

Présentation

Keyflower - the Merchants est la seconde extension pour le jeu *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 en amassant des Compétence, des Ressources et des Ouvriers (« keyples »).

Dans *Keyflower - the Merchants*, les joueurs développent davantage leur village en se modernisant, en plaçant des Cabines, en remplissant des Contrats lucratifs et en obtenant de nouvelles combinaisons d'éléments via les Bateaux.

Les joueurs choisissent d'utiliser toutes les tuiles de *Keyflower - the Merchants* et d'ajouter quelques tuiles du jeu de base *Keyflower* prises au hasard afin d'atteindre le nombre requis de tuiles (la variante des Marchands) ou de simplement mélanger toutes les tuiles et d'en utiliser le nombre requis.

Keyflower the Merchants

Contenu

12 tuiles hexagonales

6 tuiles Village ...



et 6 tuiles Bateau.



18 Extensions en bois



Nouveaux symboles – Contrats, Extensions et Cabines.



6 Cabines en bois



Notez que toutes les tuiles Village et Bateau de *Keyflower - the Merchants* ont un petit symbole blanc de contrat pour faciliter leur repérage.

36 tuiles Contrat



1 feuille d'autocollants pour les Extensions (un autocollant de la couleur correspondante doit être placé sur chaque pièce de bois pour en indiquer le coût).

6 sachets de rangement

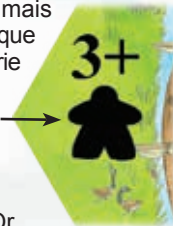
Un sac vert en tissu (pour mettre les jetons Compétence de *Keyflower*).

Ces règles en Allemand, Anglais et Français (elles complètent celles de *Keyflower* et doivent être lues conjointement).

Mise en place

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

Tuiles Bateau. *Keyflower – the Merchants* ajoute six nouvelles tuiles Bateau. Ces tuiles remplacent les six tuiles Bateau du jeu de base *Keyflower* qui arrivent en fin de chaque saison. Ces nouveaux Bateaux portent le même nom mais avec le suffixe « II », comme par exemple *Keyflower II*. Prenez chaque série de Bateaux avec le même nom et tirez-en un au hasard par série pour cette partie. Comme dans *Keyflower*, les Bateaux utilisés dépendent du nombre de joueurs, comme indiqué sur les tuiles.



Les Bateaux dans *Keyflower - the Merchants* proposent des éléments additionnels qui n'existaient pas dans *Keyflower*, en l'occurrence les Cabines (**Sea Bastion II** et **Invincible II**), de l'Or (**Keyflower II**), des Contrats face cachée (**Sea Breese II** et **White Wind II**) et des Ouvriers verts (**Flipper II**). Ceux-ci sont placés sur les Bateaux comme d'habitude.



Cabines. Placez celles-ci à côté de la zone de jeu, à proximité des Bateaux s'il y a la place.

Contrats. Mettez les Contrats face cachée de telle manière que les faces unies soient visibles. Divisez-les en trois piles à peu près équivalentes. Placez ces piles à côté de la zone de jeu, par exemple près des Bateaux. Retournez une tuile de chaque pile et placez-la à côté de la pile, constituant ainsi un étalage de trois tuiles face visible.



Quand vous devrez placer un Contrat sur le Bateau **Sea Breese II** ou **White Wind II**, celui-ci sera pris au hasard dans l'une des piles face cachée et placé **face cachée** sur le Bateau. A l'inverse des Jetons Compétence qui sont placés **Face visible** sur les Bateaux.



Extensions. Placez les pièces de bois à côté de la zone de jeu. Il est conseillé de les classer par couleur et par type.

Jetons Compétence. Le sac vert en tissu fourni avec *Keyflower - the Merchants* peut maintenant être utilisé pour ranger les jetons Compétence.

Tuiles Village. Ajoutez les tuiles Village **printemps, été** et **automne** aux tuiles de saison correspondantes de *Keyflower*.

Mélangez les 3 nouvelles tuiles Village **hiver** de *Keyflower - the Merchants* avec celles de *Keyflower*. Le nombre de tuiles hiver reçues par chaque joueur est le suivant : pour 2 ou 3 joueurs, chaque joueur reçoit 4 tuiles hiver (auparavant 3), pour 5 joueurs, chacun en reçoit 3 (auparavant 2). Le nombre de tuiles reçues pour 4 et 6 joueurs restent le même : respectivement 3 ou 2.

Notez bien que si l'extension *Keyflower – the Farmers* est également utilisée, le nombre de tuiles hiver reçues par joueur est indiqué page 2 de la règle de *Keyflower – the Farmers*.

Pour votre première partie de *Keyflower - the Merchants*, il est conseillé de jouer avec la variante « A » : « Variante des Marchands » (voir page 11). Cette variante vous assure que toutes les tuiles de l'extension *Keyflower - the Merchants* seront utilisées ce qui permettra de vous familiariser avec elles.

Tableau : nombre de **tuiles** hexagonales utilisées dans la partie.

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 par joueur	4	4	3	3	2
Tuiles hiver ajoutées par les joueurs	2-8	3-12	4-12	5-15	6-12

Mise en place – règles rapides

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

Prenez chaque série de **Bateaux** portant le même nom et conservez un Bateau au hasard par série.

Le nombre de Bateaux utilisés dépend du nombre de joueurs.

