

## Introductie

*Keyflower – the Farmers* is een uitbreiding voor het spel *Keyflower*. In *Keyflower* ontwikkelt iedere speler in vier rondes zijn eigen unieke dorp door succesvol te bieden op een verscheidenheid aan dorps tegels (speciale gebouwen en schepen), vaardigheden, grondstoffen en arbeiders ('Keyples').

In *Keyflower – the Farmers* ontwikkelen de spelers de agrarische kant van hun

economie door de aanschaf van nieuwe boerengebouwen, door graan te verbouwen en het verzamelen en fokken van boerderijdieren (koeien, varkens en schapen). Dieren worden gehouden in de weilanden die gevormd worden door velden met wegen te omsluiten. Zo krijgt het basisspel een nieuwe dimensie en moeten nieuwe afwegingen gemaakt worden.

Punten kunnen verdiend worden door het kopen en fokken van dieren, het oogsten van graan en door de ligging van weilanden.

Spelers kunnen kiezen of ze alle tegels van *Keyflower – the Farmers* gebruiken en tegels van *Keyflower* toevoegen (om aan het benodigde aantal tegels te komen), of eenvoudigweg de twee sets mengen.

# Keyflower the Farmers

## Spelmateriaal en symbolen

21 grote, zeshoekige tegels:

3 volgordetegels



18 dorps tegels (waaronder 2 zomer-scheepstegels)



30 graanfiches



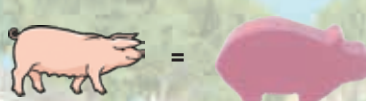
Nieuw symbool:  
weiland

Opmerking: alle *Keyflower – the Farmers*-tegels hebben een klein wit schaapsymbool om ze te kunnen onderscheiden van de tegels uit het basisspel.

12 bruine houten koeien



24 roze houten varkens



32 witte houten schapen



6 plastic zakjes voor het opbergen

3 spelregels

Deze **spelregels** in het Nederlands, Engels, Duits en Frans (die een aanvulling zijn op de regels van *Keyflower* en in aanvulling daarop gelezen moeten worden).





## Spelvoorbereiding

Volg de spelvoorbereiding van Keyflower met de volgende wijzigingen:

**Volgordetegels.** Als je met *Keyflower – the Farmers* speelt vervang dan de volgordetegels 1, 2 en 3 van Keyflower door de overeenkomende tegels uit *Keyflower – the Farmers*.



Gebruik bij 5 of 6 spelers de volgordetegel met nummer 4 van *Keyflower*.

Als een speler een veiling wint voor een volgordetegel, krijgt hij –naast (de inhoud van) het gekozen schip- de getoonde grondstoffen. Een speler krijgt de getoonde grondstoffen van de volgordetegel op hetzelfde moment dat hij de arbeiders en grondstoffen van een scheepstegel krijgt (in de lente, zomer of herfst), of het schip (in de winter).

Spelers kunnen geen grondstoffen verdienen door arbeiders te plaatsen op een volgordetegel.

**Dorpstegels.** Meng de vier nieuwe **lente**-, **zomer**- en **herfst**tegels met de overeenkomende seizoenstegels van *Keyflower*.

Meng de 6 nieuwe **wintertegels** met de wintertegels van *Keyflower*. Het aantal wintertegels dat iedere speler krijgt, wordt als volgt aangepast: bij 2-4 spelers krijgt elke speler 4 wintertegels (i.p.v. 3), bij 5-6 spelers krijgt elke speler 3 wintertegels (i.p.v. 2).

Leg de houten koeien, varkens en schapen en de graanfiches in aparte stapels naast het speelveld.

In je eerste spel van *Keyflower – the Farmers* is het aan te bevelen om **de Farmers variant** te gebruiken (zie pagina 8). In deze variant spelen de spelers in de **lente**, **zomer** en **herfst** met alle vier de dorpstegels van de *Keyflower – the Farmers* uitbreiding (om vertrouwd te raken met de nieuwe tegels), plus een aantal tegels van *Keyflower* om aan het juiste aantal tegels voor elk seizoen te komen.

Als de wintertegels verdeeld worden, nemen de spelers de zes dorpstegels van *Keyflower – the Farmers* en voegen daar eveneens het benodigde aantal tegels van *Keyflower* aan toe om aan het juiste aantal tegels voor de winter te komen.

