



Key Flow

A játék áttekintése

A Key Flow játék négy évszakra (fordulón) át tart: tavasz, nyár, ősz és tél.

A játék kezdetén a játékosok falva csak az otthonkártyájukból áll. Ezután minden játékos kap adott számú télkártyát (amit a télig megtartanak) és egy kéznyi tavaszkártyát. Ezután a játékosok választanak egyet a tavaszkártyáikból, a megmaradt kártyáit pedig mindenki továbbadja a tőle balra lévő játékosnak. Ezt addig ismétlik, amíg minden tavaszkártyát ki nem választottak.

Két fő kártyatípus van, a falukártyák és a keyple-kártyák.

A **falukártyák** jellegzetessége egy út vagy folyó. Ha a kártyán út van, akkor az a játékos otthonkártyája melletti, felső kártyasorba kerül. Ha a kártyán folyó van, akkor az az alsó kártyasorba kerül (fél kártyányival eltolva).

A **keyple-kártyákat** a felső sort alkotó falukártyák fölé kell kijátszani (lásd az ábrát lentebb). Ezek kijátszhatók a játékos saját falvába vagy szomszédai faluiba, és ezáltal a játékos erőforrásokhoz vagy akciókhoz jut. A felső kártyasorban lévő épületek termelhetnek aranyat, vasat, követ, fát, jártasság-lapkát, keyple-jelzőket, szállítást és/vagy épületfejlesztési lehetőségeket.

Az alsó sorban lévő falukártyákat nem használhatják a keyplek, de a tulajdonosuknak erőforrásokat, jártasság-lapkát és állatokat ad.

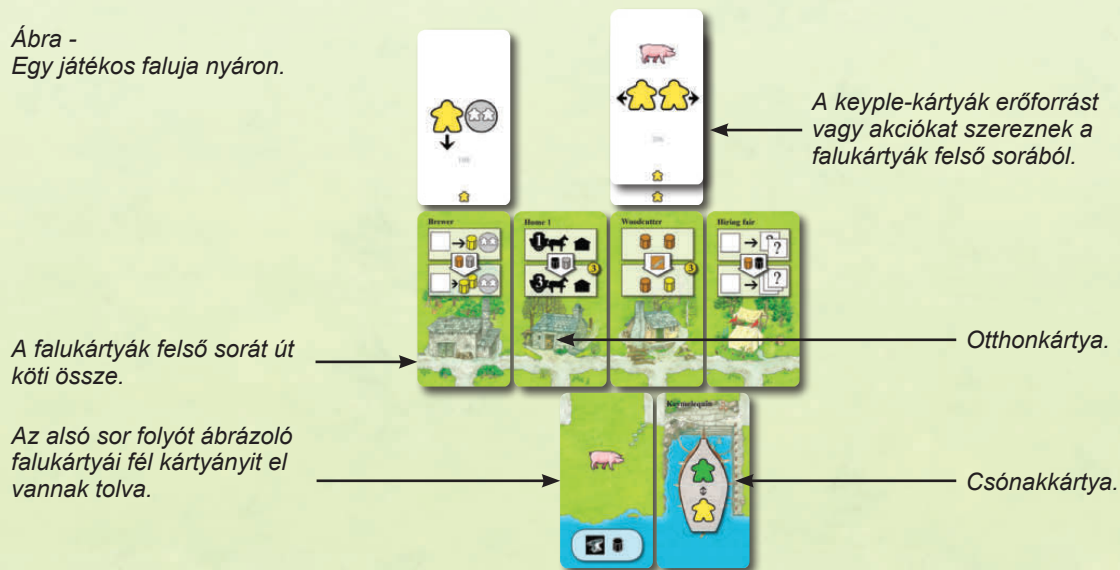
A játékosok további kártyákat osztanak és választanak nyáron és ősszel. A nyári kártyákon csónakok is vannak, amik különleges egyedi képességeket adnak tulajdonosuknak. Az őszi falukártyákon raktárépületek vannak, és a megadott erőforrások szállíthatók az adott kártyára.

Az ősz végén minden játékos kijátszik egyet a játék kezdetén kapott télkártyái közül. A többi kártyát a kiosztandó kártyákhoz keverik, és télen fogtok választani közülük. Minden téli falukártya más-más pontozási lehetőséget kínál.

A játékosok a játék során árukat szállíthatnak, hogy fejlesszék épületeiket, amik így hatékonyabbakká válnak vagy plusz pontokat érnek majd. Keyple-jelzőket lehet szerezni, amikkel a kártyákon látható keyplek számát növelhetitek, vagy egy évszak végén plusz körhöz juthattok velük.

A Key Flow játékban az összes pontozásra a tél végén kerül sor. Pontokat érnek a falukártyák különböző módokon, a fejlesztett épületek és az összegyűjtött arany. A legtöbb pontot szerző játékos megnyeri a játékot.

Ábra -
Egy játékos faluja nyáron.



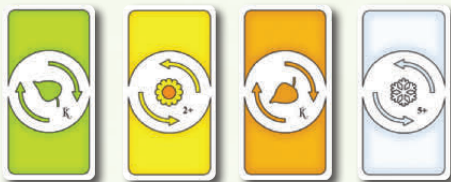
Játékelemek

Kártyák:

6 otthonkártya.

6 raktárkártya.

186 évszakkártya (36 tavasz-, 42 nyár-, 48 őszi- és 60 télkártya).



tavasz nyár ősz tél

Erőforrásjelzők:

180 nyolcoldalú fa erőforrásjelző:

40 vas 40 fa , 40 kő és

60 arany , ami bármelyik fenti erőforrástípus helyett használható, és 1 pontot ér a játék végén.

Megjegyzés: A fehér erőforrásikon a játékos által választott tetszőleges erőforrástípust jelent.

Lapok és jelzők:

12 erőforrásszorzó-lapka - 6 erőforrásjelzőt helyettesít, ha nincs elég erőforrásjelző.



51 keyple-jelző

45 fejlesztéslapka

45 egy oldalú jártasságlapka (szimpla):



15 üllő, 15 csákány 15 fűrész. lapka hátlap.

9 kétoldalú jártasságlapka (dupla): 3 üllő, 3 csákány és 3 fűrész. (Ezeket vegyék el, amikor adott típusú jártasságlapkát szereztek egy falukártyáról.)



Megjegyzés: A fehér jártasságlapka-ikon jelentése: a játékos által választott tetszőleges jártasságlapka-típus. A fehér „=” jártasságlapka-ikon azonos típusú jártasságlapkát jelent. A fehér „?” jártasságlapka-ikon véletlenül húzott jártasságlapkát jelent.

Előkészületek

A következő tartozékokat úgy tegyék le, hogy minden játékos könnyen elérje (például az asztal közepére):

Erőforrásjelzők

Keyple-jelzők

Fejlesztéslapok

Szimpla jártasságlapok (képpel lefelé jól megkeverve)

Dupla jártasságlapok

Válogassátok szét a kártyákat a hátlapjukon lévő ikonok szerint 6 pakliba: otthon, raktár és a négy évszak (az ábrájukat lásd balra).

