Key Flow

Spielübersicht

Das Spiel *Key Flow* wird über vier Jahreszeiten (Spielrunden) gespielt: Frühjahr, Sommer, Herbst und Winter.

Zu Spielbeginn besteht das Dorf jedes Spielers nur aus seiner **Hofkarte**. Jeder Spieler erhält eine Anzahl Winterkarten (die er bis zum Spielende geheim hält) und Frühjahrskarten als Handkarten. Jeder wählt dann eine seiner Frühjahrskarten, die er behält, und gibt die anderen an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis alle Frühjahrskarten vergeben sind.

Es gibt zwei Haupttypen von Karten: Dorfkarten und Keyplekarten.

Dorfkarten zeigen entweder eine Straße oder einen Fluss. Wenn eine Straße darauf abgebildet ist, wird die 'Karte in die obere Reihe gelegt, das ist die Reihe mit der Hofkarte. Wenn ein Fluss darauf abgebildet ist, wird die Karte in die untere Reihe gelegt, um eine halbe Kartenbreite versetzt.

Keyplekarten werden oberhalb der oberen Dorfkarten abgelegt *(s. Abb. unten)*, und zwar entweder im eigenen Dorf oder in einem benachbarten Dorf, um Ressourcen oder Aktionen zu gewinnen. Die Gebäude in der oberen Dorfkartenreihe können Gold, Eisen, Stein, Holz, Fertigkeitsplättchen, Keyplemarker und Gelegenheiten zum Transport und/oder zur Aufwertung von Gebäuden produzieren.

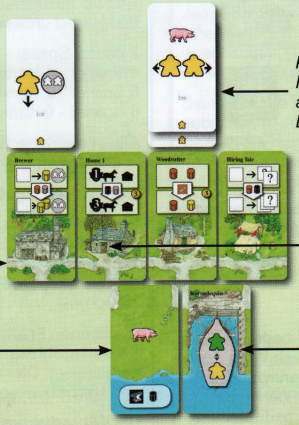
Die Spieler erhalten und wählen weitere Karten im Sommer und Herbst. Im Sommer können die Karten auch Schiffe enthalten, die ihrem Besitzer einzigartige Fähigkeiten verleihen. Im Herbst können die Karten Lagergebäude enthalten, die den Transport von Ressourcen auf diese Karten verlangen.

Zum Ende des Herbstes wählt und spielt jeder Spieler eine der Winterkarten, die er zu Spielbeginn erhalten hatte. Die übrigen Winterkarten werden den im Winter auszuteilenden und auszuwählenden Karten hinzugefügt. Alle Winter-Dorfkarten verschaffen verschiedene Möglichkeiten, Siegpunkte zu gewinnen.

Während des Spiels können die Spieler Waren transportieren, um Gebäude aufzuwerten und sie produktiver zu machen oder um zusätzliche Siegpunkte zu gewinnen. Sie können Keyplemarker erhalten, um die Anzahl ihrer Keyples auf den Keyplekarten aufzustocken oder um zusätzliche Spielzüge zum Ende einer Jahreszeit zu erhalten.

Die einzige und gesamte Wertung von *Key Flow* findet zum Ende des Winters statt. Die Spieler erhalten auf vielfältige Weise Siegpunkte (SP) durch ihre Dorfkarten, durch aufgewertete Gebäude und durch die Ansammlung von Gold. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Abbildung - das Dorf eines Spielers im Sommer.



Keyplekarten sorgen für Ressourcen oder Aktionen aus der Reihe der oberen Dorfkarten.

Die Karten der oberen Dorfreihe sind durch Straßen verbunden.

Hofkarte.

Die Karten der unteren Dorfreihe zeigen den Fluss und sind um eine halbe Kartenbreite versetzt.

Schiffkarte.

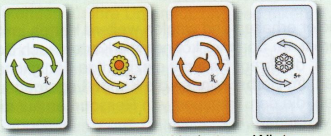
Spielmaterial

Karten:

6 **Hofkarten**.

6 **Speicherkarten**.

186 **Jahreszeitenkarten** (36 Frühjahrs-, 42 Sommer-, 48 Herbst- und 60 Winterkarten).



Frühjahr Sommer Herbst Winter

Ressourcenmarker:

180 achteckige **Holzmarker:**

40 Eisen, 40 Holz, 40 Stein und

60 Gold, das immer als Ersatz für eine der oben aufgeführten Ressourcenarten genutzt werden kann und am Spielende je 1 Siegpunkt wert ist.

Ein weißes Ressourcensymbol bedeutet eine beliebige Ressource nach Wahl des Spielers.

Plättchen:

12 **Ressourcen-Multiplikatorplättchen** – diese werden anstelle von 6 Ressourcenmarkern benutzt, falls es einmal nicht mehr genügend geben sollte.

51 **Keypleplättchen**

45 **Aufwertungsplättchen**

45 **einseitige Fertigkeitsplättchen**:

15 Ambosse 15 Spitzhacken 15 Sägen Rückseite

9 **doppelseitige Fertigkeitsplättchen**: 3 Ambosse, 3 Spitzhacken und 3 Sägen. (Diese werden benutzt, wenn man einen bestimmten Typ Fertigkeitsplättchen durch eine Dorfkarte erhält.)

Ein weißes Fertigkeitsplättchensymbol bedeutet ein Fertigkeitsplättchen beliebigen Typs nach Wahl des Spielers. Ein weißes Fertigkeitsplättchensymbol mit „=" bedeutet Fertigkeitsplättchen desselben Typs. Ein weißes Fertigkeitsplättchen mit „?" bedeutet ein zufällig gezogenes Fertigkeitsplättchen.

Spielvorbereitung

Folgende Spielkomponenten werden in bequemer Reichweite aller Spieler bereitgelegt (am besten in der Mitte der Spielfläche).

Ressourcenmarker

Keypleplättchen

Aufwertungsplättchen

Einseitige Fertigkeitsplättchen (verdeckt und gut gemischt)

Doppelseitige Fertigkeitsplättchen

Nach den Symbolen der Kartenrückseiten werden die **Karten** in 6 Stapel sortiert: Hof-, Speicher- und die vier Jahreszeitenstapel Frühjahr, Sommer, Herbst und Winter *(s. Abb. links)*.

Sortieren der Jahreszeitenkarten

Die Jahreszeitenkarten haben entweder den Buchstaben K auf der Rückseite oder die Angabe einer Spieleranzahl von „2+" bis „6+". Die K-Karten und die mit Angabe einer Spieleranzahl werden auseinandersortiert.