Aantallen tegels die in het spel gebruikt worden

| aantal spelers                             | 2   | 3    | 4    | 5    | 6    |
|--------------------------------------------|-----|------|------|------|------|
| thuis-                                     | 2   | 3    | 4    | 5    | 6    |
| scheeps-                                   | 2   | 3    | 4    | 5    | 6    |
| volgorde-                                  | 1   | 2    | 3    | 4    | 4    |
| lente-, zomer- en herfst-                  | 6   | 7    | 8    | 9    | 10   |
| winter- <b>per speler</b>                  | 4   | 4    | 4    | 3    | 3    |
| winter- <b>totaal in het spel gebracht</b> | 2-8 | 3-12 | 4-16 | 5-15 | 6-18 |

## Weilanden

In *Keyflower* was de lay-out van de wegen alleen van belang voor het vervoer van grondstoffen over de weg en voor het scoren van het schip **Sea Bastion**. In *Keyflower – the Farmers* worden de wegen daarnaast gebruikt om weilanden af te bakenen waarin dieren gehouden kunnen worden en om de tegel **heuvelland** (hillside) te scoren.

Een weiland is een gebied omsloten door wegen, water en niet-aangesloten zijdes van tegels. Een weiland kan zich over meerdere tegels uitstrekken. (Zie de roodomrande gebieden.)

Elke thuishetel heeft 5 verschillende weilanden (zoals genummerd) inclusief weiland 1 dat aan het water grenst (Opmerking: de illustraties op thuishetel 1 (Home 1) tonen een beekje en –op de opgevaardeerde kant- een pad dat naar de rivier leidt. Het pad is geen weg en het pad noch het beekje delen het weiland in tweeën.)



Opmerking: de op de hoeken rakende weilanden op twee aangrenzende scheepstegels zijn **niet** met elkaar verbonden.

Dieren kunnen tijdens het spel in de weilanden geplaatst worden. Elk weiland dat één of meer dieren huisvest scoort punten bij de eindtelling.

## Spelvoorbereiding

### – kort

Volg de spelvoorbereiding van *Keyflower* met de volgende wijzigingen:

Gebruik volgordetegels 1, 2 en 3 uit *Keyflower – the Farmers*.

Als spelers een veiling winnen voor deze volgordetegels, krijgen ze de getoonde grondstoffen.

**Dorpstegels.** Meng de tegels uit *Keyflower – the Farmers* met de tegels van *Keyflower*.

Spelers krijgen nu 4 (bij 2-4 spelers) of 3 (5-6 spelers) wintertegels.

In je eerste spel van *Keyflower – the Farmers* is het aan te bevelen om met alle tegels uit *Keyflower – the Farmers* te spelen.

## Weilanden

In *Keyflower – the Farmers* worden de wegen gebruikt om weilanden te vormen om dieren in te houden.

Een weiland is een gebied omsloten door wegen, water en niet-aangesloten zijdes van tegels.

Elk weiland dat één of meer dieren huisvest scoort punten bij de eindtelling.



# Dieren

## 1. Introductie van de dieren

In *Keyflower – the Farmers*, worden drie diersoorten in het spel gebracht. Schapen zijn potentieel beschikbaar vanaf de lente, varkens vanaf de zomer en koeien vanaf de herfst.

Spelers krijgen dieren in het algemeen op dezelfde manier als andere grondstoffen, door een arbeider te plaatsen op een tegel die dat dier produceert.

Als een dier geproduceerd wordt op een tegel in een spelers **eigen dorp**, dan wordt het dier in een **weiland** op die tegel gezet.

Het weiland moet leeg zijn, of mag al één of meer dieren bevatten van dezelfde soort.

Een dier kan niet in een weiland gezet worden bij dieren van een andere soort (behalve als de speler **schip 5a** bezit). In het voorbeeld rechts kan deze speler geen koe in zijn **koeienstal** (cowshed) produceren, omdat beide weilanden op deze tegel al bezet zijn met een andere diersoort.

Let op: een weiland kan zich over meerdere tegels uitstrekken. Elk deel van een weiland moet leeg zijn of een zelfde soort dier bevatten. Als er geen beschikbare weilanden zijn op de tegel die een dier produceert, dan wordt er géén nieuw dier geproduceerd door een arbeider op deze tegel te plaatsen.

Als een dier geproduceerd wordt op een tegel in het **dorp van een andere speler** of op een tegel **waarop geboden wordt**, dan wordt het dier in een weiland op de eigen thuishetel gezet. Hier gelden dezelfde regels, d.w.z. een weiland moet leeg zijn of mag alleen dieren van dezelfde soort bevatten.

