

## Présentation

*Keyflower – the Farmers* est une extension du jeu de base *Keyflower*. Dans *Keyflower* chaque joueur développe son propre Village au fil des saisons en gagnant des tuiles Village aux enchères (bâtiments spéciaux et bateaux), et utilise des Ouvriers pour obtenir des Compétences, des Ressources et des Ouvriers supplémentaires.

Dans *Keyflower – the Farmers*, les joueurs développent l'aspect agricole de leur

économie en faisant l'acquisition de nouveaux bâtiments, en cultivant du blé et en élevant des animaux (vache, cochon et mouton). Les animaux sont stockés sur les prés formés par la connexion des routes, ajoutant une nouvelle dimension stratégique au jeu de base. Des points peuvent être maintenant remportés avec l'acquisition et l'élevage du bétail, la récolte du blé et l'agencement des prés.

Les joueurs peuvent choisir d'utiliser toutes les tuiles de *Keyflower – the Farmers* et ajouter des tuiles *Keyflower* choisies aléatoirement pour atteindre le nombre de tuiles requis selon le nombre de joueurs ou simplement mélanger les deux sets de tuiles et tirer au hasard le nombre de tuiles requis.

*Attention : ce jeu est une extension et ne peut se jouer sans le jeu de base Keyflower.*

# Keyflower the Farmers

## Contenu

21 tuiles hexagonales:

3 tuiles Ordre du tour



18 tuiles Village (comprenant deux tuiles Bateau été)



30 jetons Blé



Nouveau symbole: pré

Notez que toutes les tuiles de cette extension comportent un petit symbole « mouton blanc » pour les identifier plus facilement.

12 pions Vache marron



24 pions Cochon roses



32 pions Mouton blancs



6 sachets de rangement

### Règles

en français, anglais, allemand.  
Ces règles complètent celles du jeu de base et doivent être lues conjointement.



## Mise en place

Suivez la mise en place de *Keyflower*, excepté pour les points suivants :

**Tuiles Ordre du tour.** Quand vous utilisez l'extension *Keyflower – the Farmers*, remplacez les tuiles Ordre du tour 1, 2 et 3 du jeu de base par celles de l'extension.



Continuez à utiliser la tuile Ordre du tour 4 si vous jouez à 5 ou 6 joueurs.

Quand les joueurs remportent une enchère pour une tuile Ordre du Tour, ils gagnent les ressources indiquées en plus des Ouvriers et jetons Compétence reçus avec le Bateau de leur choix. Les ressources de la tuile Ordre du tour sont prises dans la réserve au moment où le joueur reçoit les Ouvriers et les Compétences du Bateau choisi (au printemps, été et automne) ou au moment où il reçoit sa tuile Bateau (en hiver).

Les joueurs ne peuvent pas produire de ressources en plaçant des Ouvriers sur les tuiles Ordre du Tour.

**Tuiles Village.** Ajoutez les 12 nouvelles tuiles Village **Printemps, Été et Automne** (soit 4 tuiles pour chacune de ces saisons) aux tuiles Saison correspondantes de *Keyflower*.

Mélangez les 6 nouvelles tuiles Village **Hiver** avec celles du jeu de base. Le nombre de tuiles Hiver reçues par chaque joueur est attribué comme suit : 2-4 joueurs, chaque joueur reçoit 4 tuiles Hiver (au lieu de 3 dans le jeu de base) ; avec 5-6 joueurs, chaque joueur reçoit désormais 3 tuiles (au lieu de 2).

Formez quatre tas distincts avec les pions Vache, Cochon, Mouton et les jetons Blé que vous placez près de la surface de jeu.

Pour votre 1ère partie de *Keyflower – the Farmers*, il est recommandé de jouer avec la « Variante des Fermiers » en page 8. Dans cette règle, les joueurs utilisent obligatoirement au printemps, en été et en automne les quatre nouvelles tuiles de l'extension (le temps de se familiariser avec le jeu) auxquelles ils ajoutent les tuiles du jeu de base pour atteindre le nombre requis de tuiles pour chaque saison.

Pour la distribution des tuiles Hiver, les joueurs sélectionnent les 6 tuiles Village Hiver de l'extension auxquelles ils ajoutent des tuiles du jeu de base pour atteindre le nombre de tuiles Hiver requis.

