

# Aux Portes de Loyang

## Mise en place

- À portée :
    - L'argent (● = 1 cash, ● = 5 cash).
    - Les légumes (blé, potiron, navet, chou, haricot, poireau).
    - Les 12 jetons satisfaction ● / ●.
    - Les 6 cartes Emprunt [ ] / [ ].
    - La pioche des cartes action [ ] face cachée.
    - Les 2 marqueurs 1<sup>er</sup> joueur ● ●.
- } Réserve illimitée
- Si la pioche [ ] épuisée, mélanger la défausse.
- Chacun prend :
    - 1 plateau.
    - 10 cash.
    - 1 pion → sur la case [1] de la piste prospérité.
    - 3 blé, 2 potirons, 2 navets, 2 choux, 1 haricot, 1 poireau → sur les cases foncées du magasin.
    - 1 résumé [ ] → à gauche du magasin.
    - 1 charrette [ ] face petit entrepôt → à droite du magasin.
    - 1 champ de départ [ ] à 9 cases → au-dessus du magasin.
    - 2 paquets de champs privés [ ] → à gauche du champ de départ.

Un paquet = 1 champ à 3 cases + 1 champ à 4 cases + 1 champ à 5 cases + 1 champ à 6 cases.  
Mélanger chaque paquet, et les poser l'un sur l'autre, face cachée.
- 

- Le 1<sup>er</sup> joueur prend le grand marqueur ●.
- À partir du 1<sup>er</sup> joueur ◡, chacun achète un légume à son magasin et le plante dans son champ de départ.  
Un même légume peut être planté par 2 joueurs au +.

**Acheter** = Prendre un légume du magasin. Payer le **prix foncé**.  
**Vendre** = Poser un légume sur une case vide du magasin. Recevoir le **prix clair**.

À tout moment, un joueur peut recevoir de l'argent,  
 en vendant des légumes de sa charrette à son magasin,  
 en jouant ses assistants, ou en empruntant.

### Planter un légume (Ensemencer) =

Poser le légume sur un champ vide acceptant ce type de légume (voir coin > droit).  
 Compléter avec des légumes de la réserve du même type, pour remplir tout le champ.

<b>Position</b> des cartes action [ ] par rapport au plateau	
	Un champ commun → au-dessus. Payer 2 ●.
 Un étal de marché → en haut à gauche. Poser dessus des légumes de la réserve.	 Un client régulier → en haut à droite. Poser dessus 1 jeton satisfaction ●.
 Un assistant → en bas à gauche. Si lanterne rouge, affecte les autres joueurs.	 Un client occasionnel → en bas à droite.

**Fin du jeu** : Après 9 tours. Les champs de départ sont vides.

Chacun recule son pion de 1 case / [ ] Emprunt utilisée. Le pion le + avancé gagne.  
 Si égalité, départager par le + de cash, sinon le + de légumes dans les champs et entrepôts.

