

# Keyflower



13-99 2-6 90-120

## PREZENTAREA JOCULUI PE SCURT

Keyflower este un joc pentru 2-6 jucatori ce se desfasoara pe parcursul a 4 runde. Fiecare runda reprezinta un sezon: primavara, vara, toamna si, intr-un final, iarna. Fiecare jucator incepe jocul avand o casuta si o echipa de 8 muncitori galbeni, albastri si rosii ( nu conteaza cati sunt din fiecare culoare atat timp cat in total sunt 8).

Muncitorii sunt folositi cu scopul de a licita placute pentru propriul sat, pentru a genera resurse, aptitudini sau pentru a aduce mai multi muncitori si puncte castigatoare (atat de pe placutele jucatorului ce le detine, dar si de pe placutele adversarilor sau de pe cele care sunt scoase la licitatie).

Fiecare anotimp aduce cu el posibilitati noi de a-ti dezvolta satul si de a acumula cat mai multe puncte castigatoare.

Iarna jucatorii vor scoate la licitatie placutele acumulate de-a lungul celorlalte 3 anotimpuri, fiecare dintre ele oferind puncte de castig in functie de anumite combinatii de resurse, aptitudini sau muncitori.

Fiecare runda este diferita datorita diversitatii placutelor ce le contine jocul. Pe tot parcursul jocului, jucatorii vor avea nevoie sa fie atenti la oportunitatile ce li se arata si la modul de folosire a resurselor, a transportului, a capacitatilor de transformare a placutelor, a aptitudinilor si muncitorilor.

KEYFLOWER va surprinde fiecare jucator prin diversitatea fiecărei runde si prin responsabilitatea de care vor trebui sa dea dovada pentru ca satul lor sa prospere.

### Regulile pe scurt-sumarul jocului:

Jocul se desfasoara pe parcursul a 4 sezoane.

Fiecare jucator incepe jocul avand o casuta si 8 muncitori care sunt folositi pentru a licita placute care sa le foloseasca in satul lor si sa genereze resurse, asigurand astfel prosperitatea satului.

In fiecare sezon ajung cu barca Keyflower din ce in ce mai multi muncitori si cu celelalte barci ale ei si astfel sunt disponibile din ce in ce mai multe placute.

Jucatorul a carui sat si muncitori genereaza cele mai multe puncte, castiga jocul.

### COMPONENTELE JOCULUI

- 64 de placute hexagonale mari: cate 12 placute - sat pentru fiecare dintre cele 4 sezoane: fiecare sezon poate fi identificat printr-un simbol propriu aflat in partea din dreapta-sus a fiecărei placute.
- 48 de placute cu aptitudini: 16 placute-nicovala, 16 placute-tarnacoape, 16 placute-fierastrau.
- 120 de resurse: 48 resurse de aur ( galbene), 24 resurse de otel ( negre), 24 de piatra ( gri), 24 de lemn ( maro)
- 12 pungi transparente ce se inchid ermetic
- 1 saculet negru ( unde se tin muncitorii)
- 6 casute din carton ce se assembleaza la inceputul fiecărui joc
- 141 de muncitori: 40 albastri, 40 rosii, 40 galbeni, 20 verzi, 1 mov ( acesta reprezinta si este detinut de catre jucatorul care da startul jocului)

[www.happycolor.ro](http://www.happycolor.ro)

### Simbolurile intalnite pe parcursul jocului

- Ø Indica faptul ca punctele de castig sunt valabile daca placuta este intoarsa
- Ø Indica punctele de castig acumulate la sfarsitul jocului
- Ø Indica faptul ca resursele hexagonale trebuie sa fie pe acest spatiu pentru a fi punctate.
- Ø Indica faptul ca punctele se iau in considerare pentru piesele adiacente, urmarind cursul sagetilor
- Ø Indica capacitatea de transport a resurselor in functie de numarul afisat
- Ø Indica faptul ca o placuta poate fi transformata pentru fiecare simbol aratat
- Ø Reprezinta barciile de vara
- Ø Indica beneficiile pe care le ai daca asezi muncitorii pe aceasta piesa.
- Ø Indica costurile unei transformari a placii
- Ø Indica beneficiile pe care le ai atunci cand placa este intoarsa.

### Aranjarea pieselor pentru inceperea jocului

(literele se refera la ilustratiile de pe spatele cutiei de joc)

- A. Pune muncitorii albastri, rosii si galbeni in sacul negru.
- B. Pune jucatorii verzi langa tabla de joc.
- C. Sorteaza resursele in 4 gramezi diferite pentru a crea provizii aflate langa tabla de joc.
- D. Aseaza placutele cu aptitudini cu fata in jos, intr-unul sau mai multe teancuri.
- E. Fiecare jucator primeste cate o casuta. Acestea trebuie construite cu grija la inceputul fiecarui joc pentru ca piesele sa nu se destrame pe parcursul jocului.
- F. Fiecare jucator scoate cate 8 muncitori din sacul negru ( culorile nu conteaza, insa ceilalti jucatori nu au voie sa le vada) si ii pune in spatele casutei. Se sorteaza placutele hexagonale de joc dupa model: casa -6, barca – 6, primavara – 12, vara -12, toamna -12, iarna -12.
- G. Fiecare jucator primeste aleatoriu o piesa hexagonala ce indica o casa . Placuta se aseaza in fata casutei astfel incat ceilalti jucatori sa ajunga la ea.
- H. Jucatorul care a primit placuta-casa cu cel mai mic numar, ia jucatorul mov.
- I. Numarul de placute-barca folosite pe parcursul jocului depinde de numarul de jucatori. Fiecare placuta- barca are indicat pe ea numarul de jucatori necesari pentru folosirea acesteia. Numarul de placute-barca folosite in cadrul jocului este egal cu numarul de jucatori.
- J. Asezati placutele- barca intr-un rand cu fata in jos la marginea suprafetei de joc cu fata care indica numarul de participanti la joc orientata in sus si orientati-le catre centrul suprafetei de joc ( jucatorii ar trebui sa profite de aceasta oportunitate si sa se familiarizeze cu punctajul de pe spatele acestor placute ce va fi disponibil la licitatie, iarna). Aseaza un numar de muncitori din sac si un numar de carti cu aptitudini ( cu fata in sus, in functie de numarul indicat pe ele ) pe placute sau in apropierea lor. Numarul de placute care indica ordinea de joc folosite in cadrul jocului depinde de numarul de participanti la joc. Fiecare placuta indica numarul de jucatori si fata ce trebuie folosita.
- K. Asezati placutele care indica ordinea de joc intr-un rand langa placutele barca dar mai aproape de centrul suprafetei de joc, cu fata ce indica numarul de jucatori in sus si orientate inspre centrul suprafetei de joc. Aseaza un numar de placute- primavara in centru suprafetei de joc in functie de numarul de participanti la joc ( numarul de placute ce depind de numarul de jucatori se regasesc in tabelul de mai jos). Placutele trebuie asezate astfel incat semnul primaverii sa fie orientat cu fata in sus. Aseaza placutele la acelasi unghi cu barca si cu placutele care indica ordinea de joc, astfel incat fiecare jucator are o latura indreptata spre el.