K-Karten. *Die Angabe einer Spieleranzahl.*

Mit den Karten jeder Jahreszeit wird dann wie folgt verfahren:

K-Karten

Die K-Karten werden gemischt. Je nach Spieleranzahl wird ein bestimmte Anzahl K-Karten für Frühjahr, Sommer und Herbst unbesehen in die Spielschachtel zurückgelegt.

2 oder 3 Spieler - 6 Karten
4 Spieler - 4 Karten
5 Spieler - 2 Karten
6 Spieler - 0 Karten

Alle in die Schachtel zurückgelegten K-Karten werden in dieser Partie nicht benötigt.

Karten mit Angabe einer Spieleranzahl

Es werden die Karten in die Spielschachtel zurückgelegt, die eine höhere Zahl zeigen als Spieler teilnehmen (falls zutreffend). Z. B. werden in einem Spiel mit 4 Spielern alle mit „5+" und „6+" markierten Karten in die Spielschachtel zurückgelegt.

Die übrigen **Frühjahrskarten** K und die mit Angabe einer Spieleranzahl werden gemischt und als Frühjahrsstapel bereitgelegt. Dieser Vorgang wird mit den **Sommer-** und **Herbstkarten** wiederholt.

Die **Winterkarten** K werden gemischt und gestapelt.

Die mit **Angabe einer Spieleranzahl markierten Winterkarten** werden gemischt und separat gestapelt.

Nun sollten 5 Stapel bereitliegen: Je einer für Frühjahr, Sommer, Herbst, die K-Winterkarten und die mit Angabe einer Spieleranzahl markierten Winterkarten.

Spielvorbereitung

Karten verteilen

Jeder Spieler erhält folgende Karten:

1 **Hofkarte,** die jeder Spieler offen vor sich ablegt. Übrige Hofkarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

1 **Speicherkarte**. Diese wird separat beiseitegelegt. Im Laufe des Spiels werden benutzte Karten unter die Speicherkarte gelegt.

6 **Frühjahrskarten** (8 im Spiel mit 2 Spielern). Das sind alle nicht in die Spielschachtel zurückgelegten Karten und die anfänglichen Handkarten jedes Spielers. Jeder Spieler darf sich seine Handkarten anschauen. Hinweis: Es spielt keine Rolle, dass die Kartenrückseiten einige Informationen darüber geben, welche Kartenmischung jeder Spieler hat.

5 **Winterkarten** (oder 7 -Karten im Spiel mit 2 Spielern). Unbenutzte Winterkarten werden unbesehen in die Spielschachtel zurückgelegt. Die Spieler dürfen sich ihre Winterkarten jederzeit ansehen, um ihre Strategie zu bilden oder zu überprüfen. Jeder Spieler legt seine Winterkarten als verdeckten Stapel neben seine Speicherkarte.

Der Sommer-, Herbst- und der andere Winterkartenstapel werden an eine Seite der Spielfläche gelegt; sie werden erst später im Spiel gebraucht.

Das Spiel kann jetzt beginnen.

Spielübersicht

Das Spiel wird über vier Jahreszeiten (Spielrunden) gespielt: Frühjahr, Sommer, Herbst und Winter. Die Phasen 1 bis 4 finden in jeder Jahreszeit statt, die Phasen 5 und 6 aber nur einmalig am Ende des Herbstes (5. Phase) bzw. Ende des Winters (6. Phase).

1. Karten verteilen.
2. Karten draften und spielen.
3. Keypleplättchen benutzen.
4. Keyplekarten und -plättchen entfernen.
5. Am Ende des Herbstes wird der nahende Winter vorbereitet.
6. Am Ende des Winters findet die Schlusswertung statt.

1. Karten verteilen

Die Frühjahrskarten wurden bereits bei der *Spielvorbereitung* verteilt. Zu Beginn des Sommers, Herbstes und Winters werden die Karten des jeweiligen Stapels verdeckt an die Spieler ausgeteilt.

Bei 3 bis 6 Spielern erhält jeder Spieler 7 Karten im Sommer, 8 Karten im Herbst und 9 Karten im Winter. Bei 2 Spielern erhält jeder Spieler 9 Karten im Sommer, 10 Karten im Herbst und 12 Karten im Winter.

2. Karten draften und spielen

Jeder Spieler schaut sich seine Handkarten an und wählt eine, die er behalten und spielen will. Diese Karte behält er auf seiner Hand, sodass die anderen Spieler sie nicht einsehen können.

Seine übrigen Handkarten legt jeder Spieler verdeckt neben einen seiner Nachbarn. Im Frühjahr und Herbst werden die Karten neben den linken Nachbarn gelegt, im Sommer und Winter neben den rechten. Die Pfeile auf den Kartenrückseiten geben die Richtung an.

Dann decken alle Spieler ihre gewählte Karte *gleichzeitig* auf und spielen sie. (Siehe *Karten spielen* auf Seite 5.)

Wettkampfregeln (nicht für ein normales Spiel empfohlen): Alle Spieler nennen eine Karte, dann werden die Karten aufgedeckt. Zuerst werden die Keyplekarten in numerischer Reihenfolge gespielt, anschließend die Dorfkarten. Dieser Ablauf hindert einen Spieler nicht daran, seine Karte auf den gewählten Platz zu spielen, aber auf diese Weise wird eine Situation geschaffen, in der die Entscheidung eines Spielers die Entscheidung eines anderen Spielers insgeheim beeinflussen kann.

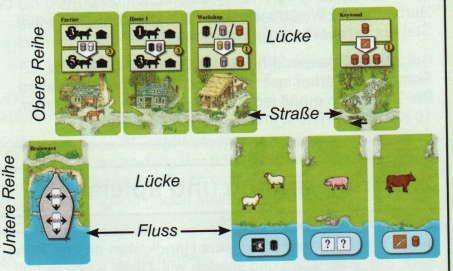
Anschließend nehmen alle Spieler die neben sie gelegten Karten auf die Hand, suchen eine aus usw. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis alle Karten gespielt wurden.

Nachdem alle Karten der aktuellen Jahreszeit gespielt wurden, können die Spieler als zusätzliche Aktionen Keypleplättchen spielen. (Siehe *Keypleplättchen* auf Seite 6.)

