrados.

Uma cabana não tem efeito sobre a capacidade de transporte de um jogador. Um jogador pode possuir mais de uma cabana. Todas as cabanas são construídas no hexagono da casa do jogador.

Barcos

Pegue cada conjunto de barcos com o mesmo nome e escolha um barco ao acaso de cada conjunto.

O número de barcos usados dependerá do número de jogadores.

Cabanas e ouros recebidos nos barcos são colocados nos hexagonos da casa de um jogador.

Contratos e trabalhadores verdes são colocados atrás da casinha escudo do jogador.

Cabanas

As cabanas são obtidas de barcos.

As cabanas são colocadas no hexagono da casa do jogador e são tratadas como um ícone de atualização extra.

Um jogador pode construir mais de uma cabana em seu hexagono da casa.

Contratos

Obtendo contratos

Os contratos podem ser obtidos nos barcos **sea breeze II** e **white wind II** e também dos hexagonos **assayer** (primavera), **bookkeeper** (verão) e **merchant** (outono).



Os contratos colocados nos barcos **sea breeze II** e **white wind II** são colocados com a face virada para baixo. Quando retirados dos barcos no final da primavera, verão e outono esses contratos são colocados atrás da casinha escudo do jogador (da mesma forma que os tokens de habilidade) e não são mostrados aos outros jogadores.

Se um jogador obtiver um contrato a partir de **assayer**, de **bookkeeper** ou de **merchant**, então o jogador pode escolher um dos três tokens com as faces viradas para cima ou escolher um contrato com a face virada para baixo de uma das três pilhas. Se um jogador escolhe um contrato com a face para baixo, ele não revela o tipo de contrato para os outros jogadores. Se um contrato com a face virada para cima for escolhido, substitua-o imediatamente por outro de uma das três pilhas, para que haja disponíveis sempre três contratos com as faces viradas para cima. O contrato recebido é colocado atrás da casinha escudo do jogador.

No final da **primavera**, **verão** e **outono**, coloque os três contratos com as faces viradas para cima em uma pilha de descartes, também com a face virada para cima, e abra três novos tokens das pilhas, para substituição. (Se, por qualquer motivo, os jogadores não substituírem os contratos no final de uma estação, os contratos com as faces viradas para cima não devem ser alterados até o final da estação seguinte).

Se, há qualquer momento durante o jogo, as três pilhas se esvaziarem, embarelhe os contratos da pilha de descartes e crie três novas pilhas de contrato com aproximadamente o mesmo número em cada pilha.

Pontuação dos contratos

Cada contrato é diferente e representa vários dos seguintes itens: trabalhadores, recursos, tokens de habilidade, marcador do jogador inicial. No final do jogo se um jogador tiver os itens representados no contrato em sua aldeia ou mantidos como um item não utilizado, então o jogador pode atribuir os itens ao contrato. Note que, como de costume, cada item só pode ser alocado uma vez (para um contrato ou para um hexagono de pontuação) e, portanto, poderá ser pontuado apenas uma vez.

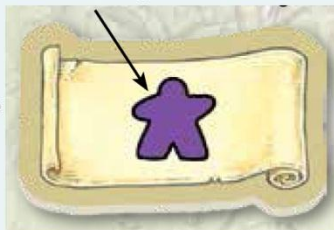
Cada contrato concluído vale 7 pontos no final do jogo. Contratos não podem ser pontuados várias vezes alocando vários conjuntos de itens. Se um jogador adquire o barco **white wind II**, então cada contrato concluído do jogador valerá 10 pontos. Se um jogador adquirir o hexagono de inverno **muleteer**, então cada contrato não concluído que o jogador possuir valerá 3 pontos.