In functie de numarul de jucatori, fiecare dintre acestia primeste 2 sau 3 placute - iarna cu fata in jos cum este precizat in tabelul de mai jos. Jucatorii se pot uita la cealalta fata a placutelor,insa nu le pot arata si celorlalti jucatori.

Oricare alte placute casa, barca, de ordine a jucatorilor, primavara si iarna sunt puse inapoi in cutie si nu mai sunt folosite pe parcursul rundeii.

Aseaza cele 12 placute vara si cele 12 placute toamna in 2 gramezi separate. Acestea vor fi folosite mai tarziu pe parcursul jocului.

Numarul de placute folosite pe parcursul jocului in functie de numarul de participanti la joc este astfel:

[www.happycolor.ro](http://www.happycolor.ro)

Nr de jucatori	2	3	4	5	6
Casa	2	3	4	5	6
Barca	2	3	4	5	6
Ordinea jucatorilor	1	2	3	4	4
Primavara	6	7	8	9	10
Vara	6	7	8	9	10
Toamna	6	7	8	9	10
Iarna/jucator	3	3	3	2	1
Iarna/care apare odata cu schimbarea anotimpului	2-6	3-9	4-12	5-10	6-12

### **Pregatirea jocului-reguli pe scurt:**

Pune muncitorii albastri,rosii si galbeni in sacul negru.Aseaza muncitorii verzi,resursele si placutele de aptitudini langa suprafata de joc.

Fiecare jucator primeste cate o casuta si extrage din sac cate 8 muncitori aleatoriu,fara ca ceilalti jucatori sa vada culoarea acestora.

Sorteaza piesele hexagonale mari in functie de:casa,barca,placute ce indica ordinea jucatorilor,primavara,vara,toamna si iarna.

Jucatorul care a primit casuta cu numarul cel mai mic primeste muncitorul mov, acesta numindu-l drept jucatorul ce va da startul jocului.

Aseaza intr-un rand la marginea suprafetei de joc un numar de placute-barca egal cu numarul de jucatori.

Aseaza numarul de muncitori si placute de aptitudini langa sau pe fiecare placuta-barca in functie de numarul indicat in tabel.

Aseaza un numar de placute care indica ordinea de joc in functie de indicatiile din tabel,intr-un rand aflat langa randul barcilor, dar mai aproape de centrul suprafetei de joc, cu fata care indica numarul de jucatori orientata in sus.

Aseaza un numar de placute-primavara in centrul suprafetei de joc in functie de numarul indicat in tabel,cu fata ce indica numarul de jucatori orientata in sus.

Fiecare jucator primeste 2-3 placute-iarna in functie de numarul indicat in tabel.

Aseaza placutele de vara si toamna in doua gramezi langa suprafata de joc.Acestea vor fi folosite mai apoi pe parcursul jocului.

Uita-te in tabel pentru a determina numarul de placute necesar desfasurarii jocului in functie de numarul de jucatori.

### **Inceputul unui sezon-reguli pe scurt:**

Jucatorul care a primit muncitorul mov incepe jocul in primavara.

In urmatoarele anotimpuri, jucatorul ce incepe jocul este cel care a castigat cel mai mare punctaj din licitatii in anotimpul precedent.

Placutele-barca trebuie sa stea cu fata reprezentata de simbolul anotimpului prezent in momentul respectiv al jocului.

Vara si toamna,placutele ce indica aceste 2 anotimpuri vor fi puse in 2 gramezi separate in mijlocul suprafetei de joc in functie de numarul indicat in tabel.

Iarna,fiecare jucator isi alege una sau mai multe placute-iarna dintre cele care le-a primit la inceputul jocului(aceste placute pot fi puse la licitatie in mod normal)

Cand vine randul fiecarui jucator,acesta pune unul sau mai multi muncitori in acelasi loc pentru:

- 1.Fie a licita cu scopul de a castiga(intra in posesia) unei carti-sat sau a unei carti turn.
- 2.Fie sa utilizeze o carte-sat.

### **Inceputul unui sezon:**

Jucatorul care a primit casa cu numarul cel mai mic incepe jocul in anotimpul primavara si ia muncitorul mov.

Vara,toamna si iarna,jucatorul ce va da startul noului anotimp este cel care a castigat cel mai mare punctaj din licitatii sezonul trecut.

Indiferent de sezon,simbolul reprezentativ al acestora de pe placutele-barca trebuie sa fie orientat cu fata in sus. Vara si toamna se vor aseza un numar de muncitori noi din sac si placute de aptitudini pe placutele-barca in functie de indicatiile de pe acestea. In cazul nefericit in care nu mai sunt suficienti muncitori in sac,se vor umple barcile cu cate un singur muncitor pe rand,dar nu cu mai multi decat numarul indicat pe placuta.

Iarna,nici un jucator sau o carte-actiune nu sunt pusi in barca.