Nombre de tuiles **hexagonales** utilisées lors de la partie :

Nombre de Joueurs	2	3	4	5	6
Tuiles Maison	2	3	4	5	6
Tuiles Bateau	2	3	4	5	6
Tuiles Ordre du tour	1	2	3	4	4
Tuiles Printemps, Été, Automne	6	7	8	9	10
Tuiles Hiver, <b>par joueur</b>	4	4	4	3	3
Tuiles Hiver ajoutées <b>par les joueurs au début de l'Hiver</b>	2-8	3-12	4-16	5-15	6-18

## Les prés

Dans *Keyflower* la connexion des routes était importante uniquement pour l'acheminement des ressources et pour marquer des points avec la tuile Bateau **Sea Bastion**. Avec l'extension *Keyflower – the Farmers*, les routes sont également utiles pour créer des prés sur lesquels les joueurs élèvent les animaux ainsi que pour marquer des points grâce à la tuile **Flanc de Colline/Hillside**.

Un pré est un espace entouré par des routes, de l'eau ou les limites de votre village (côtés de tuiles non connectés). Un pré peut s'étendre sur plusieurs tuiles. Voir ci-contre les prés délimités en rouge.

Chaque tuile Maison possède **cinq** prés distincts (voir ci-contre) : l'espace qui borde l'entrée de la rivière (voir numéro 1) est considéré comme un pré. (Notez que l'illustration sur la tuile Maison 1 montre une rivière, et sur le côté amélioré, quelques marches allant jusqu'au bord de l'eau. Ces marches ne sont pas une route et ni la rivière, ni les marches ne créent un pré supplémentaire).



Notez que les coins des prés sur les tuiles Bateau ne se connectent pas aux prés des tuiles Bateau adjacentes.

Les animaux peuvent être placés sur les prés pendant le jeu. Chaque pré comportant un ou plusieurs animaux rapportera des points en fin de partie.

## Règles rapides

### Mise en place

Suivez la mise en place de *Keyflower*, excepté pour les points suivants :

Utilisez les tuiles Ordre du tour 1, 2 et 3 de *Keyflower – the Farmers*.

Les joueurs remportant une enchère pour une tuile Ordre du Tour reçoivent les ressources indiquées.

**Tuiles Village.** Ajoutez les tuiles *Keyflower – the Farmers* aux tuiles du jeu *Keyflower*.

Chaque joueur reçoit désormais 4 tuiles Hiver pour une partie entre 2 à 4 joueurs ou 3 tuiles Hiver à 5 et 6 joueurs.

Pour votre 1ère partie de *Keyflower – the Farmers*, il est recommandé d'utiliser toutes les tuiles de *Keyflower – the Farmers*.

## Les prés

Dans *Keyflower – the Farmers*, les routes sont utilisées pour délimiter les prés sur lesquels les animaux seront placés.

Un pré est un espace entouré par des routes, de l'eau ou les limites de votre village (côtés de tuiles non connectés).

Chaque pré comportant un ou plusieurs animaux rapportera des points en fin de partie.

# Elevage

## 1. Arrivée des animaux

Dans *Keyflower – the Farmers*, trois espèces d'animaux arrivent en jeu. Les moutons sont disponibles dès le printemps, les cochons en été et les vaches en automne.

Les animaux s'obtiennent généralement de la même manière que les autres ressources, c'est-à-dire en activant la tuile (voir p.5 des règles du jeu de base) produisant l'animal souhaité.

Si un animal est produit par l'activation d'une tuile de son propre village alors cet animal est placé sur un pré de la tuile qui l'a produit. Ce pré doit soit être vide soit contenir un animal de la même espèce.

Un animal ne peut jamais être placé dans un pré contenant déjà une autre espèce (sauf si le joueur possède le **Bateau 5a**).

Notez qu'un pré peut s'étendre sur plusieurs tuiles : toutes les parties du pré de chacune de ces tuiles doivent être soit totalement vides soit contenir le même type d'animal. S'il n'y a pas de pré valide sur la tuile pour stocker l'animal généré, alors aucun animal ne peut être produit en activant cette tuile.

Sur la figure ci-contre, le propriétaire de ces tuiles ne peut produire une vache avec l'Étable car les deux prés de cette tuile sont occupés par un animal d'une espèce différente.

Quand un animal est produit ailleurs que sur une tuile de son propre Village, il est placé sur un pré valide de la tuile Maison du joueur. Les règles de placement précisées ci-dessus sont également appliquées, c'est-à-dire qu'un pré accueillant un nouvel animal doit être vide ou contenir des animaux d'une même espèce.

Si le joueur produit plus d'un animal, les animaux peuvent être placés dans différents prés de la même tuile. Les animaux sont toujours placés sur des tuiles et jamais derrière l'écran d'un joueur.