Placez les **Cabines** à côté de la zone de jeu.

Créez trois piles de **Contrats** à côté de la zone de jeu.

Retournez une tuile de chaque pile et placez-la à côté face visible.

Les Contrats placés sur les Bateaux sont placés face cachée.

Placez les **Extensions** à côté de la zone de jeu.

Ajoutez les nouvelles **tuiles Village** aux autres tuiles de *Keyflower*.

Pour votre première partie avec *Keyflower - the Merchants*, il est conseillé d'appliquer la variante « A » : « Variante des Marchands ».



Keyflower - the Merchants ajoutent de nouveaux Bateaux, Cabines, Contrats et Extensions au jeu Keyflower.

Bateaux

Comme indiqué dans la section « Mise en place », les joueurs sont invités à tirer au hasard un Bateau par série de noms identiques, c'est-à-dire **Keyflower** ou **Keyflower II**, **Sea Bastion** ou **Sea Bastion II**, etc. Comme dans *Keyflower*, les Bateaux utilisés dépendent du nombre de joueurs, comme indiqué sur les tuiles.



Les Bateaux dans *Keyflower - the Merchants* proposent de nouveaux éléments que l'on ne trouvait pas sur les Bateaux de *Keyflower*, comme les Cabines, les Contrats face cachée, l'Or et les Ouvriers verts.

Quand les joueurs récupèrent le contenu des Bateaux choisis en fin de **printemps**, **été** et **automne**, ils placent les Cabines et l'Or sur leur tuile Maison, alors que les Contrats face cachée et les Ouvriers verts vont derrière leur paravent.

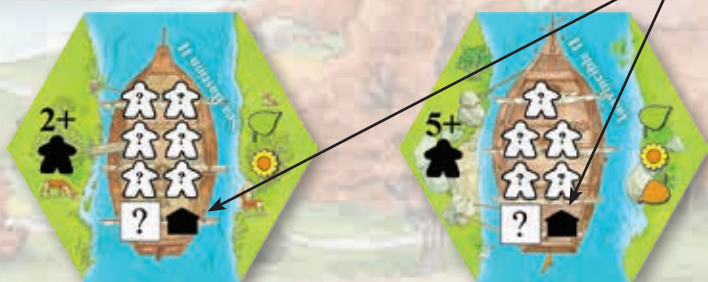
Notez bien que le joueur qui choisit le Bateau **Sea Bastion II** à l'**automne** remplace ce Bateau par un autre pour l'hiver à venir.

Quand les joueurs remportent des Bateaux en **hiver**, ils les ajoutent à leur village pour en tirer des bénéfices.

Tous les Bateaux sont décrits de manière détaillée en page 10.

Cabines

Les Cabines sont représentées par des maisons noires en bois. Elles sont obtenues via le Bateau **Sea Bastion II** et, s'il y a 5 ou 6 joueurs, via le Bateau **Invincible II**, à la fin des saisons **printemps**, **été** et **automne**.



Les Cabines sont placées sur la tuile Maison des joueurs. Une fois placée, une Cabine est considérée comme un symbole d'amélioration supplémentaire sur la tuile de Maison, lequel devient disponible pour tout joueur qui utilise la tuile comme d'habitude. La présence d'une Cabine n'empêche pas que la tuile soit améliorée par une Extension ou l'inverse.

Si un joueur récupère le **Bateau 2b** (Boat 2b) alors la capacité d'amélioration de ses Cabines est doublée. Les Cabines ne rapportent pas directement des points, mais elles y contribuent au travers du nombre de symboles d'amélioration possédés par le joueur qui a le Bateau **Invincible II**. Si un joueur possède en même temps les **Bateau 2b** (Boat 2b) et Bateau **Invincible II** alors les points marqués pour les Cabines et les symboles d'amélioration à la fin de la partie sont également doublés.

Une Cabine n'a aucun effet sur la capacité de transport d'un joueur.

Un joueur peut posséder plusieurs Cabines. Toutes les Cabines doivent être construites sur la tuile Maison d'un joueur.

Bateaux

Prenez chaque série de **Bateaux** portant le même nom et conservez un Bateau au hasard par série.

Le nombre de Bateaux utilisés dépend du nombre de joueurs.

Les Cabines et l'Or reçus depuis les Bateaux sont placés sur la tuile Maison des joueurs. Les Contrats et les Ouvriers verts vont derrière l'écran Maison.

Cabines

Les Cabines sont obtenues via des Bateaux.

Les Cabines sont placées sur la tuile Maison des joueurs et sont considérées comme un symbole d'amélioration supplémentaire.

Un joueur peut construire plusieurs Cabines sur sa tuile Maison.

Contrats

Récupérer des Contrats

Les Contrats peuvent être obtenus grâce aux Bateaux **Sea Breese II** et **White Wind II** ou aux tuiles **Analyste** (Assayer) dans printemps, **Comptable** (Bookkeeper) dans été et **Marchand** (Merchant) dans automne.



Les Contrats placés sur les Bateaux **Sea Breese II** et **White Wind II** sont placés **face cachée**. Quand ils sont pris sur les Bateaux à la fin du printemps, de l'été et de l'automne, ils sont placés derrière l'écran Maison des joueurs (de la même manière que les jetons Compétence) et ne sont pas révélés aux autres joueurs.