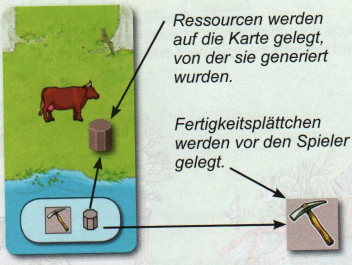
2. Karten spielen

Die **Dorfkarten** zeigen einen Teil einer Landschaft mit Gebäuden, Tieren oder Schiffen. Diese Karten werden gespielt, indem der Spieler sie „aufrecht" in sein Dorf spielt.

Das Dorf jedes Spielers besteht aus zwei Kartenreihen, wobei die untere Reihe um eine halbe Kartenbreite gegenüber der oberen Reihe versetzt ist (wie durch die vertikalen Straßen auf den oberen und unteren Karten zu erkennen ist, die miteinander verbunden sein müssen). Wenn eine horizontale Straße durch die Karte verläuft, wird sie in die obere Reihe gelegt. Wenn ein Fluss am unteren Bereich der Karte abgebildet ist, wird sie in die untere Reihe gelegt. Wenn ein Spieler eine Karte in sein Dorf spielt, muss sie mit mindestens einer bereits vorhandenen Karte verbunden sein, aber Lücken in den Reihen sind erlaubt.



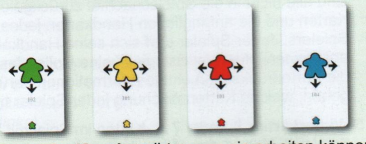
Wenn auf dem Flussteil einer Dorfkarte ein abgerundetes Feld zu sehen ist, erhält der Spieler sofort die in dem Feld abgebildeten Fertigkeitsplättchen und/oder Ressourcen. Falls das Fertigkeitsplättchen zu einem bestimmten Typ gehört, nimmt der Spieler eins der doppelseitigen Fertigkeitsplättchen dieses Typs. Dies ist die einzige Möglichkeit, doppelseitige Fertigkeitsplättchen zu erhalten. Bei allen anderen Gelegenheiten werden Fertigkeitsplättchen vom verdeckten Stapel genommen. Ressourcen werden auf die Karte gelegt, durch die der Spieler sie erhalten hat. Fertigkeitsplättchen legt der Spieler vor sich ab; einseitige Fertigkeitsplättchen kann er verdeckt ablegen.



Keyples auf **Keyplekarten** werden in das eigenen Dorf des Spielers oder das Dorf eines direkten Nachbarn geschickt, um dort zu arbeiten. Hinweis: In *Key Flow* kann jeder Spieler nur mit seinen direkten Nachbarn interagieren. Das bedeutet, dass es bei 4 Spielern oder mehr Dörfer gibt, in die die Spieler ihre Keyples nicht schicken können.

Jede Keyplekarte hat einige Merkmale:

Farbige Keyples - die Farbe der Keyples ist je nach Jahreszeit verschieden: Grün im Frühjahr, gelb im Sommer, rot im Herbst und blau im Winter.



Die **Anzahl der Keyples** gibt an, wo sie arbeiten können. Ein einzelner Keyple kann nur in in einem leeren Gebäude arbeiten. Zwei Keyples können in einem leeren Gebäude arbeiten oder in einem Gebäude, über dem bereits eine *Karte* liegt. Drei Keyples können in einem Gebäude arbeiten, über dem bereits zwei *Karten* liegen.

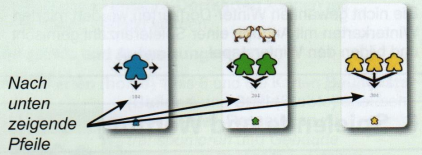
Eine Keyplekarte wird über eine Karte in der oberen Reihe des Dorfs eines Spielers gelegt und auf (eine) dort eventuell bereits vorhandene Keyplekarte(n). Die Karten werden überlappend so gelegt, dass das kleine Keyple-symbol am unteren Kartenrand jeder Karte sichtbar bleibt.

Wichtig: Nur die Anzahl der bereits ausgespielten Karten spielt eine Rolle. Die Anzahl der Keyples auf den Karten ist in diesem Fall belanglos.

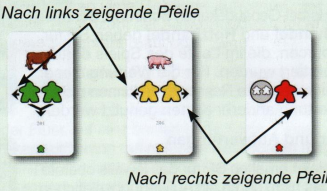
Hinweis: Die Anzahl der Keyples auf einer Karte kann durch darauf gespielte Keypleplättchen erhöht werden (bis maximal 3). *(Siehe Keypleplättchen, Seite 6.)*

2. Karten spielen Fortsetzung

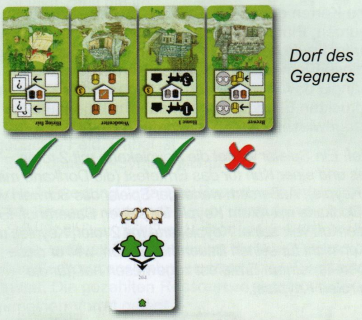
Richtungspfeile geben an, in welchen Dörfern die Keyples arbeiten können. Ein nach unten zeigender Pfeil bedeutet, dass der (die) Keyple(s) im eigenen Dorf des Spielers arbeiten kann (können).



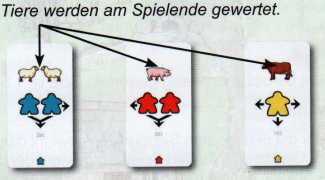
Bei 3 bis 6 Spielern bedeutet ein nach links zeigender Pfeil, dass der (die) Keyple(s) im Dorf des linken Nachbarn arbeiten kann (können), ein nach rechts zeigender Pfeil, dass der (die) Keyple(s) im Dorf des rechten Nachbarn arbeiten kann (können).



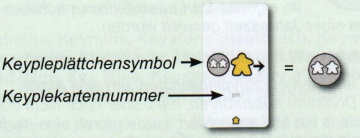
Bei 2 Spielern bedeutet der nach links zeigende Pfeil, dass der Spieler diese Karte auf die Hofkarte des Gegners spielen kann und alle aus seiner Sicht (des Spielers, der eine Karte ausspielt) links davon liegenden Karten; der nach rechts zeigende Pfeil bedeutet, dass der Spieler diese Karte auf die Hofkarte des Gegners spielen kann und alle aus seiner Sicht rechts davon liegenden Karten.