## 2. Déplacement des animaux

A la fin de la partie, c'est le nombre de prés occupés par des animaux qui est valorisé, et non le nombre d'animaux (excepté dans le cas des Moutons si le joueur possède la tuile **Abri des moutons/Sheep Shelter**). De ce fait, les joueurs peuvent avoir intérêt à déplacer leurs animaux sur leurs différents prés. On peut déplacer un animal en activant une tuile **Transport**. Les joueurs peuvent même augmenter la capacité de transport de la tuile en utilisant des jetons Blé (voir Blé p.5).

Lorsqu'un joueur active une des tuiles Transport (tuiles **Maison, Maréchal-ferrant/Farrier, Écurie/Stable, Enclos/Paddock, Fabricant de charriots/Wainwright**), il peut déplacer un ou plusieurs animaux. Déplacer un animal d'un pré à un pré adjacent coûte un mouvement. Deux prés sont considérés comme adjacents s'ils se trouvent sur la même tuile (peu importe le nombre de routes qui les séparent). Par exemple, sur le schéma ci-dessous, cela coûte deux mouvements pour déplacer le mouton jusqu'au pré n°2. Notez que les prés s'étendent souvent sur plusieurs tuiles.



Les animaux qui sont sur un pré peuvent se déplacer librement et pour aucun point de déplacement sur n'importe quelle partie de ce pré, même s'il s'étend sur plusieurs tuiles.

Les animaux peuvent être déplacés à travers plusieurs prés, mais chaque pré traversé compte pour un mouvement. Les animaux peuvent traverser des prés contenant un animal d'une autre espèce mais ils ne peuvent y finir leur mouvement.

La capacité de transport peut être répartie entre déplacement des animaux et déplacement des ressources.

# Elevage

## 1. Arrivée des animaux

*Keyflower – the Farmers* introduit des moutons, cochons et vaches dans le jeu.



Si un animal est produit par l'activation d'une tuile de son propre village alors cet animal est placé sur un pré de la tuile qui l'a produit.

Un animal ne peut jamais être placé dans un pré contenant déjà une autre espèce (sauf si le joueur possède le **Bateau 5a**).

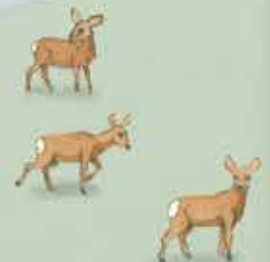


Si un animal est produit depuis une tuile du village d'un autre joueur ou une tuile mise aux enchères, alors l'animal est placé sur un pré de la tuile Maison du joueur.

## 2. Déplacement des animaux

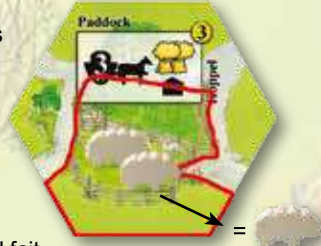
Les animaux se déplacent en activant les tuiles Transport. La capacité de Transport peut être augmentée en dépensant du blé.

Déplacer un animal d'un pré à un pré adjacent coûte un mouvement.



### 3. Reproduction des animaux

A la fin du **printemps**, de l'**été** et de l'**automne**, une fois que les cargaisons (Ouvriers et Compétences) ont été récupérées des Bateaux, la phase de Reproduction débute. Chaque pré comprenant deux animaux ou plus de la même espèce génèrent un (et un seul) animal supplémentaire. Le joueur prend alors un animal de cette espèce dans la réserve et le place dans le même pré que les animaux qui l'ont généré.



Les animaux ne se reproduisent pas à la fin de l'**hiver**, il fait trop froid !

Les animaux doivent se trouver dans le même pré pour se reproduire. Ils ne peuvent se reproduire s'ils sont sur des prés différents, même s'ils se trouvent sur la même tuile !

Les animaux ne peuvent se reproduire s'il y a des animaux d'une espèce différente dans leur pré (sauf si le joueur possède la tuile **Bateau 5a**), ils sont trop perturbés ! (voir explication dans le point 4.)

Si un joueur possède la tuile **Bateau 6b** et reçoit un Cochon et un Mouton à la fin de la saison, les animaux produits en été et en automne sont placés dans les prés de sa tuile Maison **avant** la phase de Reproduction: ils pourront donc potentiellement se reproduire.

Dans le cas où il n'y aurait plus suffisamment de pions Animaux dans la réserve pour les attribuer à un joueur, alors ce joueur reçoit uniquement le nombre d'animaux encore disponible. Si cette pénurie arrive lors de la phase de reproduction, alors les animaux nouvellement générés sont donnés aux joueurs concernés dans l'ordre du tour, en commençant par le **nouveau premier joueur**.

### 4. Marquer des points avec les prés occupés par des animaux

A la fin de la partie, les joueurs marquent des points en fonction du nombre de prés occupés par des animaux, peu importe leur nombre. Chaque pré occupé par au moins une Vache rapporte 3 points, un pré comptant au moins un Cochon rapporte 2 points et un pré avec au moins un Mouton rapporte 1 point.