Si un joueur récupère un Contrat grâce à la tuile **Analyste** (Assayer), **Comptable** (Bookkeeper) ou **Marchand** (Merchant), le joueur choisit l'une des trois tuiles face visible ou l'une des piles face cachée. Si un joueur choisit une tuile face cachée, il n'a pas à la révéler aux autres joueurs. Si une tuile face visible est choisie, elle est remplacée immédiatement par une autre issue d'une pile face cachée afin qu'il y ait toujours trois Contrats face visible disponibles. Le Contrat choisi est placé derrière l'écran Maison du joueur.

A la fin du **printemps**, de l'**été** et de l'**automne**, défaussez les trois tuiles face visible et remplacez-les par trois nouvelles tuiles issues des piles face cachée. (Si, pour une raison ou pour une autre, on oublie de défausser ces tuiles, celles-ci resteront en place jusqu'à la fin de la saison en cours).

Si, à tout moment dans la partie, les trois piles face cachée sont épuisées, mélangez les tuiles défaussées pour obtenir trois nouvelles piles face cachée.

Remplir des Contrats


Tous les Contrats sont différents et requièrent un certain nombre d'éléments parmi les suivants : Ouvriers, Ressources, jetons Compétence, marqueur de premier joueur. A la fin de la partie, si un joueur possède des éléments représentés sur un de ses Contrats, il peut les affecter à celui-ci pour le remplir. Notez bien que, comme d'habitude, chaque élément ne peut servir qu'une seule fois (pour un Contrat ou pour marquer des points sur une tuile) et ne peut donc pas être comptabilisé plusieurs fois.

Chaque Contrat rempli rapporte 7 points à la fin de la partie. Les Contrats **ne peuvent** pas être remplis plusieurs fois en affectant plusieurs séries d'éléments requis. Si un joueur obtient le Bateau **White Wind II**, chaque Contrat qu'il remplit lui rapporte 10 points au lieu de 7. Si un joueur obtient la tuile **Muletier** (Muleteer) alors chaque Contrat **non rempli** que le joueur possédera encore lui rapportera 3 points.

Echanger un Contrat contre un de ses éléments

Un joueur peut, à n'importe quel moment durant son tour, **échanger un Contrat** contre l'un des éléments « spécifiques » encore disponible représenté sur le Contrat. Cependant, il ne peut pas échanger le Contrat contre un élément représenté en blanc sur la tuile, celui-ci signifiant « n'importe lequel » (Ouvriers, jetons Compétence ou Ressources). Procéder à cet échange est une action « gratuite » et ne compte donc pas comme l'action du joueur à ce tour. Si la tuile de Contrat est échangée contre une Ressource, alors celle-ci est placée sur la tuile Maison du joueur. Si la tuile de Contrat est échangée contre un Ouvrier ou un jeton Compétence, l'élément obtenu est placé derrière l'écran Maison du joueur.

Notez bien que le Contrat qui requiert le **pion violet premier** joueur peut être échangé contre n'importe quel élément que ce pion premier joueur peut remplacer habituellement. Cependant ce contrat ne peut en aucun cas être échangé contre le pion premier joueur lui-même.

 S'il est échangé contre un animal de *Keyflower – the Farmers*, ce dernier doit être sur la tuile Maison du joueur. Pour marquer des points avec ce Contrat à la fin de la partie, le joueur doit avoir récupéré pion de premier joueur et l'avoir affecté à ce Contrat.



Un Contrat qui a été échangé est défaussé, face visible, sur la pile de défausse des Contrats.

Contrats

Récupérer des Contrats

Les Contrats sont placés **face cachée** sur les Bateaux. Quand ils sont pris depuis les Bateaux, ils sont placés derrière l'écran Maison des joueurs.

Si un joueur récupère un Contrat grâce à une tuile Village, il peut choisir une tuile face visible ou face cachée.

A la fin du **printemps**, de l'**été** et de l'**automne**, défaussez les trois tuiles face visible et remplacez-les par trois nouvelles tuiles.

Remplir des Contrats

A la fin de la partie, si un joueur dispose des éléments représentés sur un Contrat, il peut les lui affecter pour le remplir.

Chaque Contrat rempli rapporte 7 points.

Chaque Contrat ne peut être rempli qu'une seule fois.

Echanger un Contrat contre un de ses éléments

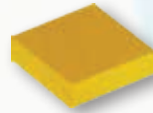
Un joueur peut échanger un Contrat contre l'un des éléments « spécifiques » représenté sur la tuile. Il n'est pas possible d'obtenir un élément représenté en blanc par un échange de ce type.

Placez les Contrats échangés sur la pile de défausse.

Extensions

Obtenir des Extensions

Les Extensions sont représentées par des pièces carrées en bois et permettent d'améliorer une seconde fois une tuile qui a déjà été améliorée.



Une Extension peut s'obtenir en plaçant un ou des Ouvrier(s) sur une tuile où se trouve un symbole d'amélioration comme la tuile Maison et celles de transport, par exemple l'**Ecurie** (Stable) et le **Fabricant de chariots** (Wainwright), ou en



utilisant une Cabine (puisque celles-ci sont considérées comme des symboles d'amélioration). Chaque symbole d'amélioration peut être utilisé une seule fois par tour, soit pour améliorer une tuile, soit pour ajouter une Extension. Un symbole d'amélioration **ne peut pas** être utilisé **en même temps** pour améliorer une tuile et pour ajouter une Extension.

