

UWE ROSENBERG

LOYANG

KAPUINÁL

Kína, 2000 évvel ezelőtt: Loyang (Luòyáng / 洛阳) felemelkedett, hogy a Han dinasztia fővárosává és a régi Kína négy nagy fővárosának egyikévé váljon. Az ekkor virágzó városnak a gazdasági fellendüléséhez jobb ellátásra van szüksége az alapvető élelmiszerekből. Ezeket a helyi földművesek szolgáltatják, akik búzát, tököt, répát, kínai kelt, babot és póréhagymát termesztenek a földjeiken. A földművesek minden betakarítás után Loyang kapuinál gyűlnek össze, hogy portékáikkal kereskedjenek. Ellátják az állandó vásárlókat, vagy nagy haszonnal adják el zöldségeiket az alkalmi vásárlóknak. A zöldségekkel a piaci bódéknál is lehet kereskedni, vagy vetőmagként is fel lehet használni és el lehet vetni őket. Ha a földműveseknek olyan zöldségekre van szükségük, amelyek nincsenek a saját készletükben, akkor azokat megvásárolhatják a boltban. Ezen kívül 20 különböző, egyedi képességekkel rendelkező segítő támogatja őket. Az lesz a legsikeresebb földműves, aki adott idő alatt a legmesszebbre jut el a Jólét Ösvényén. Minden lépés több és több pénzbe kerül. A pénzre azonban a beruházásoknál is szükség van. A földműveseknek meg kell találniuk a megfelelő egyensúlyt. A pénzermék közepén négyzet alakú lyuk található, hogy zsinórra lehessen fűzni őket. A pénzermék neve "Cash", amelyből a készpénz mai elnevezése származik (lásd a lábjegyzetben).

A játék elemei

- 1 Szabálykönyv

A kinyomóablakon:

- 4 T-alakú játéktábla (a Jólét Ösvényével és a bolttal)
- 14 Elégedettség-jelölő (kék/piros)
- 24 1-es „Cash” pénzérme (kicsi)
- 14 5-ös „Cash” pénzérme (nagy)

237 Fa-jelölő:

- Zöldségek:
 - ◆ 48 Búza (sárga)
 - ◆ 46 Tök (narancssárga)
 - ◆ 44 Répa (piros)
 - ◆ 36 Kínai kel (fehér)
 - ◆ 32 Bab (világoszöld)
 - ◆ 25 Póréhagyma (sötétzöld)
- 4 Pontjelző (a Jólét Ösvényén való haladás jelölésére)
- 2 Kezdőjátékos-korong (1 nagyobb, 1 kisebb)

120 Kártya:

- 4 "Raktár / Taliga" kártya
- 4 "Fordulóáttekintő" kártya
- 6 "Kölcsön" kártya (A hátoldalán: módosított bevétel az alkalmi vásárlóknak, lásd a "Tippék"-et a 8. oldalon)
- 36 Privát mező (zöld hátoldallal):
 - ◆ 4 Hazai mező-kártya 🏠 (9 helyyel)
 - ◆ 8 Mező 🍷 3 helyyel
 - ◆ 8 Mező 🍷 4 helyyel
 - ◆ 8 Mező 🍷 5 helyyel
 - ◆ 8 Mező 🍷 6 helyyel
- 70 Akciókártya (barna hátoldallal):
 - ◆ 6 Közös mező 🍷 (2-2 db 3/4/5 helyyel)
 - ◆ 14 Piaci bódé 🏪 (narancssárga)
 - ◆ 14 Állandó vásárló 🏪 (kék)
 - ◆ 14 Alkalmi vásárló 🏪 (piros)
 - ◆ 22 Segítő 🏪 (bézs)

Lábjegyzet:

A "Cash" kifejezés a szanszkrit "karsha" (kis pénzérme bizonyos súllyal) és a tamil "kasu" (kis pénzdarab) szavakból származik. Ezeket a pénzerméket majdnem 3,000 évig használták és csak a XIX. század végén váltotta fel a Yuan.

Bevezető verzió az első játékhoz

Az első játékhoz egy „bevezető verziót” kínálunk. Ez két kisebb módosítást jelent az eredeti szabályhoz képest, amelyeket piros kerettel jelzünk a későbbiekben. Ezek a változtatások megkönnyítik az indulást, de egyébként nincsenek kihatással a játékmenetre.

Speciális szabályok különböző játékoszámok esetén

A játékszabály minden játékoszámra érvényes, a következő kivételekkel (lásd a zöld kerettel jelzett részeket):

- 2 játékos esetén a Kártya-fázis lejátszása különbözik.
- 4 játékos esetén 2-2 játékos egyszerre hajtja végre az akciókat.
- Az egyszemélyes játékra vonatkozó további szabályok egy külön bekezdésben találhatóak a 9. oldalon.

A kék keretben található tippekre nincs szükség a szabályok első olvasásakor

Ezek speciális esetekre vonatkoznak és a szabállyal kapcsolatos kérdésekre adnak választ.

A játék előkészítése

Válasszuk szét a pénzeket, a zöldegeket, az elégedettség-jelölőket és a kölcsön-kártyákat, majd tegyük őket az asztalra **készletnek!**

Minden elemből elegendő mennyiségnek kell rendelkezésre állnia.

Ha valamelyik mégis elfogy, úgy a játékosok tetszőleges anyagokkal pótolhatják a hiányzó elemeket.

Speciális szabályok a bevezető verzióhoz:

Keverjük össze a 4, az elégedettség-jelölő helyén kék ponttal megjelölt Állandó vásárlót! Osszuk belőlük egyet minden játékosnak, képpel lefelé! A játékosok megnézik, majd a kezükben tartják a kártyáikat addig, amíg egy Kártya-fázis alatt ki nem játszik őket. 2 vagy 3 játékos esetén a fennmaradó Állandó vásárlókat tegyük vissza az akciókártyához!

Keverjük össze az akciókártyákat és képezzünk belőlük egy képpel lefelé fordított paklit!

Minden játékos megkapja és az ábra szerinti módon maga elé helyezi a következőket:

- 1 T-alakú játéktáblát
- 10 Cash-t
- 1 hazai mezőt
- 1 pontjelzőt (melyet a Jólét Ösvényének aljára kell helyezni)
- 1 „raktár / taliga” kártyát (az ábrán látható oldalával felfelé)
- 1 „fordulóáttekintő” kártyát
- A bolt a következőkkel töltődik fel: 3 búza, 2 tök, 2 répa, 2 kínai kel, 1 bab és 1 póréhagyma.

(A boltban látható két halványabb mező üresen marad.)

Általános szabály: a sötétebb árcímkék mutatják azt az árat, amennyiért a játékos megveheti a zöltséget; a világosabb árcímke jelzi azt az árat, amennyiért a játékos eladhatja a zöltséget a boltban.)