Als een speler meer dan één dier produceert, dan mag hij deze dieren op verschillende weilanden plaatsen op dezelfde tegel. Dieren worden altijd op tegels gezet, ze komen nooit achter een spelers huisscherm.

## 2. Het verplaatsen van dieren

Het aantal weilanden dat door dieren bezet wordt levert punten op bij de eindtelling, **niet** het aantal dieren (uitzondering: **schapenstal** (sheep shelter)). Daarom willen spelers mogelijk hun dieren verdelen over verschillende weilanden. Dieren kunnen verplaatst worden door een arbeider te plaatsen op een transporttegel, en -indien nodig- de transportcapaciteit te vergroten met graan (zie **Graan** op pagina 5).

Als een transporttegel (**thuishetel**, **omheining** (paddock), **hoefsmid** (farrier), **stal** (stable) of **wagenmaker** (wainwright)) wordt gebruikt, mag de transportcapaciteit van deze tegel gebruikt worden om dieren te verplaatsen. Met een capaciteit van 1 kan een dier van een weiland naar een aangrenzend weiland verplaatst worden. Weilanden zijn aangrenzend als ze zich (deels) op dezelfde tegel bevinden (ongeacht het aantal wegen dat ze scheidt). Voorbeeld hieronder: het kost twee verplaatsingen om het schaap van weiland 0 naar weiland 2 te verplaatsen. Merk op dat een weiland zich over meerdere tegels kan uitstrekken.



Dieren in een weiland kunnen binnen dat weiland vrij verplaatst worden, zelfs over meerdere tegels.

Dieren kunnen door meerdere weilanden verplaatst worden waarbij elk weiland waar een dier naar verplaatst wordt één verplaatsing kost. Dieren mogen verplaatst worden door weilanden met een andere diersoort, maar mogen daar hun verplaatsing niet eindigen.

Transportcapaciteit kan verdeeld worden over dieren en goederen.

# Dieren

## 1. Introductie van de dieren

*Keyflower – the Farmers* brengt schapen, varkens en koeien in het spel.



Als een dier geproduceerd wordt op een tegel in een spelers eigen dorp, dan wordt het dier in een weiland op die tegel gezet.

Elk weiland kan maar één diersoort huisvesten (behalve als de speler **schip 5a** bezit).

Als een dier geproduceerd wordt op een tegel in het **dorp van een andere speler** of op een tegel **waarop geboden wordt**, dan wordt het dier in een weiland op de eigen thuishetel gezet.

## 2. Het verplaatsen van dieren

Dieren worden verplaatst door transporttegels te gebruiken, eventueel aangevuld met graan.

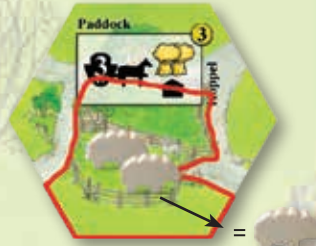
Met een capaciteit van 1 kan een dier van een weiland naar een aangrenzend weiland verplaatst worden.





### 3. Dieren fokken

Aan het eind van de **lente**, **zomer** en **herfst**, **nadat** de spelers de items getoond op de schepen hebben gekregen, vindt het voortplanten plaats. Als er twee of meer dieren van dezelfde soort in een weiland staan, dan vindt er voortplanting plaats en plaatst de speler een extra dier van die soort in **hetzelfde** weiland.



Dieren planten zich niet voort in de **winter**. Dan is het te koud.

Dieren moeten in hetzelfde weiland staan om zich te kunnen voortplanten. Ze planten zich niet voort als ze in verschillende weilanden staan, zelfs niet als ze op dezelfde tegel staan.

Dieren planten zich niet voort als er verschillende diersoorten in een weiland staan (uitzondering: **schip 5a**). Dan voelen ze zich niet op hun gemak.

Als een speler **schip 6b** bezit en een varken en een schaap krijgt aan het eind van het seizoen, dan worden deze dieren in de zomer en herfst in weilanden op de thuisstege in zijn dorp gezet. Dit gebeurt vóór de voortplanting en daaraan kunnen ze dan ook deelnemen.

In het onwaarschijnlijke geval dat er niet voldoende dieren zijn, ontvangt de speler slechts de beschikbare dieren. Is er een tekort aan dieren in de voortplantingsfase dan wordt deze fase in spelersvolgorde afgewerkt, te beginnen met de nieuwe startspeler.

