



Key Flow

Aperçu du jeu

Key Flow se joue en quatre saisons (manches) : printemps, été, automne et hiver.

Au début de la partie, le village d'un joueur se limite à sa **carte Maison**. Pour démarrer la partie, chaque joueur se verra attribuer un nombre de cartes hiver (qu'il conservera jusqu'à l'hiver) et une main de cartes été. Les joueurs choisissent une de leurs cartes été et passent les autres au joueur à leur gauche. Ce procédé est répété jusqu'à ce que toutes les cartes aient été sélectionnées.

Il existe deux types de cartes : les cartes village et les cartes keyples.

Les **cartes village** représentent soit une route soit une rivière. Une carte représentant une route est placée au début d'une rangée de cartes à côté de la carte maison du joueur. Si la carte représente une rivière, elle est placée une rangée en dessous (décalée de la largeur d'une moitié de carte).

Les **cartes keyples** sont placées au dessus des cartes villages (voir l'illustration ci-dessous) dans le village du joueur ou dans le village voisin, de sorte à générer des ressources ou des actions. On peut voir en haut des cartes bâtiments que ces derniers peuvent produire de l'or, de l'acier, de la pierre, du bois, des tuiles compétences, des jetons keyples, ou encore du transport et / ou avoir la possibilité de s'améliorer.

Les cartes villages de la rangée du bas ne peuvent pas être utilisées par les keyples mais apportent à leur possesseur ressources, tuiles compétences et animaux.

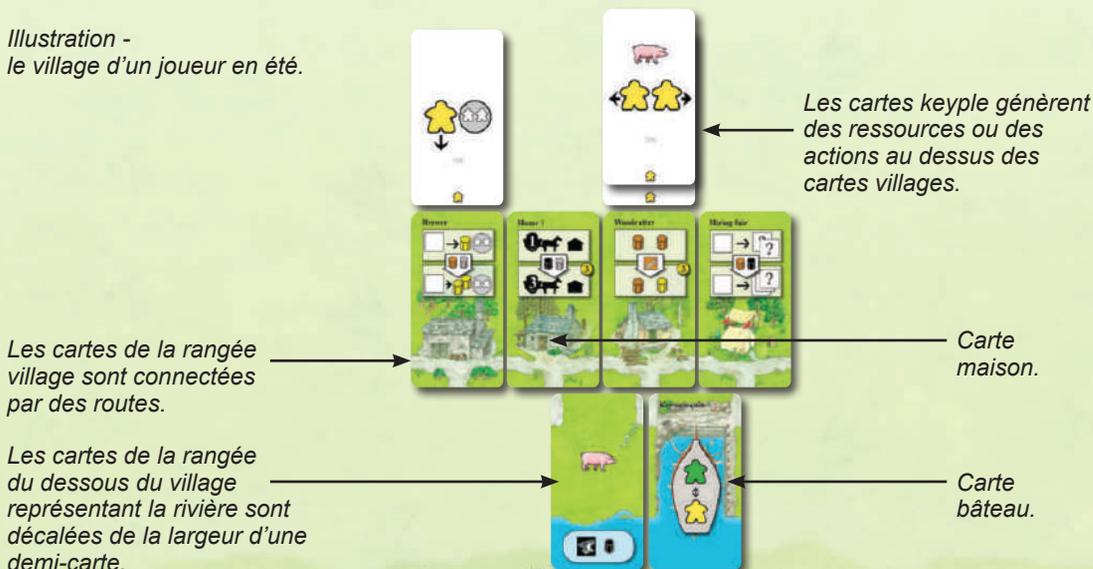
Les joueurs auront des cartes supplémentaires en été et en automne. En été, les cartes peuvent également représenter des bateaux, qui donnent des capacités spéciales à leur propriétaire. En automne, les cartes village peuvent inclure des bâtiments de stockage, qui requièrent des ressources devant être transportées sur eux.

A la fin de l'automne, chaque joueur choisira et jouera une des cartes hiver qu'il a reçu en début de partie. Les autres cartes seront ajoutées aux cartes distribuées en hiver. Toutes les cartes village d'hiver donnent de nouvelles possibilités de scoring.

Tout au long de la partie, les joueurs pourront transporter des ressources afin d'améliorer leurs bâtiments pour les rendre plus productifs ou pour obtenir davantage de points. Les jetons keyple peuvent être obtenus et utilisés pour augmenter le nombre de keyples illustré sur la carte keyple ou pour créer des tours bonus à la fin de la saison.

Tous les gains de points dans Key Flow ont lieu à la fin de l'hiver. Les points sont attribués de plusieurs façons, en améliorant les bâtiments et en accumulant de l'or. Le joueur terminant la partie avec le plus de points sera déclaré vainqueur.

Illustration - le village d'un joueur en été.



Matériel de jeu

Cartes :

6 cartes maison.

6 cartes entrepôt.

186 cartes saison
(36 printemps, 42 été,
48 automne et 60 hiver).



printemps été automne hiver

Compteurs de ressources :

180 compteurs de ressources en bois, octogonaux :

40 acier , 40 bois , 40 pierre  et

60 or , qui sont utilisés pour les ressources qu'ils symbolisent et qui rapportent 1 point en fin de partie.

Notez qu'une icône de ressource blanche  représente n'importe quelle type de ressource, au choix du joueur.

Tuiles et jetons :

12 **Tuiles multiples-ressources** -
Echangez-les contre 6 compteurs
ressources si vous venez à manquer
de ressources d'un type.



51 **Jetons keyple**.



45 **Tuiles amélioration**.



45 **Tuiles compétences :**



15 enclumes, 15 pioches et 15 scies. Dos des tuiles.

9 **Tuiles compétences double-face** : 3 enclumes,
pioches et 3 scies. (Prenez-les lorsqu'un type
spécifique de tuile compétence est obtenu via
une carte village).



Note : Une icône de tuile compétence blanche signifie que le joueur peut choisir n'importe quelle type de tuile compétence. Une icône tuile compétence blanche « = » signifie n'importe quel type de tuile compétence du même type. Une icône tuile compétence blanche « ? » signifie une tuile compétence prise au hasard.

Mise en place

Placez les éléments suivants de sorte à ce qu'ils soient accessibles à tous les joueurs (par exemple, au centre de la table) :

Compteurs ressources

Jetons keyple

Tuiles améliorations

Tuiles compétences à face unique (face cachée et bien mélangées)

Tuiles compétences double face

En vous basant sur les icônes présentes sur le dos des cartes, séparez les **cartes** en 6 piles : maison, entrepôt, et chacune des quatre saisons (*voir les illustrations à gauche*).