Vara si toamna se pune un numar de placute-sat in centrul suprafetei de joc in functie de numarul de jucatori indicat in tabel,astfel incat simbolul reprezentativ al sezonului sa fie cu fata in sus.Observati faptul ca cele 4 placute-barca au pe ele simbolul verii pe ambele parti.Astfel, fata orientata in sus este aleatorie. Placutele-barca nu pot fi transformate.

Orice placute in plus sunt puse de-o parte(in cutie) si nu mai sunt folosite pe parcursul jocului.

Iarna,fiecare jucator isi alege una sau mai multe placute-iarna dintre cele primite de el la inceput.

Apoi,placutele sunt tinute in mana fara ca ceilalti jucatori sa isi dea seama ce piesa ai si toti jucatorii le vor arata deodata si le vor pune cu fata in jos intr-o gramada in centrul suprafetei de joc.

Apoi,placutele sunt amestecate(daca sunt mai mult de 2 jucatori)apoi sunt intoarse cu fata in sus si scoase la licitatie la fel ca si cele din alte sezoane,dar in asa fel incat jucatorii nu stiu care sunt piesele lor.Piesele care nu se joaca sunt puse in cutie.

Cand vine randul fiecarui jucator,acesta pune unul sau mai multi muncitori intr-un singur loc cu scopul de :

- 1.Fie a paria pentru o placuta-sat sau o placuta-turn order;
- 2.Fie pentru a utiliza o placuta-sat (vezi "productia,transportul si upgrading")

De retinut este faptul ca placutele-barca nu sunt licitate direct cu muncitorii,dar continutul acestora este ales in asa fel incat jucatorii liciteaza corect pentru placutele turn.

In fiecare sezon,jocul se desfasoara in sensul acelor de ceasornic pana cand fiecarui jucator i-a venit randul,atata timp cat nu a ajuns sa fie din nou randul lui.

#### **Inceputul unui sezon-Reguli pe scurt**

Jucatorul care a primit casa cu numarul cel mai mic incepe jocul primavara si primeste muncitorul mov.

Vara,toamna si iarna,jucatorul ce da startul noului anotimp este cel care a castigat licitatia cu cel mai mare punctaj din anotimpul trecut.

Simbolul reprezentativ al anotimpului de pe placutele-barca trebuie sa fie orientat cu fata in sus,astfel incat sa fie vizibil pentru toti jucatorii. Vara si toamna se vor aseza un numar de muncitori noi din sac si placute de aptitudini pe placutele-barca in functie de indicatiile de pe acestea.

Vara si toamna se pune un numar de placute-sat in centrul suprafetei de joc in functie de numarul de jucatori indicat in tabel. Iarna,fiecare jucator isi alege una sau mai multe placute-iarna dintre cele primite de el la inceput.

Cand vine randul fiecarui jucator,acesta pune unul sau mai multi muncitori intr-un singur loc cu scopul de a:

- 1.Fie a paria pentru o placuta-sat sau o placuta-turn order;
- 2.Fie pentru a utiliza o placuta-sat (vezi "productia,transportul si upgrading")

Jocul se deruleaza in sensul acelor de ceasornic pana cand fiecarui jucator i-a venit randul.

#### **Licitatiile:**

##### **Placutele-Sat**

Pentru ca un jucator sa poata folosi placutele-sat pentru extinderea propriului sat,jucatorul trebuie sa castige licitatia pentru acea placuta(placuta respectiva);castiga licitand mai multi muncitori decat ceilalti jucatori.

1.Un jucator (jucatorii)poate alege ce placuta vrea sa castige prin licitatie si poate face acest lucru punand unul sau mai multi muncitori langa marginea indreptata catre el a placutei dorite.

Jucatorii sunt luati din spatele casutei fiecarui jucator sau de pe o placuta a carei licitatie a fost pierduta.

Un jucator nu poate muta muncitorii de pe o placuta a carei licitatie o castiga.

2.Muncitorii folositi pentru castigarea unei licitatii trebuie sa fie de aceasi culoare cu ceilalti muncitori ce inconjoara placuta si se lupta pentru castigarea acesteia prin licitatie sau aflati pe aceasta cu scopul de a utiliza placuta respectiva.(Muncitorii verzi nu pot tine locul celorlalte culori)

3.Daca placa dorita a fost deja licitata de catre un alt jucator,atunci pentru a castiga aceasta placa trebuie sa licitezi mai mult decat celalalt jucator.Nu exista un numar maxim de muncitori ce pot fi folositi pentru castigarea unei licitatii.

4.Randul unui jucator poate consta in adaugarea mai multor muncitori cu scopul de a castiga o licitatie.

5.Daca placutele pe care stateau muncitorii unui jucator a fost castigata de catre un alt jucator,acestia se pot muta in alta parte(inclusiv la alte placute licitate sau pe placute-sat sau inapoi in sac, la schimb) –dar neaparat sa ramana impreuna.Cand mutam acesti muncitori,jucatorul poate suplimenta numarul lor(adauga la formatiunea lor)cu alti muncitori care au pierdut alte licitatii sau cu muncitori aflati in spatele casutei lor.

Muncitorii nu pot fi mutati inapoi in spatele casutei,odata scosi de acolo.

##### **Placutele turn-order:**

Jucatorii pot pune muncitori si in dreptul laturii indreptate catre ei a acestor placute cu scopul de a licita piesa.Aceste placute nu sunt adaugate la sat decat la sfarsitul iernii.In schimb,placutele turn-order determina ordinea in care jucatorii vor aseza muncitorii si piesele actiune din barci si jucatorul ce va da startul urmatorului sezon.

Un jucator poate licita pentru mai multe placute turn-order,insa nu primeste decat muncitorii si placutele-actiune dintr-o singura barca. Iarna, acestia vor primi toate placutele-actiune castigate de ei prin licitatie.

#### **Licitatiile – sumar**

Un jucator liciteaza pentru o placuta asezand unul sau mai multi muncitori langa latura indreptata spre el al placutei vizate. Toti muncitorii folositi intr-o licitatie trebuie sa fie de aceasi culoare cu oricare alt muncitor ce inconjoara piesa vizata. Muncitorii verzi nu sunt considerati drept muncitori de culoare diferita.