Az évszakkártyák szétválogatása

Az évszakkártyák hátulján vagy \mathcal{K} betű van, vagy a játékosszám jelölő szám: 2+, 3+, ..., 6+. Minden évszakknál válasszátok külön a \mathcal{K} kártyákat és a számozott kártyákat.



Majd minden évszak kártyáival tegyék a következőket:

\mathcal{K} kártyák

Keverjétek meg a \mathcal{K} kártyákat. A következők szerint tegyék vissza a tavasz, a nyár és az őszi \mathcal{K} kártyáinak egy részét a dobozba, anélkül, hogy megnéznék őket:

2 és 3 játékos – 6 kártya

4 játékos – 4 kártya

5 játékos – 2 kártya

6 játékos – 0 kártya

A dobozba visszatett \mathcal{K} kártyákat ebben a játékban nem használjátok.

Számozott kártyák

Tegyék vissza a dobozba azokat a kártyákat, amiken a játékban részt vevő játékosok számánál nagyobb szám van, ha van ilyen. Például 4 fős játéknál tegyék vissza a dobozba az 5+ és a 6+ jelű kártyákat.

Keverjétek meg a megmaradt \mathcal{K} tavasz kártyákat és a megmaradt számozott tavasz kártyákat így kialakítva a tavasz paklit. Ugyanezt tegyék a nyár és az őszi kártyáival is.

Keverjétek meg a \mathcal{K} tél kártyákat, és tegyék le a paklit.

Tegyék le a számozott tél kártyákat külön pakliként.

Így 5 különálló paklitok lesz, amik a következők: tavasz, nyár, ősz, \mathcal{K} tél kártyák és számozott tél kártyák.



Előkészületek

Kártyák kiosztása

Osszátok ki minden játékosnak a következőket:

- 1 **otthonkártyát**. Ezt mindenki tegye maga elé. A nem használt otthonkártyákat tegyétek vissza a dobozba.
- 1 **raktárkártyát**. Ezt tegyétek oldalra. A játék alatt felhasznált kártyák a raktárkártya alá kerülnek.
- 6 **tavaszkartyát** (2 fős játéknál 8-at). Az összes olyan kártyát osszátok szét, amit nem tettetek vissza a játék dobozába. Ezek a kártyák alkotják a játékosok kezdőkezeit. A játékosok megnézhetik kártyáikat. Megjegyzés: Az nem probléma, hogy a kártyák hátlapja sejtene engedje, hogy milyen a lapok eloszlása.
- 5 **Ű télkártyát**. (2 fős játéknál 7). Tegyétek vissza a nem használt Ű télkártyákat a dobozba anélkül, hogy megnéznék őket. A játékosok bármikor megnézhetik a télkártyáikat, hogy ezekhez igazítsák stratégiájukat. A Ű télkártyákat tegyétek képpel lefelé a raktárkártyátok mellé.

Tegyétek félre a nyár-, őszi- és télkártyák paklijait. Ezekre később lesz szükség. Kezdődhet a játék!

Áttekintés

A játék négy évszakon (fordulón) át tart: tavasz, nyár, őszi és tél. Egy évszak az alábbi fázisokból áll:

1. Kártyák kiosztása.
2. Kártyaválasztás és kijátszás.
3. Keyple-jelzők használata.
4. Keyple-kártyák és jelzők levétele.
5. Az őszi végén következik a tél, előkészületek.
6. A tél végén a végső pontozás végrehajtása.

1. Kártyák kiosztása

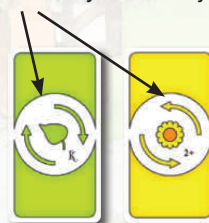
A tavaszkartyákat az előkészületek alatt kiosztottátok. A nyár, az őszi és a tél kezdetén osszátok ki képpel lefelé az adott évszak kártyáit a játékosoknak.

3-6 fős játéknál a játékosok nyáron 7 kártyát, ősszel 8 kártyát és télen 9 kártyát kapnak. 2 fős játékban minden játékos nyáron 9 kártyát, ősszel 10 kártyát és télen 12 kártyát kap.

2. Kártyaválasztás és kijátszás

Minden játékos megnézi a kezében lévő kártyáit, és választ egy kártyát, amit szeretne megtartani és kijátszani. Ezt a kártyát a kezébe veszi, úgy, hogy játékosársai ne lássák.

A többi kártyát továbbadja egyik szomszédjának. Tavasszal és ősszel a tőle balra lévő játékosnak, nyáron és télen pedig a tőle jobbra lévő játékosnak. A továbbadás irányát a kártyák hátlapján lévő nyilak mutatják.



Minden játékos *egyszerre* fedi fel a kiválasztott kártyáját, majd kijátszza. (Lásd Kártyák kijátszása, 5. oldal).

Versenyszabály (normál játéknál nem javasoljuk). Minden játékos kiválaszt egy kártyát. A játékosok felfedik a kártyákat. Először a keyple-kártyákat játsszák ki számsorrendben. Majd a falukártyákat. Ez nem akadályozza meg a játékost abban, hogy a kártyát az általa választott helyszínhez játssza ki (tehát ha egy előtte sorra kerülő játékos odajátszott ki egy 3. kártyát, ahova ő szeretne, attól még tehet ő is oda), azonban esetlegesen rejtett módon befolyásolhatja egy másik játékos választását.

Ezután a játékosok elveszik a nekik továbbadott kártyákat, és megismélik ezt a folyamatot, egészen addig, amíg minden kártyát ki nem játszanak.

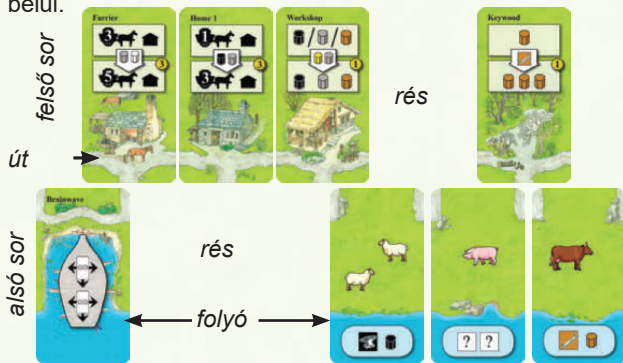
A játékosok, miután az évszak minden kártyáját kijátszották, kijátszhatnak keyple-jelzőket további akciókért. (Lásd Keyple-jelzők, 6. oldal.)

2. Kártyajátzás

A **falukártyákon** egy tájrészlet látható, rajta épülettel, állattal vagy csónakkal. A játékos kijátszáskor ezeket a kártyákat egyből a falujához teszi.