### 4. Punten scoren voor weilanden met dieren erin

Spelers krijgen bij de eindtelling punten voor het **aantal weilanden** dat elke diersoort bezet, **niet** voor het aantal dieren. Ieder weiland met tenminste één koe levert in principe 3 punten op, een weiland met tenminste één varken 2 punten en een weiland met tenminste één schaap 1 punt.



= 1 punt



= 3 punten



= 6 punten

Extra punten zijn er te verdienen als een speler één van de wintertegels **melkerij** (dairy), **truffelgaard** (truffle orchard) of **wever** (weaver) bezit.

Hoewel een dier niet in een weiland gezet kan worden met een andere diersoort (behalve als de speler **schip 5a** bezit), is het mogelijk dat verschillende diersoorten in hetzelfde weiland terechtkomen doordat verschillende weilanden met elkaar verbonden worden. Dit is toegestaan en kan zeker in de winter makkelijk gebeuren, doordat wintertegels maar één weg hebben. Dieren leveren **wel** nog genoemde punten op als ze een weiland met een andere diersoort delen. Let echter op dat je geen twee weilanden met **dezelfde** diersoort met elkaar verbindt, omdat de verbonden weilanden dan slechts als één weiland worden gescoord.

Bij de eindtelling mag de speler die de **paarse startarbeider** bezit deze nu bovendien als een dier inzetten in een weiland naar keuze.

### 3. Dieren fokken

Voortplanting vindt plaats **nadat** spelers de getoonde items van de schepen hebben gekregen.

Als er twee of meer dieren van dezelfde soort in een weiland staan, dan vindt er voortplanting plaats en wordt er een extra dier geproduceerd.

Dieren planten zich niet voort in de **winter**.

Dieren afkomstig van **schip 6b** arriveren vóór de voortplantingsfase en kunnen zich dus nog voortplanten.

### 4. Punten scoren voor weilanden met dieren erin

Ieder weiland met tenminste één koe levert 3 punten op, een weiland met varken 2 punten en een weiland met schaap 1 punt.

Verschiede diersoorten kunnen een weiland delen als de weilanden met elkaar verbonden worden.

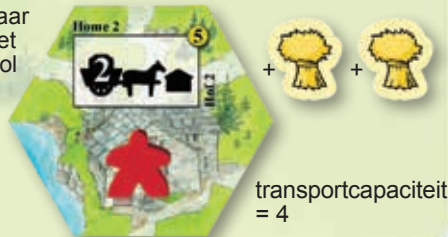
Bij de eindtelling mag de speler die de **paarse startarbeider** bezit deze als een dier inzetten.



## Graan

Met *Keyflower – the Farmers* komt er graan in het spel. Met graan kunnen de dieren naar een ander weiland gelokt worden of kan het paard bijgevoerd worden om een wagen vol grondstoffen te trekken.

Graan wordt meestal op dezelfde manier verkregen als andere grondstoffen, door een arbeider op een tegel te plaatsen die graan oplevert. Graanfiches worden bewaard achter een spelers huisscherm (zoals vaardigheidsfiches).



Graan kan worden gebruikt om transportcapaciteit te vergroten, maar alleen als een transporttegelt (**thuis**tegelt, **omheining** (paddock), **hoefsmid** (farrier), **stal** (stable) of **wagenmaker** (wainwright)) wordt gebruikt. Voor elk graanfiche dat wordt ingeleverd neemt de transportcapaciteit toe met 1. De extra transportcapaciteit kan worden gebruikt om goederen of dieren te vervoeren, of -als meerdere graanfiches worden ingezet- een combinatie van beide.

Transportcapaciteit van graan wordt niet verdubbeld door **schip 2b**. Evenmin telt graan mee bij het scoren van de **Keyflower**-tegelt.

Als de voorraad graanfiches opdraakt zijn er geen graanfiches meer beschikbaar. Bij de eindtelling mag de speler die de **paarse startarbeider** bezit deze als graanfiche inzetten.

## Regelverduidelijkingen

In de komende paragraaf worden geen nieuwe regels geïntroduceerd, maar worden een aantal regels van *Keyflower* verduidelijkt, en wordt uitgelegd hoe sommige regels van *Keyflower* samengaan met de regels van *Keyflower – the Farmers*.

### Start van het seizoen

Vaardigheidsfiches worden open op de schepen gelegd zodat de beschikbare vaardigheden zichtbaar zijn.

In de **winter** kiezen alle spelers één of meer wintertegels uit de tegels die ze bij de spelvoorbereiding hebben gekregen, waarop vervolgens geboden kan gaan worden. Er is geen beperking in het aantal tegels dat spelers kunnen kiezen, ondanks dat ze nu een wintertegel meer hebben gekregen dan in **Keyflower**.