Troca de contrato por item no contrato

Um jogador pode, há qualquer momento na sua vez, **trocar um contrato** por um dos itens "específicos" mostrados no contrato, se disponível. No entanto, eles não podem trocar o contrato por um item representado pelos ícones brancos que identificam "algum desses tipos" (trabalhadores, habilidades ou recursos). A negociação de um contrato para um dos itens do contrato é uma ação "gratuita" e não constitui um turno do jogador. Se o contrato for negociado por um recurso, o recurso será colocado no hexagono da casa do jogador. Se o contrato for negociado por um trabalhador ou um token de habilidade, então eles serão colocados atrás da casinha escudo do jogador.

Observe que o contrato que possui o **marcador roxo do jogador inicial** pode ser trocado por qualquer item que o jogador inicial possa trocar, mas não pode ser trocado pelo marcador do jogador inicial em si.  Se for trocado por um animal do *Keyflower - the Farmers*, o animal deve ser colocado no hexagono da casa do jogador. Para marcar pontos com este contrato no final do jogo, o jogador com este contrato precisa ter ganho o marcador do jogador inicial e aloca-lo ao contrato.

Um contrato que foi trocado é descartado, com a face virada para cima, na pilha de descartes de contratos.



Contratos

Obtendo contratos

Os contratos são colocados nos barcos com a face virada para baixo. Quando retirados dos barcos os contratos são colocados atrás da casinha escudo do jogador.

Se um jogador obtiver um contrato de um hexagono de aldeia, ele pode escolher um dos três contratos com as faces viradas para cima ou um pegar um contrato de uma das pilhas com a face virada para baixo.

No final da **primavera**, **verão** e **outono**, coloque os três contratos com as faces viradas para cima em uma pilha de descartes e abra três novos contratos das pilhas, para substituição.

Pontuação dos contratos

No final do jogo se um jogador tiver os itens representados no contrato, então o jogador pode alocar esses itens ao contrato.

Cada contrato concluído vale 7 pontos.

Cada contrato só pode ser pontuado uma única vez.

Troca de contrato por item no contrato

Um jogador pode trocar um contrato por um dos itens "específicos" mostrados no contrato. Eles não podem trocar o contrato por um item representado pelos ícones brancos.

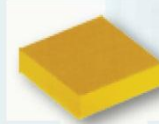
Coloque os contratos trocados na pilha de descartes.



Extensões

Adquirindo extensões

As extensões são representadas por blocos de madeira quadrados e permitem que um hexágono, previamente atualizado, possa ser atualizado pela segunda vez.



Uma extensão pode ser adquirida colocando um ou mais trabalhadores em um hexágono com ícone de atualização, como hexágonos da casa e de transporte, por exemplo, **stable** e **wainwright**, ou usando uma cabana (afinal a cabana é tratada como ícone de atualização). Cada ícone de atualização só pode ser usado uma vez por turno para atualizar um hexágono ou adquirir uma



extensão. Um ícone de atualização não pode ser usado para atualizar um hexágono e adquirir uma extensão ao mesmo tempo.

A extensão deve ser colocada num hexágono atualizado na própria aldeia do jogador. Apenas uma extensão pode ser colocada em cada hexágono.

Uma extensão não pode ser removida, substituída ou reposicionada. É recomendado que a extensão seja colocada no hexágono com o lado da etiqueta virado para baixo.



Cada extensão tem um custo diferente, que é indicado pelo adesivo no token.



O custo da extensão deve ser pago quando a extensão é adquirida e adicionada ao hexágono de aldeia. Esse custo é adicional ao(s) trabalhador(es) colocado(s) no hexágono com ícone de atualização. Se o custo for recursos, os recursos devem ser movidos para o hexágono de aldeia, onde a extensão está sendo adquirida, antes que a extensão possa ser construída. Se o custo for tokens de habilidade ou trabalhadores, estes são colocados a partir do estoque do jogador. Trabalhadores que já foram colocados na aldeia do jogador durante essa estação não podem ser usados para pagar o custo de aquisição da extensão, no entanto, os trabalhadores que foram superados em ofertas podem ser usados (observe que os trabalhadores que fazem parte de uma oferta perdedora não podem ser separados). No entanto, se o custo da extensão for de menos trabalhadores, um jogador pode usar mais trabalhadores do que o necessário para cumprir esse custo.