Classement des cartes saison

Les cartes saison ont soit la lettre K , soit un indicateur de nombre de joueurs de 2+ à 6+, sur leur dos. Séparez les cartes K et les cartes numérotées pour chaque saison.



Puis, pour chaque carte saison :

Cartes K

Mélangez les cartes K . Pour le printemps, l'été et l'automne, remettez dans la boîte un nombre de cartes K inutilisées :

2 ou 3 joueurs – 6 cartes,

4 joueurs – 4 cartes,

5 joueurs – 2 cartes,

6 joueurs – 0 carte.

Toutes les cartes K ainsi mises de côté dans la boîte ne seront pas utilisées lors de la partie.

Cartes numérotées

Retournez dans la boîte de jeu les cartes montrant une valeur supérieure au nombre de joueurs en lice. Ex : lors d'une partie à 4 joueurs, rangez dans la boîte les cartes marquées 5+ et 6+.

Mélangez les cartes **printemps** K restantes et les cartes printemps numérotées ensemble pour créer le deck printemps. Répétez le même procédé avec les cartes **été** et **automne** non retirées de la partie.

Mélangez les **cartes** K **hiver** et faites-en une pioche.

Placez les **cartes hiver numérotées** dans un paquet séparé de celui des cartes K .

Il devrait y avoir maintenant 5 paquets différents : printemps, été, automne, cartes hiver K et cartes hiver numérotées.



Mise en place

Distribution des cartes

Chaque joueur se voit donner les cartes suivantes :

- 1 **carte maison**, qu'il place face révélée devant lui. Remettez les cartes maison inutilisées dans la boîte de jeu.
- 1 **carte entrepôt**. Elle est placée de côté. Les cartes utilisées seront placées sous la carte entrepôt plus tard dans la partie.
- 6 **cartes printemps** (ou 8 lors d'une partie à deux joueurs). Ce sont toutes les cartes qui n'ont pas été rangées dans la boîte. Elles constituent les mains de départ des joueurs. Ils peuvent les consulter. Notez qu'il n'est pas gênant que le dos des cartes donne certaines informations visibles pour les autres joueurs.
- 5 **cartes hiver** \bar{K} (ou 7 \bar{K} lors d'une partie à deux joueurs). Rangez les cartes \bar{K} inutilisées dans la boîte de jeu. Les joueurs peuvent consulter leurs cartes hiver n'importe quand afin de les aider à décider de leur stratégie. Les cartes hiver \bar{K} sont conservées face cachée à côté de la carte d'entrepôt des joueurs.

Placez les paquets de cartes été, automne et hiver à proximité les uns des autres. Ils seront utilisés plus tard dans la partie.

La partie peut maintenant démarrer.

Aperçu du jeu

Une partie se joue en 4 saisons (manches) : printemps, été, automne puis hiver, composées des phases suivantes :

1. Distribution des cartes.
2. Drafter et jouer les cartes.
3. Utilisation des jetons keyple.
4. Retirer des cartes keyple et des jetons.
5. A la fin de l'automne, l'hiver approche : préparez-vous.
6. A la fin de l'hiver, activez le décompte final.

1. Distribution des cartes

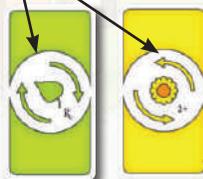
Les cartes printemps sont distribuées lors de la mise en place. Au début de l'été, de l'automne et de l'hiver, distribuez les cartes de la saison adéquate aux joueurs, face cachée.

Lors d'une partie à 3 ou 6 joueurs, les joueurs reçoivent 7 cartes en été, 8 en automne et 9 en hiver. Lors d'une partie à 2 joueurs, chaque joueur reçoit 9 carte en été, 10 en automne et 12 en hiver.

2. Drafter et jouer les cartes

Chaque joueur regarde sa main de cartes et en retire une qu'il souhaite conserver et jouer. Il garde cette carte en main, à l'écart du regard des autres joueurs.

Les cartes restantes sont placées à proximité de leur voisin : celui de gauche au printemps et en automne, et celui de droite lors de l'été et de l'hiver. La direction est rappelée par les flèches illustrées au dos des cartes.



Tous les joueurs révèlent ensuite *simultanément* la carte qu'ils viennent de choisir et la jouent. (Voir Jouer les cartes, page 5).

Règles de compétition (non recommandées lors des premières parties). Tous les joueurs sélectionnent une carte. Les cartes sont révélées. Puis les cartes keyples sont jouées dans l'ordre numérique. On joue ensuite les cartes village. Cet ordre n'empêche pas un joueur de jouer une carte sur un lieu de son choix, cependant, il propose une méthode permettant de gérer la possibilité que le choix d'un joueur puisse influencer celui d'un autre, qui souhaiterait attendre de voir comment ce dernier joue sa carte.

Les joueurs prennent ensuite les cartes qui ont été placées à côté d'eux et on répète le procédé jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

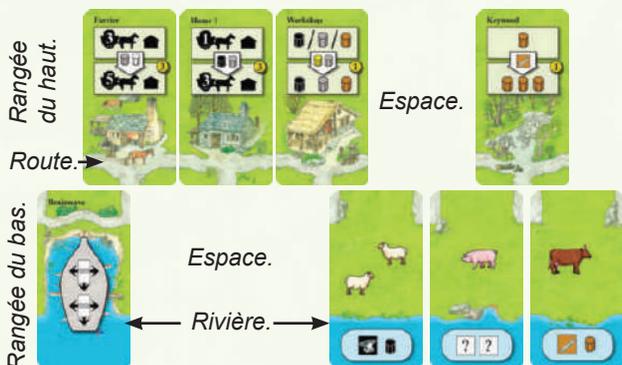
Une fois que toutes les cartes de saison ont été jouées, les joueurs peuvent jouer leurs jetons keyples en tant qu'actions supplémentaires. (Voir *jetons keyples*, page 6).

2. Jouer les cartes

Les **cartes villages** montrent une portion de paysage avec des bâtiments, des animaux ou des bateaux. Ces cartes sont jouées par le joueur en plaçant la carte de gauche à droite dans son village.



Le village d'un joueur consiste en deux rangées de cartes, avec la ligne du bas décalée d'une moitié de largeur de carte de la rangée supérieure (de sorte que les positionnements des routes verticales en haut et en bas des cartes se rejoignent). Si la carte montre une route horizontale qui la traverse, elle est placée dans la rangée supérieure. Si une lune rivière est représentée en bas de la carte, elle est placée dans la rangée du bas. Lorsqu'un joueur ajoute une carte à son village, il doit se connecter à au moins une carte existante, mais des espaces peuvent être laissés dans les rangées.