Egy játékos faluja két sor kártyából áll, ahol az alsó sor kártyái fél kártyányival el vannak tolvva a felső sorhoz képest (ezt a kártyák tetején és alján lévő függőleges utak elhelyezkedése mutatja, amiknek kapcsolódnuk kell egymáshoz). Ha a kártyán van egy vízszintesen átfutó út, akkor az a felső sorba kerül. Ha a kártya alsó részén folyó van, akkor az az alsó sorba kerül. Amikor a játékos kártyát tesz a falujához, akkor annak legalább egy, már lent lévő kártyához csatlakoznia kell, de rések maradhatnak a soron belül.



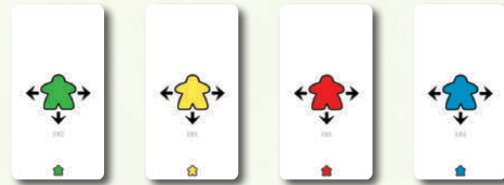
Ha a falukártya alján lekerekített sarkú téglalap van (a folyón), akkor a játékos azonnal megkapja az itt látható jártasságlapkákat és/vagy erőforrásokat. (Ha itt egy adott típusú jártasságlapka van, akkor az adott típus egyik dupla jártasságlapkáját veszi el. Ez az egyetlen olyan alkalom, amikor egy játékos dupla jártasságlapkát vesz el. Az összes többi esetben a jártasságlapkát a képpel lefelé lévő lapkákból kell elvenni.) Az erőforrás az azt termelő a falukártyára kerül. A játékosok a jártasságlapkákat maguk előtt tartják. Az szimpla jártasságlapkák lehetnek képpel lefelé.



A **keyple-kártyákon** lévő keyplek a játékos falujába vagy egy közvetlen szomszéd falujába mennek dolgozni. Megjegyzés: A Key Flow játékban a játékosok csak a közvetlen szomszédjukkal lépnek interakcióba. Ez azt jelenti, hogy négy vagy több fős játéknál lesznek olyan falvak, amiket a játékos nem ér el.

Minden keyple kártyán van valamennyi jellegzetesség:

Színes keyplek. A keyple színe az évszaktól függ: tavasszal zöld, nyáron sárga, ősszel piros és télen kék.



A **keyplek** száma mutatja, hogy a keyple tud-e dolgozni egy helyszínen. Az 1 keyplet ábrázoló kártya csak üres épületben tud dolgozni. 2 keyplet ábrázoló kártya dolgozhat üres épületben, és olyan épületben, ahol van már egy lerakott kártya. 3 keyplet ábrázoló kártya legfeljebb két korábban lerakott kártyás épületnél tud dolgozni.

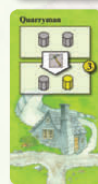
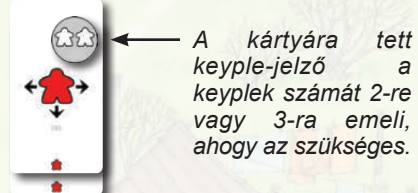
A játékos a kijátszott keyple-kártyát faluja felső sora fölé teszi, a már korábban kijátszott keyple-kártyákra. A keyple-kártyák egymást részben takarják úgy, hogy az alsó részükön lévő kicsi keyple-ikon legyen látható.

Egy két keyplet ábrázoló kártya dolgozhat ott, ahova egy kártya már korábban ki lett játszva.



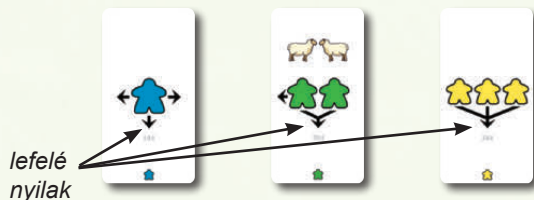
Csak a korábban kijátszott **kártyák száma** számít. A korábban kijátszott kártyákon lévő keyplek száma lényegtelen.

Megjegyzés: A keyple-kártyákon lévő keyplek számát lehet növelni (maximum három keyple-re), ha a kijátszott kártyára **keyple-jelzőt** rak a játékos (lásd keyple-jelzők, 6. oldal).

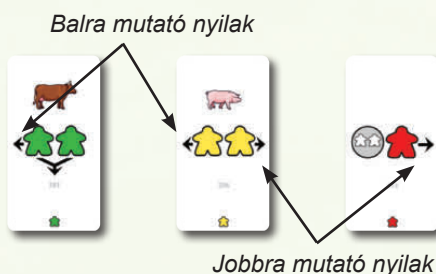


2. Kártyakijátszás folytatás

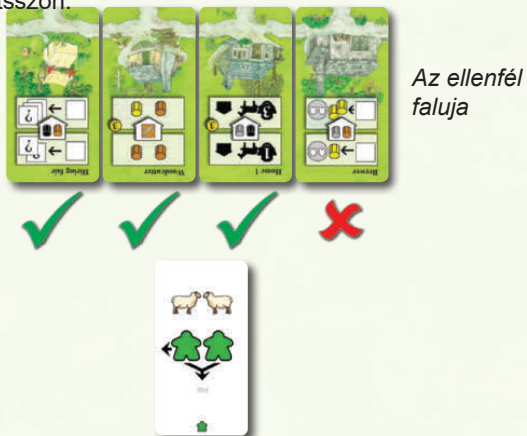
A **nyilak iránya** mutatja, hogy a keyple, mely falvakban dolgozhat. A lefelé mutató nyíl azt jelenti, hogy a keyple dolgozhat a játékos saját falujában.



3-6 fős játéknál a balra mutató nyíl azt jelenti, hogy a keyple dolgozhat a falu tulajdonosától balra lévő játékosnál, a jobbra mutató nyíl pedig azt jelenti, hogy a keyple dolgozhat a falu tulajdonosától jobbra lévő játékosnál.

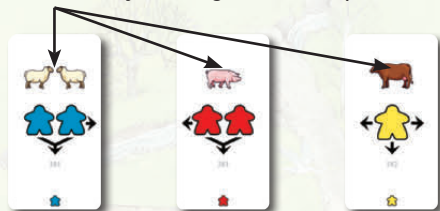


2 fős játéknál a balra mutató nyilak lehetővé teszik, hogy a játékos ellenfele otthonkártyáján, és annak a bal oldalán lévő bármelyik kártyával játsszon (a kártyát kijátszó szemszögéből nézve). A jobbra mutató nyilak lehetővé teszik, hogy a játékos ellenfele otthonkártyáján, és annak a jobb oldalán lévő bármelyik kártyával játsszon.

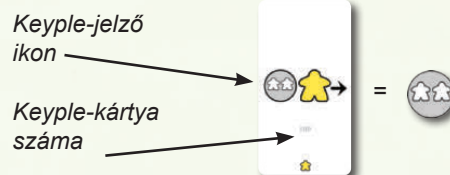


Az **állatoknak** nincs hatásuk a kártya kijátszásakor, de a játék végén pontokat érhetnek annak a játékosnak, akinek a falujába lett az a kártya lerakva.

Az állatok a játék végén lesznek pontozva.