Une Extension doit être placée sur une tuile Village **déjà améliorée** du joueur. Seule une Extension précise peut être placée sur une tuile particulière. Une Extension ne peut jamais être retirée, remplacée ou changée de place. Il est conseillé de placer l'Extension avec l'autocollant face cachée sur les tuiles.



Chaque Extension a un coût différent, indiqué sur l'autocollant de la pièce concernée. Le coût d'une Extension doit être payée au moment où elle est acquise et ajoutée à une tuile Village. Ce coût s'ajoute au placement d'un ou d'Ouvrier(s) sur la tuile avec le symbole d'amélioration. Si le coût inclut des Ressources, celles-ci doivent être transportées jusqu'à la tuile Village où l'Extension envisage d'être placée. Si le coût nécessite des jetons Compétence ou des Ouvriers, ceux-ci sont pris derrière l'écran Maison du joueur.



Les Ouvriers qui ont déjà été joués dans le village du joueur durant cette saison ne peuvent pas servir pour payer le coût de l'Extension, cependant les Ouvriers perdants aux enchères de tuiles peuvent l'être. (Notez bien que les Ouvriers perdants d'une enchère ne peuvent pas être séparés. Donc, si le coût de l'Extension est inférieur en nombre d'Ouvriers, un joueur peut quand même payer plus d'Ouvriers que le nombre requis pour acquérir l'Extension).

Si un joueur possède le **Bateau 3a** (Boat 3a) alors, quand il acquiert une Extension qui nécessite une Ressource, il peut payer avec n'importe quelle Ressource.

Respecter les couleurs

S'il y a déjà des Ouvriers sur la tuile, alors l'Extension doit être de la même couleur que ces ouvriers.

Une fois qu'une Extension a été placée sur une tuile, seuls des Ouvriers de la même couleur peuvent être placés sur cette tuile pour le reste de la partie. (Notez qu'un joueur qui possède le **Bateau 4b** (Boat 4b) peut ignorer cette restriction et continuer à placer n'importe quelle couleur d'Ouvriers quand il utilise une tuile améliorée par une Extension. Si le joueur place une couleur différente d'Ouvriers, il les couche sur la tuile pour faciliter leur repérage.)

Marquer des points avec les Extensions



L'effet d'une Extension est de doubler la valeur des **points fixes** inscrits en haut à droite du cadre. Notez que les Extensions ne doublent les points d'aucune autre tuile, ainsi des bâtiments comme la **Grange** (Barn) ne reçoivent pas de points additionnels.

Notez que le Bateau **Flipper II** permet de placer une Extension gratuitement, même si les autres contraintes doivent être respectées, comme le fait que la tuile doive déjà être améliorée. Cela veut dire que le Bateau **Flipper II** ne peut pas permettre d'améliorer des tuiles hiver puisque celles-ci ne peuvent pas avoir été déjà améliorées.



Extensions

Obtenir des Extensions

Les Extensions permettent d'améliorer une tuile une seconde fois.

Une Extension peut être obtenue en plaçant un ou des Ouvrier(s) sur une tuile avec un symbole d'amélioration.

Une Extension doit être placée sur une tuile déjà améliorée.

Le coût de l'Extension doit être payé au moment où elle est acquise et placée sur une tuile Village.

Si le coût inclut des Ressources, celles-ci doivent être payées depuis la tuile Village qui reçoit l'Extension.

Respecter les couleurs

S'il y a déjà des Ouvriers sur la tuile, alors l'Extension doit être de la même couleur.

Une fois qu'une Extension a été placée, seuls des Ouvriers de la même couleur peuvent être placés sur cette tuile.

Marquer des points avec les Extensions

Une Extension double les **points fixes** d'une tuile Village.

Précisions sur les règles


La section suivante ne présente pas de nouvelles règles mais clarifie certains points de *Keyflower* et *Keyflower – the Farmers* en détaillant comment ils interagissent avec *Keyflower - the Merchants*.

Début de saison

Quand des jetons Compétence sont placés sur les Bateaux, ils sont placés face visible afin que le type de Compétence soit connu. A l'inverse, les Contrats sont placés face cachée.

En **hiver** chaque joueur sélectionne une ou plusieurs tuiles hiver pour être mises aux enchères parmi celles reçues en début de partie. (Il n'y aucune restriction quant au nombre de tuiles Hiver que chaque joueur choisit de mettre au enchères.)

Fin de saison

 Si vous jouez avec *Keyflower – the Farmers*, la phase de reproduction des animaux se déroule avant que les tuiles nouvellement acquises soient placées. Il est donc possible de faire se reproduire des animaux placés dans deux prés différents même si la tuile qui sera placée juste après va relier les deux prés ensemble.

Enchères

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

Le tour d'un joueur peut consister en l'ajout de davantage d'Ouvriers sur une enchère existante. Ils peuvent être aussi bien placés sur une enchère qui était gagnante pour la confirmer, ou perdante, mais uniquement s'ils créent alors une enchère gagnante.



Les Ouvriers qui ont été surenchérés peuvent être utilisés soit ailleurs sur une autre enchère, soit pour activer une tuile Village, soit dans le sac pour payer le coût d'une Extension, soit comme échange. Cependant, ils doivent toujours être déplacés tous ensemble.






