

UWE ROSENBERG

AUX PORTES DE LOYANG



La Chine, il y a 2000 ans: Loyang (Luòyáng / 洛陽), capitale de la dynastie de Han est l'une des quatre grandes capitales de la Chine ancienne. La progression économique de cette ville florissante contraint à un meilleur approvisionnement des ressources alimentaires de base. Celles-ci sont fournies par les paysans locaux qui cultivent blé, potirons, navets, choux, haricots et poireaux dans leurs champs.

Après chaque récolte, les paysans se rassemblent aux portes de Loyang pour y vendre leurs légumes. Ils en fournissent à leurs clients réguliers et vendent à des acheteurs occasionnels à des prix élevés. Les légumes sont également échangés dans les étals du Marché ou utilisés pour leurs graines. Quand les paysans ont besoin de légumes qu'ils n'ont pas en réserve, ils peuvent les acheter dans le Magasin. Vingt assistants, chacun avec leurs propres spécialités, sont disponibles pour leur donner un coup de main.

Le paysan remportant le plus grand succès sera celui qui avancera le plus loin sur le Chemin de la Prospérité dans un laps de temps déterminé.

Chaque étape coûte de plus en plus d'argent, et l'argent sert aussi à faire des investissements... Les paysans doivent donc trouver le bon équilibre entre ces deux contraintes.

Les pièces de monnaie disposent de trous carrés, ce qui permet de les attacher à une ficelle. Elles portent le nom Chinois de "Cash", qui provient d'un terme moderne (voir note en bas de page).

Matériel

- 1 livret de Règles

Sur des planches prédécoupées:

- 4 plateaux de jeu en forme de T (avec Chemin de la Prospérité et Magasin)
- 12 marqueurs de Satisfaction (bleu/rouge)
- 24 pièces de monnaie 1 Cash (petit)
- 14 pièces de monnaie 5 Cash (grand)

237 jetons en bois:

- Légumes:
 - 48 Blé (jaune)
 - 46 Potirons (orange)
 - 44 Navets (rouge)
 - 36 Choux (blanc)
 - 32 Haricots (vert clair)
 - 25 Poireaux (vert foncé)
- 4 Marqueurs de Score (pour indiquer la progression sur le Chemin de la Prospérité)
- 2 Jetons de Premier Joueur (1 grand, 1 petit)



120 Cartes:

- 4 cartes "Entrepôt / Charrette"
- 4 cartes "Résumé du Tour"
- 6 cartes "Emprunt" (Côté verso: Modificateurs de Revenu pour Clients Occasionnels, voir "Astuces" page 8)
- 36 Cartes champ Privé (au dos vert):
 - 4 cartes champ de Départ (9 cases)
 - 8 champs T avec chacun 3 cases
 - 8 champs T avec chacun 4 cases
 - 8 champs T avec chacun 5 cases
 - 8 champs T avec chacun 6 cases
- 70 cartes action (au dos marron):
 - 6 champs communs T (2 avec chacun 3/4/5 cases)
 - 14 étals de Marché (orange)
 - 14 Clients Réguliers (bleus)
 - 14 Clients Occasionnels (rouges)
 - 22 Assistants (beiges)



Note:
L'expression "Cash" vient du Sanscrit "karsha" (petite pièce avec un poids spécifique) et le mot Tamil "kasu" (petite pièce de monnaie). Les pièces Cash ont été utilisées pendant presque 3000 ans et ont ensuite été remplacées par le Yuan à la fin du 19ième siècle.

Version d'introduction pour votre première partie:

Nous vous présentons une "version d'introduction" pour votre première partie. Cette version comprend deux petits changements que vous trouverez dans les cadres rouges. Ces changements permettent un démarrage facile du jeu mais n'ont pas d'influence sur son déroulement.

Règles spéciales selon le nombre de joueurs:

Les règles du jeu sont toujours les mêmes quelque soit le nombre de joueurs, à l'exception:

- d'une partie à 2; il y a une différence dans la phase de Cartes (voir page 4).
- d'une partie à 4; les joueurs peuvent effectuer leurs actions respectives simultanément (voir page 4).
- Des règles supplémentaires pour une partie solitaire sont expliquées dans une section séparée à la page 9.

Les astuces dans les cadres bleus ne sont pas nécessaires quand vous lisez les règles pour la première fois. Il s'agit de cas particuliers et donnent des réponses à des questions de règles spécifiques.

Préparation du Jeu

Séparez l'argent, les légumes, les marqueurs de Satisfaction et les cartes d'Emprunt et mettez-les sur la table. Elles serviront de **Réserve**.

Il devrait y avoir suffisamment de matériel.

Si par un extrême hasard il n'y en avait pas assez, les joueurs peuvent improviser avec des jetons supplémentaires.

Règles spéciales pour la Version d'Introduction:

Mélangez les 4 cartes Clients Réguliers marquées d'un point bleu dans la case du marqueur de Satisfaction). Distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur. Les joueurs regardent leurs cartes et peuvent les garder en main jusqu'au moment où ils décident de les jouer durant la phase de Cartes. Dans une partie à 2 ou 3, tous les Clients Réguliers restants sont remis dans la pile de cartes d'Action.

Mélangez les cartes d'Action et empilez-les face cachée.

Chaque joueur reçoit le matériel suivant, posé comme montré sur l'illustration:

- 1 plateau de jeu en forme de T
- 10 pièces de cash
- 1 champ de départ
- 1 marqueur de score (placez-le en bas du Chemin de la Prospérité)
- 1 carte "Entrepôt / Charrette" (face visible)
- 1 carte "Résumé du tour"
- Légumes à mettre dans le Magasin: 3 blés, 2 potirons, 2 navets, 2 choux, 1 haricot et 1 poireau.

(Les deux cases de couleur claire dans le Magasin restent vides. En règle générale: les étiquettes de prix foncées montrent le prix d'achat du légume; les étiquettes de prix claires montrent le prix qu'un joueur peut obtenir en vendant le légume au Magasin)

- 8 Champs Privés (au dos vert foncé): 2 sets, chacun de 4 cartes avec 3, 4, 5 et 6 cases. Mélangez chaque set de 4 cartes et mettez-les ensuite l'un sur l'autre, face cachée et du côté gauche du champ de Départ. Ils constituent la pile des Champs.

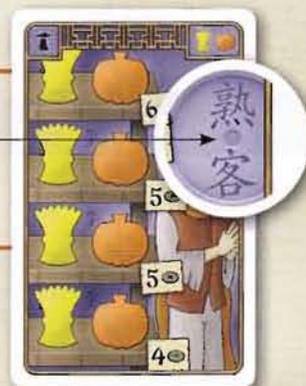
Choisissez le joueur qui commence la partie, il prend le grand jeton Premier joueur. (Le jeton Premier joueur plus petit n'est pas utilisé au début de la partie)

Le Premier joueur commence et ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur achète 1 légume de son propre magasin et le plante dans son Champ De Départ. (Prix: voir les étiquettes de prix foncées entre les légumes du Magasin).

"Planter" veut dire "mettre le légume sur une carte Champ". Toutes les autres cases de ce champ seront ensuite remplies de légumes du même type. Les jetons supplémentaires seront pris dans la Réserve.

Il existe deux restrictions:

- Seuls les légumes qui se trouvent sur le Champ de Départ peuvent être achetés et plantés (c'est à dire: seulement le blé, les potirons ou les navets)
- Pas plus de 2 joueurs ne peuvent planter le même type de légumes au début de la partie.



Dans l'exemple, Pierre a choisi le Blé comme premier légume. Il lui reste 7 Cash.

Déroulement du jeu

Une partie se joue en **9 Tours**. Chaque Tour est constitué de **3 Phases**:

- 1. Phase de Récolte** (les joueurs reçoivent 1 nouveau champ et récoltent des légumes de leurs champs)
- 2. Phase de Cartes** (les joueurs jouent chacun 2 cartes d'Action, ensuite ils choisissent un nouveau Premier joueur)
- 3. Phase d'Action** (les joueurs achètent et vendent des légumes et progressent ensuite sur le Chemin de la Prospérité).