A **keyple-jelző ikonok** mutatják, hogy a keyple kártyát *kijátszó* játékos elvehet egy keyple-jelzőt (függetlenül attól, hogy melyik faluba lett a kártya kijátszva).



A játékos azonnal kijátszhatja a kapott keyple-jelzőt arra a keyple-kártyára, amivel éppen megszerezte azt, ha ez lehetséges, hogy így növelje az adott kártyán lévő keyplek számát a maximális háromig.

A keyple-kártyák világosszürke **száma** csak a versenyszabályoknál számít (lásd a versenyszabályt a 3. oldal szürkével szedett bekezdésében).

Elérhető akció. Ahogy azt már említettük (lásd 4. oldal), a játékos a keyple-kártyát a falu felső sorának azon falukártyája fölé teszi, amit használni szeretne. Az elérhető akció a kártya legfelső, fejlesztésjelzővel nem fedett téglalapján látható. (Az elérhető akciókat a Falukártyák részletesen részben, a 7-10. oldalon írjuk le.)



Egyidejű játék. Ahogy azt már említettük (3. oldal), a játékosok egyszerre játsszák ki kártyáikat. Megjegyzés: Egy *keyple-kártya* kijátszásánál egy akció a játék kártyakijátszás előtti állapotától függően számít elérhetőnek. Ez azt jelenti, hogy:

- A játékos nem használhat egy, az adott körben kijátszott falukártyát.
- A játékos nem használhatja az adott körben épült fejlesztésből származó előnyt.
- Amikor a játékos azt nézi, hogy melyik épület fölé teheti a keyple-kártyát, akkor csak korábbi körökben kijátszott keyple-kártyákat kell figyelembe vennie. (Ez időnként eredményezheti azt, hogy az épületek háromnál több keyple-kártyát kapnak.)

A játékos bármelyik kiválasztott kártyáját **eldobhatja**, és helyette elvehet egy keyple-jelzőt. Az eldobott kártyát, anélkül, hogy megnéznék, tegyék vissza a dobozba.



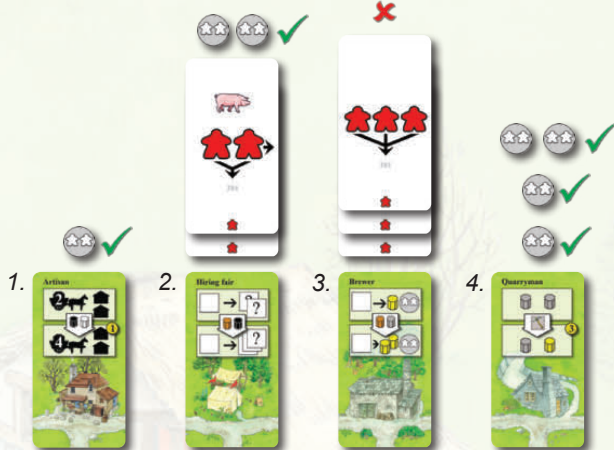
3. Keyple-jelzők



Azon felül, hogy az egy keyple-kártyán lévő keyplek száma összeadódik (lásd Kártyakijátszás, 4. oldal), az évszak minden kártyájának kijátszása után, a keyple-jelzők a játékos saját falujában további akciók végrehajtására is használhatóak.

Értelmezés:

1. Egy keyple-jelző kell egy korábban nem használt, vagy csak korábban egyszer használt (akár kártyával, akár keyple-jelzővel) falukártyán lévő akció végrehajtásához. ✓
2. Két keyple-jelző kell egy, már kétszer használt (akár kártyával, akár keyple-jelzővel) falukártyán lévő akció végrehajtásához. ✓
3. Ha egy kártya már háromszor vagy többször aktiválódott, akkor az nem használható újra. ✗
4. Ez azt jelenti, hogy ha a játékosnak van egy üres épülete, akkor azt a játékos legfeljebb háromszor használhatja: az első két használat mindegyike egy-egy keyple-jelzőbe, a harmadik használat pedig két keyple-jelzőbe kerül. ✓



4. Keyple-kártyák és jelzők levétele.

Miután a játékos kijátszotta az összes kijátszani kívánt keyple-jelzőjét, az összes felhasznált keyple-jelzőt leveszi és visszateszi a készletbe.

A játékosok az éppen lejátszott évszak minden keyple-kártyáját is összeszedik a falujukról, és mindenki a saját raktárkártyája alá teszi őket a játék végi pontozáshoz.

A játékosok minden évszak végén (miután minden kártyát és keyple-jelzőt kijátszottak) megnézhetik a saját raktárkártyájuk alatt lévő kártyáikat, de ezt az évszak alatt nem tehetik meg.

5. Az őszi vége

Az őszi végén következnek a tél. Minden játékos megnézi a téli falukártyáit, és választ egyet. Ezután a játékosok egyszerre felfedik a választott kártyáikat, és a falvaikhoz rakják.

Keverjétek össze a nem kiválasztott téli falukártyákat a számozott télkártyákkal, így kialakítva a télpaklit.

6. Játék végi pontozás

A tél végén minden játékos összeszámolja, mennyi pontot gyűjtött. A játékosok a következőkért kapnak pontot:

Őszi helyszínekártyák

A négy őszi helyszínekártya: **csűr, kovács, kőtelep és fatelep**, a játék során a kártyákra szállított erőforrásokért ad pontot. Az így lepontozott erőforrásokat más kártya már nem pontozhatja.



Táblák és fejlesztések

A legmagasabban lévő, fejlesztéslapkával nem lefedett táblán lévő pont jár. Például az egyszer fejlesztett **Keythedral** 12 pontot ér. Sem az 5, sem a 20 pont nem számít.



Dupla fejlesztések

Minden dupla fejlesztés 1 pontot ér (lásd Fejlesztések, 7. oldal).



Télkártyák

Néhány kártya pontokat ad a játékosnak a játék alatt szerzett állatokért, hajókért, keyplekért, erőforrásokért, lapkákért, jelzőkért és szállításért. A játékos ezeket a dolgokat, azok saját helyszíne helyett, gyűjtheti ezeken a kártyákon. De minden olyan kártyát, amire ezek rá vannak nyomtatva, csak egy pontozókártyához lehet társítani.

Példa:

A játékos lepontozza a két piros keyplet és 1 tehenet ábrázoló keyple-kártyát az aratóbállal (piros keyplet pontozó kártya). A játékos a piros keyplet pontozó kártyát is lepontozza a tanyaudvarral (a disznó miatt). A játékos nem kaphat pontot a 2 piros keyplet tartalmazó kártyán lévő tehenért a tanyaudvaron, mert ezt a kártyát már hozzárendelte az aratóbálhoz (a piros keyplek miatt).



Arany

Minden arany, legyen az bárhol, 1 pontot ér.



A győztes

A legtöbb pontot szerző játékos győz. Holtverseny esetén a holtversenyben állók közül a több birkával rendelkező játékos győz. Ha még mindig holtverseny van, akkor a legtöbb disznóval, aztán a legtöbb tehenettel rendelkező játékos győz.