Tiere haben keine Bedeutung, wenn die Karte gespielt wird, aber können am Spielende von dem Spieler gewertet werden, in dessen Dorf die Karte gespielt wurde.



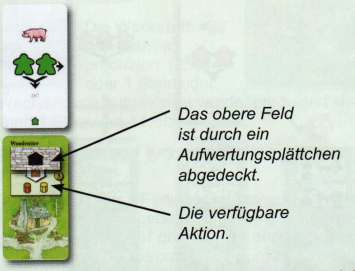
Keypleplättchensymbole bedeuten, dass der Spieler, der diese Karte *gespielt* hat, ein Keypleplättchen nehmen kann (unabhängig davon, in welches Dorf er die Karte gespielt hat).



Der Spieler *kann* das gerade erhaltene Keypleplättchen sofort auf die Karte spielen, durch die er ihn erhalten hat, um die Anzahl der Keyples auf dieser Karte auf bis zu 3 zu erhöhen.

Die hellgraue **Keyplekartennummer** wird nur für die *Wettkampfregeln* benötigt (siehe Wettkampfregeln, grauer Text, Seite 3).

Verfügbare Aktion - wie auf Seite 4 erwähnt, wird eine Keyplekarte über eine Dorfkarte in der oberen Reihe eines Dorfs gelegt, die der Spieler nutzen möchte. Die verfügbare Aktion ist im obersten Feld der Karte angezeigt, das nicht durch ein Aufwertungsplättchen abgedeckt ist. (Die Aktionen werden genau unter *Dorfkarten im Detail* auf den Seiten 7 bis 11 erklärt).



Gleichzeitiges Spielen - wie auf Seite 3 erwähnt, spielen die Spieler ihre Karten gleichzeitig. Dabei ist es wichtig, Folgendes zu beachten: Wenn eine Keyplekarte gespielt wird, stehen die Aktionen zur Verfügung, die dem Stand des Spiels entsprechen, *bevor* die Karte gespielt wurde. Das bedeutet:

- Ein Spieler kann keine Dorfkarte nutzen, die erst in dieser Runde gespielt wurde.
- Ein Spieler kann nicht die Vorteile von Aufwertungen nutzen, die erst in dieser Runde durchgeführt wurden.
- Wenn geprüft wird, ob ein Spieler eine Keyplekarte über, d. h., oberhalb eines Gebäudes legen kann, werden nur die in vorherigen Runden dort gespielten Keyplekarten berücksichtigt. (Das kann gelegentlich dazu führen, dass über einem Gebäude mehr als 3 Keyplekarten liegen.)

Die Spieler können immer **jede Karte, die sie gewählt haben, abwerfen** und stattdessen ein Keypleplättchen nehmen. Die abgeworfene Karte wird in die Schachtel zurückgelegt.

3. Keypleplättchen

Außer die Anzahl der Keyples auf einer Keyplekarte aufzustocken (siehe *Karten spielen* auf Seite 4) können Keypleplättchen benutzt werden, um **zusätzliche Aktionen** im *eigenen Dorf auszuführen, nachdem alle Karten einer Jahreszeit gespielt wurden.*

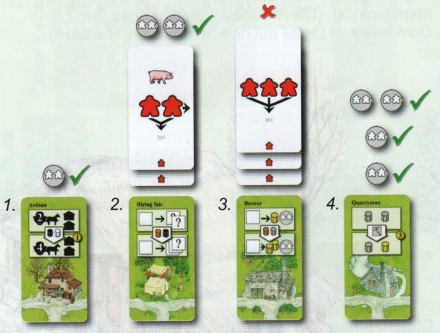
Erklärung:

1. Es erfordert ein Keypleplättchen, um eine Aktion einer Dorfkarte auszuführen, die bisher noch nicht oder höchstens ein Mal ausgeführt wurde (durch eine Karte oder ein Keypleplättchen). ✓

2. Es erfordert zwei Keypleplättchen, um eine Aktion einer Dorfkarte auszuführen, die bisher zwei Mal ausgeführt wurde (durch Karten und/oder Keypleplättchen). ✓

3. Nachdem die Aktion einer Karte insgesamt drei Mal ausgeführt wurde, kann sie nicht mehr ausgeführt werden. ✗

4. Mit anderen Worten: Ein Spieler kann ein noch unbenutztes Gebäude bis zu drei Mal nutzen, die beiden ersten Male erfordern je ein Keypleplättchen, beim dritten Mal sind zwei Keypleplättchen erforderlich. ✓



4. Keyplekarten und -plättchen entfernen

Nachdem alle Spieler alle Keypleplättchen gespielt haben, die sie spielen wollten (und konnten), werden alle gespielten Keypleplättchen entfernt und wieder in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Jeder Spieler entfernt ebenfalls alle Keyplekarten der gerade beendeten Jahreszeit und legt sie unter seine Speicherkarte; sie sind wichtig für die Schlusswertung.

Die Spieler dürfen sich die Karten unter ihrer Speicherkarte zum Ende jeder Jahreszeit ansehen (nachdem alle Karten und Keypleplättchen gespielt wurden), aber nicht während einer Jahreszeit.

5. Ende des Herbstes

Am Ende des Herbstes naht der Winter. Alle Spieler schauen sich ihre Winter-Dorfkarten an und wählen eine. Dann decken alle Spieler ihre gewählte Karte gleichzeitig auf und spielen sie in ihr Dorf.

Die nicht gewählten Winter-Dorfkarten werden mit den Winterkarten mit Angabe einer Spieleranzahl gemischt und bilden den Winterstapel.

6. Spielende und Wertung

Zum Ende des Winters zählen alle Spieler ihre Siegpunkte (SP). Siegpunkte gibt es für Folgendes:

Herbst-Gebäudekarten

Die 4 Herbst-Gebäudekarten **Scheune, Schmied, Steinhandel** und **Holzhandel** geben SP für Ressourcen, die im Laufe des Spiels dorthin transportiert wurden. Für die Wertung dieser Gebäude benutzte Ressourcen können nicht für die Wertung anderer Karten genutzt werden.

Felder und Aufwertungen

Die Spieler erhalten SP für das jeweils oberste Feld, das nicht durch ein Aufwertungsplättchen abgedeckt ist. Falls die **Keythedral** z. B. ein Mal aufgewertet wurde, erhält der Spieler 12 SP. Die Felder mit 5 bzw. 20 SP werden nicht gewertet.