Durant la phase de Cartes, les joueurs reçoivent de nouvelles cartes. Ils les utilisent durant la phase d'Action pour transformer les légumes récoltés en argent.

Les joueurs peuvent faire un emprunt à n'importe quel moment de la partie.

A n'importe quel moment de la partie, les joueurs peuvent voir les tours restants en comptant les légumes qui restent sur leur champ de Départ.

Dans cet exemple, il reste 5 tours complets à jouer



Phase 1: phase de Récolte

Tous les joueurs peuvent jouer la phase de Récolte simultanément.

- **Chaque joueur retourne le champ du sommet de sa pile de champs** et le met à droite de ses autres champs. Lors du dernier tour, il n'y aura plus de champ à retourner.
- **Chaque joueur récolte exactement 1 légume de chacun de ses champs.** Il met le(s) légume(s) récolté(s) et tous les légumes qui sont restés dans son Entrepôt des tours précédents sur (ou à côté) de sa Charrette. (Contrairement à l'Entrepôt, il n'y a pas de limite sur le nombre de légumes que peut contenir une Charrette)
- **Une fois que les derniers légumes ont été enlevés d'un champ Privé, celui-ci est enlevé de la partie.** Au contraire, les champs Communs entièrement récoltés de la pile de cartes d'Action sont placés sur la pile de défausse de cartes d'Action (la "Pile de Défausse"). (Vous pouvez facilement reconnaître les champs Communs de la pile de cartes d'action par le symbole du Prix en haut à gauche). Les Champs qui n'ont pas encore été ensemençés ne sont pas défaussés.



Phase 2: phase de Cartes

- Au début de la phase de Cartes (et uniquement à ce moment là), vous créez une nouvelle pile de Pioche en mélangeant la pile de Défausse avec la pile de Pioche restante
- Distribuez **4 Cartes d'Action** à chaque joueur.
- Ensuite, durant le **tour de Distribution**, chaque joueur jouera **2 cartes d'Action** face visible dans son aire de jeu.

Les cartes sont mises à l'endroit approprié de la zone "de jeu" de chaque joueur. Ici, chaque type de carte dispose de sa propre position: les étals de Marché et les Assistants à gauche, les clients Réguliers et Occasionnels à droite et les Champs au-dessus.

DETAILS

Note: une fois qu'une carte a été jouée elle ne peut pas être défaussée avant d'être utilisée. SEULES les cartes d'Assistant peuvent être défaussées à n'importe quel moment.

Si vous lisez ces règles pour la première fois, vous pouvez passer la section sur le tour de Distribution. Savoir exactement comment les joueurs obtiennent leurs 2 cartes d'Action n'est pas important pour la compréhension du déroulement du jeu.

Tour de Distribution

Durant le tour de Distribution, chaque joueur joue **exactement 1 carte** de sa main et **exactement 1 carte** de la "Cour" commune:

- Le joueur avec le grand jeton de Premier joueur met une carte de sa main face visible au milieu de la table, en ouvrant ainsi la "Cour".

Le tour se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur doit choisir entre les deux options suivantes. Passer son tour n'est jamais admis.

- Le joueur met 1 carte de sa main dans la Cour
- Le joueur prend exactement 1 carte de la Cour et exactement 1 carte de sa main. Il joue les deux cartes en les mettant face visible dans l'endroit approprié de sa propre aire de jeu. Toutes les cartes restantes dans sa main sont mises face visible dans la Cour, et le joueur ne participe plus à ce tour de Distribution.

Note: Le dernier joueur à choisir dans ce tour ne peut plus placer de cartes dans la Cour, il doit immédiatement faire un choix parmi les cartes disponibles.



Règles spéciales pour la version d'introduction

En jouant les deux cartes, un joueur peut jouer le Client Régulier qui lui a été distribué au début du jeu au lieu de jouer une carte de sa main. Il peut garder en main son Client Régulier aussi longtemps qu'il le veut. *(En plus de ce Client Régulier, le joueur choisit également une carte de la Cour. Il ne peut pas jouer une carte de sa main. Une fois que ce joueur a joué, il doit mettre toutes les cartes de sa main dans la Cour.)*

Règles spéciales pour 2 joueurs:

Durant le tour de Distribution, au début de son tour, un joueur peut choisir de retourner la première carte d'Action de la pile de Pioche et de la mettre dans la Cour. *(Ceci est également permis quand il reste seulement un joueur et qu'il doit immédiatement faire son choix parmi les cartes disponibles. Cette règle spéciale procure aux joueurs un choix de cartes plus vaste. La règle permet également au Premier joueur de faire une sélection immédiate, même avant le tour de son adversaire.)*

Important:

- Chaque fois que vous jouez un Client Régulier, vous devez mettre un marqueur de Satisfaction (avec la face bleue visible) sur l'endroit marqué côté droit de la carte.
- Chaque fois qu'un étal de Marché est joué, vous devez immédiatement le remplir avec les légumes qui sont indiqués
- Chaque fois qu'un joueur joue une carte d'Action "Champ", il doit immédiatement payer 2 Cash. Pour effectuer ce paiement, le joueur a le droit (même en dehors de son tour) de vendre des légumes à son Magasin, d'utiliser des Assistants ou de faire un emprunt. *(Les champs Privés sont gratuits, mais il y a un coût pour les Champs communs.)*

**Remarques et et cas particuliers:**

- Les joueurs ne peuvent jamais décider de jouer 2 cartes de la Cour ou 2 cartes de leur main; ils doivent toujours jouer 1 carte de la Cour et 1 carte de leur main.
- Si le joueur actif ne dispose que d'une seule carte dans sa main, il doit la jouer immédiatement et choisir 1 carte de la Cour. La dernière carte d'un joueur ne peut jamais être mise dans la Cour; elle doit être jouée de sa main.
- Il n'y a aucune limite au nombre de cartes qui peuvent être placées sur les rangs d'une zone de jeu d'un joueur.



A la fin du tour de Distribution, les cartes restantes de la Cour forment une nouvelle pile de Défausse à face visible. Mélangez-les avec la pile de Pioche au début de la phase de Cartes suivante.

Fin de la phase de carte**Choisir un nouveau Premier joueur**

Le dernier joueur qui joue deux cartes d'Action durant la phase de Cartes reçoit le grand jeton de Premier joueur et devient le Premier joueur. L'avant-dernier joueur qui joue deux cartes d'action reçoit le petit jeton de Premier joueur et devient le Deuxième joueur.

Phase 3: Phase d'action

Les joueurs peuvent effectuer des actions dans n'importe quel ordre durant leur tour.

La carte de Résumé du Tours donne un résumé de toutes les actions.

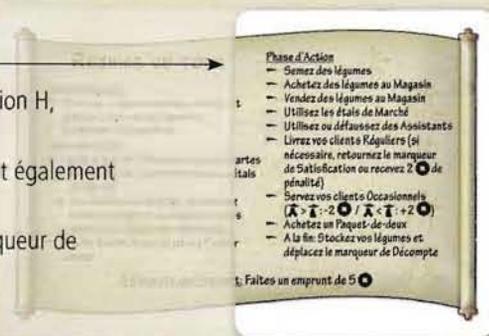
Un joueur peut entreprendre n'importe quelle action aussi souvent qu'il veut, à l'exception de l'Action H, "Acheter un Paquet-de-deux".

Un joueur qui joue une action plusieurs fois n'est pas obligé de les jouer l'une après l'autre : il peut également jouer d'autres actions entre les deux.

A la fin de leur tour, les joueurs doivent stocker leurs légumes et éventuellement déplacer leur marqueur de score.

Le Premier joueur commence, c'est ensuite au tour du joueur ayant le petit jeton Premier Joueur.

Dans une partie à trois, le joueur qui n'a pas de jeton de Premier Joueur, joue en troisième.

**Règles spéciales pour une partie à quatre**

Durant chaque tour, le Premier joueur choisit l'un des deux joueurs qui ne sont pas Premier ou second joueur, comme partenaire pour la phase d'Action. L'autre joueur qui n'est pas Premier ou second joueur jouera avec le Deuxième joueur. Le Premier et le Deuxième joueur démarrent leur phase d'Action en même temps. Une fois qu'ils ont terminé, c'est le tour de leurs partenaires.