Falukártyák részletesen

Otthon- és tavaszkartyák

Az **otthon** és a **tavaszi** falukártyák mindegyike keyple-kártyával aktiválható.

Szállítás és fejlesztés



A játékos az **1-6 otthon-, építész- és istállókártyákkal** erőforrásokat szállíthat, és fejlesztheti épületeit a **saját falujában**.

A játékos legfeljebb annyi erőforrást szállíthat, amennyi a szekéren látható szám, és legfeljebb annyi épületet fejleszthet, amennyi a fejlesztésikonok száma (egy vagy kettő).

A szekéren megadott minden szállítóegység egy erőforrás szállítását teszi lehetővé (az út vagy a folyó

mentén) egy szomszédos kártyára. Ez a szállítóképesség szétosztható egy vagy több erőforrás között. Például: két szállítóponttal mozgatható egy erőforrás két kártyányi távolságra, vagy két erőforrás (amik lehetnek ugyanazon a kártyán vagy különböző kártyákon) mindegyike egy-egy kártyányi távolságra.

Fejlesztés

A játékos minden fejlesztésikonnál kiválaszthat fejlesztésre egy olyan épületet, amin több nem letakart tábla van.

A játékosnak be kell fizetnie a táblák közti fejlesztésnyílon megadott fejlesztési költséget.

Majd egy fejlesztéslapkát (azzal az oldalával felfelé, amin nincs pont) tesz a felső nem letakart helyre.

A fejlesztéshez szükséges erőforrásoknak a fejlesztés végrehajtásakor az adott falukártyán kell lenniük. Ne felejtsetek el, hogy az arany a fenti erőforrástípusok bármelyike helyett használható, és a fehér erőforrásikonnál bármilyen erőforrástípus megfelelő. A felhasznált erőforrások visszakerülnek a készletbe.

A játékos a fejlesztéshez szükséges jártasságlapkákat maga elől veszi el. Ne felejtsetek el, hogy a fehér jártasságlapka-ikonnál bármilyen jártasságlapka-típus megfelelő. A felhasznált szimpla jártasságlapkákat keverjétek hozzá a képpel lefelé lévő jártasságlapkákhoz. A felhasznált dupla jártasságlapkákat tegyétek külön, ahogy azt az előkészületeknél is tettétek



A fejlesztésikon akció lehetővé teszi, hogy a játékos további költség nélkül egy fejlesztéslapkát a pontot mutató oldalára fordítson. Ezek a játék végén pontokat érnek.

Erőforrás-termelő kártyák

Aranybánya, keybánya, keykő-kőbánya, keyerdő, bányász, kőbányász, favágó és műhely.

Ezek a kártyák a kártyán látható erőforrást termelik. Az erőforrás az erőforrást-termelő kártyára kerül, ha a kártya a játékos saját falujában van. Az erőforrás a játékos otthonkártyájára kerül, ha az erőforrást-termelő kártya egy szomszéd faluban van.

Példák:



A **favágó** 2 fát termel, vagy 1 fát és 1 aranyat, ha már megtörtént a fejlesztés.

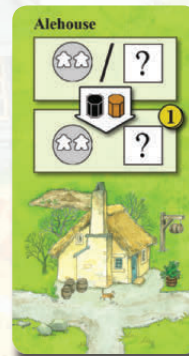


A **műhely** vagy 1 vasat vagy 1 követ vagy 1 fát termel. A műhely a fejlesztése után 1 vasat, 1 követ és 1 fát termel.

Jártasságlapkát és keyple-jelzőket termelő kártyák

Ezek a kártyák a kártyán látható jártasságjelzőket és keyple-jelzőket termelik. A jártasságlapkákat és a keyple-jelzőket a játékosok maguk elé teszik, és nem hagyják az őket termelő kártyákon. A szimpla jártasságlapkák lehetnek képpel lefelé.

Értelmezések:



A **kocsma** egy keyple-jelzőt vagy egy jártasságlapkát (a képpel lefelé lévő pakliból véletlenszerűen húzva) termel, vagy ha a kártya már fejlesztve lett, akkor egy keyple-jelzőt és egy jártasságlapkát termel.



A **tanoncház** egy jártasságlapkát (a képpel lefelé lévő pakliból véletlenszerűen húzva) termel, vagy ha a kártya már fejlesztve lett, akkor 2 jártasságlapkát termel.

Nyári falukártyák

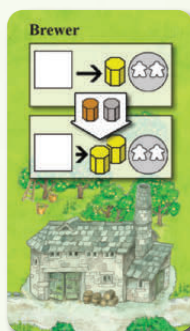
Szállítás- és fejlesztéskártyák

Lásd a Szállítás és fejlesztés részt a tavaszkartyáknál a 7. oldalon a **kézműves** és a **patkolókovács** megértéséhez.

Erőforrás-átalakító kártyák

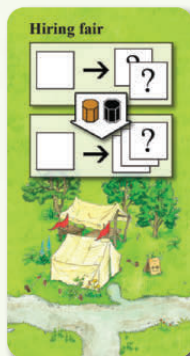
A **sörfőző**, az **ács**, a **napszámosbérlet**, a **kőműves**, az **öntő** kártyák keyple-kártyával aktiválhatók, hogy egy jártasságlapkát egy másik erőforrás-típussá alakítsanak. A termelt erőforrások az erőforrást termelő kártyára kerülnek, ha az a játékos saját falujában van. Az erőforrások a játékos otthonkártyájára kerülnek, ha az erőforrást termelő kártya egy szomszéd faluban van. A felhasznált szimpla jártasságlapkákat keverjétek hozzá a képpel lefelé lévő jártasságlapkákhoz. A felhasznált dupla jártasságlapkákat tegyék külön, ahogy azt az előkészületeknél is tettétek.

Példák:



A **sörfőző** átalakít 1 bármilyen típusú jártasságlapkát 1 aranyra és egy keyple-jelzőre, vagy ha a kártya már fejlesztett, akkor 2 aranyra és egy keyple-jelzőre.

Az **ács** átalakít egy fűrész jártasságlapkát 4 fára vagy, ha a kártya már fejlesztett, akkor 3 aranyra.

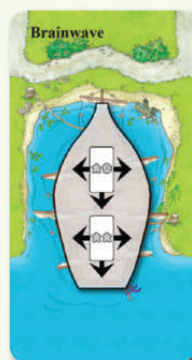


A **napszámosbérlet** átalakít 1 bármilyen típusú jártasságlapkát 2 jártasságlapkára (a képpel lefelé lévőkből véletlenszerűen húzva), vagy ha fejlesztett, 3 jártasságlapkára (a képpel lefelé lévőkből véletlenszerűen húzva).