Pentru a castiga o licitatie o oricarei placute, numarul de muncitori proprii asezati langa placuta trebuie sa fie mai mare decat cel al oricarui alt jucator ce a licitat pt aceeași piesa ca si tine. Daca s-a pierdut licitatie, muncitorii sunt mutati in alta parte atat timp cat raman impreuna.

Placutele turn-order

Pentru aceste placute se liciteaza la fel ca la placutele-sat. Acestea determina ordinea jucatorilor la startul urmatorului sezon.

#### **Productia**

Un jucator poate acumula resurse si muncitori asezand muncitori pe placutele propriului sat, pe cele ale celorlalti jucatori si (mai putin iarna) pe placutele scoase la licitatie din sezonul respectiv. Daca una dintre placute este folosita pentru prima data in acel sezon, jucatorii pot aseza de obicei un muncitor pe placuta. Daca placuta este una din sezonul curent si este scoasa la licitatie, atunci muncitorul asezat ce urmeaza a fi asezat pe placuta trebuie sa fie de aceeași culoare cu cel aflat deja pe aceasta, folosit pentru licitarea piesei. Un jucator poate sa utilizeze o placuta care este deja in folosinta asezand 2 muncitori de aceeași culoare cu cea a muncitorului aflat deja (daca este cazul) pe placuta. De asemenea, un jucator poate sa utilizeze o placuta ce a fost reutilizata, asezand 3 jucatori de aceeași culoare cu cea a muncitorilor aflati deja pe placuta. Maximul muncitorilor ce pot fi asezati pe o placuta este de 6 in fiecare sezon. Cand un jucator utilizeaza o placuta, acesta imediat beneficiaza de castigurile indicate pe piesa respectiva.

1. Orice resursa generata in satul propriu al oricarui jucator este asezata pe placuta ce genereaza resursele.
2. Orice resursa generata in satul altui jucator sau de pe o placuta pentru care se liciteaza este asezata pe placuta jucatorului respectiv.
3. Orice placute – indemanare generate sunt luate din gramada celor asezate cu fata in jos si puse in spatele casutei jucatorului respectiv.
4. Orice muncitori albi acumulati sunt scosi aleatoriu din sacul negru si sunt asezati in spatele casutei jucatorului respectiv.
5. Orice muncitori verzi acumulati sunt scosi aleatoriu din sac si sunt asezati in spatele casutei jucatorului respectiv.

Un jucator poate sa utilizeze mai multi muncitori decat este necesar; de exemplu daca reorganizeaza muncitorii aflati pe o alta placuta de pe care au pierdut licitatie si nu poate fi impartita sau sa se asigure ca alti jucatori nu utilizeaza placuta. Fiecare utilizare a oricarei placute necesita cel puțin un jucator in plus fata de utilizarea anterioara a acesteia. Astfel, daca placuta a avut initial 2 muncitori, urmatoarea utilizare a placutei necesita folosirea a cel puțin 3 muncitori, ajungandu-se la un total de 5 muncitori. In acest caz placuta nu poate fi utilizata pentru a 3-a oara in acel sezon deoarece o placuta poate avea un numar maxim de 6 muncitori pe ea. Daca initial placuta are 3 sau mai multi muncitori pe ea, atunci aceasta nu mai poate fi utilizata inca o data de catre alti jucatori. In cazul nefericit (mai puțin probabil) in care resursele ajung sa fie insuficiente atunci jucatorul primeste muncitorii, placutele-actiune numai numarul ramas din acestea. In cazul muncitorilor, jucatorii au voie sa puna mana pe saculetul acestora in scopul de a estima cati muncitori au mai ramas inainte de a licita. Un jucator nu are voie sa caute in sac muncitori verzi daca resursele vizibile sunt epuizate.

#### **Productia – sumarul regulilor**

Muncitorii jucatorilor pot fi pusi pe placutele satului propriu, pe cele ale celorlalti jucatori sau pe cele scoase la licitatie. Daca o placuta este folosita pentru prima data, jucatorul pune de obicei un singur muncitor pe aceasta. Daca placuta este scoasa la licitatie, atunci muncitorii ce sunt asezati pe aceasta trebuie sa fie de aceeași culoare ca cel folosit initial pentru a licita. Un jucator poate sa utilizeze o placuta pentru productie pentru a doua oara asezand 2 muncitori pe acea placuta sau pentru a treia oara, asezand 3 muncitori pe placuta. Maximul de muncitori de pe aceeași placuta este de 6 indiferent de sezon.

1. Resursele generate in propriul sat al unui jucator sunt asezate pe o placuta ce genereaza resurse.
2. Resursele generate in alta parte sunt asezate pe placuta-casa a jucatorului.
3. Placutele-actiune generate sunt asezate in spatele casutei fiecarui jucator.
4. Muncitorii acumulati sunt pusi in spatele casutei fiecarui jucator.

#### **Transportul si dezvoltarea satului**

Cartile-sat(cu exceptia barcilor de vara si placutelor de iarna) pot fi dezvoltate intorcandu-le pe partea cealalta. Imaginea de pe spatele placutei poate fi vazuta intr-un dreptunghi pe fata acestuia. Costul necesar pentru realizarea dezvoltarii poate fi gasit incadrat intr-o sageata (primul dreptunghi reprezinta proprietatile fetei placutei, urmate de sageata ce indica resursele/materialele necesare pentru realizarea dezvoltarii, urmate de potentialele resurse realizabile de pe urma dezvoltarii.