Note: chaque fois qu'un joueur effectue une action qui se réfère explicitement "aux autres joueurs", seul son partenaire est affecté. Les cartes qui permettent ce type d'action peuvent être reconnues par le symbole d'une lanterne chinoise.

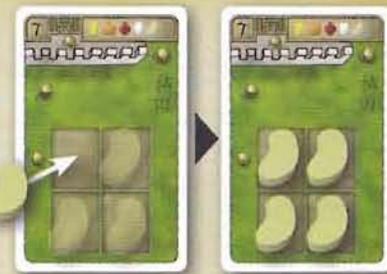
1^{er}2^{ème}3^{ème}

Les actions individuelles

A - Semer des Légumes comme des Graines

Le joueur prend 1 légume de sa Charrette et le dépose sur un champ vide.

Toutes les autres cases de ce champ sont alors remplies par des légumes du même type qui ont été prélevés de la Réserve. Le bord supérieur de chaque champ montre quels légumes peuvent y être plantés. Plus il y a de cases sur un champ, moins de types de légumes peuvent y être plantés.



Un champ de Haricots est ensemencé. 4 haricots sont placés sur le champ de Haricots, qui sera récolté durant chaque tour jusqu'à ce qu'il soit vide.

B - Acheter des Légumes dans le Magasin

Le joueur achète 1 légume de son propre Magasin et le met dans sa Charrette.

Un joueur peut seulement acheter des légumes qui sont disponibles dans son Magasin.

Le prix d'achat est affiché dans le Magasin, sur les étiquettes de prix foncées à côté du légume.



Le Blé coûte 3 Cash, les Potirons coûtent 4 Cash, les Navets et les Choux coûtent 5 Cash chacun. Les Haricots et Poireaux coûtent 6 Cash chacun.

C - Vendre des Légumes au Magasin

Le joueur prend 1 légume de sa Charrette et le vend à son propre Magasin.

Chaque emplacement dans le Magasin est réservé pour une variété de légume spécifique. Un joueur ne peut vendre des légumes que s'il dispose de l'espace vide approprié dans son Magasin. Le prix de vente est affiché dans le Magasin: utilisez l'étiquette de prix claire. (Les joueurs reçoivent 1 Cash pour vendre du Blé, des Potirons, des Navets et des Choux, et 2 Cash pour vendre des Haricots et des Poireaux)

Note: Cette action peut avoir lieu à n'importe quel moment de la partie, y compris les phases de Cartes ou l'Action H (Achetez un Paquet-de-deux), afin de pouvoir financer l'achat d'un nouveau Champ.

D - Echanger des Légumes dans un Etal de Marché

Le joueur échange 1 ou 2 légumes de son choix depuis sa Charrette pour 1 légume d'un étal de Marché.

Le nombre de bols dans l'étal de Marché indique combien de légumes doivent être échangés pour le légume qui y est en proposé. Ceux-ci sont retournés dans la Réserve. Le joueur déplace ensuite le légume de l'étal de Marché dans sa Charrette. Si un étal de Marché reste vide après un échange, il est immédiatement mis sur la pile de Défausse.



Dans cet étal de Marché, un joueur peut échanger n'importe quel légume pour 1 Potiron ou 1 Chou, ou 2 légumes au choix pour 1 Poireau.

Notes et cas particuliers:

- Quand un joueur joue ou découvre (voir Action H) un étal de Marché, il faut le remplir immédiatement (depuis la Réserve) avec les légumes qui figurent sur la carte. Remplissez l'étal de Marché tout de suite, même si un autre joueur l'a révélé.
- Les joueurs peuvent échanger des légumes pour le même type de légume (par exemple: du Blé pour du Blé).
- Un légume qui a été obtenu depuis un étal de Marché peut immédiatement être échangé contre un autre.
- Une fois qu'un étal de Marché a été joué, il ne peut pas être défaussé avant d'être complètement vide.

E - Jouer ou défausser un Assistant

Un joueur peut se servir des capacités d'un Assistant ou défausser l'Assistant sans l'utiliser.

La plupart des Assistants sont joués durant la phase d'Action, mais il est possible de jouer certains assistants durant d'autres phases du jeu: la phase est indiquée dans le texte sur les cartes. (Voir la feuille de Référence des Assistants à la page 10 et 11).

Dès qu'un Assistant est utilisé, vous devez le placer sur la pile de Défausse. Les cartes d'Assistant sont les seules que vous pouvez défausser à n'importe quel moment sans les avoir utilisées.



Notes et cas particuliers:

- Il y a 20 Assistants différents. Chaque Assistant n'existe qu'en un seul exemplaire, à l'exception du commerçant, que l'on retrouve sur trois cartes.
- Certains Assistants (marqués par une lanterne mauve) se réfèrent à "d'autres joueurs". Ceux-ci permettent aux joueurs d'affecter les aires de jeu d'autres joueurs.
- Si un joueur enlève la carte supérieure du Paquet-de-deux d'un autre joueur, la carte inférieure doit immédiatement être posée à l'endroit approprié. (Aucun joueur ne peut empêcher que la carte inférieure ne soit découverte.)
Souvenez-vous: dans une partie à 4 joueurs, toutes les Actions qui se réfèrent à "un autre joueur" ne se réfèrent qu'au partenaire du joueur actif pour cette phase d'Action.
- Certaines cartes d'Assistant présentent le choix entre deux Actions ("ou"). Un joueur ne peut utiliser qu'une des deux options quand il utilise cet Assistant.
- Il n'y a pas d'Assistants qui peuvent affecter le champ de Départ, la Charrette ou l'Entrepôt d'un autre joueur. Les légumes dans ces endroits sont toujours à l'abri des actions des autres joueurs.



F - Livraison pour un Client Régulier

Vous pouvez livrer des légumes à vos clients Réguliers dans n'importe quel ordre.

Chaque carte de client Régulier contient huit cases vides; les deux légumes affichés seront livrés à cet endroit pendant quatre tours. Les clients Réguliers souhaitent recevoir ces deux légumes exactement une fois durant chaque tour, en commençant par le tour durant lequel la carte a été jouée. Quand un joueur joue un client Régulier, il met un marqueur de Satisfaction avec la face bleue visible sur la case du marqueur en haut à droite de la carte. Si un joueur ne peut ou ne veut pas livrer un client Régulier dans un Tour donné, il met le marqueur de Satisfaction côté rouge. Si le joueur ne souhaite pas livrer un client Régulier quand le côté rouge est déjà affiché, il doit payer une pénalité de 2 Cash à la Réserve.



Notes et cas particuliers:

- Remplissez la carte Client Régulier **de bas en haut**. Les flèches entre les prix vous le rappelleront.
- Quand un joueur effectue une livraison à un client Régulier, il reçoit immédiatement le paiement pour cette livraison.
- Les joueurs ne peuvent pas remplir partiellement un rang (c'est à dire, fournir seulement 1 légume).
- La première livraison d'un client Régulier doit se faire **durant le tour dans lequel il est joué**.
- Si le client Régulier d'un joueur est révélé durant l'action d'un autre joueur (voir Action H), le joueur doit le livrer ce tour-ci uniquement s'il n'a pas encore joué son tour
- Les joueurs doivent faire au mieux pour rassembler l'argent pour payer la pénalité de 2 Cash et s'ils ne possèdent pas une telle somme, ils doivent alors vendre des légumes de leur Charrette aux espaces vides de leur Magasin, placer des Assistants ou faire un emprunt.
- **Immédiatement** après que la **quatrième ligne (supérieure)** d'un client Régulier est remplie, la carte doit être vidée et défaussée.
- Une fois qu'un client Régulier a été joué, il ne peut pas être défaussé avant que le client Régulier n'ait reçu 4 livraisons.



Si ce joueur rate encore une Livraison, il doit payer une pénalité de 2 Cash. Pour la dernière livraison, ce joueur est payé 7 Cash.