Se um jogador possuir o **barco 3a**, quando for adquirir uma extensão que exija recurso(s), qualquer tipo de recurso pode ser usado em substituição a outro tipo.

Cores correspondentes

Se já tiverem trabalhadores no hexágono, a extensão deve ser da cor correspondente aos trabalhadores.

Uma vez que uma extensão foi colocada em um hexágono, posteriormente, apenas trabalhadores da mesma cor poderão ser colocados naquele hexágono pelo resto do jogo (note que o jogador que possuir o **barco 4b** poderá ignorar esta restrição e continuar a colocar qualquer cor de trabalhadores ao usar um hexágono atualizado com uma extensão. Se o jogador colocar um trabalhador de cor diferente, então eles devem ser colocados deitados para facilitar a identificação).

Pontuação das extensões



O efeito de uma extensão é duplicar o valor do **ponto fixo** de um hexágono, que é mostrado no canto superior direito da caixa 'benefícios'. Observe que as extensões não duplicam outros pontos, de modo que construções como **barn**, etc, não recebem pontos adicionais.

Observe que o **barco flipper II** permite que uma extensão seja adicionada sem nenhum custo, no entanto os outros requisitos, como o hexágono necessitar já ser atualizado, ainda devem ser cumpridos. Isso significa que o **barco flipper II** não pode adicionar extensões nos hexágonos de inverno, porque estes não são atualizados.



Extensões

Adquirindo extensões

As extensões permitem que um hexágono seja atualizado pela segunda vez.

Uma extensão pode ser adquirida com a colocação de trabalhador(es) em um hexágono com ícone de atualização.

Uma extensão deve ser colocada em um hexágono atualizado.

O custo da extensão deve ser pago quando a extensão é adquirida e colocada em um hexágono de aldeia.

Se o custo incluir recursos, estes já devem ter sido movidos anteriormente para o hexágono de aldeia onde a extensão está sendo adquirida.

Cores correspondentes

Se já existem trabalhadores no hexágono então a extensão adquirida deve ser da cor correspondente.

Uma vez que uma extensão foi adquirida e colocada em um hexágono, apenas trabalhadores da mesma cor poderão posteriormente ser colocados naquele hexágono.

Pontuação das extensões

Uma extensão duplica o valor do **ponto fixo** de um hexágono de aldeia.

Esclarecimentos das regras

A seção a seguir não apresenta novas regras, mas esclarece sobre regras de *Keyflower* e *Keyflower - the Farmers* e explica como elas interagem com as regras de *Keyflower - the Merchants*, quando aplicável.

Início da estação

Quando os tokens de habilidade são colocados nos barcos, eles são colocados com as faces viradas para cima, de modo que o tipo de habilidade disponível fique visível. Em contrapartida, os contratos são colocados com a face virada para baixo.

No **inverno**, cada jogador seleciona um ou mais hexagonos de inverno, recebidos na fase de preparação, para fazer ofertas por eles (não há restrição quanto ao número que cada jogador possa selecionar, mesmo que recebam mais hexagonos do que na fase de preparação de *Keyflower*).

Fim da estação

 Se estiver jogando com a expansão *Keyflower - the Farmers*, então a reprodução dos animais ocorre antes da colocação dos hexagonos recentemente adquiridos. Portanto, é possível que pares de animais do mesmo tipo em dois campos distintos possam reproduzir mesmo quando, em uma posterior colocação dos hexagonos esses dois campos se tornem um só.

Ofertas

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

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

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

Pontuação dos hexagonos de outono

Os hexagonos **barn**, **blacksmith**, **stone yard** e **timber yard** apenas pontuam recursos que foram movidos para eles durante o decorrer do jogo. Isso significa que nem o ouro recebido do barco **keyflower II** no final do jogo, nem o trigo convertido em ouro pelo **barco 5b**, do *Keyflower - the Farmers* podem ser colocados nos hexagonos de outono para pontuação.