Doppelte Aufwertungen

Jede doppelte Aufwertung ist 1 SP wert (siehe *Aufwertungen*, Seite 7).

Winterkarten

Manche Karten geben SP für Tiere, Schiffe, Keyples, Ressourcen, Plättchen, Marker und Transporte, die der Spieler im Laufe des Spiels erhalten hat. Jeder Spieler kann diese Elemente nun solchen Karten zuweisen, unabhängig davon, wo genau sie liegen. Jede Karte mit aufgedruckten Elementen kann dabei nur genau einer Karte zugewiesen werden, die dafür SP gibt.

Beispiel: Ein Spieler wertet die Keyplekarte mit 2 roten Keyples und einer Kuh für das Erntefest (die Dorfkarte mit rotem Keyple). Außerdem wertet der Spieler das Schwein von seiner Dorfkarte mit rotem Keyple für seinen Bauernhof. Er kann die Kuh von seiner Keyplekarte mit 2 roten Keyples und einer Kuh nicht für seinen Bauernhof werten, weil er diese Karte bereits seinem Erntefest zugewiesen hat (für die beiden roten Keyples).

Gold

Jedes nicht bereits anderweitig gewertete Gold ist 1 SP wert.

Der Gewinner

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand für den Spielsieg gewinnt der daran beteiligte Spieler, der die meisten Schafe besitzt. Falls auch dann noch ein Gleichstand besteht, gewinnt der daran beteiligte Spieler, der die meisten Schweine besitzt. Besteht auch dann noch ein Gleichstand, gewinnt der daran beteiligte Spieler, der die meisten Kühe besitzt.

Dorfkarten im Detail

Hof- und Frühjahrs-Dorfkarten

Alle **Hof-** und **Frühjahrs-Dorfkarten** können mit Keyplekarten genutzt werden.

Transporte und Aufwertungen

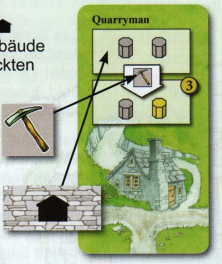
Die **Hofkarten** (**home**) 1 bis 6 und die Karten **Baumeister (Builder)** und **Stall (Stable)** erlauben dem Spieler, Ressourcen zu *transportieren* und *Gebäude im eigenen Dorf aufzuwerten.*

Die im Wagen angegebene Transportkapazität ist die maximale Anzahl Ressourcentransporte, die der Spieler vornehmen kann, und er kann so viele Gebäude aufwerten, wie die Anzahl der Aufwertungssymbole angibt (eins oder zwei).

Jeder „Punkt" der im Wagen genannten Transportkapazität erlaubt den Transport einer Ressource über Straße oder Fluss auf eine benachbarte Karte. Diese Transport-kapazität kann auf mehrere Ressourcen aufgeteilt werden. Beispielsweise könnte mit Transportkapazität 2 eine Ressource 2 Karten weit transportiert werden, oder 2 Ressourcen (von derselben Karte oder zwei verschiedenen) je 1 Karte weit.

Aufwerten

Jedes Aufwertungssymbol erlaubt dem Spieler, ein Gebäude mit mehreren nicht abgedeckten Feldern aufzuwerten.

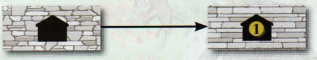


Der Spieler zahlt die im Aufwertungspfeil zwischen den Feldern aufgeführten Kosten.

Dann legt der Spieler ein Aufwertungsplättchen auf das oberste nicht abgedeckte Feld. Dabei ist die Seite ohne SP-Symbol sichtbar.

Für die Aufwertung verlangte *Ressourcen* müssen auf der Dorkarte vorhanden sein, die aufgewertet wird. Die Spieler sollten nicht vergessen, dass Gold als Ersatz für jeden anderen Ressourcentyp dient und dass ein weißes Ressourcensymbol eine beliebige Ressource bedeutet. Die gezahlten Ressourcen werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Für die Aufwertung verlangte *Fertigkeitsplättchen* werden von den vor dem Spieler abgelegten Plättchen genommen. Nicht vergessen - ein weißes Fertigkeitsplättchen bedeutet ein beliebiges Fertigkeitsplättchen. Benutzte einseitige Fertigkeitsplättchen werden wieder in den entsprechenden Stapel eingemischt, benutzte doppelseitige Fertigkeits-plättchen werden wie bei der *Spielvorbereitung* separat beiseitegelegt.



Ein Aufwertungssymbol erlaubt dem Spieler alternativ, kostenlos ein bereits vorhandenes Aufwertungsplättchen auf die Seite mit dem SP-Symbol zu drehen. Diese SP werden am Spielende gewertet.

Ressourcen produzierende Karten

Goldmine, Keymine, Keystone-Steinbruch, Keywood, Bergarbeiter, Steinhauer, Holzfäller und **Werkstatt (Gold Mine, Key Mine, Keystone Quarry, Keywood, Miner, Quarryman, Woodcutter** und **Workshop)**

Diese Karten produzieren Ressourcen des auf der Karte angegebenen Typs. Falls die Karte im eigenen Dorf des Spieler liegt, werden die Ressourcen direkt auf die jeweilige Karte gelegt. Falls die Karte in einem benachbarten Dorf liegt, werden die Ressourcen auf die Hofkarte des produzierenden Spielers gelegt.

Beispiele:

Der **Holzfäller (Woodcutter)** produziert 2 Ressourcen Holz oder 1 Ressource Holz und 1 Ressource Gold, falls er aufgewertet wurde.

Die **Werkstatt (Workshop)** produziert 1 Eisen oder 1 Stein oder 1 Holz. Nachdem sie aufgewertet wurde, produziert sie 1 Eisen und 1 Stein und 1 Holz.

Fertigkeitsplättchen und Keypleplättchen produzierende Karten

Diese Karten produzieren Fertigkeitsplättchen und/oder Keypleplättchen wie angegeben. Fertigkeitsplättchen und Keypleplättchen werden vor dem Spieler abgelegt, nicht auf den Karten durch die sie produziert wurden. Einseitige Fertigkeitsplättchen können verdeckt gehalten werden.

Beispiele:

Die **Bierstube (Alehouse)** produziert 1 Keypleplättchen oder 1 Fertigkeitsplättchen (zufällig vom verdeckten Stapel gezogen) oder 1 Keypleplättchen und 1 Fertigkeitsplättchen, falls sie aufgewertet wurde.