- 8 privát mezőt (zöld hátoldallal): 2 csoport, mindegyikben 4-4 kártya 3, 4, 5 és 6 hellyel. Keverjük meg mindkét, 4-4 kártyát tartalmazó csoportot, majd tegyük egyiket a másikra, képpel lefelé, a hazai mezőtől balra! Ez lesz a mezőpakli.

Válasszunk egy kezdőjátékost, aki megkapja a nagyobb kezdőjátékos-korongot.

(A kisebbik kezdőjátékos-korongra nincs szükség a játék elején.)

A kezdőjátékostól indulva és az óramutató járásával megegyező irányban haladva minden játékos vásárol egy zöltséget a saját boltjából, amit utána elültet a hazai mezőjén.

(Ár: Lásd a sötétebb árcímkét a boltban lévő zöltségek között.)

Az „elültetés” azt jelenti, hogy a játékos a zöltséget ráteszi az egyik mező-kártyára. Ezután ennek a kártyának az összes többi parcellájára ugyanaz a zöltségfajta kerül, melyeket a játékos a készletből kap meg.

Ilyenkor két megkötés van:

- Csak a hazai mezőn jelölt zöltségeket lehet megvenni és elültetni (vagyis csak búzát, tököt vagy répát)
- A játék elején legfeljebb 2 játékos ültetheti el ugyanazt a zöltségfajtát.



A példában a játékos a búzát választotta kezdőzöltségnek. 7 Cash-e marad a vásárlás után.

A játék menete

A játék **9 fordulóból** áll. Minden forduló **3 fázist** tartalmaz:

1. **Betakarítás fázis** (a játékosok egy új mezőt kapnak és betakarítanak a mezőikről)
2. **Kártya fázis** (minden játékos 2 akciókártyát kap, majd egy új kezdőjátékos kerül kiválasztásra)
3. **Akcio fázis** (a játékosok zöldségeket vesznek és adnak el, végül előrehaladnak a Jólét Ösvényén).

A Kártya fázis alatt a játékosok új kártyákat kapnak. Ezeket az Akció fázisban arra használják fel, hogy a betakarított zöldségeket pénzzé tegyék.

A játékosok a játék közben **bármikor** felvehetnek kölcsönt.

A játékosok a hazai mezőjükön lévő zöldségeket megszámlálva a játék alatt bármikor láthatják, hogy hány forduló van még hátra.

Ennél a példánál még 5 teljes forduló van hátra.



1. Betakarítás fázis

A betakarítás fázist az összes játékos egyszerre hajtja végre.

- Minden játékos felcsapja a mezőpaklija tetején lévő kártyát és leteszi a többi mezőjétől jobbra. Az utolsó fordulóra nem marad felcsapható mező a pakliban.
- Minden játékos pontosan 1 zöldséget takarít be minden egyes mezőjéről. A betakarított és az előző fordulóban a raktárban hagyott zöldségeket a taligájukra (vagy mellé) rakják. (A raktárral ellentétben a taligára helyezhető zöldségek mennyisége nincs korlátozva.)
- Az a privát mező, amelyikről az utolsó zöldséget is levették, kikerül a játékból. Ezzel szemben, a teljesen learott, az akciókártyák paklijából húzott közös mezők az akciókártyák dobópaklijára ("a dobópaklira") kerülnek. (Az akciókártyák paklijából húzott közös mezőket a bal felső sarkukban lévő költség jelölésről lehet felismerni.) A még bevetetlen mezők a játékosoknál maradnak.



2. Kártya fázis

- A Kártya fázis elején (és csak akkor), a dobópakli és a maradék húzópakli összekeverésével készítsünk egy új húzópaklit!
- Osszunk minden játékosnak 4 kártyát, amit kézbevesznek!
- Ezután az **Elosztás** következik. Minden játékos 2 akciókártyát fog kijátszani képpel felfelé a saját játékkerületére.

Megjegyzés: Miután egy kártya kijátszásra került, addig nem lehet eldobni, amíg a játékos fel nem használta. CSAK a segítő-kártyák dobhatók el bármikor.

A kártyák a játékkerület megfelelő részeire kerülnek. Minden kártyatípusnak megvan a maga helye: a piaci bódék és a segítő a bal oldalra való, az állandó és az alkalmi vásárlók a jobb oldalra, a mezők pedig felfelre.

Amennyiben először olvasod ezt a szabályt, akkor átugorhatod az Elosztás részt. A játék menetének megértéséhez nem fontos tudni, hogy pontosan hogyan tesznek szert a játékosok a 2 akciókártyára.

Elosztás

Az Elosztás alatt minden játékos pontosan 1 kártyát játszik ki a kezéből és pontosan 1 kártyát a közös „udvarról”:

- Az a játékos, akinél a nagyobb kezdőjátékos-korong van, letesz egy kártyát a kezéből, képpel felfelé, az asztal közepére, ezzel megnyitva az „udvart”.

Utána a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek. A játékosnak a saját körében a következő két lehetőség közül kell egyet választania. Passzolni nem lehet.

- A játékos a kezéből 1 kártyát az udvarra tesz; **vagy**
- A játékos elvesz pontosan 1 kártyát az udvarról és pontosan 1 kártyát a kezéből. Mindkét kártyát kijátsza úgy, hogy azokat képpel felfelé a játékkerületének adott részére teszi. A kezében maradt kártyákat képpel felfelé az udvarra helyezi. Innentől ő már nem vesz részt ebben az Elosztásban.

Megjegyzés: Az Elosztásban utoljára bennmaradó játékos már nem rakhat le kártyát az udvarra. Ő már csak a meglévő kártyákból választhat.

Speciális szabályok a bevezető verióhoz

A két kártya kijátszásakor a játékos választhatja azt az állandó vásárlót is, amelyiket a játék elején kapta **egy, a kezében tartott kártya helyett**. Nincsen megszabva, hogy a játékos hány fordulóig tarthatja meg ezt az állandó vásárlót. (Ehhez az állandó vásárlóhoz a játékos választ egy kártyát az udvarról is. A kezéből nem játszhat ki kártyát. Amikor kijátszotta a kártyákat, a kezében maradt lapokat az udvarra kell raknia.)



Speciális szabályok 2 játékos esetén

Az Elosztás alatt egy játékos a köre elején választhatja azt, hogy felcsap egy akciókártyát a húzópakli tetejéről és leteszi az udvarra. (Ez akkor is megengedett, ha már csak egy játékos maradt bent az Elosztásban és azonnal választania kell a meglévő kártyákból. Ez a speciális szabály szélesebb kártyaválasztékot kínál a játékosoknak. Ezzel a szabállyal a kezdőjátékos azonnal választhat a kártyákból, mielőtt az ellenfele sorra kerülne.)