Placutele-casa ale jucatorului si cele de transport:

Potcoava, grajdul si rotarul, fiecare dintre acestea duc la transportarea surselor si dezvoltarea placutelor. Pentru a putea dezvolta o placuta, jucatorul aseaza un muncitor pe o placuta de transport (sau 2 sau chiar 3 daca placuta a fost deja folosita in sezonul curent). Jucatorul poate mai apoi sa creasca numarul de resurse necesare pentru a dezvolta una sau chiar 2 placute-sat din satul propriu, in functie de indicatiile de pe placute. Transportul resurselor trebuie facut de-a lungul unui drum. Numarul de resurse indicate poate fi impartit in 2 moduri: De exemplu, in cazul in care capacitatea transportului este de 2 resurse, atunci 2 resurse pot fi mutate de-a lungul drumului catre o placuta adiacenta, sau o resursa poate fi mutata 2 spatii. Resursele necesare pentru realizarea dezvoltarii trebuie sa se afle pe placuta respectiva in momentul realizarii acestei actiuni. Apoi resursele folosite sunt puse inapoi langa celelalte. Cartile-actiune necesare pentru realizarea dezvoltarii sunt luate din spatele casutei jucatorului in cauza si puse langa celelalte dupa realizarea acestei actiuni. Orice resursa sau muncitori in plus fata de cele necesare dezvoltarii raman pe placuta odata ce aceasta a fost dezvoltata(intoarsa pe partea cealalta). Cand o intorci trebuie avut grija ca ce era indreptata spre tine sa fie tot asa, chiar daca ai intors placuta invers.

#### **Transportul si dezvoltarea – sumar**

Realizarea dezvoltarii se poate face intorcand piesele pe partea cealalta. Costul unei dezvoltari este specificat pe fiecare placuta in parte. Pentru a transporta resurse si/sau a dezvolta o placuta, aseaza unul sau mai multi muncitori pe una din placutele casa sau transport. Aceste placute au indicate pe ele atat resursele necesare ce trebuie mutate pentru a dezvolta placutele, dar si cate placute pot fi dezvoltate. Transportul resurselor trebuie facut de-a lungul unui drum. Resursele pot fi impartite in doua moduri. De asemenea, pentru realizarea dezvoltarii este necesar ca resursele indicate realizarii acestei actiuni sa se afle pe placuta vizata. Cartile-actiune necesare realizarii dezvoltarii sunt luate din spatele casutei fiecarui jucator. Resursele care sunt in plus si nu sunt necesare dezvoltarii raman pe placuta ce va fi dezvoltata. Placuta dezvoltata ar trebui sa aibe aceleasi margini orientate catre jucatori ca inainte de a fi dezvoltata.

#### **Sfarsitul unui sezon**

Sezonul se sfarseste dupa ce fiecarui jucator i-a trecut randul. Apoi se intampla urmatoarele:

Placutele care nu au fost licitate sunt scoase din joc si asezate in cutia jocului. Muncitorii aflati pe aceste placute sunt asezati inapoi in sac.

##### **1. Licitatiile pierdute**

Fiecare jucator isi colecteaza muncitorii cu ajutorul carora a depus pariurile pe parcursul jocului si orice alta sursa necesara licitatiilor, dar care insa au fost pierdute si le pune in spatele casutei proprii.

##### **2. Colectarea placutelor-sat castigate cu succes in urma unor licitatii.**

Incepand cu jucatorul care a dat startul sezonului, si apoi continuand in ordinea acelor de ceasornic cu ceilalti jucatori, pentru a nu aparea confuzii, fiecare dintre acestia va face urmatorul lucru:

- a) Va lua toate placutele-casa pentru care a castigat licitatiile si orice muncitor aflat pe acestea
- b) Aseaza muncitorii care au castigat licitatiile in sac

##### **3. Colecteaza jucatorii aflati pe placutele-casa**

Muncitorii folositi pentru licitatii vor fi luati si pusi in spatele casutei jucatorului caruia ii apartin.

##### **4. Placutele turn order**

###### **a) Primavara, Vara si Toamna:**

- Jucatorul care a castigat (in urma licitatiei) placuta turn order ce are indicat numarul 1 pe ea ia muncitorii si placutele-actiune de pe barca la alegerea lui si le aseaza in spatele casutei lui.
- Jucatorul care a castigat placuta turn order ce indica numarul 2,3,4 face acelasi lucru ca jucatorul ce a castigat cea cu nr. 1, urmandu-l imediat dupa randul acestuia, inaintea celor ce nu au castigat nici o placuta turn order. Daca nu s-a licitat o alta placuta de inceput, ramane cea din sezonul trecut, jucatorul ce a dat startul sezonului trecut o va face iar. Un jucator poate sa ia continutul numai uneia dintre placutele-barca, chiar daca acesta a castigat mai multe.
- De obicei un jucator a castigat o placuta aratand muncitorul mov. Cand se intampla acest lucru, se vor schimba jucatorii ce incep primii. Jucatorul care a castigat placuta ia si muncitorul mov.
- Daca nimeni nu a licitat cu muncitorul mov, atunci jucatorul ce va da startul urmatorului sezon este cel din stanga celui care a dat startul sezonului curent.
- Aseaza muncitorii folositi in licitatiile pentru placutele turn order in sac.

###### **b) Iarna**

- In barci nu isi fac aparitia jucatori noi sau placute-actiune noi.

- Jucatorul care a castigat prin licitatie placuta turn order cu numarul 1 ia acea placuta si orice barca doreste. Cei care au castigat placutele inscriptionate cu numerele 2,3,4 vor face acelasi lucru. Daca un jucator a castigat mai multe placute turn order le poate lua pe toate insa nu poate lua o a doua barca.
- Apoi, in ordinea acelor de ceasornic, jucatorii care nu au castigat nici o placuta turn order isi vor alege cate o barca din cele ramase.
- Placutele turn order si barcile sunt adunate pentru satul fiecarui jucator

Sfarsitul unui sezon – sumar

1. Colectati muncitorii ce au ramas in urma licitatiilor pierdute.
- 2.
3. Inlaturati placutele-sat care nu au fost licitate.
4. In ordinea acelor de ceas, fiecare va:
  - a) Lua toate placutele castigate de el prin licitatie si toti muncitorii aflati pe aceasta
  - b) Aseza toti muncitorii folositi in licitatiile castigatoare in sac.
5. Colecta toti muncitorii folositi in satul lor si ii va pune in spatele casutei lui
6. Placutele turn order de primavara, vara, toamna: Jucatorul care a castigat licitatia cu ajutorul muncitorului mov este cel care va da startul urmatorului sezon.
- 5b. placutele turn order de iarna: Jucatorii iau placutele turn order care le-au castigat in urma licitatiilor si una dintre barcutele ramase: cei care nu au castigat nici o placuta turn order isi aleg una dintre barcutele ramase.