Fim da estação

Recomenda-se que o seguinte procedimento seja adotado no final de cada estação. Os itens marcados  são aplicados somente quando a expansão *Keyflower - the Farmers* também está sendo usada. Os itens marcados  são aplicados somente quando a expansão *Keyflower - the Merchants* está sendo usada.

1. Os jogadores recuperam os trabalhadores que fazem parte de ofertas perdedoras.
2. Os hexagonos de aldeia não ofertados são descartados.
3. Começando com o jogador inicial, cada jogador recebe todos os hexagonos de aldeia que ganhou, seguindo a ordem no sentido horário. Os trabalhadores que formam ofertas vencedoras são colocados no saco. Trabalhadores que se encontram nos hexagonos ofertados são colocados atrás da casinha escudo do jogador dono do hexagono.
4. Os jogadores recolhem os trabalhadores utilizados em suas aldeias e os colocam atrás de suas casinhas escudos.
5. Os hexagonos da ordem de turno e os barcos são resolvidos em ordem. Trabalhadores, tokens de habilidade e  contratos são colocados atrás da casinha escudo do jogador. Recursos e  cabanas são colocadas no hexagono da casa do jogador.
6. Se um jogador possuir o **barco 1** (dando trabalhadores) e/ou o  **barco 6** (dando dois trigo ou um porco ou uma ovelha) ele recebe os itens e, se aplicável, aloca os animais em um campo.
7.  Exceto no inverno, se houver dois ou mais animais do mesmo tipo (e nenhum outro tipo) em um campo, então os animais podem se reproduzir e o jogador receberá mais um animal desse tipo para colocar nesse campo.
8. Os jogadores expandem suas aldeias com os hexagonos que ganharam.
9.  No final da **primavera, verão e outono**, coloque os três contratos com a face virada para cima na pilha de descartes, substituindo-os por outros das pilhas.

Fim da estação

Recuperar trabalhadores em ofertas perdedoras.

Descartar os hexagonos de aldeia que não foram ofertados.

Receber hexagonos ganhos, um jogador por vez.