Tuiles de score en automne

Les tuiles **Grange** (Barn), **Forgeron** (Blacksmith), **Dépôt de Pierre** (Stone yard) et **Dépôt de Bois** / Timber yard ne rapportent des points que pour les Ressources qui ont été déplacées dessus pendant la partie. Cela veut dire que ni l'Or obtenu grâce au Bateau **Keyflower II** à la fin de la partie, ni le Blé converti en Or grâce au **Bateau 5b** (Boat 5b) de *Keyflower - les Fermiers*, ne peut être placé sur les tuiles de l'automne.



Fin de saison

Il est recommandé de suivre la procédure suivante à la fin de chaque saison. Les éléments marqués du  s'appliquent uniquement si l'extension *Keyflower – the Farmers* est également utilisée. Les éléments marqués du  s'appliquent uniquement si l'extension *Keyflower – the Merchants* est utilisée.

1. Tous les Ouvriers composant une enchère perdante sont rendus à leur propriétaire.
2. Les tuiles Village sans enchère sont défaussées.
3. Le premier joueur revendique toutes les tuiles Village qu'il a remportées, puis les autres joueurs font de même en sens horaire. Les Ouvriers des enchères gagnantes sont replacés dans le sac. Les Ouvriers présents sur les tuiles Village remportées sont placés derrière l'écran Maison du joueur vainqueur de l'enchère.
4. Les joueurs récupèrent les Ouvriers placés sur les tuiles de leur propre village et les mettent derrière leur paravent.
5. Les tuiles Ordre du tour et Bateaux sont gérées dans l'ordre. Les Ouvriers, les jetons Compétence et les  Contrats sont placés derrière l'écran Maison des joueurs. Les Ressources et les  Cabines sont placées sur la tuile Maison des joueurs.
6. Si un joueur possède le **Bateau 1** (Boat 1), donnant des Ouvriers, et/ou le  **Bateau 6** (Boat 6), donnant 2 Blés ou un Cochon et un Mouton, il les récupère et, selon le cas, affecte les animaux à un pré.
7.  Excepté en hiver, si deux animaux ou plus d'une même espèce (et d'aucune autre) se trouvent dans un même pré, alors ces animaux se reproduisent et le joueur peut ajouter un animal de la même espèce dans ce pré.
8. Les joueurs agrandissent leur village en plaçant les tuiles acquises.
9.  A la fin du **printemps**, de l'**été** et de l'**automne**, les tuiles de Contrats face visible sont défaussées et remplacées par trois nouvelles tuiles venant de la pioche.

Fin de saison


Récupérer les Ouvriers des enchères perdantes.

Défausser les tuiles sans enchère.


Récupérer les tuiles Village, *joueur par joueur*.

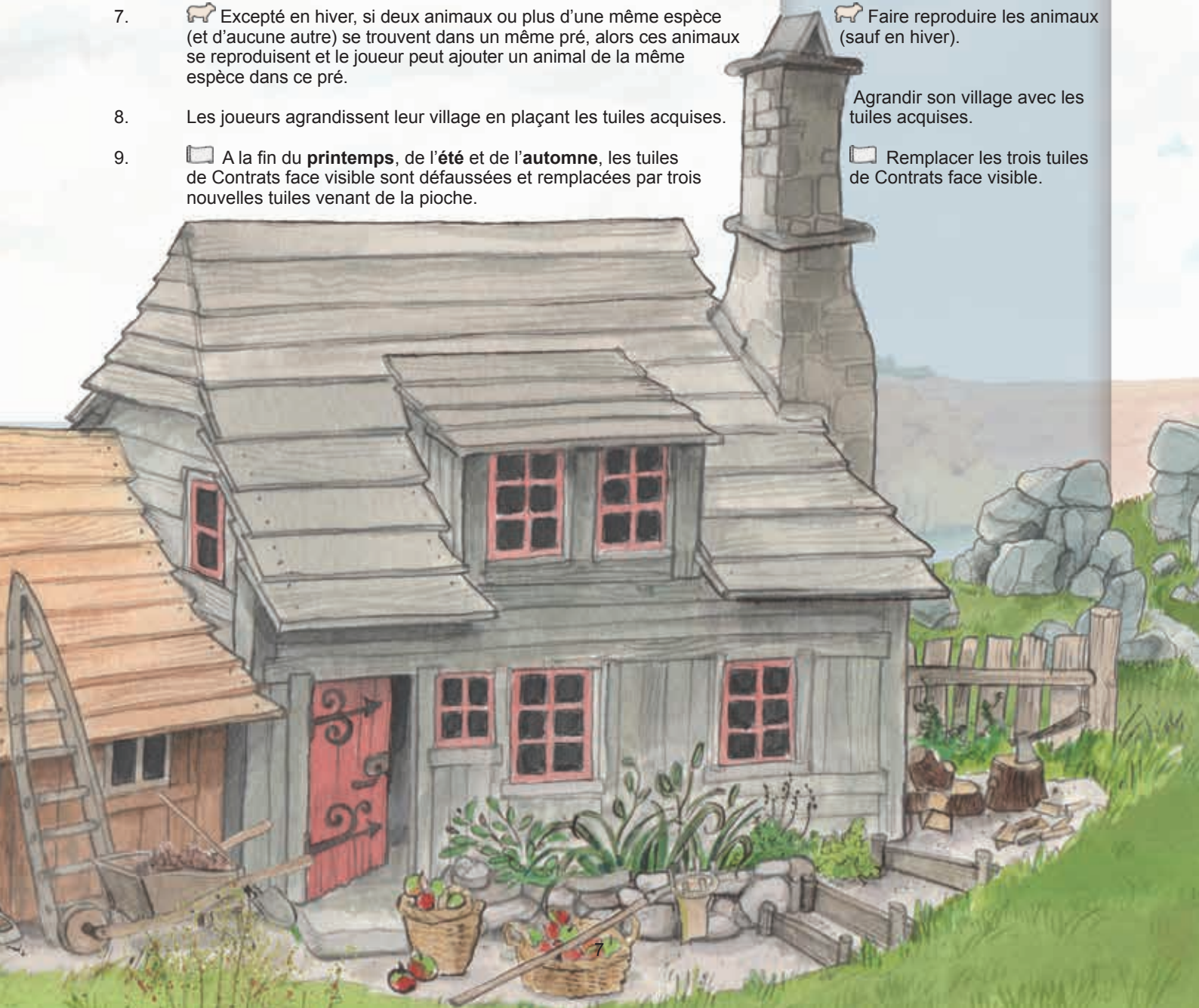
Récupérer les tuiles présentes sur son propre village.