Si la carte de village contient un encart en bas (au-dessus de la rivière), le joueur reçoit immédiatement les tuiles de compétences et / ou les ressources indiquées. (Si la tuile de compétence est d'un type spécifique, prenez alors une des tuiles de compétence double face de ce type, c'est la seule fois où les tuiles de compétence recto-verso sont prises. La tuile prise doit provenir de la pile face cachée.) Les ressources sont placées sur la carte de village qui a généré la ressource. Les tuiles de compétence sont conservées devant le joueur. Les tuiles de compétence à face unique peuvent être conservées face cachée.



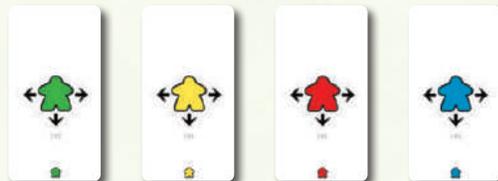
Les ressources sont placées sur les cartes village qui les ont générées.

Les tuiles compétences sont conservées devant chaque joueur.

Les keyples sur les **cartes keyple** sont envoyés pour travailler dans le village du joueur ou dans le village d'un voisin immédiat. Notez que dans Key Flow, les joueurs interagissent uniquement avec leurs voisins immédiats. Cela signifie qu'à quatre joueurs ou plus, il y aura des villages dans lesquels un joueur ne peut pas jouer.

Chaque carte keyple possède un certain nombre de caractéristiques :

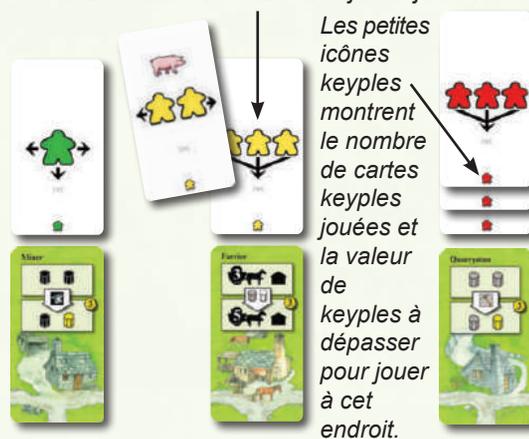
Keyples colorés. La couleur du keyple dépend de la saison : vert au printemps, jaune en été, rouge en automne et bleu en hiver.



Le **nombre de keyples** montre si les keyples peuvent fonctionner dans un endroit. Les cartes avec un seul keyple ne peuvent fonctionner que dans des bâtiments vides. Celles avec deux keyples peuvent fonctionner dans les bâtiments vides et dans les bâtiments où seule une carte a déjà été jouée. Les cartes à trois keyples peuvent fonctionner là où jusqu'à deux cartes ont déjà été placées.

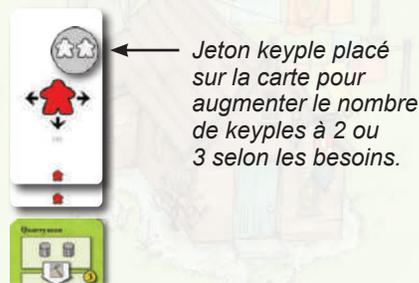
Lorsqu'elle est jouée, une carte de keyple est placée au-dessus d'une carte dans la rangée supérieure du village du joueur et au-dessus de toute carte keyple déjà jouée, afin de laisser visible la petite icône keyple au bas des cartes de keyples qu'elle recouvre.

Une carte à deux keyples peut être placée là où une ou aucune carte a déjà été jouée.



Notez que c'est le nombre de cartes précédemment jouées qui est compté. Le nombre de keyples sur ces cartes est sans importance.

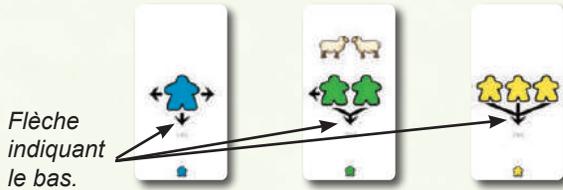
Notez également que le nombre de keyples sur une carte keyple peut être augmenté (jusqu'à un maximum de trois keyples) en plaçant un **jeton keyple** sur la carte venant d'être jouée. (Voir les **jetons keyple**, page 6.)



Jeton keyple placé sur la carte pour augmenter le nombre de keyples à 2 ou 3 selon les besoins.

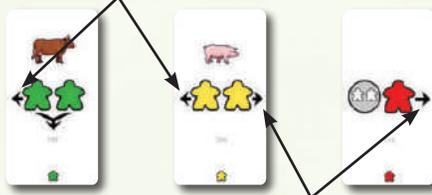
2. Jouer des cartes Suite

La **direction des flèches** indique dans quels villages les keyples peuvent fonctionner. Une flèche indiquant le bas indique que le ou les keyple(s) peuvent travailler dans le village du joueur.



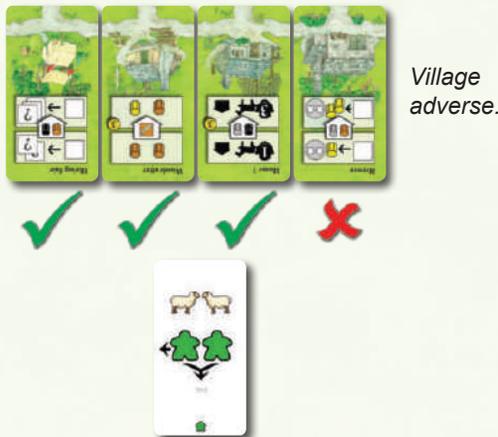
Dans une partie à 3 à 6 joueurs, une flèche pointant vers la gauche indique que le ou les keyple(s) peuvent fonctionner dans le village appartenant au joueur à votre gauche et une flèche pointant vers la droite indique que le ou les keyple(s) peuvent fonctionner dans le village appartenant au joueur à votre droite.

Flèches pointant vers la gauche.



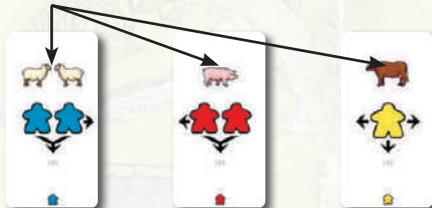
Flèches pointant vers la droite.