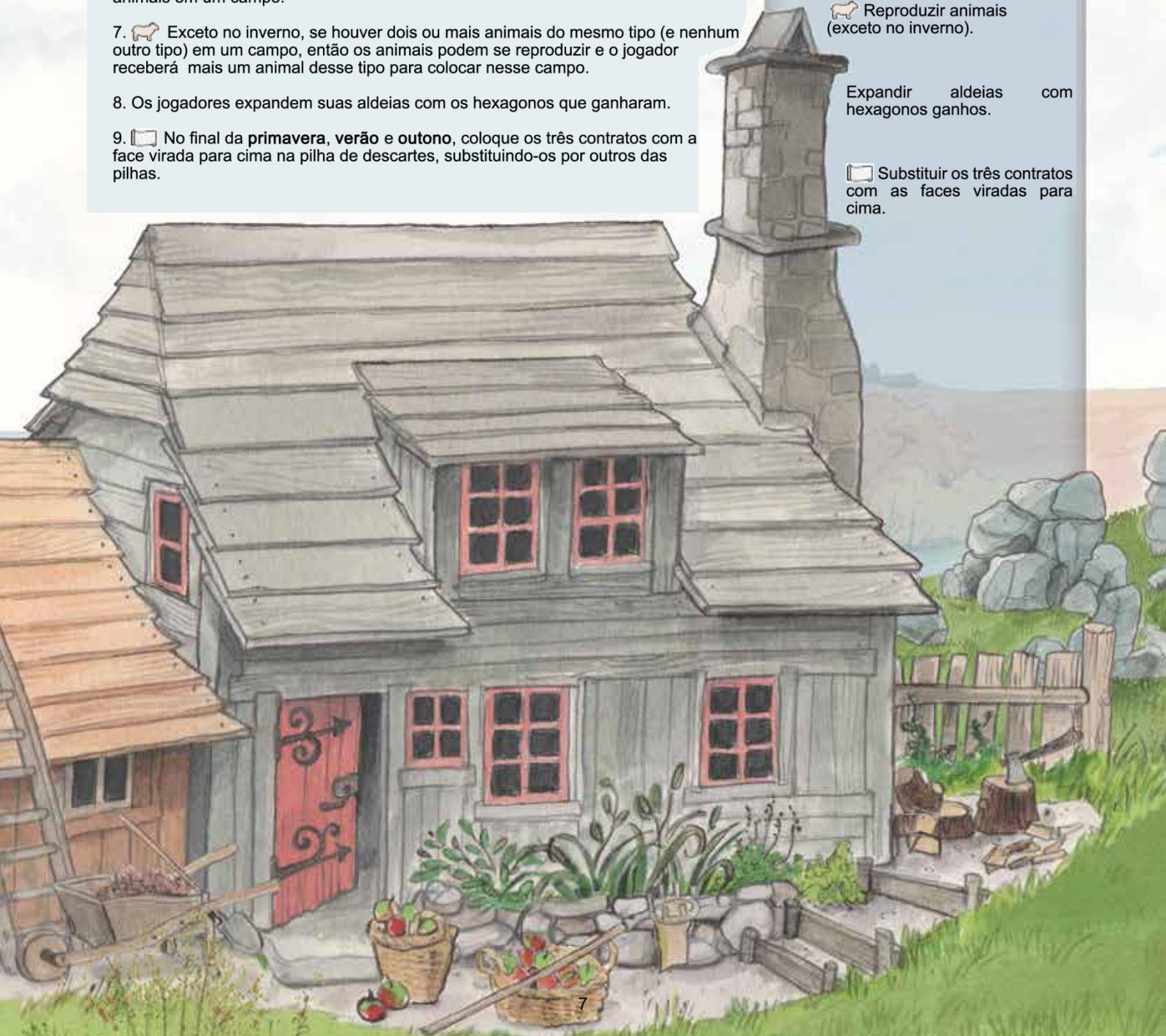
Os jogadores recolhem os trabalhadores de suas aldeias.

Resolver os hexagonos da ordem de turno e os barcos.

 Reproduzir animais (exceto no inverno).

Expandir aldeias com hexagonos ganhos.

 Substituir os três contratos com as faces viradas para cima.



Pontuação de final de jogo

No final do jogo, os jogadores marcam pontos para os itens em sua aldeia e atrás de sua casinha escudo. Para evitar confusão, sugere-se que o procedimento listado abaixo seja adotado. Os itens marcados  aplicam-se somente quando a expansão *Keyflower - the Farmers* está sendo usada. Os itens marcados  aplicam-se somente quando a expansão *Keyflower - the Merchants* está sendo usada.

Como regra geral, cada item só pode ser alocado e marcado uma vez (com duas exceções para os campos detalhados nas regras do *Keyflower - the Farmers*).

Para fins de pontuação, o **marcador roxo do jogador inicial** pode ser declarado pelo jogador, que venceu a oferta por ele, como um: recurso (e, se aplicável, colocado em **barn**, **blacksmith**, **stone yard** or **timber yard**), token de habilidade, trabalhador de qualquer cor,  animal (de qualquer tipo e colocado em qualquer campo),  trigo ou  qualquer item exigido para um contrato (atribuído a esse contrato).  O marcador do jogador inicial **não pode** se tornar um contrato, uma cabana ou uma extensão.

Procedimento de pontuação

1. Pontue os **recursos** colocados durante o jogo nos hexagonos de outono para pontuação: **barn**, **blacksmith**, **stone yard** e **timber yard** (os recursos não podem ser alocados aos hexagonos de outono no final do jogo, com exceção do marcador do jogador inicial se este for designado como um recurso). Em seguida, coloque os recursos de um lado para evitar pontuar duas vezes.