Gérer les tuiles Ordre du tour et Bateaux.



 Faire reproduire les animaux (sauf en hiver).





Agrandir son village avec les tuiles acquises.

 Remplacer les trois tuiles de Contrats face visible.








Fin de la partie et décompte

À la fin de la partie, les joueurs marquent des points pour les éléments présents dans leur village et ceux placés derrière leur paravent. Pour éviter les confusions, il est conseillé de suivre l'ordre suivant pour le décompte. Les éléments marqués  ne sont décomptés qu'en cas d'utilisation de l'extension *Keyflower – the Farmers*. Ceux marqués du  ne sont décomptés qu'en cas d'utilisation de l'extension *Keyflower – the Merchants*. De manière générale, chaque élément ne peut être décompté qu'une seule fois (à l'exception de deux prés détaillés dans les règles de l'extension *Keyflower – the Farmers*).

Lors du décompte, le **pion violet premier joueur** peut être utilisé, par le joueur qui l'a remporté, comme : une Ressource (si possible, placée sur la tuile **Grange** (Barn), **Forgeron** (Blacksmith), **Dépôt de Pierre** (Stone yard) ou **Dépôt de Bois** (Timber yard)), un jeton Compétence, un Ouvrier de n'importe quelle couleur,  un animal (de n'importe quelle espèce et placé sur n'importe quel pré),  un Blé,  n'importe quel élément nécessaire pour réaliser un Contrat (et affecté à ce Contrat).  Le marqueur de premier joueur **ne peut pas** remplacer un Contrat, une Cabine ou une Extension.

Décompte final :

1. Marquez des points pour les **Ressources** placées, durant la partie, sur les tuiles : la **Grange** (Barn), le **Forgeron** (Blacksmith), le **Dépôt de Pierre** (Stone yard) et le **Dépôt de Bois** (Timber yard). (Les Ressources ne peuvent pas être déplacées sur les tuiles automne à la fin de la partie, à l'exception du pion premier joueur s'il est considéré comme une Ressource). Mettez ensuite les Ressources à l'écart pour éviter de les comptabiliser une seconde fois.
2.  Marquez des points pour les **Moutons** qui ont été placés sur la tuile **Abri des Moutons** (Sheep shelter) durant la partie. (Les Moutons ne peuvent pas être déplacés sur cette tuile à la fin de la partie.) Si le joueur possède également le **Tisserand** (Weaver), alors il peut décider de ne pas comptabiliser un Mouton de l'**Abri des Moutons** (Sheep shelter), et de le laisser dans le pré pour marquer des points avec le **Tisserand** (Weaver). Mettez ensuite les Moutons à l'écart pour éviter de les comptabiliser deux fois.
3.  Marquez des points pour chaque **Pré** qui contient un ou plusieurs **animaux** comme suit : un pré contenant un ou plusieurs Moutons rapporte 1 point, un ou plusieurs Cochons 2 points et une ou plusieurs Vaches 3 points. Des points supplémentaires sont marqués si un joueur possède les tuiles hiver **Tisserand** (Weaver), **Champ de truffes** (Truffle orchard) ou **Laiterie** (Dairy). Les animaux ne peuvent pas être déplacés en fin de partie.
4. Si un joueur a le Bateau **Flipper** alors il peut améliorer une tuile de son village. Si un joueur a le Bateau **Flipper II** alors il reçoit une Extension de son choix qu'il peut placer sur n'importe quelle tuile Village qui n'en contient pas. Dans un cas comme dans l'autre, aucun coût n'est à payer par le joueur.
5. Marquez des points pour les tuiles de Village et Bateaux avec des **points fixes** indiqués en haut à droite du cadre.
6.  Marquez des points pour les **Extensions**, à partir des points fixes indiqués sur les tuiles de village améliorées où elles ont été placées.
7. **Affectez** les Ouvriers, les jetons Compétence, les Ressources résiduelles et le pion violet premier joueur (s'il n'a pas encore été affecté ailleurs) aux tuiles hiver restantes, aux tuiles Bateau et  aux Contrats comme souhaité.
8.  Marquez 7 points par **Contrat** réalisé (ou 10 points pour le joueur qui possède le Bateau **White Wind II**).
9. Marquez des points pour les **tuiles hiver** restantes.
10. Marquez des points pour les **tuiles Bateau** restantes. (N'oubliez pas que le maximum de points que l'on peut marquer avec le Bateau **Sea Breeze** est 32 points, même si le joueur a plus de 5 tuiles avec de l'eau connectées à sa tuile Maison.)
11. Marquez des points pour les tuiles **Ordre du tour**, à raison d'un point pour chaque tuile adjacente.
12. Marquez un point pour chaque Ressource **Or** (à moins qu'elles aient déjà été marquées, comme, par exemple, au point 9 avec le **Joillier** (Jeweller)).