Dans une partie à 2 joueurs, les flèches pointant vers la gauche permettent au joueur de jouer sur les cartes se trouvant à gauche de la maison de son adversaire. Les flèches pointant à droite permettent au joueur de jouer sur toutes les cartes se trouvant à droite de la maison de son adversaire.



Les **animaux** n'ont aucun effet lorsque la carte est jouée, mais ils peuvent rapporter des points à la fin de la partie au joueur qui en a dans son village.

Les animaux rapportent des points à la fin de la partie.



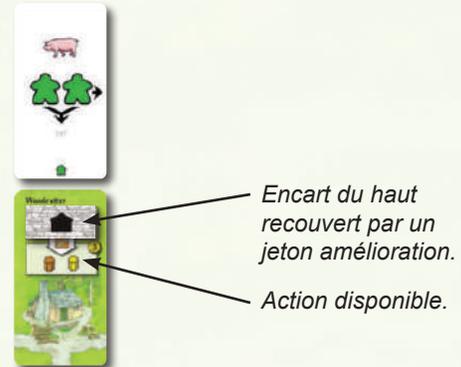
Les **icônes de jeton keyple** indiquent que le joueur qui a joué la carte keyple peut prendre un jeton keyple (quel que soit le village dans lequel la carte a été jouée).



Un joueur *peut* jouer un jeton keyple qu'il vient d'acquérir sur la carte lui ayant octroyé celui-ci afin d'augmenter le nombre de keyples sur cette carte à un maximum de trois.

Le **numéro de carte la keyple** gris clair n'est pertinent que pour les règles de compétition (voir page 3).

Action disponible. Comme mentionné (voir page 4), une carte keyple est placée au-dessus d'une carte de village que le joueur veut utiliser dans la rangée supérieure d'un village. L'action disponible est affichée dans l'encart le plus haut de la carte n'étant pas recouvert par un jeton amélioration. (Les actions disponibles sont décrites sur les cartes *Village - détails* pages 7 à 11.)



Jeu en simultané. Comme mentionné (à la page 3), les joueurs jouent leurs cartes simultanément. Notez que lorsqu'une *carte keyple* est jouée, les actions disponibles sont basées sur l'état du jeu avant que la carte ne soit jouée. Cela signifie que :

- Un joueur ne peut pas utiliser une carte de village qui a été placée ce tour-ci.
- Un joueur ne peut pas profiter des améliorations qui ont été construites ce tour-ci.
- Lorsque vous vérifiez si un joueur peut placer une carte keyple au-dessus d'un bâtiment, considérez uniquement les cartes keyple qui ont été jouées lors d'un tour précédent. (Cela peut occasionnellement entraîner le fait que plus de trois cartes keyple puissent se retrouver sur un bâtiment.)

Un joueur peut défausser **n'importe quelle carte qu'il a choisie** et prendre un jeton keyple à la place. La carte défaussée est placée face cachée sur la pile de défausse.



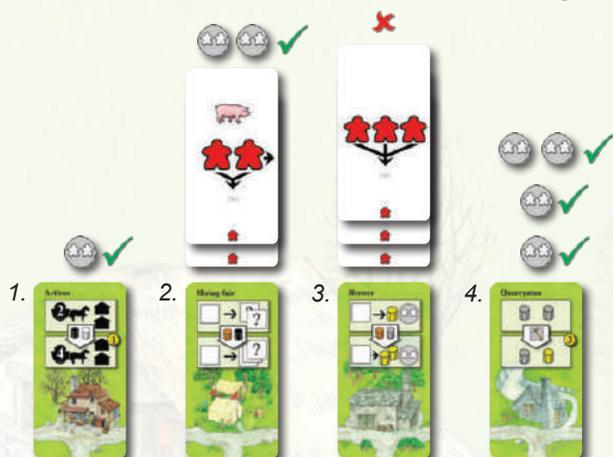
3. Jetons keyples



En plus de s'ajouter au nombre de keyples d'une carte keyples (voir Jouer les cartes, page 4), les jetons keyples peuvent être utilisés pour effectuer des **actions supplémentaires** du village du joueur, après que toutes les cartes d'une saison aient été jouées.

Explication :

1. Il faut un jeton keyple pour jouer une action sur une carte de village qui n'a pas été utilisée auparavant, ou qui n'a été utilisée qu'une seule fois auparavant (par un jeton ou une carte keyple). ✓
2. Il faut deux jetons keyples pour jouer une action sur une carte de village qui a déjà été utilisée deux fois (par des cartes et / ou des jetons keyples). ✓
3. Si une carte a déjà été activée trois fois ou plus, elle ne peut plus être utilisée. ✗
4. Cela signifie que si un joueur a un bâtiment vide, le joueur peut l'utiliser jusqu'à trois fois; les deux premières utilisations coûtent chacune un jeton keyple, et la troisième utilisation coûte deux jetons keyples. ✓



4. Retirer des cartes et des jetons keyples

Une fois que les joueurs ont joué tous les jetons keyples qu'ils souhaitent jouer, tous les jetons keyples utilisés sont retirés et remis dans la réserve.

Toutes les cartes keyples de la saison qui vient de se terminer sont également retirées et placées sous la carte entrepôt du joueur pour être utilisées en fin de la partie.

Les joueurs peuvent regarder les cartes présentes sous leur carte entrepôt à la fin de chaque saison (une fois que toutes les cartes et tous les jetons keyples ont été joués), mais pas pendant une saison.

5. Fin de l'automne

A la fin de l'automne, l'hiver arrive. Tous les joueurs regardent leurs cartes village d'hiver et en choisissent une. Les joueurs révèlent ensuite leur carte choisie et la placent dans leur village.

Mélangez les cartes village d'hiver qui n'ont pas été choisies avec les cartes hiver numérotées pour former la pioche d'hiver.

6. Fin de la partie et décompte

A la fin de l'hiver, chaque joueur compte combien de points il a. Les joueurs obtiennent des points de différentes façons :

Cartes de localisation d'automne

Les 4 cartes de localisation d'automne : **grange (barn)**, **forgeron (blacksmith)**, **chantier de pierres (stone yard)** et **chantier à bois (timber yard)**, marquent des points pour les ressources qui ont été transportées sur ces cartes pendant la partie. Les ressources qui sont marquées de cette manière ne peuvent être marquées par aucune autre carte.



Encarts et améliorations

Marquez les points affichés sur l'encart le plus haut non recouvert par une tuile amélioration. Par exemple, si la **Keythedral** a été améliorée une fois, le joueur marque 12 points. Ni les 5 ni les 20 points ne s'appliquent.