2.  Pontue as **ovelhas** que foram colocadas em **sheep shelter** durante o jogo (as ovelhas não podem ser alocadas para **sheep shelter** no final do jogo). Se o jogador também possuir **weaver**, o jogador pode querer não marcar uma das ovelhas em **sheep shelter**, deixando a ovelha para trás para marcar o campo usando **weaver**. Em seguida, coloque as ovelhas de lado para evitar pontuar duas vezes.

3.  Pontue cada **campo** contendo um ou mais **animais** da seguinte forma: um campo contendo uma ou mais ovelhas vale 1 ponto, um ou mais porcos 2 pontos e uma ou mais vacas 3 pontos. Pontos adicionais são disponíveis caso um jogador possua **weaver**, **truffle orchard** e/ou **dairy**, respectivamente hexagonos de inverno. Os animais não podem ser alocados no final do jogo.

4. Se o jogador tiver o barco **flipper**, o jogador atualizará um hexagono em sua aldeia. Se um jogador tiver o barco **flipper II**, então o jogador receberá uma extensão a sua escolha, que pode ser colocada em qualquer um dos seus hexagonos atualizados que ainda não possua uma extensão. Em nenhum dos dois casos o jogador precisará pagar o custo da atualização.

5. Pontue os hexagonos de aldeia e de barco com **pontos fixos**, conforme indicado no canto superior direito da caixa de informações.

6.  Pontue as extensões, com base no valor dos pontos fixos do hexagono de aldeia atualizado, onde a extensão foi colocada.

7. Realoque os trabalhadores, os tokens de habilidade, os recursos remanescentes e o marcador do jogador inicial (se já não foi marcado) para os hexagonos de inverno restantes, hexagonos de barco e  contratos, conforme desejado.

8.  Pontue para cada **contrato** concluído 7 pontos (ou 10 pontos se o jogador possuir o barco **white wind II**).

9. Pontue os **hexagonos de inverno** restantes.

10. Pontue os **hexagonos de barco** restantes (observe que o número máximo de pontos disponíveis em **sea breeze** são 32 pontos, mesmo que um jogador possua mais de cinco hexagonos de rios conectados à sua casa).

11. Pontue os **hexagonos da ordem de turno**, 1 ponto para cada hexagono adjacente.

12. Pontue para cada recurso de **ouro** 1 ponto (a menos que já tenha sido pontuado, por exemplo, menos os 9 usados em **jeweller**).

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

Pontuação de final de jogo



Procedimento de pontuação

Pontue os **recursos** colocados nos hexagonos de outono para pontuação.

Pontue as ovelhas em **sheep shelter**.

Pontue cada **campo** contendo um ou mais **animais**.

Se um jogador tiver o barco **flipper**, ele pode atualizar um hexagono. Se um jogador tiver o barco **flipper II**, ele pode adicionar uma extensão.

Pontue hexagonos com **pontos fixos**.

Pontue as **extensões**.

Pontue cada **contrato** concluído.

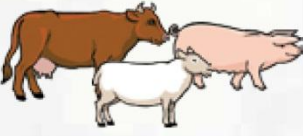
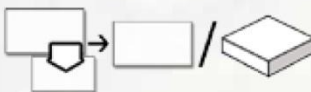
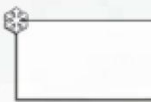
Pontue os **hexagonos de inverno** restantes.

Pontue os **hexagonos de barco** restantes.

Pontue os **hexagonos da ordem de turno**.

Pontue para cada recurso de **ouro** 1 ponto.