Fontos:

- Amikor egy állandó vásárló kerül kijátszásra, azonnal tegyünk egy elégedettség-jelölőt (a kék oldalával felfelé) a kártya jobb oldalán jelölt részre!
- Egy piaci bódé kijátszása esetén azonnal töltsük fel a kártyát a jelzett zöldségekkel!
- Amikor egy játékos egy „mező” akciókártyát játszik ki, akkor azonnal 2 Cash-t kell fizetnie érte. A kifizetéséhez a játékos (akár a körén kívül is) eladhat zöldségeket a boltjának, felhasználhat segítőt, vagy felvehet kölcsönt. (A privat mezők ingyenesek, de a közös mezőknek költségük van.)

**Megjegyzések és speciális esetek:**

- Egy játékos soha sem játszhat ki 2 kártyát az udvarról vagy 2 kártyát a kezéből; minden esetben 1 kártyát az udvarról és 1-et a kezéből kell kijátszania.
- Ha az aktív játékosnak csak 1 kártya van a kezében, akkor azt azonnal ki kell játszania és választania kell 1 kártyát az udvarról. Egy játékos utolsó kártyája soha sem helyezhető az udvarra; azt mindig a kezéből kell kijátszania.
- Nincsen korlátozva, hogy mennyi kártya rakható a játéktérület egyes soraiba.



Az elosztás végén az udvaron maradt kártyák egy képpel felfelé fordított, új dobópaklit képeznek, amelyet a következő Kártya fázis elején bele kell keverni a húzópakliba.

A Kártya fázis vége**Egy új kezdőjátékos kiválasztása**

Az a játékos, aki utoljára játszotta ki a két kártyát a Kártya fázis alatt, megkapja a nagy kezdőjátékos-korongot és ő lesz a kezdőjátékos. A két kártyát öt megelőzően kijátszó játékosé lesz a kisebb kezdőjátékos-korong és ő lesz a második kezdőjátékos.

3. Akció fázis

Egy játékos bármilyen sorrendben végrehajthat akciókat a saját köre alatt.

A fordulótátekintő kártya összefoglalja az összes akciót.

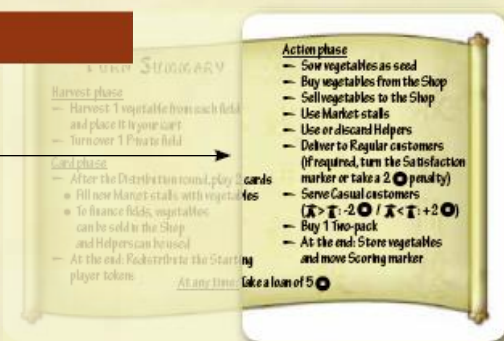
Egy játékos bármilyen akciót végrehajthat, akár többször is, a H akció („Egy kettes csomag vásárlása”) kivételével.

Egy akció többszöri végrehajtásai közben akár más akciók is végrehajthatók.

A játékosoknak a körük végén el kell tárolniuk a zöldségeiket, majd mozgathatják a pontjelzőjüket.

A kezdőjátékos lép először, utána pedig a második kezdőjátékos.

3 játékos esetén a kezdőjátékos-korong nélküli játékos a harmadik.



1.

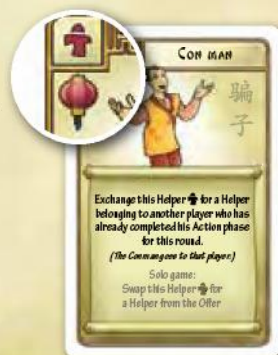
2.

3.

Speciális szabályok 4 játékos esetén

A kezdőjátékos minden fordulóban választ egy partnert az Akció fázisra azon játékosok közül, akiknél nincs kezdőjátékos-korong. A másik ilyen játékos a második kezdőjátékos párja lesz. A kezdőjátékos és a második kezdőjátékos egyszerre hajtják végre az akcióikat. Miután ők befejezték, a partnereik következnek.

Megjegyzés: Amikor egy játékos egy olyan akciót hajt végre, ami a „többi játékosra” vonatkozik, akkor az akció csak a játékos aktuális partnerét érinti. Az ilyen típusú akciókártyákat a kínai lampion szimbólumról lehet felismerni



Az egyes akciók részletesen

A - Zöldségek elvetése vetőmagként

A játékos elvesz 1 zöldséget a taligájáról és ráteszi egy üres mezőre.

A többi parcellára is ugyanilyen típusú zöldség kerül, melyeket a készletből kell elvenni. Minden mező felső részén látható, hogy milyen zöldségeket lehet rajta elvetni. Minél több parcella van egy mezőn, annál kevesebb fajta zöldség vehető el rajta.



A játékos bevet egy babmezőt. 4 bab kerül a babmezőre, amelyről minden fordulóban betakarít a játékos addig, amíg ki nem ürül.

B - Zöldségek vásárlása a boltban

A játékos vásárol 1 zöldséget a saját boltjából és a taligájára teszi.

Egy játékos csak olyan zöldséget vásárolhat, amely megtalálható a boltban. A vásárlási ár a bolt területén, a zöldség melletti **sötétebb** árcímkén látható.



A búza 3 Cash-be kerül, a tök 4-be, a répa és a kínai kel pedig 5-5-be. A bab és a póréhagyma 6-6 Cash-be kerülnek.

C - Zöldségek eladása a boltban

A játékos elvesz 1 zöldséget a taligájáról és eladja a saját boltjának.

Minden hely a boltban egy adott típusú zöldségnek van fenntartva. Egy játékos csak akkor adhat el zöldségeket, ha rendelkezik a megfelelő üres hellyel a boltjában. Az eladási ár a boltban látszik: használjuk a világosabb színű árcímkét! (A játékosok 1 Cash-t kapnak a búza, a tök, a répa és a kínai kel eladásáért, illetve 2 Cash-t a babért és a póréhagymáért.)

Megjegyzés: Ez az akció a játék közben bármikor végrehajtható. Ebbe beletartozik a Kártya fázis, valamint a H akció (Egy kettes csomag vásárlása) is, hogy egy új mező vásárlását megfinanszírozhassa a játékos.

D - Zöldségekkel kereskedés egy piaci bódénál

A játékos elcserél 1 vagy 2 tetszőleges zöldséget a saját taligájáról 1 zöldségre az egyik piaci bódéról.

A piaci bódén lévő tálak száma jelzi, hogy a játékosnak mennyi zöldséget kell beadnia az adott oszlopban lévő ajánlatért. A beadott zöldségek visszakerülnek a készletbe. Ezután a játékos elveszi a zöldséget a piaci bódéról és ráteszi a taligájára. Ha a cserével kiürül a piaci bódé, akkor a kártyát azonnal a dobópakra kell rakni.