Doubles améliorations

Chaque amélioration rapporte 1 point. (Voir améliorations, page 7.)

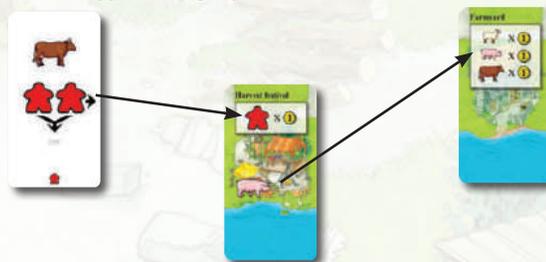


Cartes d'hiver

Certaines cartes rapportent des points pour les animaux, les bateaux, les keyples, les ressources, les tuiles, les jetons et les transports réalisés pendant la partie. Un joueur peut allouer des objets à ces cartes indépendamment de leur emplacement. Cependant, chaque carte avec des objets imprimés ne peut être attribuée qu'à une seule carte de scoring.

Exemple :

Un joueur décompte la carte keyple avec deux keyples rouges et une vache avec le festival des récoltes (la carte de décompte avec le keyple rouge). Le joueur score également la carte au keyple rouge de sa ferme (pour son cochon). Le joueur ne peut pas scorer la vache à partir de la carte à 2 keyples rouges dans la ferme parce que la carte a déjà été attribuée au festival des récoltes (pour les keyples rouges).



Or

Chaque or qui n'a pas encore été utilisé pour un décompte rapporte 1 point.



Le vainqueur

Le joueur avec le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de cochons parmi les joueurs ex-aequo qui l'emporte. Si l'égalité persiste, on compare alors les vaches.

Cartes village - détails

Maison et cartes village d'été

Les cartes **maisons** et **village** de printemps peuvent toutes être activées à l'aide d'une carte keyple.

Transports et améliorations



La **maison (home)** 1 à 6, les cartes **bâtitteur (builder)** et **écurie (stable)** permettent à un joueur de transporter des ressources et d'améliorer les bâtiments de son propre village.

Un joueur peut transporter un maximum de ressources égal au nombre indiqué sur le chariot 🐄 et améliorer un nombre maximal de bâtiments égal au nombre indiqué d'icônes d'amélioration 🏠 (un ou deux).

Chaque unité de transport présente sur le chariot 🐄 permet le transport d'une ressource (le long des routes ou des rivières) à une carte adjacente. Ces points de transport peuvent être alloués entre une ou plusieurs ressources. Par exemple : deux points de transport pourraient déplacer une ressource de deux cartes, ou pourraient déplacer deux ressources (qui pourraient être sur des cartes identiques ou différentes) d'une carte chacune.

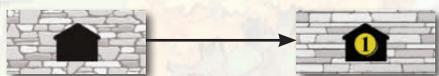
Amélioration

Chaque icône d'amélioration 🏠 permet à un joueur de choisir d'améliorer un bâtiment avec plusieurs encarts non couverts.

Le joueur paie le coût de l'amélioration comme indiqué sur la flèche d'amélioration entre les deux encarts.

Une tuile amélioration (montrant la face de la tuile sans icône point) est placée sur l'encart supérieur.

Toutes les ressources requises pour l'amélioration doivent figurer sur la carte village lors de l'amélioration. Rappelez-vous que l'or peut être utilisé à la place d'un des types de ressources ci-dessus. Les ressources utilisées sont replacées dans la réserve. Toutes les tuiles compétences requises pour l'amélioration sont prises parmi celles présentes devant le joueur. Les tuiles de compétence à face unique utilisées sont replacées dans la pile de tuiles compétences, face cachée. Les tuiles compétences à double face utilisées sont conservées séparément comme lors de la *mise en place*.



L'icône d'action d'amélioration 🏠 peut permettre également à un joueur de retourner, sans coût supplémentaire, une case d'amélioration sur le côté montrant une icône de point.

Ces points sont marqués à la fin de la partie.

Cartes génératrices de ressources

Mine d'or (gold mine), mine Key (Key mine), carrière Keystone (Keystone quarry), Keywood, Mineur (miner), Carrier (quarryman), Bûcheron (woodcutter) et Atelier (workshop).

Ces cartes génèrent le ou les types de ressources indiquées sur la carte. Les ressources sont placées sur la carte qui les génèrent si la carte est dans le village du joueur. Les ressources sont placées sur la carte maison du joueur si la carte générant les ressources se trouve dans le village d'un voisin.

Exemples :



Le **bûcheron (woodcutter)** génère 2 ressources, ou 1 ressource bois et 1 ressource or si elle a été améliorée.

L'**atelier (workshop)** génère un fer, une pierre ou un bois. Si l'atelier a été amélioré, il génère un fer, une pierre et un bois.



Cartes rapportant des tuiles compétence et des jetons keyples

Ces cartes rapportent les tuiles de compétences et les jetons keyples indiqués sur la tuile. Les tuiles compétences et les jetons keyples sont conservés devant le joueur et non sur les cartes qui les génèrent. Les tuiles de compétence à face unique peuvent être conservées face cachée.

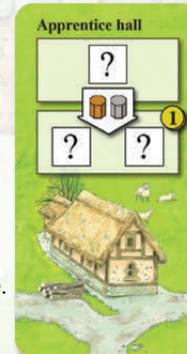
Explications :



Le **Conseil (alehouse)** génère un jeton keyple ou une tuile compétence (tirée au hasard depuis la pile face cachée) ou un jeton keyple et une tuile compétence si la carte a été améliorée.

La salle d'apprentissage

(**apprentice hall**) génère une tuile compétence (tirée au hasard depuis la pile face cachée) ou 2 tuiles compétence si la carte a été améliorée.



Cartes village d'été

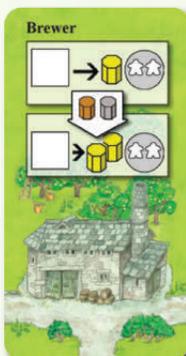
Cartes de transport et d'améliorations

Voir *Transport et améliorations* sous les cartes printemps, page 7 pour une explication des cartes **artisan (artisan)** et **maréchal-ferrant (farrier)**.