Die **Lehrlingsunterkunft (Apprentice Hall)** produziert 1 Fertigkeitsplättchen (zufällig vom verdeckten Stapel gezogen) oder 2 Fertigkeitsplättchen, falls sie aufgewertet wurde.

Sommer-Dorfkarten

Transport- und Aufwertungskarten

Zur Erklärung der Karten **Kunsthandwerker (Artisan)** und **Hufschmied (Farrier)** siehe *Transporte und Aufwertungen* auf Seite 7 unter Frühjahrskarten.

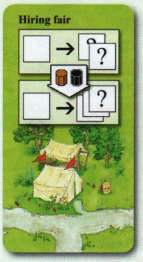
Karten zur Verarbeitung von Ressourcen

Die Karten **Brauer (Brewer), Schreiner (Carpenter), Maurer (Mason), Schmelzer (Smelter)** und **Anwerbemesse (Hiring Fair)** verarbeiten zusammen mit einer Keyplekarte Fertigkeitsplättchen in Ressourcen. Falls die Karte im eigenen Dorf des Spieler liegt, werden die Ressourcen direkt auf die verarbeitende Karte gelegt. Falls die Karte in einem benachbarten Dorf liegt, werden die Ressourcen auf die Hofkarte des verarbeitenden Spielers gelegt. Benutzte einseitige Fertigkeitsplättchen werden wieder in den entsprechenden Stapel eingemischt. Benutzte doppelseitige Fertigkeitsplättchen werden wie bei der Spielvorbereitung separat beiseitegelegt.

Beispiele:

Der **Brauer (Brewer)** verarbeitet 1 beliebiges Fertigkeitsplättchen zu 1 Gold und 1 Keypleplättchen, oder zu 2 Gold und 1 Keypleplättchen, falls er aufgewertet wurde.

Der **Schreiner (Carpenter)** verarbeitet 1 Säge zu 4 Holz, oder zu 3 Gold, falls er aufgewertet wurde.

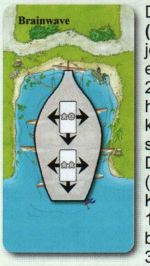


Die **Anwerbemesse (Hiring Fair)** verarbeitet 1 beliebiges Fertigkeitsplättchen zu 2 anderen Fertigkeitsplättchen (zufällig vom verdeckten Stapel gezogen), oder zu 3 anderen Fertigkeitsplättchen (zufällig vom verdeckten Stapel gezogen), falls sie aufgewertet wurde.

Sommerschiffskarten

Die Schiffskarten **Gedankenblitz (Brainwave), Flipper, Keyflower, Keymelequin** und **Mansfield Ark** können nicht durch Keyplekarten aktiviert werden, da sie in die untere Kartenreihe des Dorfs gespielt werden. Stattdessen erhält der Spieler, der diese Karte(n) in sein Dorf spielt, eine jeweils einzigartige Fähigkeit:

Erklärungen:

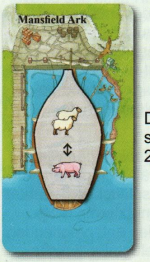


Das Schiff **Gedankenblitz (Brainwave)** erlaubt seinem Besitzer, jede Keyplekarte, die 1 Keyple und einen Keyplemarker zeigt oder 2 Keyples zeigt, so zu spielen, als hätte sie drei Richtungspfeile. Damit kann der Spieler diese Keyplekarten in sein eigenes Dorf spielen oder in das Dorf eines seiner beiden Nachbarn. (Hinweis: Alle Karten mit nur 1 Keyple haben bereits alle 3 Richtungspfeile.)

Das Schiff **Flipper** erlaubt seinem Besitzer, jedes Mal 1 Gold zu erhalten, wenn er ein Aufwertungsplättchen auf die Seite mit dem SP-Symbol dreht. Das Gold wird sofort auf die Karte gelegt, auf der das Aufwertungsplättchen umgedreht wurde.

Das Schiff **Keyflower** erlaubt seinem Besitzer, bei jeder Aufwertung eine beliebige Ressource als Ersatz für Gold, Eisen, Stein oder Holz zu benutzen.

Das Schiff **Keymelequin** erlaubt seinem Besitzer, grüne Keyples als gelbe Keyples zu werten und umgekehrt.



Das Schiff **Mansfield Ark** erlaubt seinem Besitzer, jedes Schwein als 2 Schafe zu werten und umgekehrt.

Herbst-Dorfkarten

Fertigkeitsplättchen und Keypleplättchen produzierende Karte

Das **Wirtshaus (Inn)** produziert 1 Keypleplättchen und 1 Fertigkeitsplättchen (zufällig vom verdeckten Stapel gezogen). Falls es aufgewertet wurde, ist es außerdem am Spielende 5 SP wert.

Transport- und Aufwertungskarten

Zur Erklärung der Karte **Wagenmacher (Wainwright)** siehe *Transporte und Aufwertungen* auf Seite 7 unter Frühjahrskarten.

Die Karte **Hausierer (Peddler)** erlaubt dem Spieler, bis zu 2 Ressourcen zu transportieren oder bis zu 4, nachdem sie aufgewertet wurde. Außerdem produziert sie 1 Keypleplättchen.

Herbst-Lagerkarten

Die 4 Herbst-Gebäudekarten **Scheune (Barn), Schmied (Blacksmith), Steinhandel (Stone Yard)** und **Holzhandel (Timber Yard)** können nicht mit Keyplekarten aktiviert werden, da sie in die untere Kartenreihe des Dorfs gespielt werden. Stattdessen gibt jede Karte SP für die jeweils abgebildeten Ressourcen, die bis zum Spielende dorthin transportiert wurden.

Beispiele:

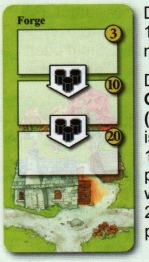
Die **Scheune (Barn)** bringt 1 SP je beliebige Ressource (einschließlich Gold, das für sich schon je 1 SP wert ist), die bis zum Spielende hierher transportiert wurde. Falls die Karte aufgewertet wurde, ist jede hierher transportierte Ressource 2 SP wert.

Der **Schmied (Blacksmith)** bringt 5 SP je Ressourcenpaar Eisen und Gold, das bis zum Spielende hierher transportiert wurde. Falls die Karte aufgewertet wurde, ist jedes hierher transportierte Ressourcenpaar Eisen und Holz 5 SP wert. Da Gold immer als Ersatz für jede andere Ressource genommen werden kann, ändert die Aufwertung nichts an der Wertung bereits vorhandener Ressourcenpaare Eisen und Gold.