Ennél a piaci bódénál egy játékos elcserélhet 1 bármilyen zöldséget 1 tökre vagy 1 kínai kelre, illetve bármilyen 2 zöldséget 1 póréhagymára.

Megjegyzések és speciális esetek:

- Amikor egy játékos kijátszik vagy felfed (lásd a H akciót) egy piaci bódét, akkor azonnal fel kell tölteni (a készletből) a kártyát a rajta látható zöldségekkel. Akkor is azonnal fel kell tölteni, ha egy másik játékos akciója miatt került felfedésre.
- A játékosok azonos típusú zöldségeket is elcserélhetnek (pl. búzát búzára).
- Egy piaci bódéról megszerzett zöldséget azonnal el lehet cserélni egy másikra.
- Egy már kijátszott piaci bódét addig nem szabad eldobni, amíg teljesen ki nem ürül.

E - Egy segítő kijátszása vagy eldobása

A játékos használhatja egy segítő képességét, vagy eldobhatja a segítőt annak használata nélkül.

A legtöbb segítő az Akció fázisban lehet felhasználni, de néhány a játék más fázisaiban is bevethető: a megfelelő fázis a kártya szövegében olvasható. (lásd a Segítő-referenciát a 10. és 11. oldalon). Amint egy játékos felhasznált egy segítőt, a kártyát a dobópakra kell helyezni. Csak a segítő-kártyákat lehet bármikor eldobni anélkül, hogy azokat a játékosok felhasználták volna.

Megjegyzések és speciális esetek:

- A játék 20 különböző segítőt tartalmaz. Minden segítő egy kártyán jelenik meg, a kiskereskedő kivételével, amely három kártyán látható.
- Néhány (lila lampionnal jelölt) segítő a „többi játékosra” hivatkozik. Ezek lehetővé teszik, hogy a játékosok a többiek játékkerét befolyásolják.
- Ha egy játékos leveszi egy másik játékos kettes csomagjának felső kártyáját, akkor az alatta lévő kártyát azonnal a megfelelő helyre kell tenni. (Egyik játékos sem akadályozhatja meg az alsó kártya felfedését.) Emlékeztetőül: 4 játékos esetén minden olyan akció, amely a „többi játékosra” hivatkozik, csak az aktív játékos partnerére vonatkozik az adott Akció fázisban.
- Néhány segítő lehetőséget ad a játékosnak arra, hogy két akció közül válasszon („vagy”). A játékos mindig csak az **egyiket** hajthatja végre a két akció közül, amikor egy ilyen segítőt használ.
- Nincs olyan segítő, amelyik egy másik játékos hazai mezőjét, taligáját vagy raktárát befolyásolja. Az ezeken a területeken lévő zöldségek mindig biztonságban vannak a többi játékos akcióitól.



F - Egy állandó vásárló kiszolgálása

A játékos bármilyen sorrendben kiszolgálhatja az állandó vásárlóit.

Mindegyik állandó vásárló kártyán 8 üres hely van, melyekre a megadott két zöldségből négy fordulón keresztül kell szállítani. Az állandó vásárlók ezt a két zöldséget szeretnék fordulónként pontosan egyszer megkapni, kezdve azzal a fordulóval, amelyben a kártyát kijátszották. Amikor egy játékos kijátszik egy állandó vásárlót, azonnal rákerül egy elégedettség-jelölő a kék oldalával felfelé, a kártya jobb felső sarkában jelzett helyre. Ha egy játékos nem tud, vagy nem szeretne kiszolgálni egy állandó vásárlót egy adott fordulóban, akkor az elégedettség-jelölőt a piros oldalával felfelé kell dobfújni. Ha a játékos nem szállít egy olyan állandó vásárlónak, amelyiken az elégedettség-jelölő már a piros oldalával felfelé van fordítva, akkor egy 2 Cash értékű büntetést kell fizetnie.



Ha ez a játékos kihagyja a következő szállítást, akkor egy 2 Cash értékű büntetést kell fizetnie. Az utolsó szállításért ez a játékos 7 Cash-t kap

Megjegyzések és speciális esetek:

- Az állandó vásárló kártyát **alulról felfelé** kell megtölteni. A zöldségek közötti nyílak erre emlékeztetnek.
- Amikor egy játékos beszállít egy állandó vásárlónak, akkor a szállításért járó fizetséget azonnal megkapja.
- Egy sor nem tölthető fel csak részben (vagyis 1 zöldséget nem lehet beszállítani).
- Egy állandó vásárlót **abban a fordulóban** kell először kiszolgálni, amikor kijátszották.
- Ha egy játékos állandó vásárlója egy másik játékos akciója közben kerül felfedésre (lásd a H akciót), akkor **csak abban az esetben** kell az adott fordulóban kiszolgálni, ha a játékos még nem került sorra.
- Hogy ki tudja fizetni a 2 Cash értékű büntetését, a játékos eladhat zöldségeket a kocsijáról a boltjában lévő üres helyekre, bevethet segítőt, vagy felvehet kölcsönt.
- Az állandó vásárló **negyedik (legfelső) sorának** feltöltése után **azonnal** ki kell üríteni és el kell dobni a kártyát.
- Egy kijátszott állandó vásárló kártyát nem lehet addig eldobni, amíg az állandó vásárló meg nem kapta a 4 szállítmányát.



Részletes példa: A játékos kitesz maga elé egy olyan állandó vásárlót, amelyik 5/6/7/8 Cash-t fizet a répáért és a kínai kelért. Rátész egy kék elégedettség-jelölőt a kártyára. Ebben az Akció fázisban ki kell szolgáltatnia az állandó vásárlót: az igényének megfelelően leszállítja az 1 répát és 1 kínai kelt és megkapja az 5 Cash-t. A következő fordulóban nem szállítja le a két zöldséget és a piros oldalára fordítja az elégedettség-jelölőt. A következő fordulóban viszont újból szállít és megkapja érte a 6 Cash-t. Az elégedettség-jelölő piros marad. (Csak az "eladónő" segítő tudja az elégedettség-jelölőt visszafordítani a kék oldalára – lásd a 11. oldalon.) Ezután a játékos újra kihagyja a szállítást és be kell fizetnie a 2 Cash értékű büntetést. A következő 2 fordulóban újra szállít, így kap 7, majd 8 Cash-t. Végül eldobja az állandó vásárlót, a rajta lévő 8 zöldséget és az elégedettség-jelölőt pedig visszateszi a készletbe. Amíg a játékos el nem dobja az állandó vásárlót, addig vagy szállítania kell neki, vagy ki kell fizetnie a büntetést.



G - Egy alkalmi vásárló kiszolgálása

A játékos bármilyen sorrendben kiszolgálhatja az alkalmi vásárlóit.