Exemple détaillé: Nina met en face d'elle le client Régulier qui paie 5/6/7/8 Cash pour des Navets et des Choux. Elle met un marqueur de Satisfaction bleu sur la carte. Durant la phase d'Action, elle doit livrer son client Régulier: elle livre 1 navet et 1 chou comme prévu et reçoit 5 Cash. Le tour suivant, elle ne livre pas les deux légumes et elle tourne le marqueur de Satisfaction côté rouge. Le tour d'après, elle livre à nouveau comme prévu et elle reçoit 6 Cash. Le marqueur de Satisfaction reste rouge (seul l'Assistant "Vendeuse" peut transformer un marqueur de Satisfaction de rouge en bleu - voir page 11).

Ensuite, Nina rate encore une livraison et doit payer la pénalité de 2 Cash. Dans les deux tours suivants, elle livre à nouveau, et elle reçoit d'abord 7 et ensuite 8 Cash. Elle défausse alors le client Régulier, y compris les 8 légumes et le marqueur de Satisfaction. Jusqu'au moment où il est défaussé, elle doit soit livrer ce client Régulier, soit payer la pénalité.



G - Livrer un Client Occasionnel

Les joueurs peuvent livrer des légumes à leurs clients Occasionnels dans n'importe quel ordre.

Un joueur prend les 3 légumes indiqués de sa Charrette, les retourne à la Réserve et reçoit le prix d'achat:

- S'il a **autant de clients Réguliers que d'Occasionnels**, il reçoit le montant indiqué.
- S'il a **plus** de clients Occasionnels que de Réguliers, le prix payé est diminué de **2 Cash**. Il s'agit d'une pénalité pour les joueurs qui se rendent la vie trop facile et qui évitent les responsabilités envers leurs clients Réguliers.
- S'il a **moins** de clients Occasionnels que de Réguliers, il reçoit un bonus de **2 Cash**. Il s'agit d'une récompense pour les joueurs qui arrivent à servir leurs clients Occasionnels malgré les engagements envers leurs clients Réguliers.



Notes et cas particuliers:

- **Attention!** Les trois légumes doivent tous les trois être livrés durant une phase d'Action. Il n'est pas possible de les stocker sur le client Occasionnel entre les tours.
- Les clients Occasionnels sont servis l'un après l'autre dans n'importe quel ordre. Un joueur ne peut pas livrer deux clients Occasionnels à la fois.
- Contrairement aux clients Réguliers, il n'y a pas de pénalité pour la non-livraison d'un client Occasionnel.
- Une fois qu'un client Occasionnel a été joué, il ne peut pas être défaussé avant d'être servi.

H - Acheter un Paquet-de-deux

Une seule fois durant chaque phase d'Action, chaque joueur a le droit d'acheter un "Paquet-de-deux" cartes d'Action.

Un Paquet-de-deux est composé de deux cartes d'Action de la pile de Pioche. Le coût est le plus grand nombre entre le nombre d'assistants et le nombre d'étals de marché dont le joueur dispose dans son aire de jeu.

Après avoir effectué le paiement, le joueur pioche 2 cartes d'Action de la pile et les met, face visible, devant lui pour que tous les autres joueurs puissent les voir. Il peut décider de garder 0, 1 ou 2 de ces cartes; il défausse celles qu'il ne garde pas.

Attention! Si le joueur veut garder **les deux** cartes, il **doit** les mettre **l'une sur l'autre**. La carte supérieure est disposée de façon à ce que la ligne supérieure de la carte en-dessous soit visible. Le joueur choisit la carte qu'il veut mettre au-dessus et celle qu'il veut mettre en-dessous.

Les Champs sur les cartes d'Action coûtent toujours 2 Cash. Ce coût doit être payé immédiatement, même si le champ est placé en-dessous de l'autre carte du Paquet-de-deux

(Ce coût s'ajoute au coût du Paquet-de-deux.)

Coût: 2 Cash
(l'Assistant couvert n'est pas compté)



Notes et cas particuliers:

- Un joueur sans étals de Marché ni Assistants peut bénéficier d'un Paquet-de-deux gratuitement.
- Même si le joueur choisit de ne garder aucune carte d'un Paquet-de-deux, il ne peut pas acheter un autre Paquet-de-deux durant le même Tour.
- Pour financer un champ qui fait partie d'un Paquet-de-deux, un joueur peut vendre de la marchandise à son Magasin (Voir Action C, page 5), utiliser un Assistant ou prendre un Prêt.

Le Paquet-de-deux au fil du jeu

Quand un joueur place la carte supérieure d'un Paquet-de-deux sur la pile de Défausse, il **doit immédiatement** (effectivement, au même moment) déplacer la carte inférieure vers l'endroit approprié. (Remplissez immédiatement les étals de Marché dévoilés de légumes et mettez un marqueur de Satisfaction sur les clients Réguliers dévoilés).

Exemple détaillé: Claudia achète un Paquet-de-deux. Le Paquet-de-deux contient 1 client Régulier et 1 étal de Marché. Claudia décide de garder les deux cartes. Elle met le client Régulier en-dessous de l'étal de Marché. Quelques tours plus tard, elle utilise son étal de Marché pour la troisième fois et le défausse. Le client Régulier est alors immédiatement placé avec ses autres clients Réguliers et un marqueur de Satisfaction bleu est mis dessus. Le client doit maintenant être servi durant ce même Tour. Si Claudia n'y arrive pas (voir Action F, page 6), elle doit changer le marqueur de Satisfaction en rouge.



Fin de la phase d'Action

Stocker des légumes

A la fin de chaque tour, les joueurs déplacent les légumes restants de leur Charrette vers leur Entrepôt. Un joueur peut garder un maximum de légumes égal au nombre indiqué sur son Entrepôt. Tous les légumes supplémentaires doivent être soit vendus à son Magasin, soit défaussés (retournés à la Réserve).

Un Entrepôt avec une capacité de seulement 1 légume peut-être agrandi pour le coût de 2 Cash. (Tournez la carte pour montrer la face "agrandie"). A partir de maintenant jusqu'à la fin de la partie, l'Entrepôt peut contenir jusqu'à 4 légumes.



Déplacer le Marqueur de Score

Les joueurs paient en Cash pour progresser sur le Chemin de la Prospérité.

Durant chaque tour, la première étape sur le Chemin de la Prospérité coûte 1 Cash.

Pour chaque case supplémentaire sur le Chemin, les joueurs doivent payer le montant indiqué sur la case vers laquelle ils se déplacent.

Exemple: Nell se trouve sur la case 15. Pour 1 Cash, elle peut aller à la case 16, pour 35 de plus ($17+18=35$), elle peut aller à la case n° 18

Emprunts

Les joueurs peuvent faire des emprunts tout au long de la partie et à n'importe quel moment. Un Emprunt procure 5 Cash et 1 carte Emprunt. A la fin de la partie, les marqueurs de Score d'un joueur sont reculés d'une case sur le Chemin de la Prospérité pour chaque Emprunt qu'il possède. Les Emprunts ne peuvent **jamais** être remboursés.

Notes et cas particuliers:

Le nombre d'Emprunts par joueur est illimité. S'il n'y a pas assez de cartes «Emprunt», il faut improviser. Nous conseillons aux joueurs débutants d'être prudents avec les Emprunts: un joueur ne devrait jamais faire plus d'un Emprunt.

180



170

10

Fin de la Partie

La Partie prend fin après 9 Tours - c'est à dire, à la fin du Tour où les joueurs terminent la récolte de leur champ de Départ.

Les joueurs qui ont fait un emprunt doivent maintenant reculer leur marqueur de Score d'une case sur le Chemin de la Prospérité pour chaque carte d'Emprunt en leur possession.

Le gagnant est celui dont le marqueur de Score a progressé le plus loin sur le Chemin de la Prospérité.

Egalité: Si deux ou plus de joueurs se trouvent à la même position, le gagnant est celui qui a le plus de Cash.

Deuxième Egalité: Si les joueurs sur la même position disposent en plus du même montant de Cash, le nombre de légumes restant dans leurs champs et Entrepôts décidera: le joueur avec le plus de légumes gagne la partie.

Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



Notes et cas particuliers de fin de partie:

- Même si un joueur dispose d'assez de Cash en fin de partie pour arriver à l'étape suivante sur le Chemin de la Prospérité, il n'a pas le droit de le faire. (Cela peut arriver quand, par exemple, un autre joueur a utilisé un Commerçant et donné du Cash au joueur).
- Il n'y a pas de pénalité pour les clients Réguliers et Occasionnels à la fin de la partie.
- Le nombre de légumes dans le Magasin ne compte pas non plus.

Foire aux questions

Que se passe-t-il quand la pile de cartes d'Action est complètement épuisée durant la phase de Cartes?

Les cartes restantes sont distribuées aux joueurs de façon à ce que chaque joueur reçoive le même nombre de cartes.

Que se passe-t-il quand la pile de cartes d'Action est complètement épuisée durant la phase d'Action?

La pile de Défausse est tout de suite mélangée et devient la nouvelle pile de Pioche.

Est-ce que je peux jouer les deux cartes que j'ai reçues durant la phase de Cartes l'une sur l'autre, en tant que Paquet-de-deux?

Non, les deux cartes reçues durant la phase de Cartes doivent être jouées séparément.

Est-ce que je peux échanger des légumes à l'étal de Marché durant la phase de Cartes afin que je puisse vendre un légume plus cher pour gagner de l'argent pour payer un nouveau champ?

Non, les actions sur les étals de Marché ne sont admises que durant la phase d'Action.



Astuces

Parfois il est difficile de voir quels clients Réguliers ont été livrés durant la phase d'Action en cours. Mettez les marqueurs de Satisfaction sur la ligne de la carte où la livraison a eu lieu au début d'une phase d'Action.

Remettez le marqueur de Satisfaction en haut à droite de la carte dès que le client Régulier a reçu sa livraison (ou la pénalité est payée).

Pour accélérer le jeu, nous recommandons que le joueur Actif annonce combien d'argent il devrait recevoir et qu'un autre joueur s'occupe de lui donner ce montant.

Pour être sûr que vous n'oubliez pas le modificateur +2/-2 pour les clients Occasionnels, utilisez le côté verso d'une carte de Prêt non utilisée. Retournez la carte de façon à ce qu'elle indique le bon modificateur à droite, et mettez-la de travers sous un client Occasionnel. Si le nombre de clients réguliers ou occasionnels change, retournez ou faites pivoter la carte.



Le marqueur de Satisfaction montre que le client Régulier n'a pas encore été livré.



Partie solitaire

Une partie Solitaire dure environ 1 heure.

Le déroulement est exactement le même que celui d'une partie pour 2 jusqu'à 4 joueurs, à l'exception des ajouts suivants:

Préparation:

- Mélangez les cartes d'Action. Pour un adversaire imaginaire, retournez les cartes jusqu'à ce qu'il y ait exactement 2 étals de Marché, 2 clients Réguliers, 2 clients Occasionnels. Remplissez les étals de Marché des légumes nécessaires.

Ces cartes procurent à la Femme de Marché, au Commerçant, au Porteur et au Revendeur une opportunité d'interaction. Toutes les cartes supplémentaires qui sont retournées sont mises dans la pile de Défausse.

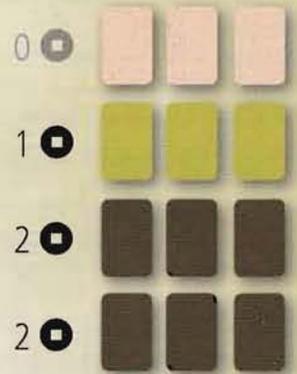
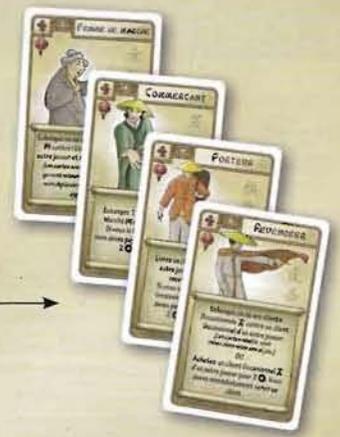
- Avant** que le joueur Solitaire n'ensemence son champ de Départ, 12 cartes d'Action doivent être retournées et mises dans une grille de 4 lignes et 3 colonnes. Les cartes seront achetées de cette grille durant la phase de Cartes.

Phase de Cartes:

- Le joueur peut acheter jusqu'à 2 cartes de la grille.
- Les cartes sur la ligne supérieure sont gratuites, les cartes de la deuxième ligne coûtent 1 Cash chacune, les cartes de la troisième et quatrième (inférieure) ligne coûtent 2 Cash chacune.
- Après avoir fait son choix, le joueur met les cartes restantes de la **deuxième** ligne dans la pile de Défausse. Les cartes de la ligne supérieure restent en place. Les cartes restantes sont remontées, en remplissant les cases vides depuis le bas et ensuite depuis la pile de Défausse pour compléter la grille 4x3.
- La pile de Défausse n'est mélangée à la pile de Pioche qu'**une fois** durant la partie: quand le premier champ vide est défaussé durant le tour de Récolte. (Que ce soit un champ Privé ou Commun n'est pas important.)

Votre But:

Les "Bons" joueurs atteignent le niveau 17, les "Très bons" joueurs arrivent au niveau 18 et les "Maîtres" arrivent au niveau 19 sur le Chemin de la Prospérité.



Annexe 1: Résumé des Cartes

ETALS DE MARCHÉ

Etals de Marché														
Blé		1	1	1	1			1			1			
Potirons	1				1		1		1			1	1	
Navets	1	1	1			1				1			1	1
Choux	1			1		2	1				1	1		1
Haricots		1						1	2	2	1	1	1	2
Poireaux			1	1	1	2	2	2	2	2				

CLIENTS RÉGULIERS

Clients Réguliers														
Blé	x	xx			x					x				
Potirons	x			x			x	x				x		
Navets			x			xx				x	x			
Choux					x		x				x		x	x
Haricots								x			x		x	x
Poireaux									x			x		x
Paiements	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	8	9	9	10
	5	5	6	6	6	6	7	7	7	7	7	8	8	9
	5	5	5	5	6	6	6	6	6	7	7	7	8	8
	4	4	4	4	5	5	5	5	5	6	6	6	7	7
	5		5	5					5					

S= Carte initiale dans la Version d'Introduction

CLIENTS OCCASIONNELS

Clients Occasionnels														
Blé	x	xx	x		x	x				x				
Potirons	x				xx			x	x	x	x		x	
Navets	x			xx			x	x			x			x
Choux						xx		x			x		x	x
Haricots		x			x					x			x	x
Poireaux									x		x	x	x	x
Paiements	7	8	8	9	9	9	9	9	9	10	10	10	11	11



Référence des Assistants

Cette section présente la liste des 20 Assistants en détail. Il n'est pas nécessaire de lire cette section pour votre première partie, puisque toutes les Cartes Assistant s'expliquent d'elles-mêmes. Cette section peut-être utilisée pour éclaircir certains cas spéciaux et peut servir comme illustration aux différentes relations entre les Assistants.

Le chiffre entre crochets [] indique que l'action est utilisée durant la phase 1, 2 ou 3 d'un tour.

(Comme la carte explique quand il faut utiliser l'Assistant, ces chiffres ne figurent pas sur les cartes mais uniquement dans cette section.)

Certains Assistants font référence à "d'autres joueurs". Ces cartes d'Assistant sont marquées d'une lanterne mauve 🏠. Grâce à ce symbole les joueurs peuvent facilement reconnaître quelles actions leur permettent d'affecter d'autres joueurs directement.

Comptable: [2,3] Décidez si chaque espace légumes dans votre Magasin doit contenir le légume indiqué ou pas (ajoutez ou enlevez des légumes en fonction de votre choix.). En plus, choisissez un type de légume. Pour chaque carte Champ \mathcal{T} / \uparrow sur laquelle ce légume a été planté, vous recevez 1 🍷.

- Comme dans la Phase d'Action, le Comptable peut-être utilisé durant la phase de Cartes, s'il faut qu'il finance un nouveau Champ.