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

Tabela de pontuação								
		 #	1	2	3	4	5	6
1		  x 						
2		 x 						
3								
4			-	-	-	-	-	-
5								
6								
7			-	-	-	-	-	-
8								
9								
10								
11		 x 						
12								
=								

Detalhe dos hexagonos de aldeia

Barcos

Cada jogador receberá um hexagono de barco no final do inverno, nesse ponto, os hexagonos do barco em *Keyflower - The Merchants*, fornecem os seguintes benefícios:



Keyflower II (2+ jogadores). 3 recursos de ouro, que deverão ser colocados no hexagono da casa do jogador. Este ouro não pode ser alocado para os hexagonos de outono (**barn, blacksmith, stone yard e timber yard**) porque os recursos para esses hexagonos devem ser movidos para lá antes do final do jogo. No entanto, este ouro pode ser alocado para os hexagonos de inverno, para ajudar a concluir contratos, ou simplesmente para sua pontuação normal.



Sea Bastion II (2+). No final do outono, um jogador que ganhou o barco **sea bastion II** deve escolher um barco diferente, que ainda não está no jogo, com o qual substituirá o barco **sea bastion II** para a estação de inverno. Isso permite que o jogador, ao apresentar seu(s) hexagono(s) de inverno, seja favorecido.

Se o barco de reposição escolhido for do jogo base *Keyflower*, então consulte as regras do *Keyflower* para o referido barco.



Sea Breese II (3+). 2 pontos por hexagono de inverno que o jogador tenha em sua aldeia no final do jogo (observe que os hexagonos da ordem de turno e os hexagonos de barco não são contados como hexagonos de inverno).



Flipper II (4+). O jogador recebe uma extensão a sua escolha, que pode ser colocado em qualquer um dos hexagonos atualizados que ainda não contenha uma extensão. Como de costume, o efeito será duplicar o valor dos pontos daquele hexagono. O jogador não precisa pagar o custo da extensão. Se não houver extensões restantes, o jogador não receberá nenhuma extensão. Da mesma forma, se o jogador não tiver hexagonos atualizados sem extensões, o jogador não poderá colocar uma extensão. Os hexagonos de inverno, como **keythedral**, não podem ser atualizados e, assim sendo, não podem receber extensões. Note que no fim do jogo os trabalhadores são recolhidos dos hexagonos de aldeia antes que os "bônus" dos hexagonos de barco de inverno sejam pontuados, então um jogador não precisa combinar a cor dos trabalhadores nos hexagonos no final do inverno.



Invincible II (5+). 2 pontos para cada um dos ícones de atualização do jogador. Isso inclui os ícones exibidos em hexagonos, por exemplo nos hexagonos de **casa, farrier, stable e wainwright** do *Keyflower* e também as cabanas que o jogador construiu. Observe que esse total pode ser duplicado se o jogador também possuir o hexagono de verão do **barco 2b**.



White Wind II (6). 10 pontos (ao invés dos 7 pontos normais) para cada contrato concluído que o jogador possua no final do jogo.

Hexagonos de aldeia

Hexagono de primavera



Assayer. Se este hexagono não foi atualizado, um jogador coloca um trabalhador nele e, em seguida, leva um dos seguintes itens a partir do estoque, se disponível:

um contrato ou um recurso de ferro ou um recurso de pedra. Se este hexagono foi atualizado, um jogador coloca um trabalhador nele e, em seguida, leva um contrato, um recurso ferro e um recurso de pedra do estoque, se disponível. O contrato é colocado atrás da casinha escudo do jogador. Qualquer recurso gerado na aldeia do próprio jogador é colocado em **assayer**. Qualquer recurso gerado na aldeia de outro jogador ou em um hexagono que está sendo ofertado é colocado no hexagono da casa do jogador.

Hexagono de verão



Bookkeeper. Se este hexagono não foi atualizado, um jogador coloca um trabalhador nele e, em seguida, leva um contrato ou um token de habilidade, se

disponível. Se este hexagono foi atualizado, um jogador coloca um trabalhador nele e, em seguida, leva um contrato e um token de habilidade, se disponível. O jogador pode olhar o token de habilidade antes de decidir qual contrato comprar. O contrato e/ou o token de habilidade são colocados atrás da casinha escudo do jogador.