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

Fin de la partie et décompte



Marquez des points pour les **Ressources** placées sur les tuiles automne.

Marquez des points pour les Moutons placés sur la tuile **Abri des Moutons** (Sheep shelter).

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

Si un joueur a le Bateau **Flipper**, il peut améliorer une tuile. Si un joueur a le Bateau **Flipper II**, il peut ajouter une Extension.

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

Marquez des points pour les **Extensions**.

Marquez des points pour chaque **Contrat** réalisé.

Marquez des points pour les **tuiles hiver** restantes.

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



















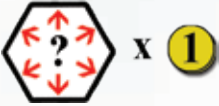


Marquez des points pour les tuiles **Ordre du tour**.

Marquez 1 point pour chaque Ressource **Or**.

Le joueur avec le plus de points est le **vainqueur**.



Feuille de score

		 #	1	2	3	4	5	6
1		  x 						
2		 x 						
3								
4			-	-	-	-	-	-
5								
6								
7			-	-	-	-	-	-
8								
9								
10								
11		 x 						
12								
=								

Détails des Tuiles Village

Tuiles Bateau

Chaque joueur recevra une tuile Bateau à la fin de l'hiver, avec les particularités suivantes pour *Keyflower - the Merchants* :



Keyflower II (2 joueurs et +). Trois Ressources d'Or, qui sont placées sur la tuile Maison du joueur. Cet Or ne peut pas être déplacé sur les tuiles d'automne (la **Grange** (Barn), le **Forgeron** (Blacksmith), le **Dépôt de Pierre** (Stone yard) et le **Dépôt de Bois** (Timber yard)) puisque les Ressources de ces tuiles doivent s'y trouver avant la fin de la partie. Cependant, cet Or peut être affecté aux tuiles hiver, pour remplir des Contrats ou simplement être utilisé pour marquer des points classiques.



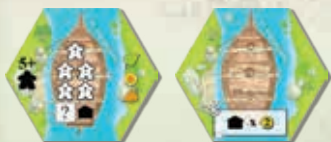
Sea Bastion II (2+). A la fin de l'automne, un joueur qui remporte le Bateau **Sea Bastion II** doit choisir un autre Bateau, non utilisé dans cette partie, pour le remplacer pour la saison d'hiver à venir. Cela permet au joueur de faire entrer en jeu son Bateau favori en prévision de l'hiver. Si le Bateau choisi provient de la boîte de *Keyflower* alors référez-vous aux règles de *Keyflower* pour cette tuile.



Sea Breese II (3+). 2 points pour chaque tuile hiver que le joueur possède dans son village à la fin de la partie. (Notez que les tuiles **Ordre du tour** et **Bateau ne sont pas comptés** comme des tuiles hiver.)



Flipper II (4+). Le joueur reçoit une Extension de son choix, qui peut être placée sur n'importe laquelle de ses tuiles améliorées qui n'a pas encore d'Extension. Comme d'habitude, son effet est de doubler la valeur des points de cette tuile. Le joueur n'a pas besoin de payer le coût de l'Extension indiqué dessus. S'il ne reste aucune Extension alors le joueur n'en reçoit pas. A l'inverse, si le joueur n'a aucune tuile améliorée ne contenant pas d'Extension, il ne peut pas la placer non plus. Les tuiles hiver, comme la **Keythedral**, ne peuvent pas être améliorées et donc ne peuvent accueillir aucune Extension. Notez que, à la fin de la partie, les Ouvriers posés dans les villages sont récupérés avant que les bonus des tuiles Bateau d'hiver soient comptabilisés, ce qui permet de ne pas tenir compte de la correspondance des couleurs d'Ouvriers sur les tuiles à la fin de l'hiver.



Invincible II (5+). 2 points pour chaque symbole d'amélioration du joueur. Il faut tenir compte des symboles des tuiles, comme par exemple ceux des tuiles de *Keyflower* : **Maréchal-Ferrant** (Farrier), **Maison** (Home), **Ecurie** (Stable) et **Fabricant de chariots** (Wainwright), mais aussi toutes les Cabines que le joueur a construites. Notez que ce total peut être doublé, dans le cas où le joueur a aussi obtenu le **Bateau 2b** (Boat 2b).



White Wind II (6). 10 points (au lieu des 7 points habituels) pour chaque Contrat réalisé par le joueur à la fin de la partie.

Tuiles Village

Tuile Printemps



Analyste (Assayer). Si cette tuile n'est pas améliorée, le joueur qui place un Ouvrier dessus récupère l'un des éléments suivants s'il en reste : un Contrat ou une Ressource de Fer ou de Pierre. Si la tuile a été améliorée, le joueur empoche un Contrat et une Ressource de Fer et de Pierre. Le Contrat est placé derrière l'écran Maison du joueur. Les Ressources sont placées sur la tuile **Analyste** (Assayer). Toute Ressource récupérée sur la tuile du village d'un autre joueur ou de la zone d'enchères est placée sur la tuile Maison du joueur.

