

Aux Portes de Loyang – jeu solo

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.
- } Réserve illimitée
- Le joueur 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.
 - 1) Un joueur neutre pioche jusqu'à avoir 2 étals de marché, 2 clients réguliers et 2 clients occasionnels.
Remplir les 2 étals de marché.
Défausser les autres [] révélées.
 -   
 - 2) Piocher pour révéler une offre de 4 lignes × 3 colonnes.
 - 3) Le joueur achète un légume à son magasin et le plante dans son champ de départ.

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, le 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, peut affecter le joueur neutre. 
	Un client occasionnel → en bas à droite.

Tour de jeu

1 – Récolte	<p>1) Remplir sa charrette avec son entrepôt et ses champs (1 légume / champ).</p> <p>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>Au 1^{er} champ vidé, mélanger la pioche et la défausse.</p> <p>2) Sauf au 9^e tour, piocher 1 ■ de ses champs privés. Poser à droite de ses champs.</p>																		
2 – Cartes	<p>1) Acheter jusqu'à 2 ■ de l'offre, et les poser. Une carte coûte 0 ● sur la 1^{ère} ligne, 1 ● sur la 2^e ligne et 2 ● sur la 3^e et 4^e ligne.</p> <p>2) Défausser la 2^e ligne.</p> <p>3) Remonter les ■ du bas vers le haut.</p> <p>4) Piocher pour compléter l'offre.</p>																		
3 – Actions	<p>1) Faire des actions au choix.</p> <p>2) Vider 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.</p> <p>3) Avancer son pion. La 1^{ère} case coûte 1 ●. Chaque case en + coûte le nombre dessus.</p> <table border="1" data-bbox="284 768 1489 1731"> <thead> <tr> <th colspan="2" data-bbox="284 768 1489 801">Actions</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="284 801 1489 857">Planter un légume de sa charrette.</td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="284 857 1489 913">Acheter un légume à son magasin, et le poser dans sa charrette.</td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="284 913 1489 969">Vendre un légume de sa charrette à son magasin.</td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="284 969 1489 1081">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 data-bbox="1425 981 1473 1025"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="284 1081 1489 1238">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. Le Livreur, la Femme de marché, le Revendeur et le Commerçant affectent le joueur neutre.</td> <td data-bbox="1425 1093 1473 1137"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="284 1238 1489 1429">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. 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 data-bbox="1425 1249 1473 1294"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="284 1429 1489 1585">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 data-bbox="1425 1440 1473 1485"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="284 1585 1489 1731">Acheter un paquet-de-deux. 1 fois max / tour de jeu. 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. Le Livreur , la Femme de marché , le Revendeur et le Commerçant affectent le joueur neutre.		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 . 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 de jeu. 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. Le Livreur , la Femme de marché , le Revendeur et le Commerçant affectent le joueur neutre.																			
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 . 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 de jeu. 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.																			

Fin du jeu : Après 9 tours. Le champ de départ est vide.

Reculer son pion de 1 case / ■ **Emprunt** utilisée.

Score 17 = Bon, 18 = Très bon, 19 = Maître.