Nyári hajókártyák

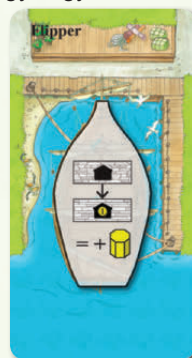
A **Brainwave**, **Flipper**, **Keyflower**, **Keymelequin** és **Mansfield Ark** kártyák nem aktiválhatók keyple-kártyákkal, mivel ezek az alsó kártyasorban vannak. De minden nyári csónakkártya a kijátszása után ad a tulajdonosának egy egyedi jártasságot.

Értelmezés:

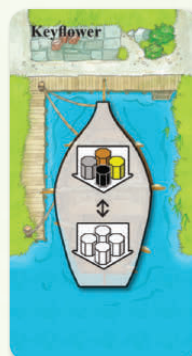


A **Brainwave** tulajdonosa kijátszhat úgy egy tetszőleges 1 keyplet és 1 keyple-jelzőt ábrázoló keyple-kártyát vagy egy 2 keyplet ábrázolót, mintha azon három iránymutató nyíl lenne. Így ezek a keyple-kártyák kijátszhatók a játékos saját falujába vagy egy szomszéd faluba is.

(Megjegyzés: Az egyetlen keyplet ábrázoló kártyákon 3 iránymutató nyíl van.)

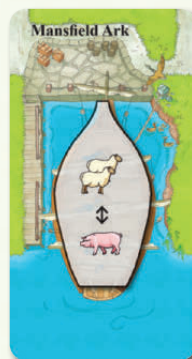


A **Flipper** tulajdonosa minden alkalommal, amikor egy fejlesztéslapkát az 1 pontot mutató oldalára fordít, kap egy aranyat. Az arany azonnal arra a lapkára kerül, amin a fejlesztéslapka megfordult.

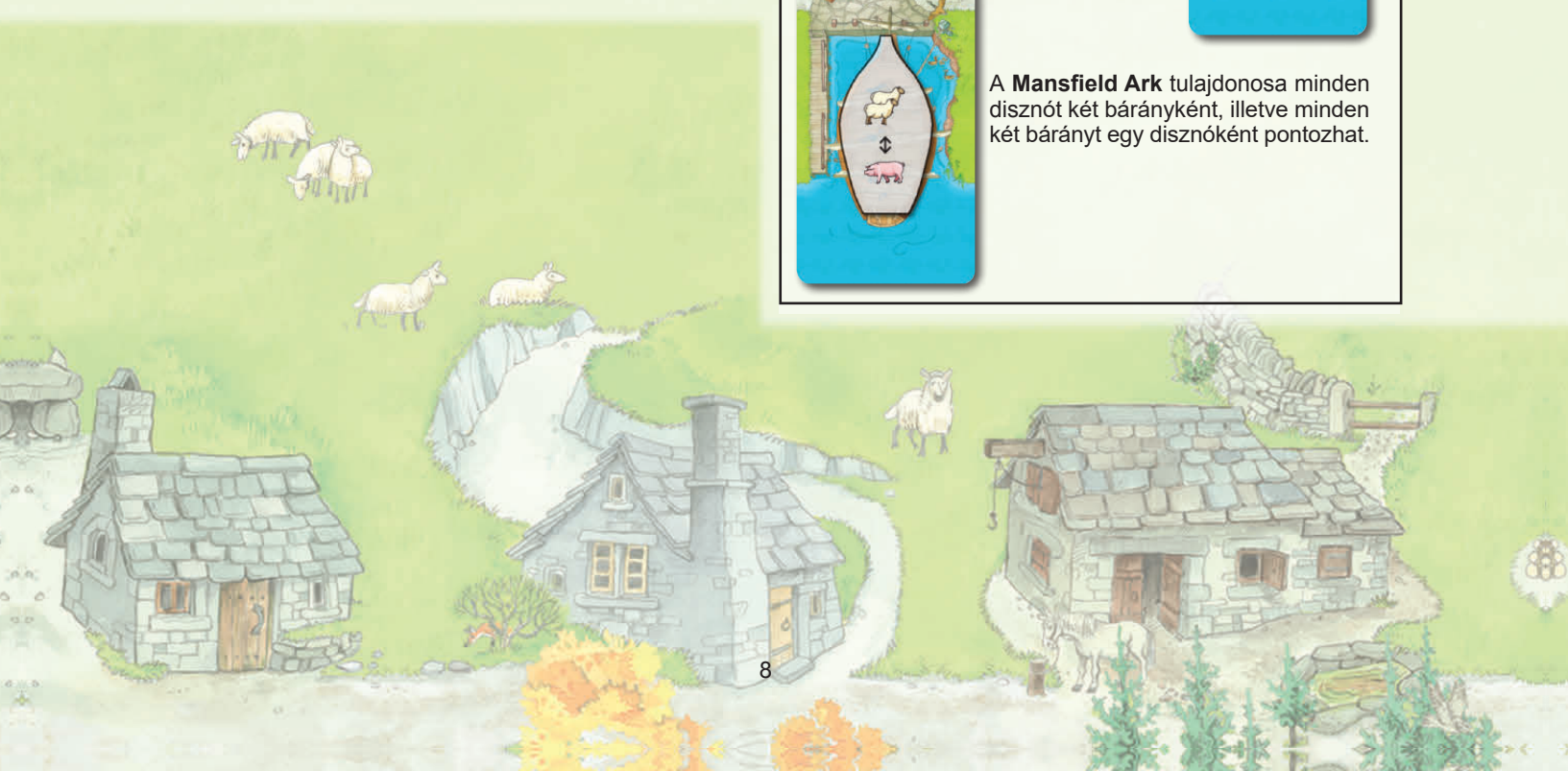


A **Keyflower** tulajdonosa a fejlesztésnél arany, vas, kő és fa helyett bármilyen erőforrás-típust használhat.

A **Keymelequin** tulajdonosa a zöld keypleket sárga keyplekként, illetve a sárga keypleket zöld keyplekként pontozhatja.



A **Mansfield Ark** tulajdonosa minden disznót két bárányként, illetve minden két bárányt egy disznóként pontozhat.



Őszi falukártyák

Jártasságlapkákat és keyple-jelzőket termelő kártyák

A **fogadó** egy keyple-jelzőt és egy jártasságjelzőt (a képpel lefelé lévőből véletlenszerűen húzva) termel. Ha a kártya fejlesztett, akkor még 5 pontot is ad a játék végén.



Szállítás- és fejlesztéskártyák

Lásd a *Szállítás és fejlesztés* részt a tavasz-kártyáknál a 7. oldalon a **bognár** megértéséhez.

A játékos a **házaló** kártyával legfeljebb 2 erőforrást, illetve ha a kártya fejlesztett, legfeljebb 4 erőforrást szállíthat. Továbbá a kártya termel egy keyple-jelzőt is.

Őszi raktárkártyák

A **csűr**, a **kovács**, a **kőtelep** és a **fatelep** kártyák nem aktiválhatók keyple-kártyákkal, mivel ezek az alsó kártyasorban vannak. De minden kártya pontot ad, ha a megadott erőforrások a játék végéig a kártyára lettek szállítva.