= 1 point



= 3 points



= 6 points

Cependant il est possible d'en remporter davantage si un joueur possède les tuiles Hiver suivantes : la **Laiterie/Dairy** ; le **Champ de truffes/Truffle orchard** et/ou le **Tisserand/Weaver**.

Bien que les animaux ne puissent être déplacés vers un pré contenant déjà un animal d'une autre espèce (sauf pour le joueur possédant le **Bateau 5a**), il peut arriver que des animaux d'espèces différentes se retrouvent sur un même pré si leurs prés se retrouvent connectés par l'ajout d'une autre tuile. Ce cas arrive souvent en hiver avec le placement des tuiles Hiver qui ne comportent qu'une seule route. Dans ce cas de figure, des animaux d'espèces différentes sont autorisés à être dans le même pré. Ces animaux sont pris en compte, même s'ils partagent le même pré que des animaux d'une autre espèce. Cependant, en hiver, faites attention de ne pas regrouper deux prés qui possèdent des animaux d'une même espèce car vous ne formeriez alors qu'un seul pré et vous marquerez moins de points.

A la fin du jeu, le joueur qui a remporté l'enchère pour le **pion violet Premier Joueur** peut choisir de l'utiliser pour remplacer n'importe quel animal (et le placer sur n'importe quel pré).

### 3. Reproduction des animaux

La phase de Reproduction débute après la distribution des cargaisons des bateaux.

Chaque pré comprenant deux animaux ou plus de la même espèce génèrent un (et un seul) animal supplémentaire.

Les animaux ne se reproduisent pas à la fin de l'**hiver**.

Les animaux reçus grâce au **Bateau 6b** arrivent **avant** la phase de Reproduction et pourront donc potentiellement se reproduire.

### 4. Marquer des points avec les prés occupés par des animaux.

Chaque pré occupé par au moins une Vache rapporte 3 points, par au moins un Cochon 2 points et au moins un Mouton 1 point.

Plusieurs espèces d'animaux peuvent se rassembler dans un même pré si deux prés se connectent pour n'en former qu'un.

Lors du décompte, le **pion violet Premier Joueur** peut être utilisé pour remplacer n'importe quel animal.

## Le blé

*Keyflower – the Farmers* introduit du blé dans le jeu. Le blé peut être utilisé pour attirer les animaux dans les différents prés ou pour fortifier un cheval et lui faire tirer un chariot plein de ressources.

Le Blé est généralement obtenu de la même façon que les autres ressources, c'est-à-dire en activant une tuile qui en produit. Les jetons Blé sont placés derrière l'écran Maison du joueur (comme les jetons Compétence).



Le Blé peut être utilisé pour augmenter sa capacité de transport mais uniquement lors de l'activation d'une tuile Transport, comme les tuiles **Maison**, le **Maréchal-ferrant/Farrier**, l'**Ecurie /Stable**, le **Fabricant de charriots/Wainwright**, ou l'**Enclos/Paddock**. Pour chaque jeton Blé dépensé, la capacité de Transport de la tuile est augmentée de 1 pour ce tour. Les points de transports supplémentaires peuvent être utilisés pour le transport de ressources et/ou pour le déplacement des animaux.

Les mouvements supplémentaires générés par la dépense de blé ne sont pas doublés par le joueur qui possède la tuile **Bateau 2b**. De plus, le blé ne peut servir à remporter des points supplémentaires pour le joueur possédant la tuile *Keyflower*.

Si la réserve de jetons Blé est vide alors il n'y a plus de blé disponible. A la fin de la partie, le joueur ayant remporté le pion violet Premier Joueur peut choisir de l'utiliser pour remplacer un jeton Blé.

## Précisions sur les règles

Le paragraphe suivant ne présente pas de nouvelles règles mais permet de préciser certains points de règle de *Keyflower* et d'expliquer comment certains éléments de l'extension vont interagir sur les règles de base.

### Début de saison

Quand les jetons Compétence sont placés sur les Bateaux, ils sont placés face visible afin que le type de compétences disponible soit visible.

En **hiver**, chaque joueur choisit une ou plusieurs tuiles Hiver parmi celles qu'il a reçues lors de la mise en place (il n'y a pas de restriction sur le nombre de tuiles que chaque joueur peut sélectionner, malgré le fait que les joueurs reçoivent désormais plus de tuiles lors de la mise en place qu'il n'en recevait dans *Keyflower*).

### Enchères

Les Ouvriers verts **ne peuvent pas** être utilisés pour remplacer des Ouvriers d'une autre couleur.