### Bieden

Groene arbeiders kunnen **niet** als joker gebruikt worden voor arbeiders van andere kleuren.

Een speler mag zijn beurt gebruiken om arbeiders aan een eerder bod van zichzelf toe te voegen. Daarbij maakt het niet uit of hij dat doet bij een -op dat moment- winnend bod of verliezend bod. Echter moet het nieuwe totaalbod winnend zijn (of blijven).

Als een groep arbeiders overboden is, kan een speler in zijn beurt die arbeiders elders inzetten (ook voor een ander bod, op dorptegels voor productie of in het zakje als onderdeel van een ruil), maar ze moeten als groep bij elkaar blijven.

## Einde van een seizoen

We adviseren de volgende procedure te volgen aan het einde van een seizoen om verwarring te voorkomen.

Ten eerste gaan alle arbeiders waarmee niet succesvol geboden is, terug naar de spelers.

Als tweede neemt de startspeler al de door hem gewonnen tegels, daarna -in de richting van de wijzers van de klok- gevolgd door de andere spelers. Alle arbeiders waarmee een bieding gewonnen is gaan terug in het zakje.

Ten derde worden de volgordetegels en de schepen in volgorde afgehandeld. Als een speler **schip 1** (ontvang arbeiders) en/of **schip 6** (ontvang 2 graan of een varken en een schaap) bezit, ontvangt hij deze inkomsten op dit moment.

Ten vierde (behalve in de winter): als er twee of meer dieren van dezelfde soort in een weiland staan (nadat eventuele dieren van **schip 6** geplaatst zijn), planten deze zich voort en mag een speler een extra dier van deze soort in hetzelfde weiland plaatsen.

## Graan

Graan kan worden gebruikt om transportcapaciteit te vergroten van een transporttegelt. Met elk graanfiche neemt de transportcapaciteit toe met 1.

Bij de eindtelling mag de speler die de **paarse startarbeider** bezit deze als een graanfiche inzetten.

## Einde van een seizoen

Geadviseerde volgorde:

1. Neem arbeiders van niet-gewonnen biedingen terug.
2. Neem gewonnen tegels; één speler tegelijk.
3. Handel de volgordetegels en schepen af.
4. Voortplanting (niet in de winter)



## De eindtelling

Net als in *Keyflower* krijgen de spelers bij de eindtelling punten voor de tegels in hun dorp en voor het goud dat ze bezitten.

Daarnaast kunnen spelers nu punten krijgen voor weilanden met dieren erin, en -met de juiste tegels- voor graan en weilanden.

De **paarse startarbeider** mag nu ook ingezet worden als dier (van een soort naar keuze in een weiland naar keuze) of als graan.

### Hoe te tellen

1. Scoor de **grondstoffen** op de herfsttegels: **schuur** (barn), **smid** (blacksmith), **steenvoorraad** (stone yard) en **houtvoorraad** (timber yard). (**Let op!** grondstoffen kunnen bij de eindtelling niet naar deze herfsttegels worden verplaatst, maar moeten daar al staan.) Neem nu de grondstoffen van deze tegels om te voorkomen dat ze dubbel geteld worden.



2. Scoor de **schapen** in de **schapenstal** (sheep shelter). Schapen kunnen bij de eindtelling niet naar de **schapenstal** verplaatst worden. Als een speler ook de **wever** (weaver) bezit kan hij er voor kiezen een schaap in de **schapenstal** niet te tellen en dit schaap achter te houden om later het weiland te scoren met de **wever**. Neem nu de schapen van de tegel om te voorkomen dat ze dubbel geteld worden.



3. Scoor elk **weiland** met één of meer **dieren** als volgt: een weiland met één of meer schapen 1 punt, met één of meer varkens 2 punten en met één of meer koeien 3 punten. Extra punten zijn er te verdienen als een speler respectievelijk de wintertegels **wever** (weaver), **truffelgaard** (truffle orchard) of **melkerij** (dairy) bezit. Dieren kunnen bij de eindtelling **niet** verplaatst worden.



4. Tel de **vaste punten** zoals getoond in de rechterbovenhoek van het vak op de tegels (inclusief de scheepstegels **Flipper** en **lanvincible**).



5. Plaats arbeiders, vaardigheidsfiches, overgebleven grondstoffen en de paarse startarbeider (indien nog niet geteld) op de overgebleven **wintertegels** en eventueel op het schip **White Wind**. Scoor deze tegels.