Példák:



A **csűr** 1 pontot ad minden egyes bármilyen típusú erőforrásért (beleértve az aranyat, ami amúgy is 1 pontot ér), ami a kártyára lett szállítva a játék vége előtt. Ha a kártya fejlesztett, akkor minden egyes erre a kártyára szállított erőforrás 2 pontot ér.

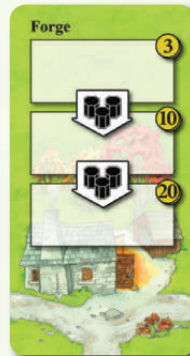


A **kovács** 5 pontot ad minden vas-arany erőforráspárért, ami a kártyára lett szállítva a játék vége előtt. Ha a kártya fejlesztett, akkor minden erre a kártyára szállított vas-fa erőforráspár 5 pontot ér. Ne felejtsetek el, hogy az arany bármelyik erőforrás helyett használható, ezért a kártya fejlesztése nem akadályozza meg a már meglévő vas-arany erőforráspárok pontozását.

Dupla fejlesztéskártyák

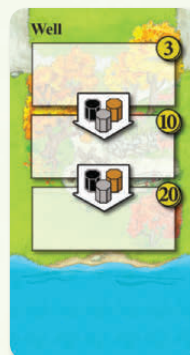
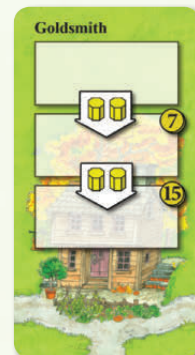
A **kohó**, az **aranyműves**, a **fűrészmalom**, a **szobrász** és a **kút** kártyák nem aktiválhatók keyple-kártyával. De minden kártya pontot ér, ha van rajta fejlesztés, és további pontokat ad, ha egy második fejlesztés is van rajta.

Példák:



A **kohó** alapban 3 pontot ér, 10 pontot, ha egyszer lett fejlesztve, és 20 pontot, ha másodszor is fejlesztve lett.

Az **aranyműves** 7 pontot ér, ha egyszer lett fejlesztve, és 15 pontot ér, ha másodszor is fejlesztve lett.



A **kút** alapban 3 pontot ér, 10 pontot, ha egyszer lett fejlesztve, és 20 pontot, ha másodszor is fejlesztve lett.

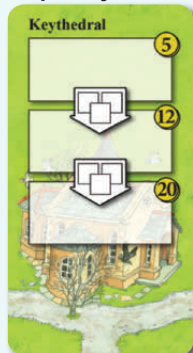
Téli falukártyák

A télkártyák mindegyike más-más pontozási feltételt ad meg. Ezekhez a legtöbb esetben erőforrások, jártasság-lapok, keyple-jelzők, keyple-kártyák és/vagy falukártyák megfelelő hozzárendelése szükséges.

A játékos ezeket a dolgokat a helyszínüktől függetlenül hozzárendelheti a kártyákhoz, de **minden egyes dolog csak egy** pontozókártyához társítható. Az állatokat ábrázoló keyple-kártyák vagy csak a keyplek miatt vagy csak az állatok miatt pontozhatók. Nem lehet egy keyple-kártyán a keypleket és az állatokat is pontozni. Az arany erőforrás kezelhető vas, kő vagy erőforrásként a hozzárendelésnél. Minden nem hozzárendelt arany erőforrás 1 pontot ér.

Egyik télkártya sem aktiválható keyple-kártyával.

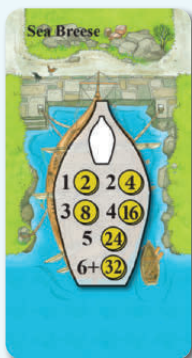
Dupla fejlesztéskártyák



A **Keythedral** alapban 5 pontot ér, 12 pontot, ha egyszer lett fejlesztve, és 20 pontot, ha másodszor is fejlesztve lett.

Téli csónakkártyák

A **Sea Breese** csónakkártya a játékos Sea Breese kártyájához rendelt csónakkártyák számától függően ad pontot. Például, ha a játékos 4 csónakkártyát rendelt hozzá, akkor 16 pontot kap.



A **Carried Away**, **lanvincible** és **Sea Bastion** csónakkártya a kártyához rendelt kártyákon látható állattípusok számától függően ad pontot.

Példa:



A **Carried Away** kártya 10 pontot ad, ha a játékos 3 vagy 4 tehenet rendel hozzá a saját kártyáiról, 20 pontot, ha 5 vagy több tehenet rendel hozzá. Megjegyzés: A Carried Away csónakkártyán látható tehenikön nem rendelhető kártyához a pontozáskor.

Állatokat pontozó kártyák

A **tejüzem**, a **tanyaudvar**, a **ranch**, a **viharmenedék**, a **szarvasgombakert** és a **takács** kártyák pontokat adnak az állatokért, illetve az állatokért erőforrásokkal, lapkákkal és jelzőkkel kombinálva.

Csak az állatokonok számítanak a pontozásnál. A táblákon és a háttérben lévő állatok nem pontozhatóak le.

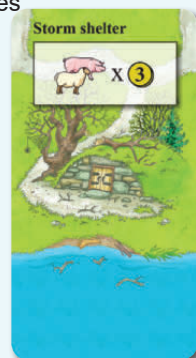
Példák:

A **tejüzem** 5 pontot ad minden szarvasmarhából és keyple-jelzőből álló párért, amit a játékos a tejüzemhez rendel. (Ebbe beletartozhat a tejüzem kártyáján lévő szarvasmarha. A keyple-jelzőnek felhasználatlannak kell lennie, mivel a felhasznált keyple-jelzők visszakérülnek a dobozba.)



A **tanyaudvar** 1 pontot ad minden birkáért, disznóért és szarvasmarháért, amit a játékos a tanyaudvarhoz rendel.

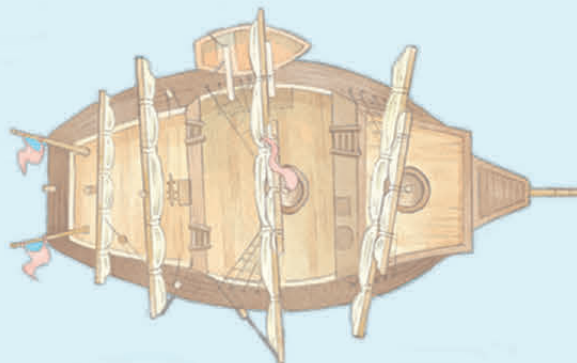
A **viharmenedék** 3 pontot ad minden birka-disznó párért, amit a játékos a viharmenedékhez rendel.



Szállító, és csónakpontozó-kártyák



Az **utazó kunyhója** kártya 1 pontot ad az utazó kunyhóhoz rendelt minden egyes **szállítókapacitásért**. Például ha a játékos fejlesztette az otthonkártyáját, akkor az 3 pontot ér. Továbbá a kártya 2 pontot ad minden egyes csónakért, amit a játékos hozzárendel. Megjegyzés: A játékos nem kaphat ugyanazért a csónakért pontot a Sea Breese és az utazó kunyhója kártyával.