Arnaqueur: [3 🏠] Echangez cet Assistant \uparrow pour un Assistant d'un autre joueur qui a déjà fini sa phase d'Action dans ce tour. (L'Arnaqueur revient à ce joueur) Partie solitaire: échangez cet Assistant \uparrow contre un Assistant de l'Offre.

- **Note:** Un joueur ne peut pas utiliser l'Arnaqueur pour prendre un Assistant qui se trouve sous une autre carte. Dans cet exemple, le Commerçant ne peut pas être pris par l'Arnaqueur.
- L'Arnaqueur ne peut pas être utilisé par le Premier joueur.
- Comme l'Arnaqueur est échangé contre la carte d'un autre joueur, il reste dans la partie jusqu'à ce qu'un joueur le défausse sans l'utiliser.



Livreur: [3 🏠] Livrez un client Régulier \uparrow d'un autre joueur et prenez la recette vous-même. Si vous effectuez la dernière livraison pour ce client, vous devez payer à son propriétaire 2 🍷 de la recette.

- Le «propriétaire» du client Régulier doit toujours le livrer durant ce tour, s'il ne l'a pas encore fait et s'il possède toujours la carte client Régulier.

Contremaître: [1,2,3 🏠] Prenez un Assistant \uparrow immédiatement après qu'il ait été placé sur la pile de Défausse (par vous ou un par autre joueur).

- Que l'Assistant soit utilisé ou défaussé n'est pas important.
- Si le Contremaître se trouve sous un autre Assistant, il peut immédiatement être utilisé quand l'autre Assistant est joué.

Par exemple: La Domestique, qui se trouve sur le Contremaître, est activée et défaussée. Cette action libère le Contremaître, qui reprend immédiatement la Domestique. Ensuite, comme il a été utilisé, le Contremaître est déplacé sur la pile de Défausse

- Dans une partie à 4, le Contremaître peut prendre l'Assistant de Récolte (durant la phase de Récolte) ou le Propriétaire, le Crieur de Marché ou le Comptable (durant la phase de Cartes) de n'importe quel autre joueur - il n'y a pas de partenaire durant ces phases.
- Le Contremaître et le Propriétaire peuvent être combinés: un joueur peut utiliser le Propriétaire pour sélectionner le Contremaître, utiliser immédiatement le Contremaître et reprendre le Propriétaire.
- Si un autre joueur utilise le Propriétaire, un joueur avec le Contremaître peut reprendre la carte Propriétaire et l'utiliser dans le même tour (s'il n'a pas encore pris deux cartes).
- Si un joueur échange le Contremaître contre l'Assistant de Récolte durant la phase de Récolte, il peut immédiatement utiliser cet Assistant de Récolte. D'habitude, les joueurs récoltent au même moment. Si un joueur dispose de l'Assistant de Récolte, le joueur avec le Contremaître peut exiger que la Récolte soit jouée selon l'ordre des joueurs: d'abord le Premier joueur, ensuite les autres joueurs dans l'ordre des aiguilles d'une montre.
- Un joueur qui dispose du Contremaître et de l'Assistant de Récolte peut jouer l'Assistant de Récolte deux fois, une fois après l'autre, pour récolter 3 légumes d'un champ avec au moins 5 jetons de légume ou pour ajouter 2 légumes supplémentaires à un champ.

Marchandeur: [3] A utiliser seulement une fois: achetez 2 légumes du même type dans votre Magasin pour le prix d'un. (Combiné avec l'Acheteur, vous prélevez les 2 légumes plutôt de la Réserve que du Magasin)

- Le Marchandeur ne peut-être utilisé que lorsque les deux légumes nécessaires se trouvent dans le Magasin du joueur
- En combinaison avec le Marchand, le prix pour deux légumes est 1 Cash.

Assistant de Récolte: [1] Vous pouvez récolter 2 légumes de chacun de vos champs \mathcal{T} contenant 4 légumes ou plus (pas de votre champ de Départ \uparrow !), OU [3] Les Champs \mathcal{T} que vous ensemencez durant cette phase d'Action reçoivent 1 jeton de légume supplémentaire.

- Option 1: Les légumes d'un champ sont comptés avant la récolte. Les champs doivent disposer d'au moins 4 jetons de légume: il ne suffit pas de disposer de 4 cases. Un joueur qui choisit cette option peut décider pour chaque champ s'il veut l'utiliser ou pas.
- Si un joueur échange le Contremaître contre un Assistant de Récolte durant la phase de Récolte, il peut immédiatement utiliser l'Assistant de Récolte. D'habitude les joueurs récoltent en même temps. Si un joueur dispose de l'Assistant de Récolte, le joueur avec le Contremaître peut exiger que la Récolte soit jouée selon l'ordre des joueurs: d'abord le Premier joueur, ensuite les autres joueurs dans l'ordre des aiguilles d'une montre.
- Un joueur qui dispose du Contremaître et de l'Assistant de Récolte peut jouer l'Assistant de Récolte deux fois, une fois après l'autre, pour récolter 3 légumes d'un champ avec au moins 5 jetons de légume ou pour ajouter 2 légumes supplémentaires à un champ.

Domestique: [3] Dans cette phase d'Action, vous pouvez échanger les légumes 1 pour 1 à tous les étals de Marché \mathcal{H} où vous pourriez normalement échanger 2 légumes contre 1.

- La Domestique peut-être combinée avec le Commerçant: un joueur peut échanger un légume 1 pour 1 à l'étal de Marché d'un autre joueur.
- Un joueur peut activer sa carte durant la phase d'Action en cours sans l'utiliser immédiatement: il peut effectuer d'autres actions avant d'utiliser la Domestique.

Exemple: Jean active la Domestique et la met sur la pile de Défausse. Cette action réduit le prix d'un Paquet-de-deux qu'il achète ensuite. Ce n'est qu'à ce moment qu'il échange 1 légume dans un étal 2:1.

Crieur de Marché: [3] Remplissez tous vos étals de Marché \mathcal{H} de légumes OU Vendez de 1 à 3 légumes de vos étals de Marché \mathcal{H} à votre Magasin (au prix Magasin!). Vous pouvez gagner un maximum de 3 🍷.

- Le Crieur de Marché ne peut jamais remplir un étal de Marché entièrement vide, puisque les étals de Marché sont défaussés dès qu'ils sont vidés.
- Si le Crieur de Marché choisit de remplir des Etals, il doit remplir tous les étals du joueur.

Exemple pour Option 2: Gérard prend 1 Haricot et 1 Poireau de ses étals de Marché. Il n'a pas besoin d'échanger des légumes de sa Charrette. Il met les deux légumes sur les cases appropriées de son Magasin et reçoit 3 Cash (même si le prix en Magasin avait été 4).

Femme de Marché: [3 🏠] Echangez un de vos étals de Marché \mathcal{H} contre l'étal de Marché d'un autre joueur et remplissez les deux. (Les cartes sous les étals de Marché qui sont révélées durant l'échange sont déplacées dans l'aire de jeu appropriée.)

- Un joueur sans étal de Marché ne peut pas utiliser cette carte.
- Un joueur ne peut pas échanger un étal de Marché vide, puisque les étals vides sont immédiatement mis sur la pile de Défausse.
- Durant le dernier tour, certains joueurs pourraient décider de vider leurs étals de Marché afin d'empêcher d'autres joueurs de les utiliser avec le Commerçant ou la Femme de Marché.



Marchand: [3] Pour 1 ●, vous pouvez acheter 1 de n'importe quel légume que vous devez livrer au moins deux fois à vos clients Réguliers T durant ce tour. (Par exemple: vous avez un Client Régulier à qui il faut du blé/blé, potiron/chou et potiron/poireau. Vous pouvez acheter 1 blé et 1 potiron pour 1 ● chacun.)

- Le Marchand n'est valable qu'avec les clients Réguliers, pas avec les clients Occasionnels.
- Même si un joueur doit livrer le même légume quatre fois chez ses clients Réguliers, il peut acheter maximum 1 légume chez le Marchand.
- Les joueurs ne peuvent jamais acheter des légumes qui ne se trouvent pas dans leur Magasin.
- Le marchand peut-être combiné avec le Marchandeur: le joueur peut acheter deux marchandises identiques pour 1 cash.
- Le Marchand peut-être combiné avec l'Acheteur: le joueur reçoit, pour 0 Cash, jusqu'à 1 légume (que le Marchand pourrait acheter dans le Magasin pour 1 Cash) de la Réserve.