Hexagono de outono



Merchant. Se este hexagono não foi atualizado, um jogador coloca um trabalhador nele e, em seguida, leva um contrato e o coloca atrás de sua casinha escudo. Se este

hexagono foi atualizado, um jogador leva dois contratos. Se o jogador escolher um contrato com a face para baixo, ele pode olhar este contrato antes de escolher seu segundo contrato. Se o jogador escolher um contrato virado para cima ele pode revelar o contrato substituto antes de selecionar seu segundo contrato.

Hexagonos de inverno



Artisan. O proprietário ganha 2 pontos por cada hexagono atualizado que ele possua no final do jogo.



Builder. O proprietário ganha 3 pontos por cada extensão que ele possua no final do jogo.



Muleteer. O proprietário marca 3 pontos por cada contrato não concluído que ele possua no final do jogo.

Variantes

A. variante do comerciante

Ao selecionar hexagonos de barco, escolha apenas os hexagonos do *Keyflower - the Merchants*.

Na **primavera**, **verão** e **outono**, jogue com os hexagonos de aldeia do *Keyflower - the Merchants*, além do número de hexagonos necessários do jogo base *Keyflower* até satisfazer o número especificado para cada estação.

Ao distribuir os hexagonos de **inverno**, crie uma seleção com os três hexagonos de aldeia de inverno do *Keyflower - the Merchants*, além do número de hexagonos necessários do jogo base *Keyflower* até satisfazer o número especificado para a estação de inverno.

B. variante dos jogadores

Os trabalhadores que um jogador recebe no início do jogo são colocados atrás da casinha escudo como de costume, assim como os trabalhadores retirados da bolsa, por exemplo, após ativar **ale house**, **brewer**, **inn** ou **tavern**. Qualquer outro trabalhador: os obtidos de barcos, os perdedores de ofertas, os que se encontram na aldeia do jogador no final de uma estação ou qualquer trabalhador verde (não extraído do saco) são colocados na frente da casinha escudo do jogador. Tokens de habilidade, tokens de trigo e contratos são também mantidos na frente da casinha escudo do jogador. Tanto os tokens de habilidade quanto os contratos podem ser mantidos com a face virada para baixo se forem recebidos dessa forma. 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 são de habilidade mista, 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.

Gráficos: Jasmin Borowski, Jo Breese, Richard Breese e Hattie Throssell.

Realização: Richard Breese.

Tradução holandesa: Marie-José e Ronald van Lent.

Tradução francesa: Ludovic Gimet.

Tradução alemã: Ferdinand Köther.

Tradução portuguesa: [Rico de Angra](#).

Os designers desejam agradecer aos seguintes por sua assistência ao projeto *Keyflower* e, quando aplicável, por jogar testando a expansão *Keyflower - the Merchants*:

Jonathan Badger, Tony Boydell (que também concebeu o nome 'Keyflower'), Jenny Bradbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Mark Chessher, Roy Cross, Peter Duckworth, Caroline Elliott, Andreas Frank, John Gilmour, Paul Grogan, Andrew Harding, Richard Harris, Mikko Heikelä, Alan How, Mike Hutton, Martin Leathwood, Paul Mansfield, Alan Paull, Charlie Paull, Simmy Peerutin, Matthew Reid, Tony Ross, Mike Ruffhead, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Ian Vincent, Ian Wilson e Matthew Woodcraft.

Publicado em outubro de 2014 por:

Jogos de P & D
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.hutter-trade.com



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

Embora os fabricantes façam todos os esforços para garantir que sua cópia de *Keyflower - the Merchants* estejam completas e em bom estado, o grande volume de unidades e componentes significa que ocasionalmente surgirão erros. Nessas circunstâncias:

Por favor entre em contato:

Service@GameSalute.com
Ou visite www.GameSalute.com/Replacements
Se você adquiriu sua cópia do jogo nos EUA

Por favor entre em contato:

info@hutter-trade.com
Ou visite www.hutter-trade.com
Se você adquiriu o jogo em outro lugar do mundo.