A játékos elveszi az alkalmi vásárló által kért 3 zöldséget a taligájáról, visszateszi őket a készletbe és megkapja az eladási árat:

- Ha **ugyanannyi** állandó és alkalmi vásárlója van, akkor a megadott összeget kapja.
- Ha **több** alkalmi vásárlója van, mint állandó vásárlója, akkor **2 Cash**-sel kevesebbet kap. Ez a büntetése azért, mert túlzottan megkönnyíti a saját dolgát azzal, hogy elkerüli az állandó vásárlókkal járó felelősséget.
- Ha kevesebb alkalmi vásárlója van, mint állandó vásárlója, akkor **2 Cash** bónuszt kap. Ez a jutalma azért, mert az állandó vásárlói felé való elkötelezettsége ellenére is ki tud szolgálni egy alkalmi vásárlót.



Az állandó és alkalmi vásárlók kiszolgálásának sorrendje befolyásolhatja ezeket a módosítókat.

Megjegyzések és speciális esetek:

- **Figyelem!** Mindhárom zöldséget egy Akció fázisban kell leszállítani. Az alkalmi vásárlón nem tárolhatók zöldségek a fordulók között.
- Az alkalmi vásárlók egymás után, tetszőleges sorrendben kiszolgálhatók. Egy játékos nem szolgálhat ki egyszerre két alkalmi vásárlót.
- Az állandó vásárlókkal ellentétben azért nem jár büntetés, ha egy játékos nem szolgál ki egy alkalmi vásárlót.
- Ha egyszer egy alkalmi vásárló kijátszásra került, akkor addig nem dobható el, amíg ki nem szolgálják.

H - Egy kettes csomag vásárlása

Egyszer mindegyik Akció fázisban minden játékos vásárolhat egy „kettes csomagot” az akciókártyákból.

Egy kettes csomag két akciókártyából áll, melyeket a húzópakliról lehet felvenni. Az ára megegyezik a játékos elé kijátszott segítő vagy piaci bódék számával; azzal, amelyikből több van kijátszva. Egy másik akciókártya által lefedett kártya nem számít bele az árba.

A csomag kifizetése után a játékos 2 akciókártyát húz a pakliból és maga elé teszi őket képpel felfelé úgy, hogy a többi játékos is láthassa azokat. Megtarthat közülük 0, 1 vagy 2 kártyát; amelyekre nincs szüksége, azokat eldobja.

Figyelem! Ha a játékos mindkét kártyát szeretné megtartani, akkor egymásra kell tennie őket. A felső kártyát úgy kell elhelyezni, hogy az alatta lévő kártya felső sora látható maradjon. A játékos választja ki, hogy melyik kártya kerüljön felülre.

Az akciókártyákon lévő mezők mindig 2 Cash-be kerülnek. Ezt azonnal ki kell fizetni, még akkor is, ha a mező a kettes csomag másik kártyája alá kerül. *(Ez többletköltség a kettes csomag árán felül.)*

Ár: 2 Cash
(a letakart segítő /a földesúr/ nem számít ilyenkor)



Megjegyzések és speciális esetek:

- Ha a játékosnak nincs piaci bódéja és segítője sem, akkor ingyen jut a kettes csomaghoz.
- Ha a játékos úgy dönt, hogy egy kártyát sem tart meg a kettes csomagból, akkor sem vehet másik kettes csomagot ugyanabban a fordulóban.
- Egy kettes csomagban megszerzett mező finanszírozására a játékos eladhat zöldségeket a boltjának (lásd: C akció, 5. oldal), használhat segítőt vagy felvehet kölcsönt.

A kettes csomag a játék további részében

Amikor egy játékos egy kettes csomag felső kártyáját a dobópaklira teszi, akkor azonnal (gyakorlatilag vele egyidőben) át kell helyeznie az alsó kártyát a megfelelő helyre. (A felfedett piacot azonnal töltjük fel és tegyük meg elégedettség-jelölőt a felfedett állandó vásárlóra!)

Részletes példa: A játékos egy kettes csomagot vásárol. A kettes csomag egy állandó vásárlóból és egy piaci bódéból áll. A játékos úgy dönt, hogy mindkettőt megtartja. Az állandó vásárlót a piaci bódé alá teszi. Néhány fordulóval később harmadszor használja a piaci bódét, majd eldobja. Az állandó vásárló azonnal átkerül a többi állandó vásárlóhoz és rákerül egy kék elégedettség-jelölő. A játékosnak még ebben a fordulóban ki kell szolgálnia. Ha ezt nem tudja megtenni (lásd: F akció, 6. oldal), akkor az elégedettség-jelölőt a piros oldalával felfelé kell fordítania.



Az Akció fázis vége

Zöldségek tárolása

A játékosoknak a körük végén át kell rakniuk a maradék zöldségeiket a taligájukról a raktárukba. Egy játékos csak annyi zöldséget tarthat meg, amennyit a raktár mutat: a további zöldségeket vagy el kell adnia a boltjának, vagy el kell dobnia (vagyis visszatenni a készletbe).

Az 1-es tároló-kapacitású raktár 2 Cash-ért felfejleszhető. (A kártya másik oldala ábrázolja a „felfejlesztett” raktárt). Innentől a játék végéig a raktár 4 zöldség tárolására alkalmas.



A pontjelző mozgatása

A játékosok pénzért léphetnek előre a Jólét Ösvényén.

Az első lépés megtétele minden fordulóban 1 Cash-be kerül. Amennyiben a játékos még tovább szeretne haladni a Jólét Ösvényén, úgy minden újabb mezőért annyit kell fizetnie, amennyi a mezőn látható érték.

Példa: A játékos a 15-ös mezőn áll. 1 Cash-ért átléphet a 16-os mezőre, további 35-ért (17+18=35) pedig még 2 lépést haladhat előre, egészen a 18-as mezőig.

Kölcsönök

A játékosok a játék közben bármikor felvehetnek kölcsönt. Egy kölcsön felvételével 5 Cash és 1 kölcsön-kártya jár. A játék végén mindegyik játékos pontjelzője minden, az adott játékos által felvett kölcsön után 1 mezővel lép vissza a Jólét Ösvényén. A kölcsönöket nem lehet visszafizetni.

Megjegyzések és speciális esetek:

A felvehető kölcsönök száma nincs limitálva. Ha nincs elég kölcsön-kártya, akkor a játékosoknak improvizálniuk kell. Az első alkalommal játszóknak ajánlott az óvatosság a kölcsön felvételekor: nagyon ritkán fordul elő, hogy egy játékos több kölcsönt is felvesz.



A játék vége

A játék 9 forduló után véget ér – vagyis annak a fordulónak a végén, amelyikben a játékosok a hazai mezők utolsó parcellájáról is betakarítottak. Azoknak a játékosoknak, akik kölcsönt vettek fel, most kölcsön-kártyájként egy mezővel vissza kell léptetniük a pontjelzőiket a Jólét Ösvényén.