Coursier: [3] Durant cette phase d'Action vous pouvez livrer deux fois n'importe lequel ou chacun de vos clients Réguliers T mettez deux légumes sur les deux cases de légume de chaque client Régulier

- Les joueurs peuvent décider quel client Régulier ils livrent deux fois. Les joueurs seront payés pour chacune de ces deux livraisons.
- Même après une double livraison, le joueur doit livrer le client Régulier pendant quatre tours. Ainsi un client Régulier peut recevoir cinq livraisons (ou plus).
- Un joueur peut livrer un client Régulier et ensuite utiliser les recettes pour acheter un légume nécessaire pour la deuxième livraison de ce client.
- Les joueurs peuvent également livrer deux fois la ligne supérieure (dernière) d'un client Régulier. Ces deux livraisons doivent avoir lieu au même moment.



Officiel: [3] Dans cette phase d'Action, l'action "Achetez un Paquet-de-deux" est gratuite pour vous.

- Le Paquet-de-deux est déjà gratuit pour les joueurs sans Assistants ou étals de Marché.

Laboureur: [3] Retournez à la Réserve tous les légumes d'un de vos Champs T contenant au moins 2 légumes (vous ne pouvez pas retourner des légumes de votre champ de Départ ▲.) Vous pouvez ré-ensemencer ce champ. OU vous pouvez immédiatement récolter les légumes de tous les champs T qui contiennent exactement un jeton de légume (mais pas votre champ de Départ ▲.)

- Option 1: Le joueur n'est pas payé en Cash pour les légumes retournés. Le champ est traité comme s'il venait d'être retourné depuis la pile de champ Privé du joueur. Si le champ est un champ Commun (carte d'Action), le joueur ne paie pas à nouveau le prix d'achat de 2 Cash. Le joueur ré-ensemence le champ avec un légume de sa Charrette. (Le Laboureur peut ré-ensemencer au plus 1 champ.)
- Option 2: Immédiatement après cette Récolte, tous les champs Privés vidés doivent être enlevés du jeu et tous les champs Communs vidés (cartes d'Action) sont mis sur la pile de Défausse.

Vendeuse: [3] Retournez tous vos marqueurs de Satisfaction du côté bleu OU durant la phase d'Action en cours, vos clients Occasionnels A paient un bonus de +2 ● sur le prix de base pour toutes les livraisons (peu importe le nombre de clients Réguliers que vous avez).

- Le joueur peut activer Option 1 pour la phase d'Action en cours sans l'utiliser immédiatement: il peut effectuer d'autres actions avant d'utiliser la Vendeuse.

Exemple pour l'Option 1: Frédéric a 3 clients Réguliers, 2 avec des marqueurs de Satisfaction rouges et 1 avec un marqueur bleu. D'abord il décide de ne pas servir le troisième client et met le marqueur de Satisfaction en rouge. Ensuite il utilise la Vendeuse et met tous les trois marqueurs de Satisfaction en bleu. Il doit toujours servir les deux premiers clients Réguliers.

Acheteur: [3] Achetez 1 légume de la Réserve (pas du Magasin). Les légumes coûtent 2 ● de moins par rapport au Magasin.

- Le Blé coûte 1 Cash, les Potirons 2, les Navets et Choux 3, les Haricots et Poireaux 4.
- L'Acheteur peut-être utilisé avec le Marchandeur: vous pouvez acheter 2 biens identiques de la Réserve pour 2 Cash de moins.
- L'Acheteur peut-être combiné avec le Marchand: le joueur reçoit, pour 0 Cash, jusqu'à 1 légume (que le Marchand pourrait acheter en Magasin pour 1 Cash) de la Réserve.

Propriétaire: [2] Durant la phase des Cartes, au lieu de prendre 1 carte de votre main et 1 de la Cour, vous pouvez prendre 1 carte de votre main et jusqu'à 3 de la Cour. (Si vous prenez la carte Contremaître, vous pouvez l'échanger immédiatement contre le Propriétaire.)

Partie solitaire: vous pouvez obtenir jusqu'à 4 cartes depuis l'Offre.

- Un joueur qui utilise le Propriétaire doit également jouer 1 carte de sa main.
- Le Propriétaire ne peut pas être utilisé durant le même tour dans lequel il est joué. Exception: si un autre joueur utilise le Propriétaire, un joueur avec le Contremaître peut prendre la carte Propriétaire et l'utiliser dans le même tour (s'il n'a pas encore pris deux cartes).
- Le joueur joue toutes les cartes d'Action dans son aire de jeu. Comme avec toutes les cartes d'Action durant la phase de Cartes, elles ne peuvent pas être placées l'une sur l'autre comme un Paquet-de-deux.

Fermier: [3 ●] Prenez 1 légume d'un Champ T appartenant à un autre joueur et payez-le-lui 1 ●. Le champ doit contenir au moins 4 jetons de légume et ne peut pas être le champ de Départ ▲. Partie Solitaire: achetez 1 blé, 1 potiron ou 1 navet de la Réserve pour 1 ●.

- Le Fermier ne peut-être joué que durant la phase d'Action. (Ceci est important dans une partie à 4 joueurs où les joueurs effectuent des actions avec un partenaire.)
- Le joueur met le légume récolté dans sa propre Charrette.

Métayer: [3] Payez 3 ● pour choisir 1 Champ de votre pile de champs Privés T (sans changer l'ordre des champs dans la pile) OU Mettez un champ vide T de votre zone de Champs (qui n'a pas encore été ensemencé) sous la pile de vos Champs Privés et sélectionnez 1 autre champ (sans changer l'ordre des champs dans la pile)

- Le nouveau champ est mis avec les autres champs.
- Option 1 réduit la taille de la pile de champs Privés d'un joueur. Certains joueurs pourraient avoir encore un champ Privé à retourner durant le Huitième Tour; d'autres peut-être pas.
- Option 2 permet qu'un champ Commun (ou une carte d'Action) soit placé sous la pile des champs Privés. Le joueur ne doit pas payer 2 Cash pour le champ Privé quand celui-ci est retourné pour la deuxième fois.
- Un joueur ne peut pas simplement utiliser le Métayer pour regarder sa pile de champs Privés. Un joueur qui utilise cette carte doit aussi prendre un champ.

Revendeur: [3 ●] Echangez un de vos clients Occasionnels A contre un client Occasionnel appartenant à un autre joueur. (Les cartes révélées sont mises dans votre aire de jeu.) OU [3 ●] Achetez un client Occasionnel A d'un autre joueur pour 2 ●. Vous devez immédiatement servir ce client.

- "Servir" veut dire "livrer les trois articles au client."
Exemple pour Option 2: Jean a le Revendeur au-dessus d'un client Régulier de Laurent il achète un client Occasionnel qui doit être servi immédiatement. Jean donne 2 Cash à Laurent depuis la recette. Le client Régulier ne compte pas dans le modificateur +2/-2 à cet instant, comme il ne sera découvert que quand le Revendeur est déplacé vers la pile de Défausse après avoir été utilisé.

Commerçant: [3 ●] Echangez 1 légume à l'étal de Marché H d'un autre joueur. Si vous le faites au Tour 8, vous devez payer à ce joueur 1 ● et 2 ● au Tour 9.

- Le Commerçant est le seul Assistant qui apparaît plus d'une fois dans la partie (il y en a 3 au total.)
- Avec chaque Commerçant utilisé, un joueur peut obtenir exactement 1 légume de l'étal de Marché d'un autre joueur en échangeant 1 ou 2 légumes de sa Charrette (comme indiqué.)
- Le Commerçant peut-être utilisé avec la Domestique.
- Durant le dernier tour, certains joueurs pourraient décider de vider leurs étals de Marché pour empêcher les autres joueurs de les utiliser avec le Commerçant ou la Femme du Marché.