Téli falukártyák folytatás

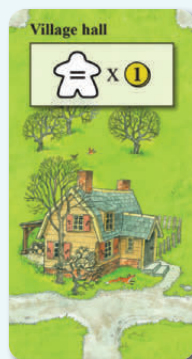
Keylepontozó-kártyák

A **kézművesek céhe**, **vásárhely**, **aratóbál**, **keypiac**, **nyári ünnepség**, **faluház** és **téli vásár** kártya a játékos keyple-kártyáin látható keyplekért ad pontot.

Példák:



A **kézművesek céhe** kártya 3 pontot ad minden piros, sárga és kék keypleből álló készletért, amit a játékos a kézművesek céhéhez rendelt.

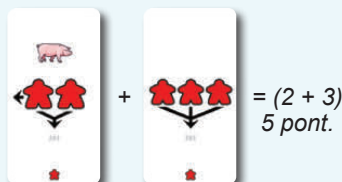


A **vásárhely** 4 pontot ad minden zöld keypleből és arany erőforrásból álló párért, amit a játékos a vásárhelyhez rendelt.



A **faluház** kártya 1 pontot ad minden egyes keypleért egy választott színből, amit a játékos a faluházhoz rendelt. A játékos dönti el a pontozott keyplek színét.

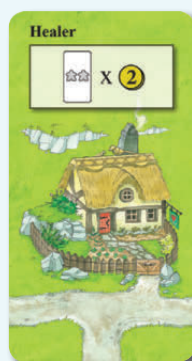
Példa:



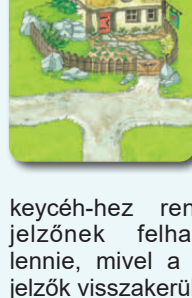
Keyple-kártyákat és keyplejelzőket pontozó kártyák

A **gyógyszertár**, **gyógyító** és **keycéh** kártyák a keyple-kártyákért és jelzőkért adnak pontokat.

Példák:



A **gyógyító** 2 pontot ad minden egyes, 2 keyplet ábrázoló keyple-kártyáért, amit a játékos a gyógyítóhoz rendelt. Megjegyzés: A keypleket nem lehet másik kártyához hozzárendelni, például olyan kártyához, ami adott színű keyplekért ad pontot.

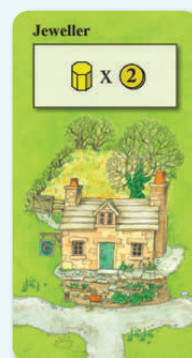


A **keycéh** 5 pontot ad minden keyple-jelzőből és egy keyple-jelzőt ábrázoló keyple-kártyából álló párért, amit a játékos a keycéh-hez rendelt. (A keyple-jelzőnek felhasználatlannak kell lennie, mivel a felhasznált keyple-jelzők visszakerülnek a dobozba.)



Erőforrásokat pontozó kártyák

Az **ékszerész**, a **textilkereskedők céhe** és a **szélmalom** kártyák erőforrásokért adnak pontot, amik a játékos falujában bárhol lehetnek. Az erőforrást nem kell a kártyára szállítani. Megjegyzés: Az ezen kártyákkal pontozott erőforrásokat nem lehet más kártyához rendelni pontozáshoz. Pl. ősz helyszínek kártyák.



Értelmezések:

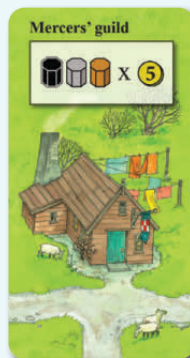
Az **ékszerész** kártya 2 pontot ad minden egyes, az ékszerészhez rendelt arany erőforrásért (az arany a kártya nélkül csak 1 pontot érne).



A **textilkereskedők céhe** kártya 5 pontot ad minden egyes vas, kő és fa erőforrásból álló készletért, amit a játékos a textilkereskedők céhéhez rendelt.

Ne felejtsek el, hogy az arany bármilyen más erőforrástípus helyett használható.

A **szélmalom** 5 pontot ad 5 bármilyen típusú erőforrásért, amit a játékos a szélmalomhoz rendelt, vagy 7 pontot ad 5 bármilyen típusú erőforrásért, ha a kártya már fejlesztett.



Erőforrásokat és jártasságlapkákat pontozó kártyák

A **kereskedő**, **bolt** és **árus** kártya egy erőforrástípusért ad pontot és egy jártasságlapka-típusért ad pontot.

Példa:

A **kereskedő** 3 pontot ad minden pár, a kereskedőhöz rendelt fa erőforrásért, plusz 3 pontot ad minden fűrész jártasságlapkáért, amit a játékos a kereskedőhöz rendelt.



Jártasságlapkákat pontozó kártyák

Értelmezés:



A **tudós** 3 pontot ad minden egy adott típusú jártasságlapkáért, amit a játékos a tudóshoz rendelt. A pontozott jártasságlapka típusát a játékos dönti el.

Az **írnok** 7 pontot ad minden álló, fejsze és fűrész jártasságlapkából álló szettért, amit a játékos az írnokhoz rendelt.



Köszönetnyilvánítás

A játék tervezői: **Sebastian Bleasdale, Richard Breese és Ian Vincent.**

Vezető illusztrátor: **Vicki Dalton.**

Keyflower öröklött illusztrációk és *Key Flow* logo tervezés: **Juliet Breese.**

Grafika **Sebastian Bleasdale és Richard Breese.**

Kivitelezés: **Richard Breese.**

Magyar fordítás: **Trew és Dunda.**

A tervezők szeretnék köszönetet mondani a következő játékesztelőknek és közreműködőknek a segítségéért:

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 Pfof, 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 és Stephen Wright.

Külön köszönet Hans im Glück-nek, aki ismét jóindulatúan engedélyezte, hogy népszerű Carcassonne-féle meeplek alakját a távoli leszármazottaink, a keyplek ábrázolására használjuk a Key játékok sorozatában.

A játék gyártója: *Ludo Fact GmbH.*

Published in 2018 by:



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

rqbrees@gmail.com

Co-publisher:



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

www.hutter-trade.com

North American distribution:

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

Hiányzó elemek

Bár a gyártók minden erőfeszítést megtesznek annak érdekében, hogy az ön Key Flow példánya teljes és jó állapotú legyen, az egységek és játékelemek nagy mennyisége azt jelenti, hogy esetenként hibák léphetnek fel. Ilyen probléma esetén vegye fel a kapcsolatot:

www.starling.games/replacements ha a játékot **Észak-Amerikában** szerezte be.

rqbrees@gmail.com ha a játékot közvetlen az **R&D Games**-től szerezte be **az Esseni játékiállításon.**

info@hutter-trade.com vagy keresse fel www.hutter-trade.com ha a játékot **a világ valamelyik másik részén** szerezte be.