6. Scoor de overgebleven scheepstegels: **Keyflower**, **Sea Bastion** en **Sea Breese**.



7. Scoor de **volgordetegels**, 1 punt per aangrenzende tegel.



8. Scoor 1 punt voor elk **goud** (tenzij al gescoord, bijvoorbeeld bij de **juwelier** (zie punt 5))

De speler met de meeste punten is **de winnaar**. Bij gelijke stand wint de betrokken speler die als eerste een scheepstegel heeft gepakt in de winter.

### Verduidelijking van de telling

Het maximaal te behalen aantal punten voor de **Sea Breese** is 32 punten, zelfs als een speler meer dan 5 tegels via een rivier met zijn thuishetel verbonden heeft.

In het algemeen geldt dat elk item maar één keer punten oplevert. Er zijn hierop twee uitzonderingen:



Weilanden met dieren erin. Hoewel een dier niet in een weiland gezet kan worden met een andere diersoort (behalve als de speler **schip 5a** bezit), is het mogelijk dat verschillende diersoorten in hetzelfde weiland terechtkomen doordat verschillende weilanden met elkaar verbonden worden. Dit is toegestaan en kan zeker in de winter makkelijk gebeuren, doordat wintertegels maar één weg hebben. Het weiland telt nu voor elke diersoort erin, en kan dus meerdere keren punten opleveren.

Zoals eerder genoemd; pas op dat je geen weilanden met dezelfde diersoort met elkaar verbindt, omdat de verbonden weilanden dan slechts als één weiland wordt gescoord.

Elke tegel met een stuk weiland dat verbonden is met de tegel **heuvelland** (hillside) levert punten op bij de telling van **heuvelland**, ongeacht of deze tegel zelf al geteld is.

## De eindtelling

Geadviseerde volgorde:

1. Scoor de **grondstoffen** op de herfsttegels.

2. Scoor de **schapen** in de **schapenstal** (sheep shelter).

3. Scoor elk **weiland** met één of meer **dieren**.

4. Scoor de tegels met **vaste punten**.

5. Scoor de overgebleven **wintertegels** en schip **White Wind**.

6. Scoor de overgebleven **scheepstegels**.

7. Scoor de **volgordetegels**.

8. Scoor 1 punt voor elk **goud**.

De speler met de meeste punten is **de winnaar**.



# De dorpstegels in detail

## Volgordetegels



De spelers krijgen de op de volgordetegels getoonde grondstoffen op hetzelfde moment als de arbeiders en vaardigheidsfiches van de schepen (in de lente, zomer en herfst) of als ze de scheepstegel krijgen (in de winter). Een speler kan geen arbeiders op een volgordetegel plaatsen om grondstoffen te produceren. Als een speler de veiling wint voor meerdere volgordetegels, krijgt hij de getoonde grondstoffen van al deze tegels (indien aanwezig) uit de voorraad.

## Lentetegels



**Boerderij (Farm yard).** Als deze tegel niet is opgewaarderd, zet een speler een arbeider op deze tegel en neemt dan een schaap, een graanfiche of een vaardigheidsfiche (indien voorradig). Als deze tegel is opgewaarderd, zet een speler een arbeider op deze tegel en neemt dan een schaap, een graanfiche én een vaardigheidsfiche (indien voorradig). Een schaap geproduceerd op een tegel in een speler's eigen dorp, wordt in een weiland op die tegel gezet. Een schaap geproduceerd in het dorp van een andere speler of van een tegel in de veiling wordt in een weiland op de eigen thuishetegel gezet.



**Graanveld (Wheat field).** Als een arbeider geplaatst wordt op deze tegel, krijgt de speler het getoonde aantal graanfiches (indien voorradig), en legt deze achter zijn huisscherm. Het omheinde veld in het midden van de afbeelding telt niet als apart weiland.



**Omheining (Paddock).** Als een arbeider geplaatst wordt op deze tegel krijgt de speler het getoonde aantal graanfiches (indien voorradig). Daarnaast mag de speler in zijn eigen dorp grondstoffen of dieren vervoeren –zoveel als getoond op de wagen- en mag hij een tegel in zijn eigen dorp opwaarderen. De graanfiches die een speler in deze beurt ontvangt mag hij onmiddellijk inzetten voor transport, of achter zijn huisscherm leggen.