Pendant son tour, un joueur peut ajouter des Ouvriers sur une de ses enchères en cours. Ces Ouvriers peuvent être ajoutés sur une enchère gagnante, pour la confirmer, ou sur une enchère perdante mais uniquement si l'ajout de ces Ouvriers la rend gagnante.

Les Ouvriers qui ont été surenchérés peuvent être déplacés ailleurs, sur une autre enchère, ou pour activer une tuile Village ou remis dans le sac comme échange (voir exemple page 4 des règles de base), mais ils doivent toujours être déplacés tous ensemble.

## Fin de saison

Il est recommandé d'utiliser ce procédé à la fin de chaque saison afin d'éviter les erreurs :

1. Tous les Ouvriers composant une enchère perdante sont rendus à leur propriétaire.
2. Le premier joueur revendique toutes les tuiles Village qu'il a remportées, puis les autres joueurs font de même en respectant le sens horaire. Les Ouvriers des enchères gagnantes sont replacés dans le sac.
3. Gérez les tuiles Ordre du tour et les tuiles Bateaux dans l'ordre. Le(s) joueur(s) ayant remporté l'enchère pour le Bateau 1a/b (donnant des Ouvriers) et/ou le Bateau 6 donnant 2 Blés (a) ou 1 Cochon et 1 Mouton (b), prend/prennent ces ressources à ce moment.
4. Excepté en hiver, s'il y a deux ou plusieurs animaux d'une même espèce dans un pré, (une fois que les animaux du **bateau 6** ont été attribués et placés), alors ils peuvent se reproduire et les joueurs peuvent ajouter un animal du même type dans le pré où il a été généré.

## Le blé

Le Blé peut être utilisé pour augmenter sa capacité de transport lors de l'activation d'une tuile Transport. Pour chaque jeton Blé dépensé, la capacité de Transport est augmentée de 1 pour ce tour.

Lors du décompte, le **pion violet Premier Joueur** peut être utilisé comme un jeton Blé.

## Fin de saison

Il est recommandé de procéder ainsi:

1. Récupérer les Ouvriers des enchères perdues.
2. Collecter les tuiles gagnées chacun son tour.
3. Attribuer les tuiles Ordre du tour et les tuiles Bateau.
4. Phase de Reproduction (sauf en hiver)

## Fin du jeu et décompte

Comme indiqué à la fin des règles de *Keyflower*, en fin de partie, les joueurs marquent des points pour les tuiles présentes dans leur village et avec leurs pions Or.

Les joueurs peuvent désormais marquer des points avec les prés abritant des animaux et, s'ils possèdent les tuiles appropriées, avec le blé et les prés.

Le pion violet Premier Joueur peut maintenant être utilisé pour remplacer un animal (de n'importe quel type et sur n'importe quel pré) ou pour remplacer un jeton Blé.

### Décompte des points:

1. Marquez des points pour les ressources placées pendant le jeu sur les tuiles Automne suivantes : la **Grange /Barn** ; le **Forgeron/Blacksmith**, **Dépôt de pierres/ Stone yard** et **Dépôt de bois/Timber yard**. (Les ressources ne peuvent être réattribuées sur d'autres tuiles à la fin du jeu). Puis placez les ressources de côté pour éviter de les décompter une seconde fois.



2. Marquez des points pour les Moutons placés durant la partie sur la tuile **Abri des moutons/Sheep shelter**. Note : Les Moutons ne peuvent être réaffectés à l'Abri des moutons en fin de partie. Si le joueur possède également le **Tisserand/Weaver**, alors ce joueur peut choisir de ne pas compter un des **Moutons** de l'Abri des moutons, et de le laisser dans le pré afin de marquer les points du Tisserand. Puis placez les Moutons de côté pour éviter de les comptabiliser deux fois.



3. Marquez des points pour chaque pré comprenant un ou plusieurs animaux comme suit : un pré avec un ou plusieurs Moutons rapporte 1 point, avec un ou plusieurs Cochons 2 points, avec une ou plusieurs Vaches 3 points. Il est possible d'obtenir des points supplémentaires pour le(s) joueur(s) possédant le **Tisserand/Weaver**, le **Champ de truffes/Truffle orchard** et/ou la **Laiterie/Dairy** (tuiles Hiver). Attention, les animaux ne peuvent être réattribués sur d'autres tuiles à la fin de la partie.

4. Marquez les points des tuiles indiquant une valeur en haut à droite du cadre (bateaux **Flipper** et **lanvincible** inclus).