Cartes de conversion de ressources

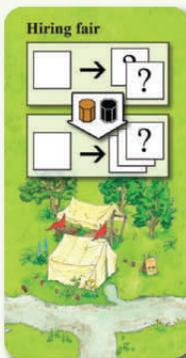
Les cartes **brasseur (brewer)**, **charpentier (carpenter)**, **foire d'embauche (hiring fair)**, **maçon (mason)** et **fonderie (smelter)** peuvent être activées à l'aide d'une carte keyple afin de convertir une tuile compétences en une ou plusieurs ressources d'un autre type. Les ressources générées sont placées sur la carte générant la ressource si la carte est dans le village du joueur. Les ressources sont placées sur la carte Maison du joueur si la carte générant les ressources se trouve dans un village voisin. La tuile compétence est mélangée dans la pile de tuiles de compétences faces cachées. Les tuiles de compétence double face utilisées sont conservées séparément selon la configuration.

Exemples :



Le **brasseur (brewer)** convertit 1 tuile compétence de n'importe quel type en 1 or et un jeton keyple ou en 2 ors et un jeton keyple si la carte a été améliorée.

Le **charpentier (carpenter)** convertit 1 tuile de compétence scie en 4 bois ou en 3 ors si la carte a été améliorée.



La **foire d'embauche (hiring fair)** convertit 1 tuile compétence de n'importe quel type en 2 tuiles compétences (tirées au hasard à partir de la pile face cachée) ou en 3 tuiles compétences (tirées au hasard de la face cachée pile) si la carte a été améliorée.

Cartes bateau d'été

Les cartes bateaux **Brainwave**, **Flipper**, **Keyflower**, **Keymelequin** et **Mansfield Ark** ne peuvent pas être activées par une carte keyple car elles sont placées dans la rangée du bas. Toutefois, chaque carte bateau d'été donne au joueur qui la possède une compétence unique une fois qu'elle a été jouée.

Explications :



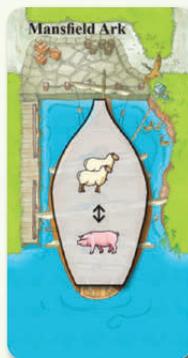
Le bateau **Brainwave** permet à son propriétaire de jouer une carte keyple qui possède 1 keyple et un jeton keyple ou qui possède 2 keyples comme si elles avaient trois flèches de directions. Cela permet à ces cartes keyples d'être jouées dans le village de leur possesseur ou sur celui d'un voisin. (Notez que toutes les cartes ayant un unique keyple ont déjà les 3 flèches de directions).



Le **Flipper** permet à son propriétaire de gagner un or chaque fois qu'il retourne une tuile amélioration sur la face avec l'icône 1 point. L'or est immédiatement placé sur la carte sur laquelle la tuile amélioration a été retournée.



Le **Keyflower** permet à son propriétaire d'utiliser n'importe quel type de ressource en remplacement de l'or, du fer, de la pierre ou du bois lors d'une amélioration.



Le **Keymelequin** permet de scorer les keyples verts comme s'ils étaient des keyples jaunes et vice versa.



Le **Mansfield Ark** permet de scorer les cochons comme s'ils étaient des moutons et vice versa.

Cartes village automne

Cartes générant des tuiles compétence et des jetons keyples.

L'**auberge (Inn)** génère un jeton keyple et une tuile compétence (tirée au hasard de la pile face cachée). Si la carte a été améliorée, son possesseur marquera en plus 5 points à la fin de la partie.



Cartes transport et amélioration



Voir *Tuiles transport et améliorations en printemps*, page 7 pour une explication de la carte **wainwright (wainwright)**.

La carte du **colporteur (peddler)** permet au joueur de transporter jusqu'à 2 ressources ou jusqu'à 4 ressources si la carte a été améliorée. De plus, la carte génère un jeton keyple.

Cartes de stockage d'automne

Les cartes **grange (barn)**, **forgeron (blacksmith)**, **carrière de pierres (stone yard)** et **dépôt de bois (timber yard)** ne peuvent pas être activées par une carte keyple car elles sont placées dans la rangée inférieure des cartes. Cependant chaque carte génère des points si les ressources représentées ont été transportées sur la carte avant la fin de la partie.

Exemples :



La **grange (barn)** rapporte 1 point pour chaque ressource (y compris l'or qui vaut déjà 1 point) de n'importe quel type qui a été transporté sur la carte avant la fin du jeu. Si la carte a été améliorée alors chaque ressource qui a été transportée sur la carte rapporte 2 points.

Le **forgeron (blacksmith)** rapporte 5 points pour chaque lot de ressources de fer et d'or qui ont été transportés sur le carte avant la fin du jeu. Si la carte a été améliorée alors chaque lot de ressources de fer et de bois qui a été transporté sur la carte rapporte 5 points. Pour rappel, l'or peut toujours être utilisé à la place d'un autre type de ressources.



Cartes de double amélioration

Les cartes **forge (forge)**, **orfèvrerie (goldsmith)**, **scierie (sawmill)**, **sculpteur (sculptor)** et **puits (well)** ne peuvent pas être activées par une carte keyple. Cependant chaque carte génère des points si elle a été améliorée et d'autres points si elle a été améliorée une seconde fois.

Exemples :



La **forge (forge)** rapporte 3 points, ou 10 points si elle a été améliorée une fois, ou 20 points si elle a été améliorée une seconde fois.

L'**orfèvrerie (goldsmith)** rapporte 7 points si elle a été améliorée une fois ou 15 points si elle a été améliorée deux fois.



Le **puits (well)** rapporte 3 points, ou 10 points s'il a été amélioré une fois ou 20 points s'il a été amélioré deux fois.

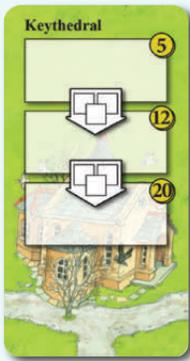
Cartes village d'hiver

Les cartes d'hiver donnent toutes lieu à différentes façons de marquer des points. Ceci est réalisé dans la plupart des cas en leur allouant des ressources, des tuiles compétences, des jetons keyple, des cartes keyples et / ou des cartes de village.

Un joueur peut allouer des objets indépendamment de leur emplacement. Cependant, chaque article ne peut être attribué qu'à une seule carte de scoring. Par exemple, les cartes keyple qui montrent des animaux peuvent seulement être scorées pour leurs keyples ou leurs animaux. Il n'est pas possible de scorer une carte de keyples pour ses keyples et ses animaux. Une ressource or peut être traitée comme un fer, une pierre ou un bois lors de l'allocation. Chaque or non alloué rapporte 1 point.

Aucune des cartes d'hiver ne peut être activée par des cartes keyples.