Az a játékos a győztes, akinek a pontjelzője a legmesszebbre jutott a Jólét Ösvényén.

Egyenlőség esetén: Ha a pontszám alapján több játékos is vezet, akkor a több Cash-sel rendelkező játékos a győztes.

További egyenlőség esetén: Ha az egyenlően álló játékosoknak ugyanannyi Cash-ük van, akkor a játékosok mezőin és ráktáiraiban maradt zöldségek döntenek: a legtöbb zöldséggel rendelkező játékos a győztes.

Ha még mindig egyenlőség van, akkor az egyenlően álló játékosok osztoznak a győzelmen.



Megjegyzések és speciális esetek:

- Még ha egy játékosnak elég pénze is lenne arra, hogy megtegye a következő lépést a Jólét Ösvényén, ez ilyenkor már nem megengedett. (Ez például úgy történhet meg, hogy egy másik játékos a kiskereskedőt használva pénzt adott ennek a játékosnak.)
- Azért nem jár büntetés, ha egy játékosnál még maradnak állandó és alkalmi vásárlók a játék végén.
- A boltban maradt zöldségeknek nincs már jelentőségük.



Gyakran feltett kérdések

Mi történik akkor, ha az akciókártyák paklija teljesen kifogy a Kártya fázis alatt?

A fennmaradó kártyákat egyenletesen kell elosztani a játékosoknak úgy, hogy minden játékos egyenlő számú kártyát kapjon.

Mi történik akkor, ha az akciókártyák paklija teljesen kifogy az Akció fázis alatt?

A dobópaklit azonnal össze kell keverni és egy új húzópaklit kell belőle képezni.

A Kártya fázis alatt kapott két kártya kijátszható egymásra rakva, mint egy kettes csomag?

Nem, a Kártya fázis alatt kapott két kártyát külön kell kijátszani.

Elcserélhet egy játékos a Kártya fázis alatt egy olcsóbb zöldséget egy drágábbra egy piaci bódénál azért, hogy utána a boltjában eladva pénzhez jusson, amiből meg tud venni egy mezőt?

Nem, a piaci bódék csak az Akció fázisban használhatók.

Tippek

Időnként nehéz követni, hogy az aktuális Akció fázisban melyik állandó vásárlókat szolgálták már ki. Ennek megkönnyítésére érdemes az Akció fázis elején az elégedettség-jelölőt az állandó vásárló azon sorára mozgatni, amelyikre legközelebb szállítani kell. Amint az állandó vásárló megkapta a szállítmányt (vagy a büntetés kifizetésre került), az elégedettség-jelölő visszakerül a kártya jobb felső sarkára.

A játék gyorsítása érdekében ajánlott úgy játszani, hogy az aktív játékos megmondja, hogy mennyi pénzt kell kapnia. Ezt egy másik játékos fizeti ki neki.

Annak érdekében, hogy a játékosok ne feledkezzenek meg az alkalmi vásárlók +2/-2 módosítóiról, használhatják a fel nem használt kölcsön-kártyák hátoldalát. Ehhez a kártyát úgy kell fordítani, hogy a megfelelő módosító jobb oldalon legyen látható, majd a kártyát félig az alkalmi vásárló alá kell helyezni. Az állandó és alkalmi vásárlók számának változásával a kártyát vissza kell adni, vagy a megfelelő oldalára kell fordítani.



Az elégedettség-jelölő mutatja, hogy az állandó vásárlót még nem szolgálták ki.



Egyszemélyes játék

Az egyszemélyes játék körülbelül 1 órát vesz igénybe.

A játék menete pontosan megegyezik azzal, mint amikor 2-4 személy játszik, a következő kiegészítésekkel:

Előkészületek:

- Keverjük össze az akciókártyákat! Csapjunk fel kártyákat egy képzeletbeli ellenfélnek addig, amíg elő nem kerül 2 piaci bódé, 2 állandó vásárló és 2 alkalmi vásárló! A piaci bódékat töltsük fel a szükséges zöldségekkel! Ezek a kártyák lehetőséget adnak a kofának, a kiskereskedőnek, a szállítónak és a vevőcsalogatónak az interakcióra. Az összes többi felcsapott kártya a dobópaklira kerül.
- **Mielőtt** a játékos beveti a hazai mezőjét, fel kell csapni 12 akciókártyát, amelyeket 4 sorba és 3 oszlopba kell rendezni. A játékos ebből a kínálatból vásárolhat a Kártya fázis alatt.



Kártya fázis:

- A játékos maximum 2 kártyát vásárolhat a kínálatból.
- A felső sorban lévő kártyák ingyen elvehető, a 2. sorban lévő 1 Cash-be, a 3. és 4. (alsó) sorban lévő 2 Cash-be kerülnek.
- A választás után a **második** sorban maradt kártyák a dobópaklira kerülnek. A felső sorban lévő kártyák a helyükön maradnak. A többi kártya felfelé mozog az üres mezőkre. A fennmaradó helyekre a húzópakliból kerülnek kártyák, így kiegészítve a 4x3-as rácsot.
- A dobópaklit a játék alatt csak **egyszer** kell belekeverni a húzópakliba: Ez akkor történik meg, amikor az első kiürült mező eldobásra kerül a Betakarítás fázis alatt. (Nem számít, hogy privát vagy közös mezőről van szó.)



A játékos célja:

A „jó” játékosok a 17-es, a „nagyon jók” a 18-as, a „mesterek” pedig a 19-es szintig jutnak el a Jólét Ösvényén.

A kártyák áttekintése

PIACI BÓDÉ

Piaci bódék														
Búza		1	1	1	1			1				1		
Tök	1				1		1		1			1	1	
Répa	1	1	1			1				1			1	1
Kínai kel	1			1		2	1				1	1		1
Bab		1						1	2	2	1	1	1	2
Póréhagyma			1	1	1	2	2	2	2	2				

ÁLLANDÓ VÁSÁRLÓ

Állandó vásárlók														
Búza	x	xx			x					x				
Tök	x		x			x	x					x		
Répa			x		xx				x	x				
Kínai kel				x		x			x			x	x	
Bab							x			x		x		x
Póréhagyma								x			x		x	x
Érték	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
	l		l	l						l				

l = Indulókártya a kezdő verzió esetén

ALKALMI VÁSÁRLÓ

Alkalmi vásárlók														
Búza	x	xx	x		x	x			x			x		
Tök	x			xx			x	x	x	x		x		
Répa	x		xx				x	x			x			x
Kínai kel					xx		x			x		x	x	x
Bab		x		x		x			x			x		x
Póréhagyma								x		x	x	x	x	x
Érték	7	8	8	9	9	9	9	9	10	10	10	11	11	12




Segítő-referencia




Ez a szakasz részletes leírást ad mind a 20 segítőről. Az első játék előtt nem szükséges elolvasni ezt a részt, mivel a kártyák feliratai önmagukban is érthetők. Ez a szakasz a speciális esetek tisztázására és a segítőik közötti összefüggések változatosságának illusztrálására szolgál.