5. Réattribuez comme souhaité les pions Ouvriers, les jetons Compétence, les ressources restantes et le pion violet Premier Joueur (s'ils n'ont pas encore été décomptés) sur les **tuiles Hiver** restantes et sur le bateau **White Wind**. Comptez les points obtenus sur ces tuiles.



6. Marquez des points pour les tuiles restantes : **Keyflower**, **Sea Bastion** et **Sea Breese**.



7. Comptez les points des **tuiles Ordre du tour**, 1 point pour chaque tuile adjacente.



8. Comptez 1 point pour chaque ressource **Or** (sauf si elles ont déjà été décomptées en utilisant, par exemple, le **Joaillier/Jeweller**).



Le joueur avec le plus de points est le vainqueur. Dans le cas d'une égalité, celui qui, parmi les joueurs concernés, a choisi en premier sa tuile Bateau en hiver, est le vainqueur.

### Eclaircissement sur le décompte

Le maximum de points que l'on peut remporter avec le **Sea Breese** est de 32, même si un joueur parvient à connecter plus de cinq bateaux par leur côté Eau à sa tuile Maison.



Comme dans le jeu de base, chaque ressource ne peut être décomptée qu'une seule fois. Cependant il existe deux exceptions pour les prés, comme détaillé ci-dessous.

Prés occupés par des animaux : bien que les animaux ne puissent être déplacés vers un pré contenant déjà un animal d'une autre espèce (sauf pour le joueur possédant le **Bateau 5a**), il peut arriver que des espèces différentes se retrouvent sur un même pré quand leurs prés se retrouvent connectés par l'ajout d'une autre tuile. Ceci arrive facilement lors du placement des tuiles Hiver car elles ne comportent qu'une seule route. Dans ce cas de figure, des animaux d'espèces différentes peuvent cohabiter dans un même pré. Un pré comportant plus d'une espèce pourra donc être comptabilisé plus d'une fois. Comme évoqué précédemment, les joueurs doivent être vigilants quand ils posent leur tuile Hiver pour ne pas regrouper deux prés qui abritent le même type d'animal car dans ce cas, seul le nouveau pré créé sera comptabilisé et ils marqueront donc moins de points.

Chaque tuile connectée à la tuile **Flanc de colline/Hillside** et agrandissant son pré rapporte un point, peu importe si ces tuiles ont déjà été comptabilisées pour autre chose.

## Fin du jeu et décompte

Procédez au décompte suivant:

1. Marquez des points selon les **ressources** placées sur les **tuiles Automne**.

2. Marquez des points pour les **Moutons** présents sur la tuile **Abri des moutons/ Sheep shelter**.

3. Marquez des points pour chaque **pré** contenant un ou plusieurs **animaux**.

4. Marquez les **points indiqués sur les tuiles**.

5. Marquez des points pour les **tuiles Hiver** restantes et la tuile Bateau **White Wind**.

6. Marquez des points pour les **tuiles Bateau** restantes.

7. Marquez des points pour les **tuiles Ordre du tour**.

8. Marquez un point pour chaque ressource **Or** restante.

Le joueur avec le plus de points est le vainqueur.



# Tuiles Village-Détail

## Tuiles Ordre du tour



Les ressources des tuiles Ordre du tour sont prises dans la réserve par le joueur ayant

remporté l'enchère en même temps que les Ouvriers et les jetons Compétence des bateaux (au printemps, en été et en automne) ou en même temps que la tuile Bateau gagnée (en hiver). Un joueur ne peut pas activer une tuile Ordre du tour pour produire des ressources.

Si un joueur remporte les enchères de plusieurs tuiles Ordre du tour, il prend les ressources de chaque tuile dans la réserve, si possible, mais il n'obtiendra les ressources que d'un seul Bateau.

## Tuiles Printemps



**Basse-cour / Farm yard.** Tant que la Basse-cour n'a pas été améliorée, le joueur qui active cette tuile (en plaçant un Ouvrier dessus) remporte soit un Mouton, soit un Blé, soit un jeton Compétence. Si cette tuile a été améliorée, le joueur qui l'active remporte un

Mouton, un jeton Compétence et un Blé. Le Mouton produit dans le village du joueur doit être placé sur un pré valide de la tuile Basse-cour. Un mouton produit dans le village d'un autre joueur ou sur une tuile mise aux enchères doit être placé sur un pré valide de la tuile Maison du joueur.



**Bergerie / Sheep fold.** Le joueur qui active cette tuile prend le nombre de Moutons indiqué. Les Moutons produits dans le propre village du joueur sont placés sur un pré valide de la Bergerie. Les moutons produits sur une autre tuile Village ou sur une tuile mise aux enchères

doivent être placés sur un pré valide de la Maison du joueur. Notez que l'espace clos illustré sur le milieu de la tuile ne constitue pas un pré supplémentaire.