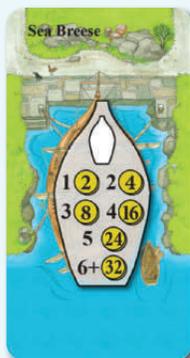
Carte de double amélioration



La **Keythedral** rapporte 5 points, ou 12 points si elle a été améliorée une fois ou 20 points si elle a été améliorée deux fois.

Cartes bateaux d'hiver

Le **Sea Breese** rapporte des points en fonction du nombre de cartes de bateau que le joueur alloue au **Sea Breese**. Par exemple, si le joueur attribue 4 cartes bateaux, y compris la carte **Sea Breese**, le joueur marque 16 points.



Le **Carried Away**, le **lanvincible** et le **Sea Bastion** rapportent des points en fonction du nombre du type d'animal illustré sur la carte que le joueur attribue à ces cartes.

Exemple :



Le **Carried Away** rapporte 10 points si le joueur a alloué 3 ou 4 vaches de ses autres cartes, ou 20 points s'il a alloué 5 vaches ou davantage. Notez que l'icône de vache présent dans ce bateau ne peut pas être utilisé lors d'un décompte.

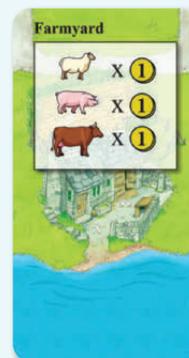
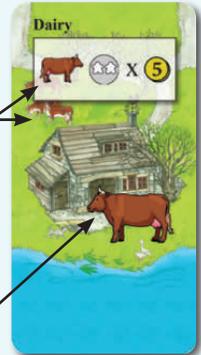
Cartes de scoring des animaux

Les cartes **laiterie (dairy)**, **ferme (farmyard)**, **ranch (ranch)**, **abri anti-tempêtes (storm shelter)**, **coin à truffes (truffle orchard)** et **tisseur (weaver)** rapportent des points via des animaux ou des lots composés d'animaux et d'autres ressources, tuiles ou jetons.

Seules les icônes d'animaux comptent pour les décomptes. Les animaux illustrés dans les encarts et sur l'illustration du paysage ne comptent pas lors des décomptes.

Exemples :

La **laiterie (dairy)** rapporte 5 points pour chaque lot composé d'une vache et d'un jeton keyple que le joueur lui a attribué. (Cela peut inclure la vache présente sur la carte laiterie). Le jeton keyple doit être inutilisé, puisque les jetons keyple utilisés sont replacés dans la réserve.)



La **ferme (farmyard)** rapporte 1 point pour chaque mouton, cochon et vache que le le joueur lui a attribué.

L'**abri anti-tempête (storm shelter)** rapporte 3 points pour chaque paire d'un cochon et un mouton que le joueur lui a attribué.

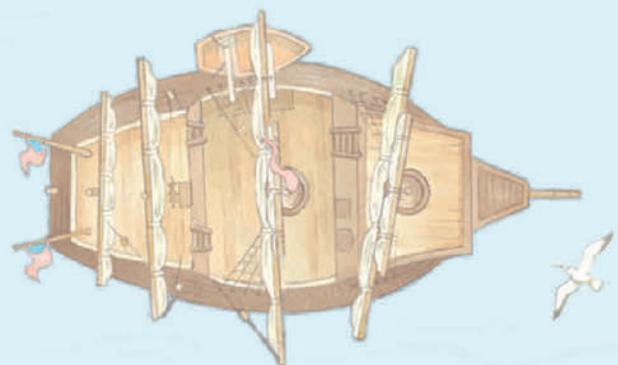


Carte de scoring de transport et de bateaux



La carte **auberge du voyageur (traveller's lodge)** rapporte 1 point pour chaque point de transport qui lui est alloué.

Par exemple, si le le joueur a amélioré sa Maison, il remporterait 3 points. La carte rapporte également 2 points pour chaque bateau que le joueur lui alloue. Notez que le joueur ne peut pas scorer les mêmes bateaux avec le **Sea Breese** et l'**auberge du voyageur (traveller's lodge)**.

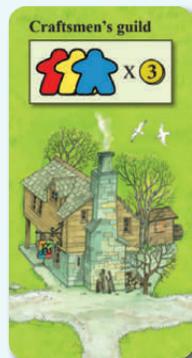


Carte village d'hiver (suite)

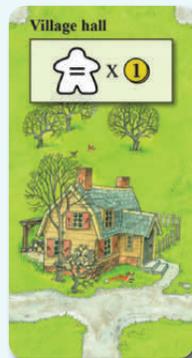
Cartes de scoring des keyples

Les cartes **guilde des artisans (craftmen's guild)**, **emporium (emporium)**, **festival des récoltes (harvest festival)**, **marché Key (Key market)**, **fête d'été (summer fete)**, **salle des fêtes (village hall)** et **foire d'hiver (winter fair)** rapportent tous des points en fonction des keyples qui leur sont alloués.

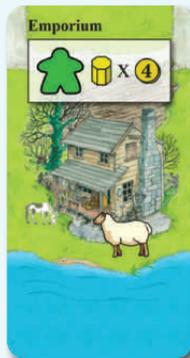
Exemples :



La carte de **guilde des artisans (craftmen's guild)** rapporte 3 points pour chaque lot de trois keyples rouge, jaune et bleu que le joueur lui a attribué.

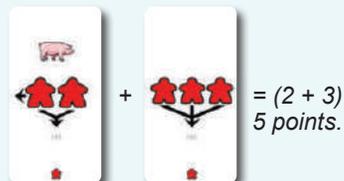


L'**emporium (emporium)** rapporte 4 points pour chaque lot d'un keyple vert et d'un or que le joueur lui a attribué.



La **salle des fêtes (village hall)** rapporte 1 point pour chaque keyple d'une seule couleur, choisie par le joueur, qu'il lui a attribué.

Exemple :



Cartes de scoring des keyples et des jetons

Les cartes **apothicaire (apothecary)**, **guérisseur (healer)** et **guilde Key (Key guild)** rapportent des points en fonction des cartes de keyples et des jetons qui leur sont attribués.

Exemples :



Le **guérisseur (healer)** rapporte 2 points pour chaque carte keyple qui comporte 2 keyples que le joueur lui a attribué. Notez que les keyples ne peuvent pas être attribués à une autre carte, par exemple une carte qui rapporte des points pour une couleur particulière de keyple.

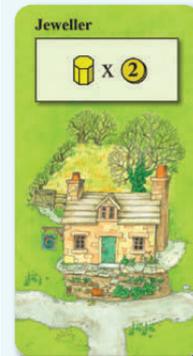
La **guilde Key (Key guild)** rapporte 5 points pour chaque lot d'un jeton keyple et d'une carte keyple représentant un jeton keyple que le joueur lui a attribué. (Le jeton keyple doit être inutilisé, les jetons keyple utilisés sont renvoyés à la réserve.)