## Tour de jeu

1 – Récolte	<p>1) Chacun remplit sa charrette avec son entrepôt et ses champs (1 légume / champ).          Si le dernier légume d'un champ est pris { Si champ privé ⇒ Le retirer du jeu.          Si champ commun à 2 ⇒ Le défausser.</p> <p>2) Sauf au 9<sup>e</sup> tour, chacun pioche 1 de ses champs privés. Poser à droite de ses champs.</p>																		
2 – Cartes	<p>1) Mélanger la pioche et la défausse des cartes action, puis distribuer 4 / joueur.          Si pas assez de cartes, distribuer le même nombre à chacun.</p> <p>2) À partir du 1<sup>er</sup> joueur ♡, chacun, tant qu'il ne s'est pas servi :          SOIT Pose 1 de sa main dans la cour. <span style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px;">Poser dans la cour face visible</span>          Choix interdit pour les joueurs avec 1 carte en main, et pour le dernier joueur à se servir.          SOIT Se sert = Prend 1 de la cour + 1 de sa main, et les <b>pose</b>.          Poser alors le reste de sa main dans la cour.          À 2 joueurs ⇒ Avant de faire son 1<sup>er</sup> choix, un joueur peut piocher 1 et la poser dans la cour.          Avant de se servir, le dernier joueur à se servir peut piocher 1 et la poser dans la cour.</p> <p>3) Le dernier joueur à se servir reçoit le grand marqueur ●, l'avant dernier le petit ●.          Si tous les joueurs servis, défausser les cartes de la cour.</p>																		
3 – Actions	<p>Le 1<sup>er</sup> joueur a le grand marqueur ●, le 2<sup>e</sup> le petit ●.          À 4 joueurs ⇒ Le 1<sup>er</sup> joueur choisit un partenaire, le 2<sup>e</sup> joueur prend le joueur restant.          Le 1<sup>er</sup> et le 2<sup>e</sup> joueur jouent en même temps. Puis leurs partenaires font de même.          Un assistant avec une lanterne rouge n'affecte que son partenaire.</p> <p>Du 1<sup>er</sup> au dernier, chacun :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Fait des actions au choix.</li> <li>Vide les légumes de sa charrette dans son entrepôt.          Le petit entrepôt peut stocker 1 légume, le grand 4. Le grand entrepôt coûte 2.          Vendre les légumes en trop à son magasin, ou les défausser.</li> <li>Avance son pion. La 1<sup>ère</sup> case coûte 1. Chaque case en + coûte le nombre dessus.</li> </ol> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #e0e0e0;">Actions</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #e0f0e0;">Planter un légume de sa charrette.</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0e0e0;">Acheter un légume à son magasin, et le poser dans sa charrette.</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0e0e0;">Vendre un légume de sa charrette à son magasin.</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #fff9c4;">Prendre un légume d'un de ses étals, et le poser dans sa charrette. Défausser en échange 1 ou 2 légumes de sa charrette (si 1 ou 2 bols dessous). Échanger le même type de légume est possible. Si l'étal est vide, le défausser.</td> <td style="text-align: right; vertical-align: middle;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0e0e0;">Choisir un de ses assistants, l'activer ou non, puis le défausser. La <b>Domestique</b>, le <b>Coursier</b>, l'<b>Officiel</b> et la <b>Vendeuse</b> (option 2) restent actifs une fois défaussés, pendant toute la phase d'actions du joueur.</td> <td style="text-align: right; vertical-align: middle;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0f0ff;">Gagner du cash en livrant 2 légumes de sa charrette à un de ses clients réguliers. Livrer du bas vers le haut, 1 rang / tour. La livraison commence au tour où le client est <b>posé</b> (sauf si <b>posé</b> après la phase d'actions du joueur). À la 1<sup>ère</sup> livraison ratée, retourner le jeton côté ●. À chaque livraison suivante ratée, payer 2. Marquer le rang à livrer avec le jeton ● / ●. Au 4<sup>e</sup> rang rempli, défausser le client.</td> <td style="text-align: right; vertical-align: middle;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffe0e0;">Gagner du cash en livrant 3 légumes de sa charrette à un de ses clients occasionnels. +2 si nombre de ses clients réguliers &gt; ses clients occasionnels. - 2 si nombre de ses clients réguliers &lt; ses clients occasionnels. } Voir verso <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Emprunt</span> Puis défausser le client.