Tuile été



Comptable (Bookkeeper). Si cette tuile n'est pas améliorée, le joueur qui place un Ouvrier dessus récupère soit un Contrat soit un jeton Compétence, s'il en reste. Si cette tuile a été améliorée, il empoche un Contrat et un jeton Compétence. Le joueur a le droit de regarder le jeton Compétence pioché avant de décider quel Contrat prendre. Le Contrat et/ou le jeton Compétence sont placés derrière l'écran Maison du joueur.

Tuile automne



Marchand (Merchant). Si cette tuile n'est pas améliorée, le joueur qui place un Ouvrier dessus récupère un Contrat qu'il place derrière son paravent. Si cette tuile a été améliorée, le joueur peut prendre deux Contrats. Si le joueur choisit un Contrat face cachée, il peut le regarder avant de prendre le deuxième. Si le joueur choisit un Contrat face visible, il procède au remplacement de celui-ci avant de prendre le deuxième.

Tuiles hiver



Artisan (Artisan). Le joueur marque 2 points par tuile améliorée de son village en fin de partie.



Maçon (Builder). Le joueur marque 3 points par Extension qu'il a dans son village en fin de partie.



Muletier (Muleteer). Le joueur marque 3 points par Contrat incomplet qu'il a en fin de partie.

Variantes

A. La variante des Marchands.

Quand vous sélectionnez les tuiles Bateau, choisissez uniquement les tuiles issues de *Keyflower - the Merchants*.

Au **printemps**, **été** et **automne**, jouez avec toutes les tuiles issues de *Keyflower - the Merchants*, plus le nombre de tuiles manquantes issues du jeu de base *Keyflower* afin d'obtenir le nombre requis de tuiles pour chaque saison.

Quand les tuiles **hiver** sont distribuées, prenez les trois tuiles Village hiver de *Keyflower - the Merchants*, et ajoutez suffisamment de tuiles du jeu de base *Keyflower* pour atteindre le nombre requis de tuiles, puis distribuez-les comme d'habitude.

B. La variante "Expert".

Les Ouvriers que les joueurs reçoivent en début de partie sont placés derrière leur écran Maison, tout comme ceux piochés dans le sac, comme par exemple après avoir activé la **Brasserie** (Alehouse), le **Brasseur** (Brewer), l'**Auberge** (Inn) ou la **Taverne** (Tavern). Tous les autres Ouvriers obtenus grâce : aux Bateaux, aux enchères perdues, ceux présents dans le village d'un joueur à la fin d'une saison ou les Ouvriers verts (non piochés dans le sac) sont placés **devant** l'écran Maison du joueur. Les jetons Compétence, le Blé et les Contrats sont également placés devant l'écran Maison du joueur. Les jetons Compétence et les Contrats peuvent être conservés face cachée s'ils ont été obtenus face cachée. Ces modifications amènent davantage de challenges et rendent le jeu plus intense mais doivent être acceptées par tous les joueurs.

C. La variante pour joueurs de niveaux différents.

Si les joueurs sont d'un niveau différent, le joueur le moins habitué peut être avantagé en recevant un Ouvrier vert au début de la partie, en plus de ses huit Ouvriers habituels.



Remerciements

Auteurs : **Sebastian Bleasdale** et **Richard Breese**.

Illustratrice : **Juliet Breese**.

Graphismes : **Jasmin Borowski**, **Jo Breese**,
Richard Breese et **Hattie Throssell**.

Réalisation : **Richard Breese**.

Traduction hollandaise : **Marie-José** et **Ronald van Lent**.

Traduction française : **Ludovic Gimet**.

Traduction allemande : **Ferdinand Köther**.

Les auteurs souhaitent remercier les personnes suivantes pour leur aide dans le projet *Keyflower* et, pour certains, pour avoir testé l'extension *Keyflower - the Merchants* :

Jonathan Badger, Tony Boydell (qui a également trouvé le nom '*Keyflower*'), Jenny Bradbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Mark Chessher, Roy Cross, Peter Duckworth, Caroline Elliott, Andreas Frank, John Gilmour, Paul Grogan, Andrew Harding, Richard Harris, Mikko Heikelä, Alan How, Mike Hutton, Martin Leathwood, Paul Mansfield, Alan Paull, Charlie Paull, Simmy Peerutin, Matthew Reid, Tony Ross, Mike Ruffhead, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Ian Vincent, Ian Wilson et Matthew Woodcraft.

Réédité en octobre 2017 par :

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



Remerciements tout particuliers à Hans im Glück qui nous a autorisés à utiliser ses Ouvriers de *Carcassonne* (connus sous le nom de 'meeple' ou 'keyple') et ses Cochons, ainsi qu'à Lookout Games qui nous a gentiment donné l'autorisation d'utiliser ses Vaches et ses Moutons d'*Agricola*.

Même si les fabricants ont fait tous leurs efforts possibles pour que votre boîte de *Keyflower - the Merchants* soit complète et en parfait état, le nombre important d'éléments fait que parfois des erreurs surviennent. Si tel était le cas, merci de contacter :

Co-éditeur :

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



info@hutter-trade.com
ou de vous rendre sur le site
www.hutter-trade.com

