

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^{er} 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^{er} joueur prend le grand marqueur ●.
 - À partir du 1^{er} 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.

Position 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^e 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^{er} joueur ♡, chacun, tant qu'il ne s'est pas servi : SOIT Pose 1 de sa main dans la cour. Poser dans la cour face visible 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 pose. Poser alors le reste de sa main dans la cour. À 2 joueurs ⇒ Avant de faire son 1^{er} 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^{er} joueur a le grand marqueur ●, le 2^e le petit ●. À 4 joueurs ⇒ Le 1^{er} joueur choisit un partenaire, le 2^e joueur prend le joueur restant. Le 1^{er} et le 2^e 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^{er} au dernier, chacun :</p> <ol style="list-style-type: none"> Fait des actions au choix. 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. Avance son pion. La 1^{ère} case coûte 1. Chaque case en + coûte le nombre dessus. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">Actions</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #e6f2e6;">Planter un légume de sa charrette.</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e6e6e6;">Acheter un légume à son magasin, et le poser dans sa charrette.</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e6e6e6;">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;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e6f2e6;">Choisir un de ses assistants, l'activer ou non, puis le défausser. La Domestique, le Coursier, l'Officiel et la Vendeuse (option 2) restent actifs une fois défaussés, pendant toute la phase d'actions du joueur.</td> <td style="text-align: right;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e6f2e6;">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 posé (sauf si posé après la phase d'actions du joueur). À la 1^{ère} livraison ratée, retourner le jeton côté ●. À chaque livraison suivante ratée, payer 2. Marquer le rang à livrer avec le jeton ● / ●. Au 4^e rang rempli, défausser le client.</td> <td style="text-align: right;"></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 > ses clients occasionnels. - 2 si nombre de ses clients réguliers < ses clients occasionnels. } Voir verso Emprunt Puis défausser le client.</td> <td style="text-align: right;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e6f2e6;">Acheter un paquet-de-deux. 1 fois max / tour / joueur. Piocher et révéler 2. En garder 0, 1 ou 2, et défausser le reste. Poser 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, replacer 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 Domestique , le Coursier , l' Officiel et la Vendeuse (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 posé (sauf si posé après la phase d'actions du joueur). À la 1 ^{ère} livraison ratée, retourner le jeton côté ●. À chaque livraison suivante ratée, payer 2. Marquer le rang à livrer avec le jeton ● / ●. Au 4 ^e 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 Emprunt 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. Poser 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, replacer 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 Domestique , le Coursier , l' Officiel et la Vendeuse (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 posé (sauf si posé après la phase d'actions du joueur). À la 1 ^{ère} livraison ratée, retourner le jeton côté ●. À chaque livraison suivante ratée, payer 2. Marquer le rang à livrer avec le jeton ● / ●. Au 4 ^e 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 Emprunt 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. Poser 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, replacer celle du dessous.																			