</td> <td style="text-align: right; vertical-align: middle;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0e0e0;">Acheter un paquet-de-deux. 1 fois max / tour / joueur. Piocher et révéler 2. En garder 0, 1 ou 2, et défausser le reste. <b>Poser</b> les gardées. Coût = max (nombre de ses étals, nombre de ses assistants) + 2 / champ commun gardé. Si 2 gardées, les superposer. Quand celle du dessus est défaussée, <b>replacer</b> celle du dessous.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Actions		Planter un légume de sa charrette.		Acheter un légume à son magasin, et le poser dans sa charrette.		Vendre un légume de sa charrette à son magasin.		Prendre un légume d'un de ses étals, et le poser dans sa charrette. Défausser en échange 1 ou 2 légumes de sa charrette (si 1 ou 2 bols dessous). Échanger le même type de légume est possible. Si l'étal est vide, le défausser.		Choisir un de ses assistants, l'activer ou non, puis le défausser. La <b>Domestique</b> , le <b>Coursier</b> , l' <b>Officiel</b> et la <b>Vendeuse</b> (option 2) restent actifs une fois défaussés, pendant toute la phase d'actions du joueur.		Gagner du cash en livrant 2 légumes de sa charrette à un de ses clients réguliers. Livrer du bas vers le haut, 1 rang / tour. La livraison commence au tour où le client est <b>posé</b> (sauf si <b>posé</b> après la phase d'actions du joueur). À la 1 <sup>ère</sup> livraison ratée, retourner le jeton côté ●. À chaque livraison suivante ratée, payer 2. Marquer le rang à livrer avec le jeton ● / ●. Au 4 <sup>e</sup> rang rempli, défausser le client.		Gagner du cash en livrant 3 légumes de sa charrette à un de ses clients occasionnels. +2 si nombre de ses clients réguliers > ses clients occasionnels. - 2 si nombre de ses clients réguliers < ses clients occasionnels. } Voir verso <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Emprunt</span> Puis défausser le client.		Acheter un paquet-de-deux. 1 fois max / tour / joueur. Piocher et révéler 2. En garder 0, 1 ou 2, et défausser le reste. <b>Poser</b> les gardées. Coût = max (nombre de ses étals, nombre de ses assistants) + 2 / champ commun gardé. Si 2 gardées, les superposer. Quand celle du dessus est défaussée, <b>replacer</b> celle du dessous.	
Actions																			
Planter un légume de sa charrette.																			
Acheter un légume à son magasin, et le poser dans sa charrette.																			
Vendre un légume de sa charrette à son magasin.																			
Prendre un légume d'un de ses étals, et le poser dans sa charrette. Défausser en échange 1 ou 2 légumes de sa charrette (si 1 ou 2 bols dessous). Échanger le même type de légume est possible. Si l'étal est vide, le défausser.																			
Choisir un de ses assistants, l'activer ou non, puis le défausser. La <b>Domestique</b> , le <b>Coursier</b> , l' <b>Officiel</b> et la <b>Vendeuse</b> (option 2) restent actifs une fois défaussés, pendant toute la phase d'actions du joueur.																			
Gagner du cash en livrant 2 légumes de sa charrette à un de ses clients réguliers. Livrer du bas vers le haut, 1 rang / tour. La livraison commence au tour où le client est <b>posé</b> (sauf si <b>posé</b> après la phase d'actions du joueur). À la 1 <sup>ère</sup> livraison ratée, retourner le jeton côté ●. À chaque livraison suivante ratée, payer 2. Marquer le rang à livrer avec le jeton ● / ●. Au 4 <sup>e</sup> rang rempli, défausser le client.																			
Gagner du cash en livrant 3 légumes de sa charrette à un de ses clients occasionnels. +2 si nombre de ses clients réguliers > ses clients occasionnels. - 2 si nombre de ses clients réguliers < ses clients occasionnels. } Voir verso <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Emprunt</span> Puis défausser le client.																			
Acheter un paquet-de-deux. 1 fois max / tour / joueur. Piocher et révéler 2. En garder 0, 1 ou 2, et défausser le reste. <b>Poser</b> les gardées. Coût = max (nombre de ses étals, nombre de ses assistants) + 2 / champ commun gardé. Si 2 gardées, les superposer. Quand celle du dessus est défaussée, <b>replacer</b> celle du dessous.																			