**Schaapskooi (Sheep fold).** Als een arbeider geplaatst wordt op deze tegel, krijgt de speler het getoonde aantal schapen (indien voorradig). Schapen geproduceerd in het eigen dorp worden in een weiland gezet op deze tegel. Schapen geproduceerd in het dorp van een andere speler of van een tegel in de veiling worden in een weiland op de eigen thuishetegel gezet. Opmerking: het ommuurde veld in het midden van de afbeelding telt niet als apart weiland.

## Zomertetegels



**Herdershut (Shepherd's hut).** Als een arbeider geplaatst wordt op deze tegel, krijgt de speler een schaap en het getoonde aantal graanfiches (indien voorradig). Een schaap geproduceerd in het eigen dorp wordt in een weiland gezet op deze tegel.

Een schaap geproduceerd in het dorp van een andere speler of op een tegel in de veiling wordt in een weiland op de eigen thuishetegel gezet. De graanfiche(s) legt hij achter zijn huisscherm.



**Schip 5a.** De speler die schip 5a heeft mag dieren van verschillende soort op hetzelfde weiland plaatsen. De dieren in het dorp van deze speler zullen zich ook voortplanten als er andere diersoorten in hun weiland aanwezig zijn.



**Schip 5b.** Bij de eindtelling kan graan worden ingezet als elk soort grondstof en elk soort grondstof kan worden ingezet als graan.



**Schip 6a.** Als de speler aan het einde van de zomer en de herfst arbeiders van een schip neemt, krijgt hij er (indien voorradig) twee graanfiches bij. Als de speler aan het einde van de winter een schip neemt, krijgt hij er (indien voorradig) twee graanfiches bij. De graanfiches legt hij achter zijn huisscherm.



**Schip 6b.** Als de speler aan het einde van de zomer en de herfst arbeiders van zijn schip neemt, krijgt hij er (indien voorradig) een varken en een schaap bij. Deze dieren worden in een weiland op de eigen thuishetegel gezet. Als er geen weiland is voor (één van) deze dieren mag de speler het schaap en/of varken niet nemen. Hij krijgt deze dieren vóór de voortplantingsfase en zij kunnen zich dus in de zomer en/of herfst voortplanten als er al tenminste één dier van dezelfde soort in het weiland stond. Als de speler aan het einde van de winter dit schip neemt, krijgt hij er (indien voorradig) een varken en een schaap bij. Deze dieren worden in een weiland op de eigen thuishetegel gezet.



**Varkenshok (Pigsty).** Als een arbeider geplaatst wordt op deze tegel, krijgt de speler het getoonde aantal varkens (indien voorradig). Varkens geproduceerd in het eigen dorp worden in een weiland gezet op deze tegel. Varkens geproduceerd in het dorp van een andere speler of op een tegel in de veiling worden in een weiland op de eigen thuishetegel gezet.

## Herfsttegels



**Koeienstal (Cow shed).** Als een arbeider geplaatst wordt op deze tegel, krijgt de speler het getoonde aantal koeien (indien voorradig). Koeien geproduceerd in het eigen dorp worden in een weiland gezet op deze tegel. Koeien geproduceerd in het dorp van een andere speler of op een tegel in de veiling worden in een weiland op de eigen thuishetegel gezet.



**Veehoeve (Ranch).** Als een arbeider geplaatst wordt op deze tegel, krijgt de speler een koe en het getoonde aantal graanfiches (indien voorradig). Een koe geproduceerd in het eigen dorp wordt in een weiland gezet op deze tegel. Een koe geproduceerd in het dorp van een andere speler of op een tegel in de veiling wordt in een weiland op de eigen thuishetegel gezet. De graanfiche(s) legt hij achter zijn huisscherm.



**Varkensfokker (Piggery).** Als een arbeider geplaatst wordt op deze tegel, krijgt de speler een varken en het getoonde aantal graanfiches (indien voorradig). Een varken geproduceerd in het eigen dorp wordt in een weiland gezet op deze tegel. Een varken geproduceerd in het dorp van een andere speler of op een tegel in de veiling wordt in een weiland op de eigen thuishetegel gezet. De graanfiche(s) legt hij achter zijn huisscherm.



**Schapenstal (Sheep shelter).** Elk schaap in dit weiland telt voor de schaapskooi. Voor elk schaap krijgt de speler het getoonde aantal punten. Let op: De tegel met de schaapskooi heeft geen wegen en het weiland zal zich daardoor meestal over meerdere tegels uitstrekken.



## Wintertegels

Wintertegels kunnen aangelegd worden aan de volgordetegels die 1 punt per aangrenzende tegel opleveren. Ook kunnen ze aangelegd worden om het **heuveland** (Hillside) uit te breiden. Probeer echter te vermijden dat door het plaatsen van een wintertegel weilanden met gelijke dieren met elkaar verbonden worden, omdat elk weilanden met tenminste één dier punten oplevert en niet het aantal dieren.