A szögletes zárójel [] között látható számok mutatják, hogy az akció a forduló 1., 2. vagy 3. fázisában használható.

(Mivel a kártyán lévő szövegből látszik, hogy a segítő melyik fázisban vehető be, ezért ezek a számok a kártyákon nem, csak itt jelennek meg.)




Néhány segítő a "többi játékosra" hivatkozik. Ezek a kártyák egy lila lampionnal  vannak megjelölve. Ennek a szimbólumnak a segítségével a játékosok könnyen felismerhetik, hogy mely akciókkal hathatnak közvetlenül a többi játékosra.

Book-keeper

Könyvelő: [2,3] A boltod minden egyes mezőjéről eldöntheted, hogy a megjelölt zöldség rajta legyen-e (kedvedre tehetsz fel, illetve vehetsz le zöldségeket). Ezen kívül, válassz egy zöldségfajtát! Mindegyik mező-kártyáért  / , amelyre ilyen zöldséget ültettél, 1 -t kapsz.

➤ A könyvelő az Akció fázison kívül a Kártya fázisban is használható, ha egy új mező vásárlásának finanszírozásához szükség van rá.




Con man

Szélhámos: [3 ] Cseréld el ezt a segítőt  egy olyan másik játékos segítőjére, aki már befejezte az Akció fázisát ebben a fordulóban! (A szélhámost a másik játékos kapja meg.) Egyszemélyes játéknál: Ezt a segítőt  cseréld ki a kínálatban lévő egyik segítőre!

- **Figyelem!** A szélhámos nem használható egy másik kártya alatt lévő segítő megszerzésére. *Ennél a példánál a kiskereskedő nem szerezhető meg a szélhámossal.*
- A szélhámost nem használhatja a kezdőjátékos.
- Mivel a szélhámos egy másik játékos kártyájára cserélődik ki, ezért egészen addig játékban marad, amíg valaki használat nélkül el nem dobja.





Delivryman

Szállító: [3 ] Szállítsd egy másik játékos állandó vásárlójának  és zsebed be az érte járó bevételt! Ha ez az utolsó szállítmány ennek a vásárlónak, akkor 2 -t kell fizetned a bevételből a másik játékosnak.

➤ Az állandó vásárlót az adott fordulóban ilyenkor is ki kell szolgálnia a tulajdonosának, ha ezt még nem tette meg és a kártya még megvan.

Foreman

Munkavezető: [1,2,3 ] Vegyél el egy segítőt  rögtön azután, hogy az adott kártya a dobópaklira került (általad vagy egy másik játékos által)!

- Nem számít, hogy a segítőt használták, vagy használat nélkül eldobták.
- Ha a munkavezető egy másik segítő alatt van, akkor másik segítő használata után azonnal bevethető.

Példa: A szolgálólány, amely a munkavezető felett van, aktiválódik, majd eldobásra kerül. Ezzel a munkavezető felszabadul és azonnal visszaveszi a szolgálólányt. Ezután a munkavezető a dobópaklira kerül, mivel felhasználták.




- 4 játékos esetén a munkavezető bármelyik játékostól elveheti az idénymunkást (a Betakarítás fázis alatt), illetve a földesurat, a piaci árust vagy a könyvelőt (a Kártya fázis alatt) – ezekben a fázisokban nincsenek partnerek.
- A munkavezető és a földesúr kombinálható egymással: A játékos a földesurat használva elveheti a munkavezetőt, amit azonnal ki is játszhat, ezzel visszaszerezve a földesurat.
- Ha egy másik játékos használja a földesurat, akkor a munkavezetővel rendelkező játékos felveheti a földesurat és fel is használhatja ugyanabban a fordulóban (ha még nem vett fel két kártyát).
- Ha a játékos a munkavezetőt az idénymunkásra cseréli el a Betakarítás fázis alatt, akkor az idénymunkást azonnal használhatja. A játékosok általában egyszerre végzik a betakarítást. Ha az egyik játékosnál van az idénymunkás, akkor a munkavezetővel rendelkező játékos kérheti, hogy először a kezdőjátékos takarítson be, majd a többiek az óramutató járásával megegyező irányban.
- Az a játékos, aki mind a munkavezetőt, mind az idénymunkást birtokolja, kijátszhatja kétszer egymás után az idénymunkást, hogy 3 zöldséget takarítson be egy olyan mezőről, amelyen legalább 5 zöldség található, vagy hogy további 2 zöldséget tegyen egy mezőre.

Haggler

Alkusz: [3] Csak egyszer, vásárolj 2 egyforma zöldséget 1 áráért a boltodban! (A vevővel kombinálva a 2 zöldséget a bolt helyett a készletből veheted el.)


- Az alkusz csak akkor használható, ha van kettő a szükséges zöldségekből a játékos boltjában.
- A nagykereskedővel használva a két zöldség ára 1 Cash.

Harvest helper

Idénymunkás: [1] Minden olyan saját meződről , amelyen 4 vagy több zöldség van, 2 zöldséget takaríthatsz be (a hazai meződről  viszont nem!). VAGY [3] Azokra a mezőkre , amelyekre ebben az Akció fázisban ültetsz, tegyél további 1 zöldséget!

- Az 1. lehetőségéről: A mezőn lévő zöldségeket a betakarítás előtt kell megszámlálni. A mezőkön legalább 4 zöldség-jelölőnek kell lennie: nem elég, ha csak 4 hely van rajtuk. Az ezt a funkciót választó játékos mindegyik mezőnél eldöntheti, hogy használja-e ezt a tulajdonságot.
- Ha a játékos a munkavezetőt az idénymunkásra cseréli el a Betakarítás fázis alatt, akkor az idénymunkást azonnal használhatja. A játékosok általában egyszerre végzik a betakarítást. Ha az egyik játékosnál van az idénymunkás, akkor a munkavezetővel rendelkező játékos kérheti, hogy először a kezdőjátékos takarítson be, majd a többiek az óramutató járásával megegyező irányban.
- Az a játékos, aki mind a munkavezetőt, mind az idénymunkást birtokolja, kijátszhatja kétszer egymás után az idénymunkást, hogy 3 zöldséget takarítson be egy olyan mezőről, amelyen legalább 5 zöldség található, vagy hogy további 2 zöldséget tegyen egy mezőre.




Maid

Szolgálólány: [3] Ebben az Akció fázisban minden olyan piaci bódénál , ahol 2 zöldséget kellene beadnod azért, hogy helyette 1-et kapjál, 1:1 arányban cserélhatsz.