**Champ de blé / Wheat field.** Le joueur qui active cette tuile reçoit un nombre de jetons Blé équivalent au nombre de symboles représentés et les place derrière son écran. Notez que l'espace clos illustré sur le milieu de la tuile ne constitue pas un pré supplémentaire.



**Enclos / Paddock.** Le joueur qui active cette tuile reçoit le nombre de jetons Blé équivalent au nombre de symboles Blé présent sur la tuile. Le joueur peut déplacer dans son village autant de ressources ou d'animaux que le nombre indiqué sur le charriot et améliorer autant de

tuiles de son Village qu'indiqué par les symboles Amélioration. Le ou les jetons Blé acquis peuvent être dépensés tout de suite ou placés derrière l'écran du joueur.

## Tuiles Été



**Bateau 5a.** Le joueur qui remporte le Bateau 5a peut placer ou déplacer des espèces différentes (Vache, Cochon, Mouton) dans un même pré. Les animaux peuvent également se reproduire, même s'il y a des espèces différentes dans un même pré.



**Bateau 5b.** Lors du décompte final, le blé peut être considéré comme n'importe quel type de ressource et n'importe quelle ressource peut être du blé.



**Bateau 6a.** Quand un joueur prend les Ouvriers d'un Bateau à la fin de l'été et de l'automne, il prend aussi deux jetons Blé de la réserve. Quand le joueur prend une tuile Bateau à la fin de l'hiver, il prend également deux jetons Blé. Les jetons Blé ainsi reçus sont placés derrière l'écran du joueur.



**Bateau 6b.** Quand un joueur prend les Ouvriers d'un Bateau à la fin de l'été et de l'automne, il récupère également un Cochon et un Mouton de la réserve. Le Cochon et le Mouton doivent être placés chacun sur un pré valide (c'est-à-dire libre ou occupé par un animal de la même

espèce) de la tuile Maison du joueur. S'il n'y a plus de pré valide disponible, le joueur ne prend pas le Cochon et/ou le Mouton. Ces animaux étant reçus avant la phase de Reproduction, ils pourront potentiellement générer un autre animal du même type en été et en automne s'ils sont placés dans un pré contenant déjà un animal de la même espèce. Quand le joueur prend une tuile Bateau à la fin de l'hiver, il reçoit un Cochon et un Mouton de la réserve qu'il place chacun dans un pré valide de sa tuile Maison.



**Porcherie / Pigsty.** Quand un joueur active cette tuile, il reçoit de la réserve le nombre de Cochon indiqué. Le Cochon produit dans le propre village du joueur est placé directement sur un pré valide de la Porcherie. Un Cochon produit dans le village d'un autre joueur ou sur

une tuile mise aux enchères est placé sur un pré valide de la Maison du joueur.



**Refuge du berger / Sheperd's hut.** Le joueur qui active cette tuile prend de la réserve un Mouton ainsi que le nombre de jetons Blé indiqué. Le Mouton produit dans le propre village du joueur est placé directement sur un

pré valide du Refuge du berger. Un Mouton produit dans le village d'un autre joueur ou sur une tuile mise aux enchères est placé sur un pré valide de la Maison du joueur. Le ou les jetons Blé sont placés derrière l'écran du joueur.

## Tuiles Automne



**Abri des moutons / Sheep shelter.** Chaque Mouton placé sur ce pré peut être affecté à cette tuile pour le décompte final, chacun rapportera au joueur le nombre de points indiqué. Notez que la tuile Abri des moutons ne comporte aucune route : le pré de cette tuile peut donc s'étendre sur de nombreuses tuiles.



**Enclos des cochons / Piggery.** Le joueur qui active cette tuile prend un Cochon de la réserve plus le nombre de jetons Blé indiqué. Le Cochon produit dans le propre village du joueur est placé directement sur un pré valide de

l'Enclos des cochons. Un cochon produit dans le village d'un autre joueur ou sur une tuile mise aux enchères est placé sur un pré valide de la Maison du joueur. Le ou les jetons Blé sont placés derrière l'écran du joueur.



**Etable / Cow shed.** Le joueur qui active cette tuile reçoit le nombre de Vache indiqué. La Vache produite dans le propre village du joueur est placée directement sur un pré valide de l'Etable. Une vache produite dans le village d'un autre joueur ou sur une tuile mise aux enchères

est placée sur un pré valide de la Maison du joueur.



**Ranch / Ranch.** Le joueur qui active cette tuile prend une Vache de la réserve plus le nombre de jetons Blé indiqué. La Vache produite dans le propre village du joueur est placée directement sur un pré valide du Ranch. Une Vache produite dans le village d'un autre joueur ou sur une tuile

mise aux enchères est placée sur un pré valide de la Maison du joueur. Le ou les jetons Blé sont placés derrière l'écran du joueur.