Zwei Mal aufgewertete Karten

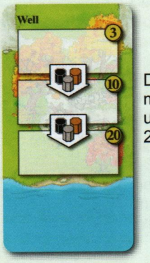
Die Gebäudekarten **Esse (Forge), Goldschmied (Goldsmith), Sägemühle (Sawmill), Bildhauer (Sculptor)** und **Brunnen (Well)** können nicht mit Keyplekarten aktiviert werden. Stattdessen gibt jede Karte SP, falls sie aufgewertet wurde, und zusätzliche SP, falls sie durch ein zweites Aufwertungsplättchen aufgewertet wurde.

Beispiele:



Die **Esse (Forge)** ist 3 SP wert, mit 1 Aufwertungsplättchen 10 SP und mit 2 Aufwertungsplättchen 20 SP.

Der **Goldschmied (Goldsmith)** ist mit 1 Aufwertungsplättchen 7 SP wert und mit 2 Aufwertungsplättchen 15 SP.



Der **Brunnen (Well)** ist 3 SP wert, mit 1 Aufwertungsplättchen 10 SP und mit 2 Aufwertungsplättchen 20 SP.

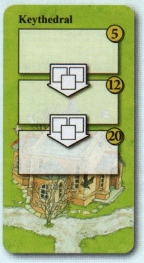
Winter-Dorfkarten

Alle Winter-Dorfkarten sind Wertungskarten und verschaffen verschiedene Möglichkeiten, Siegpunkte zu gewinnen. Das geschieht meistens dadurch, dass ihnen Ressourcen, Fertigkeitsplättchen, Keypleplättchen, Keyplekarten und/oder Dorfkarten zugewiesen werden.

Die Spieler können diese Elemente unabhängig davon zuweisen, wo sie aktuell liegen, aber jede Karte mit aufgedruckten Elementen kann dabei nur genau *einer* Karte zugewiesen werden. Insbesondere können Keyplekarten, auf denen Tiere abgebildet sind, *entweder* nur für ihre Keyples gewertet werden *oder* nur für ihre Tiere. Es ist *nicht* möglich, solch eine Karte für Keyples *und* Tiere zu werten. Gold kann als Eisen, Stein oder Holz zugewiesen werden. Jede nicht auf diese Weise zugewiesene Goldressource ist 1 SP wert.

Winterkarten können nie durch Keyplekarten aktiviert werden.

Zwei Mal aufgewertete Karte



Die **Keythedrale** ist 5 SP wert, mit 1 Aufwertungsplättchen 12 SP und mit 2 Aufwertungsplättchen 20 SP.

Winterschiffskarten

Das Schiff **Sea Breese** gibt SP je nach Anzahl Schiffskarten, die der Spieler ihm zugewiesen hat. Falls der Spieler beispielsweise 4 Schiffskarten zugewiesen hat, einschließlich der **Sea Breese** selbst, erhält er 16 SP.

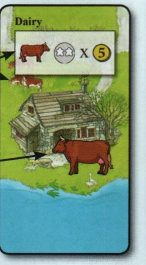
Die Schiffe **Vom Winde verweht (Carried Away), lanvincible** und **Sea Bastion** geben SP je nach Anzahl (und Art) der auf der Karte abgebildeten Tiere, die der Spieler ihnen zugewiesen hat.

Beispiel:

Das Schiff **Vom Winde verweht (Carried Away)** gibt 10 SP, falls der Spieler ihm mit anderen Karten 3 oder 4 Kühe zugewiesen hat, oder 20 SP, falls er mindestens 5 Kühe zugewiesen hat.

Wertungskarten für Tiere

Die Karten **Molkerei (Dairy), Bauernhof (Farmyard), Ranch, Wetterschutz (Storm Shelter), Trüffelanbau (Truffle Orchard)** und **Weber (Weaver)** geben SP für Tiere oder für Tiere zusammen mit Plättchen, Markern oder Ressourcen.



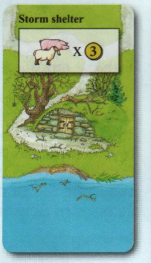
Nur Tier-„Symbole" gelten für die Wertung. Im Hintergrund und in den Kartenfeldern abgebildete Tiere zählen *nicht* für die Wertung.

Beispiele:

Die **Molkerei (Dairy)** gibt 5 SP je Paar aus Kuh und Keypleplättchen, die der Spieler ihr zugewiesen hat. Das schließt die auf der Molkereikarte abgebildete Kuh ein. Das Keypleplättchen muss unbenutzt sein, da benutzte Keypleplättchen in den Vorrat zurückgelegt werden.

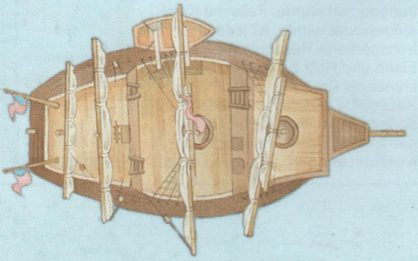
Der **Bauernhof (Farmyard)** gibt 1 SP je Schaf, Schwein und Kuh, die der Spieler ihm zugewiesen hat.

Der **Wetterschutz (Storm Shelter)** gibt 3 SP je Paar aus Schwein und Schaf, das der Spieler ihm zugewiesen hat.



Transport- und Schiffswertungskarte

Die **Reiseherberge (Traveller's Lodge)** gibt 1 SP je Punkt Transportkapazität, den der Spieler ihr zugewiesen hat. Falls der Spieler z. B. seine Hofkarte aufgewertet und zugewiesen hat, wären das 3 SP. Außerdem gibt die Karte 2 SP je Schiff, das der Spieler ihr zugewiesen hat. Es muss beachtet werden, dass dieselben Schiffe nicht sowohl für die **Sea Breese** als auch für die **Reiseherberge** gewertet werden können.



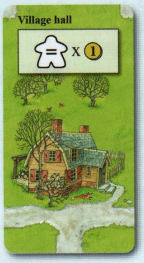
Wertungskarten für Keyples

Die Karten **Handwerkergilde (Craftsmen's Guild), Handelshaus (Emporium), Erntefest (Harvest Festival), Keymarkt (Key Market), Sommerfest (Summer Fete), Gemeindehaus (Village Hall)** und **Winterjahrmarkt (Winter Fair)** geben SP je nach Keyples, die der Spieler ihnen zugewiesen hat.