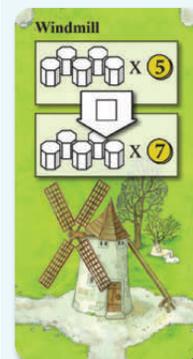
Cartes de scoring des ressources

Les cartes **bijoutier (jeweller)**, **guilde des marchands de tissus (mercenary's guild)** et **moulin à vent (windmill)** rapportent des points en fonction des ressources se trouvant n'importe où dans le village du joueur. Les ressources n'ont pas besoin d'être transportées sur la carte. Notez que les ressources scorées par ces cartes ne peuvent pas être également attribuées à d'autres cartes de scoring. Par exemple, les cartes de lieux d'automne.

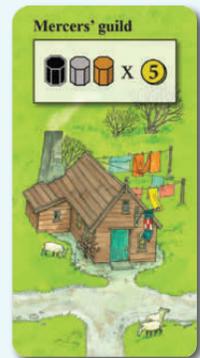
Explications :



La carte du **bijoutier (jeweller)** rapporte 2 points pour chaque ressource d'or qui lui est attribuée (au lieu d'1 point que l'or vaut sans cette carte).



La carte **guilde des marchands de tissus (mercenary's guild)** rapporte 5 points pour chaque lot composé d'un fer, une pierre et un bois qui lui a été attribué à. Rappelez-vous que l'or peut toujours être utilisé à la place d'un autre type de ressource.



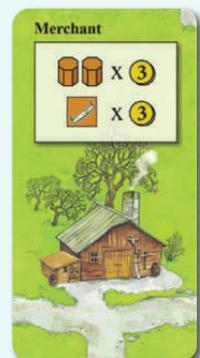
Le **moulin à vent (windmill)** rapporte 5 points pour chaque lot de 5 ressources de tout type que le joueur lui attribue, ou 7 points pour 5 ressources de tout type attribué si la carte a été améliorée.

Cartes de scoring des ressources et des tuiles compétences

Les cartes **marchand (merchant)**, **magasin (store)** et **commerçant (trader)** rapportent des points à la fois pour un type de ressource et pour un type de tuile compétences.

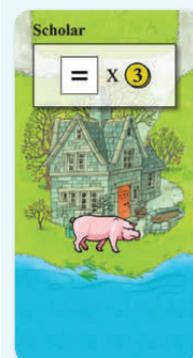
Exemple :

Le marchand (**merchant**) rapporte 3 points pour chaque paire de bois qui lui est attribué plus 3 points pour chaque tuile de compétence scie qu'un joueur lui a attribué.



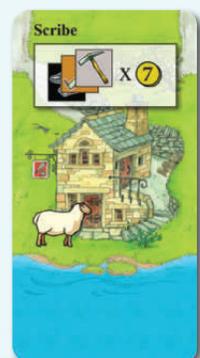
Cartes d'évaluation des tuiles compétence

Explications :



L'**érudit (scholar)** rapporte 3 points pour chaque tuile compétence d'un même type que le joueur lui a attribué.

Le **scribe (scribe)** rapporte 7 points pour chaque lot composé d'une tuile enclume, d'une tuile pioche et d'une tuile scie que le joueur lui a attribué.



Remerciements

Un jeu créé par **Sebastian Bleasdale, Richard Breese** et **Ian Vincent**.

Illustrateur principal **Vicki Dalton**.

Keyflow héritage illustrations et design du logo *Keyflow* **Juliet Breese**.

Graphismes **Sebastian Bleasdale** et **Richard Breese**.

Réalisation **Richard Breese**.

Traduction française **Cédric Blaise**.

Les auteurs souhaitent remercier les testeurs suivants et ceux ayant apportés leur aide :

Mark Adams, Ralph Anderson, Josh Baldwin, Lynwen Barkham, Michael Baskal, Ben Bateson, Jon Benjamin, Caroline Bleasdale, Tony Boydell, Jenny Bradbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Paul Bryant, Robert Canner, Dominic Capuchettes, Mark Chessher, Vicki Dalton, Tom DeMarco, Will DeMorris, Jeroen Douen, Exeter Board Games Club, Martha Garaan-Murillo, Penny Gray, Paul Grogan, Andrew Harding, Peter Hazlewood, Mikko Heikelä, Alan How, Anthony Howgego, Joe Huber, Tanya Ironmonger, Paul Jefferies, Andrew Kerrison, Ron Krantz, Wendy Lefevre, Paul Mansfield, Ian Markey, Paul Marsh, John Mitchell, Kris Moulton, Simon Neale, Alan Paull, Charlie Paull, Nikolay Pegasov, Benjamin Pfob, John Plant, Tony Ross, Frank Sandstom, Jennifer Schlickbernd, Fran Snook, Graham Staplehurst, Jago Staplehurst, Tom Staplehurst, Britta Stöckmann, Swiggers Games Club (London), Bianca van Duyl, Rick van Horn, Simon Weisberg, Janet Welch, Craig Wheatley, Ian Wilson et Stephen Wright.

Remerciements spéciaux à *Hans im Glück* qui a de nouveau gentiment donné leur permission d'utiliser la forme des meeples popularisée par *Carcassonne* pour représenter leurs descendants, les keyples, dans la série des jeux *Key*.

Fabriqué et assemblé par *Ludo Fact GmbH*.

Publié 2018 par :



R&D Games,
6 Denne Close,
Stratford upon Avon,
CV37 6XL,
UK.

rqbrees@gmail.com

Co-éditeur :



Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
ALLEMAGNE

www.hutter-trade.com

Distribution Amérique du Nord :

Game Salute LLC,
34 Londonderry Road, Londonderry, NH 03053, USA
www.GameSalute.com

Pièces manquantes

Bien que les fabricants font tous les efforts pour veiller à ce que votre exemplaire de *Key Flow* soit complet et en bon état, la grande quantité de boîtes et de composants simplique que de temps en temps des erreurs peuvent arriver. Dans ces circonstances contactez, s'il vous plait :

www.starling.games/replacements Si vous avez acquis votre jeu aux **Amérique du Nord**.

rqbrees@gmail.com Si vous avez acquis votre jeu aux **R&D Games** au **Spiel, Essen**.

info@hutter-trade.com ou visit www.hutter-trade.com
Si vous avez acquis votre jeu n'importe où **ailleurs dans le monde**.