## Tuiles Hiver

Notez que les tuiles Hiver sont potentiellement utiles pour se connecter à la tuile Ordre du tour, qui rapporte 1 point par tuile adjacente, et pour connecter des tuiles supplémentaires au Flanc de colline.



**Boulangerie / Bakery.** Son propriétaire gagne 4 points pour chaque lot comprenant une Ressource, un Blé, et une Compétence.



**Champ de truffes / Truffle orchard.** Son propriétaire remporte 5 points (au lieu de 2) pour chaque pré comportant au moins un Cochon.



**Flanc de colline / Hillside.** Chaque tuile connectée à la tuile Flanc de colline et agrandissant son pré rapporte un point.

Dans cet exemple, le pré du Flanc de colline est agrandi par 6 tuiles (numérotées de 2 à 7).



Astuce: un placement judicieux des tuiles Hiver peut augmenter le nombre des tuiles connectées au Flanc de colline.



**Grange / Granary.** Son propriétaire remporte 3 points pour chaque paire de jetons Blé qu'il possède. Un jeton unique de Blé ne rapporte rien.

**Laiterie / Dairy.** Son propriétaire remporte 7 points (au lieu de 3) pour chaque pré de son village qui comporte au moins une Vache.



**Tisserand / Weaver.** Le propriétaire remporte 3 points (au lieu de 1) pour chaque pré comportant au moins un Mouton.

## Variantes

**A. La variante des Fermiers.** Dans cette règle, les joueurs utilisent obligatoirement au printemps, en été et en automne les 4 nouvelles tuiles de l'extension (le temps de se familiariser avec le jeu) auxquelles ils ajoutent les tuiles du jeu de base pour atteindre le nombre requis de tuiles pour chaque saison.

De même, quand vous distribuez les tuiles Hiver, créez une sélection comprenant les 6 tuiles Hiver de *Keyflower – the Farmers*, et complétez avec des tuiles Hiver du jeu de base, puis distribuez-les normalement.

**B. La Variante « Expert ».** Les Ouvriers que les joueurs reçoivent au début de la partie, ainsi que ceux piochés dans le sac sont placés derrière leur écran Maison. Tous les autres Ouvriers, obtenus grâce aux Bateaux, aux enchères perdues, ceux présents sur la tuile Maison d'un joueur à la fin d'une saison ou les Ouvriers verts (qui ne proviennent pas du sac) sont placés devant l'écran du joueur. Les jetons Compétence et Blé sont également placés devant l'écran du joueur face visible sauf les jetons Compétence piochés au hasard dans la réserve faces cachées. Ces modifications amènent davantage de challenges et rendent le jeu plus intense mais elles doivent être acceptées par tous les joueurs.

**C. Variante pour joueurs de niveaux différents.** Si les joueurs sont d'un niveau différent, le joueur le moins habitué peut être avantagé en recevant au début de la partie un Ouvrier vert en supplément des 8 Ouvriers habituels.

## Remerciements

Auteurs : Sebastian Bleasdale et Richard Breese.  
Illustrateurs : Juliet Breese et Jo Breese.  
Réalisation et graphismes : Richard Breese.  
Règles française et allemande mises en page par Jasmin Borowski.  
Traduction française : Gigamic.  
Traduction allemande : Ferdinand Köther.

Les créateurs du jeu souhaitent remercier les personnes suivantes pour avoir testé le jeu : Peter An, Jonathan Badger, John Borders, Tony Boydell (qui a également trouvé le titre du jeu), 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 (à la Strategicon), Robert Lacopino, Claude Lecezne, 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 et Ta-Te Wu.

Remerciement spécial à Hans im Glück qui nous a autorisé à utiliser ses Cochons et ses Ouvriers de *Carcassonne* (connus sous le nom de 'meebles' ou 'keyples'), merci également à Lookout Games qui nous a autorisé à utiliser ses Vaches et Moutons d'*Agricola*.

Édité en Octobre 2013 par :

**R&D Games,**  
6 Denne Close,  
Stratford upon Avon,  
Warwickshire,  
CV37 6XL,  
United Kingdom  
e-mail: [rqbreesee@gmail.com](mailto:rqbreesee@gmail.com)

**Co-publishers:**

**Game Salute LLC,**  
10 Tinker Avenue,  
Londonderry,  
NH 03053,  
USA  
[www.GameSalute.com](http://www.GameSalute.com)

**Hutter Trade GmbH + Co KG,**  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,  
D-89312 Günzburg,  
Germany  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

