

## Keyflower

Vorbereitung s. Regel

### 4 Jahreszeiten -

- zu Beginn jeder Jahreszeit Plättchen mit Jahreszeitensymbol nach oben auslegen (Anzahl von Spieleranzahl abhängig).
  - ◆ Im **Winter** wählt jeder Spieler beliebig viele, aber mindestens 1 seiner zu Beginn erhaltenen Winterplättchen.
- Schiffe gegebenenfalls auf Seite mit aktuellem Jahreszeitensymbol drehen, bestücken, außer im **Winter**.

**SPIELZUG** - Startspieler beginnt, reihum im Uhrzeigersinn:

An einem Ort *entweder* für ein Dorf- oder Reihenfolgeplättchen **bieten** *oder*

ein eigenes, fremdes oder noch zu ersteigerndes Dorfplättchen **nutzen**.

#### Bieten:

- Anzahl Arbeiter **an** eigene Seite des Plättchens setzen.
- Höchstes Gebot muss überboten werden, eigenes höchstes Gebot kann erhöht werden.
- Überbotene Arbeiter müssen als Gruppe zusammenbleiben, können versetzt werden. Die Gruppe kann dabei aus eigenem Vorrat vergrößert werden.

#### Nutzen = Aktion ausführen

Arbeiter **auf** eigenes, fremdes oder noch zu ersteigerndes Dorfplättchen setzen. Für erste Nutzung des Plättchens mindestens 1 Arbeiter, für jede weitere Nutzung mindestens 1 Arbeiter mehr einsetzen. **Limit** Anzahl Arbeiter auf Plättchen **6**.

**Aktionen** s. Plättchen, Regeln für einige besondere Aktionen:

- **Rohstoffproduktion** - im eigenen Dorf: Rohstoffe auf entsprechendes Plättchen
  - von außerhalb: Rohstoffe auf eigenes Hofplättchen
- **Transport und Aufwertung** - Transporte über Straßen.
  - ◆ jeder Transportpunkt bedeutet: 1 Rohstoff ein Plättchen weit bewegen.

- ◆ Bei mehreren Transportpunkten beliebige Aufteilung auf Rohstoffe und Plättchen.

- ◆ Für **Aufwertung** (Anzahl Haussymbole) müssen die erforderlichen Rohstoffe auf diesem Plättchen sein, kommen zurück in allgemeinen Vorrat; erforderliche Fertigkeitplättchen aus eigenem Vorrat verdeckt zurück in allgemeinen Vorrat.
- ◆ Übrige Rohstoffe und Arbeiter bleiben auf aufgewertetem Plättchen.

**Ende** der Jahreszeit, wenn alle nacheinander gepasst haben (wer ansonsten passt, kann wieder einsteigen, wenn er an der Reihe ist):

1. Arbeiter nicht erfolgreicher Gebote in eigenen Vorrat zurücknehmen.
2. Plättchen ohne Gebote entfernen.
3. Ersteigerte Plättchen mit Arbeitern darauf nehmen, Arbeiter daran in Beutel.
4. Alle Arbeiter im eigenen Dorf in eigenen Vorrat.
5. In Reihenfolge ersteigertes Reihenfolgeplättchen (Spieler ohne Plättchen zuletzt reihum im UZS, vom Startspieler ausgehend) Arbeiter und Plättchen von 1 Schiff wählen und nehmen - außer im **Winter** (keine Arbeiter und Plättchen), dann Reihenfolgeplättchen und gewähltes Schiff im Dorf einbauen.
6. Startspielerwechsel (gemäß Plättchen, sonst nach links).

**Dorf bauen** - Straße an Straße, usw., außer bei Schiffplättchen müssen die Wasserseiten nicht unbedingt miteinander verbunden sein.

#### Schlusswertung -

- Plättchen mit Siegpunkten
- Rohstoffe auf und für entsprechende Plättchen (Gold ist Ersatz für jeden anderen Rohstoff), für Zuweisung keine Transporte nötig
- Winterplättchen
- Schiffe

Jeder Rohstoff (einschl. Gold) kann nur einmal gewertet werden.

Startspielermarker ist Joker für Rohstoff/Arbeiter/Fertigkeitplättchen.