Placutele astfel dobandite se adauga la satul jucatorului.

#### 7. Devoltarea satelor.

Jucatorii folosesc placutele castigate pentru dezvoltarea satului alaturandu-le una langa alta iar iarna le alatura si pe cele turn order si barca. Laturile placutelor trebuie sa se potriveasca: se asigura continuitatea drumurilor si a apei si nu se creaza noi drumuri. De remarcat este faptul ca placutele casa au fiecare cate 5 drumuri cele 12 placute de primavara au 4 drumuri, cele 8 de vara care nu au o barca au 3 drumuri, cele 4 de vara cu barcute nu au nici un drum, cele 12 de toamna au fiecare cat 2 drumuri, iar cele de iarna au cate unul. Retineti faptul ca resursele pot fi transportate de pe o placuta dpe alta numai de-a lungul drumurilor sau din exterior numai pe placuta vizata. Asadar jucatorii ar trebuii sda aseze aceste placute care necesita dezvoltare astfel incat resursele sa poata ajunge usor la ele. Odata pozitionate placutele nu pot fi repositionate. Dezvoltarea satelor sumar: Placutele aflate in posesia fiecarui jucator sunt asezsate interconectate intre ele astfel incat marginea de pe ele sa se potriveasca,placutele barca nu trebuiesc sa fie asezate astfel incat marginea lor sa coincida. Resursele pot fi transportate numai de-a lungul drumurilor sau din exterior direct pe placuta vizata. Odata pozitionate placutele nu mai pot fi repositionate.

#### Jocul si scorul

Jocul se termina la sfarsitul iernii, jucatorii aduna punctele obtinute de pe urma placutelor ce constituie satul lor si de pe urma resurselor de aur aflate in posesia acestora. Numai resursele asezate in hambarul de toamna pe placutele ce reprezinta atelierul fierarului, cele unde sunt depozitate pietrele si cele unde sunt depozitate lemnele de-a lungul intregului joc pot fi luate in calcul pentru obtinerea scorului final. Aurul poate fi folosit ca substituent pentru resursele inlocuite, cu toate acestea daca aurul inlocuieste orice alta resursa acesta nu va fi punctat decat o data deoarece fiecare resursa este luata in calcul o singura data pentru calcularea scorului. Celelalte resurse nu se pot inlocui una pe alta. Placutele actiune si muncitorii pot fi plasate oricum pe aceste placute fara a fi necesar transportul acestora. Fiecare carte actiune/muncitor/resursa poate fi folosita pentru o singura placuta simultan. De exemplu o resursa nu poate fi folosita pentru a dezvolta doua placute in acelasi timp. Placutele care transforma resursele, placutele actiune si muncitorii in puncte castigatoare pot fi luate in calcul de mai multe ori daca jucatorul are suficiente placute actiune, resurse si muncitori. Numarul aflat in partea dreapta sus de pe unele placute reprezinta punctele ce se iau in calcul pt obtinerea scorului final. Muncitorul mov poate fi calculat ca orice resursa/placuta de actiune sau muncitor in functie de preferintele jucatorului ce il detine.

Resursele de aur valoreaza fiecare cate 1 punct daca nu se afla pe nici o placuta. De exemplu, daca o resursa de aur a fost alocata bijutierului pentru 2 puncte, atunci aceasta nu va mai acumula un punct in plus. Jucatorul care are cele mai multe puncte castiga. Daca 2 dintre jucatori au acelasi numar de puncte, atunci ei vor mai juca o data pentru a stabili cine castiga.

Calcularea punctajului la finalul jocului – sumar

Jocul se termina la sfarsitul iernii. Jucatorii calculeaza acum punctele rezultate de pe urma placutelor acumulate si resurselor de aur acumulate. Resursele asezate in hambar, pe placutele fierarului, a padurarului si cele unde sunt depozitate pietrele de-a lungul jocului pot fi lasate acolo urmand mai apoi sa fie punctate. Orice alta resursa, muncitor si placutele de actiune sunt alocate conform instructiunilor de pe placute. Nu este necesar transportul. Fiecare obiect poate fi luat in calcul la efectuarea punctajului o singura data si pot fi alocati numai unei placute bonus. Muncitorul mov poate fi punctat drept resursa, placuta actiune sau ca oricare alt muncitor. Resursele de aur valoreaza fiecare cate un punct. Jucatorul cu cele mai multe puncte castiga. Aurul poate fi folosit ca inlocuitor pentru oricare dintre resurse in oricare moment al jocului, inclusiv in momentul realizarii punctajului.

### **Placutele-sat – detalii reprezentative**

Cand se face referinta la "aseaza un muncitor pe o placuta", acest lucru se refera la prima utilizare a placutei. Pentru o reutilizare este necesar un numar mai mare de muncitori, asa cum este specificat si la sectiunea "Productii" a regulamentului.

#### **Placutele turn-order**

In total sunt 4 placute turn-order. In functie de numarul de jucatori, se pot folosi toate sau mai putine placute. Fata cu care se joaca (folosita de-a lungul jocului) depinde si ea de numarul de jucatori. Muncitorii negrii inscriptionati n partea de sus a fiecarei placute indica cand este folosita placuta si care fata a ei este vizibila. Placutele sunt asezate asemenea instructiunilor de la sectiunea "Pregatirea jocului". Numarul indicat pe acestea reprezinta ordinea in care jucatorii vor selecta continutul barcilor primavara, vara si toamna si ordinea in care acestia vor alege barca ce o vor plasa langa staul lor, iarna (la sfarsitul iernii). Muncitorul mov indica cine va da startul sezoanelor ce vor urma. Este posibil ca iarna un jucator sa castige mai multe placute turn-order, asezandu-le pe acestea langa satul lor. Cand se calculeaza scorul la sfarsitul jocului, jucatorul care a castigat o placuta turn-order primeste cate 1 punct pentru fiecare placuta din satul lui ce are o latura comuna cu placuta turn-order. Retineti faptul ca placutele trebuie sa se potriveasca intre ele. Jucatorul nu este obligat sa conecteze placutele barca intre ele astfel incat sa se potriveasca. Avantajul acestei mutari creste daca in posesia lui se afla cartonasa/barcuta Sea Breese.