Beispiele:

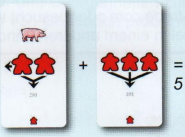
Die **Handwerkergilde (Craftsmen's Guild)** gibt 3 SP je Satz aus rotem, gelbem und blauem Keyple, den der Spieler ihr zugewiesen hat.

Das **Handelshaus (Emporium)** gibt 4 SP je Paar aus grünem Keyple und Gold, das der Spieler ihm zugewiesen hat.



Das **Gemeindehaus (Village Hall)** gibt 1 SP je Keyple einer vom Spieler selbst bestimmten Farbe, die der Spieler ihm zugewiesen hat.

Beispiel:



Wertungskarten für Keyplekarten und Keypleplättchen

Die Karten **Apotheker (Apothecary), Heiler (Healer)** und **Keygilde (Key Guild)** geben SP für Keyplekarten und Keypleplättchen.

Beispiele:

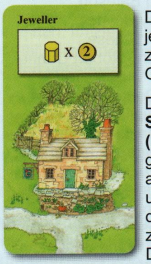
Der **Heiler (Healer)** gibt 2 SP je Keyplekarte mit 2 Keyples, die der Spieler ihm zugewiesen hat. Es darf nicht vergessen werden, dass diese Keyples dann keiner anderen Karte zugewiesen werden können, wie beispielsweise einer Karte, die SP für bestimmte Farben von Keyples gibt.

Die **Keygilde (Key Guild)** gibt 5 SP je Paar aus Keypleplättchen und Keyplekarte, auf der ein Keypleplättchen abgebildet ist, die der Spieler ihr zugewiesen hat. Das Keypleplättchen muss unbenutzt sein, da benutzte Keypleplättchen in den Vorrat zurückgelegt werden.

Wertungskarten für Ressourcen

Die Karten **Juwelier (Jeweller), Stoffhändlergilde (Mercer's Guild)** und **Windmühle (Windmill)** geben SP für Ressourcen an beliebigen Plätzen im Dorf des Spielers. Diese Ressourcen müssen nicht auf diese Karten transportiert werden. Es muss aber darauf geachtet werden, dass die für diese Karten gewerteten Ressourcen nicht anderen Karten zur Wertung zugewiesen werden können, wie beispielsweise den Herbst-Gebäudekarten.

Beispiele:



Der **Juwelier (Juweller)** gibt 2 SP je Goldressource, die der Spieler ihm zugewiesen hat (anstatt 1 SP, den Gold ansonsten wert ist).

Die **Stoffhändlergilde (Mercer's Guild)** gibt 5 SP je Satz aus Eisen, Stein und Holz, den der Spieler ihr zugewiesen hat. Die Spieler sollten nicht vergessen, dass Gold als Ersatz für jeden anderen Ressourcentyp dient.

Die **Windmühle (Windmill)** gibt 5 SP je 5 Ressourcen beliebigen Typs, die der Spieler ihr zugewiesen hat, und 7 SP je 5 Ressourcen beliebigen Typs, falls sie aufgewertet wurde.

Wertungskarten für Ressourcen und Fertigkeitsplättchen

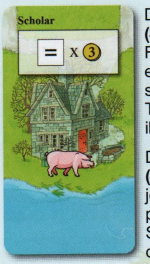
Die Karten **Kaufmann (Merchant), Ladengeschäft (Store)** und **Händler (Trader)** geben SP für je einen bestimmten Typ von Ressourcen und Fertigkeitsplättchen.

Beispiel:

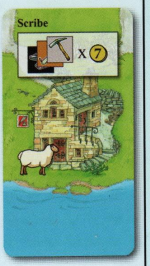
Der **Kaufmann (Merchant)** gibt 3 SP je 2 Holz, die der Spieler ihm zugewiesen hat, und 3 SP je Säge-Fertigkeitsplättchen.

Wertungskarten für Fertigkeitsplättchen

Beispiele:



Der **Student (Scholar)** gibt 3 SP je Fertigkeitsplättchen eines vom Spieler selbst bestimmten Typs, die der Spieler ihm zugewiesen hat.



Der **Schreiber (Scribe)** gibt 7 SP je Satz Fertigkeitsplättchen Amboss, Spitzhacke und Säge, den der Spieler ihm zugewiesen hat.

Anmerkungen

Spielautoren **Sebastian Bleasdale**, **Richard Breese** und **Ian Vincent**.

Chefillustratorin **Vicki Dalton**.

Ursprüngliche *Keyflower* illustrationen und Key Flow Logogestaltung **Juliet Breese.**

Grafiken **Sebastian Bleasdale** und **Richard Breese**.

Realisation **Richard Breese**.

Deutsche Übersetzung **Ferdinand Köther**.

Die Autoren möchten sich bei folgenden Testspielern und Mitwirkenden für ihre Unterstützung bedanken:
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 und Stephen Wright.

Besonderer Dank gilt dem *Hans im Glück* Verlag für seine erneute freundliche Genehmigung, seine beliebten *Carcassonne* Meeples benutzen zu dürfen, um ihre entfernten Verwandten, die Keyples, in den Spielen der *Key*-Reihe darzustellen.

Spielherstellung und Konfektionierung von *Ludo Fact GmbH* (D).

Veröffentlicht 2018 von:

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

rqbreese@gmail.com

Mitherausgeber:

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

www.hutter-trade.com

Distribution Nord-Amerika:

Game Salute LLC,
34 Londonderry Road, Londonderry, NH 03053, USA

www.GameSalute.com

Fehlende Teile

Die Hersteller geben sich größte Mühe, um sicherzustellen, dass jedes Exemplar von *Key Flow* vollständig und in bestem Zustand ist. Bei der großen Menge des Spielmaterials kann es aber in Ausnahmefällen Grund zur Beanstandung geben. In einem solchen Fall kontaktiert bitte:

www.starling.games/replacements falls dieses Spielexemplar in **Nordamerika** gekauft wurde.

rqbreese@gmail.com falls dieses Spielexemplar direkt bei R&D Games auf der **Spiel** in **Essen** gekauft wurde.

info@hutter-trade.com oder besucht *www.hutter-trade.com* falls das Spiel in einem anderen Land gekauft wurde.