**Bakkerij** (Bakery). De eigenaar krijgt 4 punten voor elke set van één grondstof, één graan en één vaardigheidsfiche.



**Graanschuur** (Granary). De eigenaar krijgt 3 punten voor elke twee graanfiches die hij bezit. Eén graanfiche levert geen punten op.



**Heuveland** (Hill side). Voor elke tegel waarop dit weiland zich uitstrekt krijgt de speler 1 punt.

In het voorbeeld strekt het weiland zich -naast de tegel zelf- over 6 andere tegels uit (2 t/m 7) en levert **heuveland** 7 punten op.



Tip: wintertegels kunnen zo aangelegd worden dat het heuveland wordt uitgebreid (maar probeer te vermijden dat weilanden met gelijke dieren met elkaar verbonden worden, omdat dit minder punten oplevert).

**Melkerij** (Dairy). De eigenaar krijgt 7 punten (i.p.v. 3) voor elk weiland met tenminste één koe.



**Truffelgaard** (Truffle orchard). De eigenaar krijgt 5 punten (i.p.v. 2) voor elk weiland met tenminste één varken.

**Wever** (Weaver). De eigenaar krijgt 3 punten (i.p.v. 1) voor elk weiland met tenminste één schaap.



## Varianten

**A. The Farmers variant.** Speel in de lente, zomer en herfst met alle tegels van *Keyflower – the Farmers* plus een aantal tegels van *Keyflower* om aan het juiste aantal tegels voor elk seizoen te komen.

Als de wintertegels verdeeld worden nemen de spelers de zes dorpsstege van *Keyflower – the Farmers* en voegen daar eveneens het benodigde aantal tegels van *Keyflower* aan toe om aan het juiste aantal tegels voor de winter te komen.

**B. Gevorderden variant.** De arbeiders die spelers aan het begin van het spel krijgen, worden -zoals gewoonlijk- achter het huisscherm geplaatst, net als arbeiders die tijdens het spel uit de zak worden genomen (door bijvoorbeeld **bierhuis** (alehouse), **brouwer** (brewer), **herberg** (inn) of **taverne** (tavern)). Alle andere arbeiders die spelers krijgen (zoals van schepen, verloren biedingen, het eigen dorp aan het einde van een seizoen of groene arbeiders (niet uit de zak getrokken)), worden **voor** het huisscherm gezet. Vaardigheids- en graanfiches worden ook **voor** het huisscherm gelegd. Vaardigheidsfiches die gedekt worden gekregen, mogen gedekt blijven. Dit levert een veel intenser en moeilijker spel op. Speel deze variant alleen als alle spelers hiermee instemmen.

**C. Variant bij verschillende speelsterkte.** Als spelers met verschillende speelsterkte samen spelen kunnen de minder ervaren spelers geholpen worden door ze aan het begin van het spel een groene arbeider te geven (naast de gebruikelijke acht arbeiders).

## Dankbetuiging

Auteurs van het spel **Sebastian Bleasdale** en **Richard Breese**.

Illustraties **Juliet Breese** en **Jo Breese**.

Grafische vormgeving en uitvoering **Richard Breese**.

Opmaak Franse, Nederlandse en Duitse spelregels **Jasmin Borowski**.

Franse vertaling **Gigamic**.

Duitse vertaling **Ferdinand Köther**.

Nederlandse vertaling **Olav Fakkeldij**.

De auteurs willen de volgende testspelers bedanken: Peter An, Jonathan Badger, John Borders, Tony Boydell (die ook de naam bedacht: '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 (bij 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 en Ta-Te Wu.

Bijzondere dank aan uitgeverij Hans im Glück voor hun vriendelijke toestemming om hun *Carcassonne* figuren (Meeple of "Keyples") en varkens voor dit spel te mogen gebruiken, evenals uitgeverij Lookout voor hun vriendelijke toestemming om hun koeien en schapen te mogen gebruiken.

Uitgegeven in oktober 2013 door:

R&D Games,  
6 Denne Close,  
Stratford upon Avon,  
Warwickshire,  
CV37 6XL,  
UNITED KINGDOM  
rqbreese@gmail.com

Co-uitgevers:

Quined Games B.V.  
PO Box 1121  
3260 AC Oud-Beijerland  
THE NETHERLANDS  
www.quined.com  
info@quined.com

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