#### **Barcile**

Fiecare jucator va primi o barca la sfarsitul iernii. Fiecare barca se puncteaza astfel:

- Keyflower (pentru 2+ jucatori) – cate 1 punct pentru fiecare capacitate de transport a jucatorului. Acest total poate fi dublat daca jucatorul detine si placuta "barca de vara"
- Seabastian (2+) – cate 1 punct pentru fiecare placuta care este conectata printr-un drum care te conecteaza la punctul de plecare, dar fara ca jucatorul sa paseasca pe acel drum de 2 ori.
- Sea Breese (+3) – punctele sunt indicate pe fiecare placuta, chiar si pe cele de vara care conecteaza barcuta cu placuta-casa prin rau.

Jucatorii ar trebui sa fie atenti sa aseze placutele cu drumuri langa cele cu barci astfel incat sa evite blocarea accesului acestora la placutele-casa

Placutele-barca nu trebuie neaparat asezate astfel incat spatiul apei sa coincida, insa nici nu vor fi punctate in cazul acesta.

- Barca 1b – Cand sunt luati muncitorii din barcute la sfarsitul verii si toamnei, jucatorul mai primeste in plus un muncitor verde din sac. Cand se ia o placuta-barca la sfarsitul iernii, jucatorul mai primeste in plus inca un muncitor verde din sac. De retinut este faptul ca acesta este singurul muncitor nou primit de catre jucatori la sfarsitul iernii/rundeii in desfasurare.
- Barca 2a – la transportarea resurselor, acestea se pot transporta si pe spatii unde nu este o carare marcata . in plus, cand un jucator adauga o placuta la satul sau, acestuia ii este permis sa nu potriveasca marginile (apa la apa, drum la drum ). Aceasta abilitate nu afecteaza Sea Bastion, placuta care necesita ca drumurile si apa sa fie potrivite pentru a putea fi punctate.
- Barca 2b – toate capacitatile de transport si transformare ale jucatorului sunt dublate. Daca unul dintre jucatori are barca Keyflower, atunci jocul se va juca la dublu ( la sfarsitul jocului, punctajul fiecarui jucator se calculeaza x2 )
- Barca 3a - cand se face o transformare, oricare dintre cele 4 resurse (aur, metal, piatra, lemn) poate fi folosita ca substituent pentru oricare alta
- Barca 4a – daca un jucator a licitat pentru una din placutele casa folosindu-se de muncitori rosii, galbeni sau albastri, atunci detinatorul acestei placute poate sa liciteze folosind si muncitori verzi. In mod normal, licitatiile pentru o placuta se fac cu muncitori de aceeaasi culoare, dar nu si in cazul acestei placute, care permite licitarea cu muncitori de orice culoare. Cand se "incalca" regula culorii, acesti muncitori sunt asezati orizontal pentru identificare. Daca muncitorii celorlalti jucatori (a i celor care au pierdut licitatiea) au fost mutati in alta parte, atunci muncitorii asezati orizontal sunt asezati vertical si culoarea lor devine culoarea care va fi folosita pentru licitarea acestei placute de acum in colo.



- Barca 4b – dacă o placută a fost deja licitată sau folosită la producție, detinatorul arcii 4b nu trebuie să respecte regula de culoare (chiar dacă au fost folosiți și muncitori verzi) când licitează pentru castigarea placutei. El poate să folosească orice culoare în mod alternant, chiar și muncitori de diferite culori în același timp. Când este “incalcată” această regulă a culorilor, orice muncitor care nu are culoarea primului muncitor așezat pe placută este așezat orizontal pentru o identificare mai ușoară. Regula numărului maxim de muncitori pe o placută încă se mai aplică. ceilalți jucători continuă licitația cu muncitori de culoare identică cu muncitorul aflat în poziție verticală. Dacă placută nu a fost folosită/detținută/licitată de nimeni până acum, regula culorii mixte nu se aplică, iar muncitorii sunt puși cu toții în poziție verticală și se licitează ca în mod normal (toți muncitorii trebuie să aibă aceeași culoare)