Remerciements

洛
阳

Auteur: Uwe Rosenberg 乌玫瑰山

Editeurs: Ralph Bruhn und Uwe Rosenberg

Illustrations et Graphismes: Klemens Franz / atelier198

Composants de jeu en 3D: Andreas Resch

Traduction française: Sylvia Lemmens, Eric Van Nuffel, Sophie Van Peteghem,

Patrick Van der Zwalmen, Jurgen Devriese, Philippe Leonard.

Le jeu "Aux portes de Loyang" a été développé entre janvier et avril 2005. C'est le prédécesseur du jeu "Agricola" publié en 2007. Le jeu a été inspiré par "Antiquity" de l'éditeur néerlandais *Spotter Spellen*. L'auteur a découvert le thème "Loyang" grâce au livre "Die Welt der alten Städte - Wie die Menschen damals lebten" (The world of the old cities - how people lived back then) (Herder Verlag, 1982) (épuisé). Les éditeurs remercient Susanne Rosenberg, Andreas Buhlmann, Rolf Raupach, Andreas Odendahl (notre expert en partie Solitaire), Grzegorz Kobiela, Inga Blecher, Stefan Schmid et Julian Steindorfer pour avoir corrigé ces règles, Hao Wang pour son conseil concernant les caractères chinois, Melissa Rogerson pour la traduction et tous les autres qui nous ont soutenus. L'auteur remercie les nombreux Testeurs (par ordre chronologique), sans qui le jeu n'aurait jamais existé dans cette forme:

Philipp Bäcker, Christian Gentges, Susanne Rosenberg, Sascha Hendriks, Andreas Höhne, Hagen Dorgathen, Hanno Girke, Jasmin Latossek, Andreas Latossek, (10.) Brigitte Ditt, Wolfgang Ditt, Anja Pauli, Eva Pauli, Jens Schulze, Frederike Diehl, André Diehl, Nadine Sauerbier, Mark Buschhaus, Stefan Betermieux, (20.) Frank Beimfohr, Thorsten Janocha, Ulrike Don, Anja Grieger, Frank Grieger, Petra Doerinckel, Marion Wieners, Sabine Teller, Thomas Balcerk, Axel Krüger, (30.) Michael Hehenkamp, André Hergemöller, Volker Hesselmann, Alexander Finke, Miriam Bode, Nina Meinke, Martina Frieze, Markus Frieze, Cornelia Kreher, Andreas Kreher, (40.) Erwin Amann, Hartmut Boekhoff, Christian Hildenbrand, Klaus-Jürgen Wrede, Fritz Gruber, Henning Kröpke, Julia Griller, Barbara Kern, Gert Stocker, Hubert Scheu, (50.) Ulrike Krahn, Torsten Schwack, Mareike Oertwig, Anke Robert, Nicole Weinberger, Ingo Kasprzak, Philipp El Alaoui, Tim Eggert, Peter Eggert, Carsten Büttemeier, (60.) Marcus Krug, Julius Kündiger, Robert Oestreich, Peter Raschdorf, Rolf Raupach, André Kalies, Björn Kalies, Grzegorz Kobiela, Markus Tapper, Robert Kellner, (70.) Agnieszka Kobiela, Olaf Lück, Christian Berghammer, Dorle Burgdorf, Nadine Schlüter, Stephanie Wucherpfennig, Andrea Kattinig, Klemens Franz, Dagmar de Cassan, Monika Dillingerova, (80.) Maria Schranz, Harald Bilz, Lothar Hemme, Christoph Vavru, Michael Kapik, Gabriele Goldschmidt, Nils Mieke, Nicole Biedinger, Stephan Gehres, Barbara Winner, (90.) Ralph Bruhn, Markus Wawra, Erwin Kocsan, Suse Dahn, Ferdinand de Cassan, Julian Steindorfer, Karin Michels, Matthias Michels, Arne Hoffmann, Thilo B. Schneeweiß, (100.) Lasse Goldschmidt, Michael Rensen, Guido Loch, Nicole Ruthmann, Thorsten Ruthmann, Thomas Röttgers, Roland Müller, Sandra Kalker, Michael Behr, Andrea Magiera, (110.) Alfred Schneider, Angela Maschke, Horst Sawroch, Georg Rausch, Vera Schwingenheuer, Matthias Esken, Gesa Bruhn, Markus Grafen, Cedric Hodelganz, Stefan Wahoff, Sören Paukstadt, (120.) Henrik Nachtrodt, Gerda Leutermann, Bernd Breitenbach, Stephanie Mertens, Ralf Jäger, Ronny Vorbrod, Katharina Woroniuk, Frank Hommes, Gisela Postler, Björn Postler, (130.) Birgit Baer, Jürgen Kudritzky, Monika Harke, Rainer Harke, Ann-Kathrin Drogi, André Stegers, Winfrid Pucher, Ansgar Ludwig, Tim Liese, Marcel Schwarz, (140.) Frank Pohl, Erwin Surmann, Michael Seidl, Nicole Schneider, Frank Strangfeld, Markus Prieß, Andrea Schermer gemeinsam mit Sabine Semmler, Udo Kalker, Maren Hübner, David Köpfer, (150.) Dominik Mechnig, Fabian Bressin, Jan-Hendrik Hacheney, Marvin Hehn, Sebastian Klein, Wolfgang Rupsch, Thomas Tschirbs, Nicole Reiske, Georg von der Brüggen, Anja Beck, (160.) Tobias Bamberger, Rainer Elsäßer, Mario Prochnow, Joachim Schneider, Stefan Mautes, Joachim Zajusch, Gertrud Hurck, Andreas Jacobi, Dirk Augenbraun, Dominik Riege, (170.) Christian Becker, Michael Kohl, Thomas Mechtersheimer, Mathias Cramer, Inga Blecher, Christoph Keutmann, Heike Brandes, Beate Friedrich, Kai Köhn, Jürgen Aden, (180.) Stefan Lowke, Markus Schepke, Ulrich Blennemann, Michael Bruinsma, Daniel Hagetoorn, Brigitte Usai, Claudio Usai, Bernadette Beckert, Andreas Buhlmann, Jan Ostmann, (190.) Thomas Schulze, Elke Duffner, Helga Duffner, Johannes Schulz-Thierbach, Bodo Drews, Jörg Schulte, Claus Jürgen Danker, Michael Braun, Andrea Urbarz, Yvonne Lüscher, (200.) Tanja Muck, Ihmo Kelsch, Peter Muck, Dirk Schröder, Thorsten Hanson, Nele Jung, Daniel Frieg, Fabian Sandelmann, Monika Voß, Diana Zey, (210.) Markus Kirsch, Volker Geilhausen, Bianca Schürmann, Thomas Rosanski, Tina Junior, Sven Junior, Andreas Odendahl, Simone Hüther, Volker Schäfer, Johanna Bresch, (220.) Ingrid Kranicz, Fokko Toelstede, Dorothee Haarmann, Klaus Haarmann, Bodo Merz, Volker Nattermann, Marcel Plum, Björn Reinartz, Eric Humrich, Sylvia Kistner, (230.) Ina Plate, Volker Sänger, Jessica Jordan, Timo Loist, Ralf Rechmann, Jochen Steininger, Andrea Krone, Sybille Bertram, Sven Bertram, Marcel Kaul, (240.) Torsten Winkelstätter, Frank Rudloff, Jennifer Ha, Sandra Lapp, Silke Hüsches, Roland Winner, Birger Haar, Melissa Rogerson, Petra Böhm, Dieter Alber, (250.) Steve Kearon, Fraser McHarg, Neil Cook, John Kennard, Mel Thomas, Haydn Jones, Claudia McHarg.



© 2009 Hall Games | www.hallgames.de
© 2010 Intrafin Games | www.intrafin games.eu
Weihoek 3 Unit 6
1930 Zaventem
Belgique

*Vous pouvez télécharger un explicatif des règles du jeu sur notre web site www.hallgames.de
Ceci vous donne une introduction facile et vous aide dans l'explication à d'autres joueurs.
Pour les joueurs avancés, l'auteur explique ses choix dans la rédaction de certaines règles du jeu.*