#### **PLACUTELE CASA, PRIMAVARA, VARA SI TOAMNA**

- Alehouse și Hanul – un jucător așează un muncitor pe una din aceste placute și extrage din sac numărul de muncitori indicați pe placută, așezându-i după casa lor.
- Sala Ucenicului – un jucător așează un muncitor pe această placută și apoi ia o placută de calificare (sau mai multe dacă placută a fost transformată) aleatorie din gramada și o așează în spatele casutei lui.
- Hangarul, atelierul fierarului, atelierul de prelucrare a pietrei, santierul forestier – detinatorul uneia dintre aceste placute va acumula la sfârșitul iernii puncte în plus pentru fiecare resursă indicată pe placută detținută. Orice resursă punctată astfel nu va fi punctată în combinație cu resursele bijutierului, negustorului, morii de apă și morii de vânt.
- Berarul - un jucător așează un muncitor pe această placută, așezând mai apoi o placută de calificare cu fața în jos peste teancul placutelor de calificare. Apoi jucătorul extrage din sac numărul de muncitori indicați pe placută și îi așează în spatele casutei lui.
- Tamplarul, Pietrarul, Otelarul și Topitorul – un jucător așează un muncitor pe această placută, așezând mai apoi o placută de calificare (indicată pe placută) cu fața în jos, sub teancul placutelor de calificare. Apoi ia din rezervă resursele indicate pe placută (dacă există). Resursele sunt așezate pe această placută numai dacă placută este folosită în cadrul propriului sat. În caz contrar (dacă placută este folosită în cadrul altui sat), resursele se așează în spatele casutei proprii.
- Targul, Negustorul și Magazinul – jucătorul ce deține această placută așează pe ea un muncitor și pune înapoi în sac un muncitor în funcție de culoarea muncitorilor indicate pe placută. Jucătorul ia mai apoi din sac numărul de muncitori verzi indicați pe placută. În cazul în care nu sunt suficienți muncitori verzi în sac, nu se va mai lua nici unul.
- Potcovarul, Casutele numerotate de la 1 la 6, grajdul și constructorul de vagoane – când un muncitor este așezat pe unul din aceste placute (indiferent dacă se află în cadrul unui sat al unui alt jucător), jucătorul care deține această placută poate transporta resurse și transforma placute din satul sau propriu. Jucătorul poate transporta și transforma numai în funcție de numărul indicat pe placută. Resursele trebuie transportate de-a lungul drumului. Modul de transport al acestora este de 2 feluri: de exemplu, dacă capacitatea de transport este de 2 resurse, atunci jucătorul poate muta fie 2 resurse un spațiu, fie o resursă 2 spații.
- Falsificatorul, Aurarul, Fabrica de cherestea, Sculptorul și Putul – aceste placute generează resursele indicate pe ele, însă numai la finalul jocului
- Mina de aur, Fabrica de chei, Cariera de piatră, Cariera de lemn, Minerul, Cariera omului, Taietorul de lemne – un jucător așează un muncitor pe una dintre acestea casute, luând mai apoi cantitatea de resurse indicată pe placută, dacă există. Orice resursă generată pe orice placută aflată în oricare sat al oricărui jucător sau pe o placută scoasă la licitație este așezată pe placută casa a jucătorului ce deține această placută.
- Hiring fair – un jucător așează un muncitor pe această placută, așezând mai apoi o placută de calificare de orice fel, cu fața în jos, sub teancul placutelor de calificare. Apoi jucătorul ia din partea superioară a teancului 2 sau 3 placute de calificare (3 dacă placută a fost transformată, 2 dacă nu) și le așează în spatele placutei sale.
- Taverna - un jucător așează un muncitor pe această placută și pune încă unul înapoi în sac, apoi extrage din sac numărul de muncitori indicați pe placută, așezându-i în spatele propriei casute.
- Atelierul – dacă placută nu a fost transformată, jucătorul așează un muncitor pe ea, luând mai apoi din teancul placutelor de calificare pe cea indicată pe placută. Dacă placută a fost transformată, după așezarea unui muncitor pe ea, jucătorul ia toate cele 3 placute de calificare indicate pe această. Orice resursă generată în satul propriu este așezată pe placută care o generează. Orice altă resursă generată în oricare altă parte va fi așezată în spatele casutei proprii.

## PLACUTELE DE IARNA

- Farmacia – detinatorul acestei placute va primi la sfasitul jocului cate 3 puncte pentru fiecare “grup” de 5 muncitori pe care ii detine (se iau in calcul si muncitorii verzi)aceste puncte se calculeaza in plus fata de valoarea independenta a muncitorilor care a u fost folositi in propriul sat in timpul iernii.
- Breasla mestesugarului – detinatorul acestei placute primeste cate 3 puncte pentru fiecare “set” de muncitori albastri, rosii si galbeni pe care ii detine. Acestia sunt muncitori care au fost jucati de-a lungul iernii in propriul sat. de retinut este ca muncitorii verzi nu pot fi considerati drept substituent pentru ceilalti muncitori.
- Bijutierul – detinatorul acestei placute primeste la sfarsitul jocului cate 2 puncte in plus (fata de valoarea sa normala) pentru fiecare resursa pe care o detine.
- Breasla Key – detinatorul acestei placute primeste la sfarsitul jocului cate 10 puncte pentru fiecare 5 placute de calificare aflate in posesia sa. Acest punctaj se adauga la valoarea normala a placutelor de calificare.
- Catedrala – detinatorul acestei placute primeste 12 puncte in plus la calcularea scorului final
- Magazinul – detinatorul acestei placute primeste la finalul jocului cate 2 puncte in plus pentru fiecare muncitor verde detinut. Aceste puncte se calculeaza in plus fata de valoarea normala a muncitorilor.
- Breasla vanzatorului ambulant – detinatorul acestei placute primeste la sfarsitul jocului cate 5 puncte pentru fiecare combinatie de 3 resurse (aur,carbune,piatra) pe care o detine. De retinut este faptul ca aurul poate fi folosit ca substituent pentru orice alta resursa, insa in cazul acesta, el nu se puncteaza si separat.
- Carturarul – detinatorul acestei placute isi alege una din placutele de calificare pe care le detine si primeste la finalul jocului cate 3 puncte in plus pentru fiecare placuta de calificare asemenea celei alese.
- Scriitorul – detinatorul acestei carti primeste la finalul jocului cate 10 puncte penru fiecare “set” de 3 placute de calificare diferite pe care le detine. Acest punctaj se calculeaza in plus fata de valoarea singulara a placutelor de califica re.
- Sala satului – detinatorul acestei placute isi selecteaza o culoare din cea a muncitorilor detinuti. Acesta va primi cate un punct in plus pentru fiecare muncitor pe care il detine de culoarea aleasa.
- Moara de apa – detinatorul acestei carti isi selecteaza una din resursele detinute de el. Acesta va primi la finalul jocului cate un punct in plus (fata de valoarea sa normala) pentru fiecare resursa de tipul ales detinuta.
- Moara de vant – detinatorul acestei placute primeste la finalul jocului cate 5 puncte in plus pentru fiecare 5 resurse de orice fel pe care le detine.

[www.happycolor.ro](http://www.happycolor.ro)

Design: Huch!& friends  
Hutter Trade GmbH +Co KG  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)



Importator: Grup Primavi SRL Timisoara  
[www.facebook.com/happycolor.ro](https://www.facebook.com/happycolor.ro)  
[www.happycolor.ro](http://www.happycolor.ro)