- A szolgálólány kombinálható a kiskereskedővel: a játékos 1:1 arányban cserélhet el egy zöldséget egy másik játékos piaci bódéjával.
- A játékos aktiválhatja a kártyát az aktuális Akció fázisra anélkül, hogy azonnal használná: végrehajthat más akciókat mielőtt felhasználná.

Példa: A játékos aktiválja, majd a dobópaklira teszi a szolgálólányt. Ez csökkenti a kettes csomag árát, amit meg is vesz. Csak ezután cserél el egy zöldséget egy 2:1-es piaci bódénál 1:1 arányban.



Market crier

Piaci árus: [3] Töltsd fel az összes piaci bódéd  zöldségekkel! VAGY [2, 3] Adj el 1-3 zöldséget a piaci bódéidról  a boltodnak (bolti áron)! Ezért legfeljebb 3 -t kapsz.

- A piaci árus soha sem tölthet fel egy teljesen üres piaci bódét, mivel a piaci bódékat el kell dobni amint kiürülnek.
- Ha a játékos a piaci bódék feltöltését választja, akkor az összes piaci bódéját fel kell töltenie.

Példa a 2. lehetőségre: A játékos elvesz 1 babot és 1 póréhagymát a piaci bódéiról. Nem kell a taligájáról zöldségeket becserélnie. A két zöldséget a bolt megfelelő részeire teszi és kap értük 3 Cash-t (annak ellenére, hogy a bolti áruk 4 Cash lett volna).

Market woman

Kofa: [3 ] Cseréld el az egyik piaci bódéd  egy másik játékos piaci bódéjára és mindkettőt töltsd fel! (A piaci bódék alatti kártyákat, melyek a csere során felfedésre kerültek, át kell helyezni a játéktérlet megfelelő részeire.)

- Piaci bódéval nem rendelkező játékos nem használhatja ezt a kártyát.
- Üres piaci bódé nem cserélhető el, mivel az üres piaci bódék azonnal a dobópaklira kerülnek.
- Az utolsó fordulóban előfordulhat, hogy a játékosok kiürítik a piaci bódéikat, így elkerülve, hogy azokat a többi játékos a kiskereskedővel vagy a kofával használhassa.

Nagykereskedő: [3] 1 ● -ért vásárolhatsz 1-et minden olyan zöldségből, amelyből legalább kettőt kell szállítanod az állandó vásárlóidnak ♣ ebben a fordulóban. (Például: Olyan állandó vásárlóid vannak, akiknek a következőkre van szükségük: búza/búza, tök/kínai kel, tök/póréhagyma. Ebben az esetben 1-1 ● -ért vehetsz 1 búzát és 1 tököt.)

- Itt csak az állandó vásárlók számítanak, az alkalmi vásárlók nem.
- Egyféle zöldségből akkor is csak 1-et vásárolhat a játékos a nagykereskedővel, ha abból négyet kellene szállítania az állandó vásárlóinak.
- Olyan zöldség nem vásárolható, ami nincs a játékos boltjában.
- A nagykereskedő kombinálható az alkusszal: A játékos 2 egyforma zöldséget vásárolhat 1 Cash-ért.
- A nagykereskedő kombinálható a vevővel: a játékos 0 Cash-ért legfeljebb 1 zöldséget kaphat a készletből (amelyet a nagykereskedő 1 Cash-ért kaphatna meg a boltból).

Kifutófiú: [3] Ebben az Akció fázisban kétszer szállíthatsz bármely, vagy akár az összes állandó vásárlóidnak ♣: Az állandó vásárló aktuális sorának mindkét helyére két zöldség kerül.

- A játékos kiválaszthatja, hogy mely állandó vásárlóknak szállít kétszer. A dupla szállítmányért dupla fizetséget kap.
- A dupla szállítás esetén is négy fordulón keresztül kell kiszolgálni az állandó vásárlót. Így előfordulhat, hogy az állandó vásárló öt (vagy még több) szállítmányt kap.
- A játékos az állandó vásárló első szállítmányának bevételeiből megvehet egy olyan zöldséget, amely ezen vásárló második szállítmányához szükséges.
- A játékos szállíthat duplán egy állandó vásárló legfelső (utolsó) sorába is. Azonban ezeknek a szállításoknak egyszerre kell megtörténniük.



Hivatalnok: [3] Ebben az Akció fázisban neked ingyenes a „Kettes csomag”.

- A kettes csomag azoknak is ingyenes, akiknél nincs segítő és piaci bódé.

Földműves: [3] Tedd vissza az összes zöldséget a készletbe az egyik olyan meződről ♣, amelyiken legalább 2 zöldség van! (A hazai meződről ♣ nem teheted vissza a zöldségeket.) Ezt a mezőt újra bevetheted. VAGY [3] Azonnal betakaríthatod a zöldségeket az összes olyan meződről ♣, amelyiken pontosan 1 zöldség van (de nem a hazai meződről ♣).

- Az 1. lehetőségről: A játékos nem kap pénzbeli kompenzációt a visszaadott zöldségekért. A mezőt úgy kell kezelni, mintha éppen most lett volna felcsapva a játékos privát mezőpaklijáról. Ha ez egy közös mező (akciókártya), akkor a játékosnak nem kell újra megfizetnie a 2 Cash-es vételárat. A játékos újra beveti a mezőt egy, a taligáján lévő zöldséggel. (A földműves legfeljebb 1 mezőt tud újra bevetni.)
- A 2. lehetőségről: Közvetlenül ezt a betakarítást követően minden leürített privát mező kikerül a játékból és mindegyik leürített közös mező (akciókártya) a dobópaklira kerül.

Eladónő: [3] Fordítsd az összes saját elégedettség-jelölődet a kék oldalával felfelé! VAGY [3] Az aktuális Akció fázisban az alkalmi vásárlóid az alapár felett +2 ● bónuszt fizetnek minden szállítmányért (függetlenül attól, hogy mennyi állandó vásárlóval rendelkezel).

- A játékos választhatja az 1. lehetőséget az aktuális Akció fázisban anélkül, hogy azonnal használná: végrehajthat más akciókat az eladónő használata előtt.

Példa az 1. lehetőségre: A játékosnak 3 állandó vásárlója van; 2 piros, 1 pedig kék elégedettség-jelölővel. Először úgy dönt, hogy nem szolgálja ki a harmadik vásárlót és az elégedettség-jelölőt a piros oldalával felfelé fordítja. Ezután az eladónőt használva mind a három elégedettség-jelölőt a kék oldalával felfelé fordítja. Az első két állandó vásárlóját még így is ki kell szolgálnia.

Vevő: [3] Vásárolj 1 zöldséget a készletből (a bolt helyett!) A zöldség 2 ● -sel kevesebbe kerül, mint a boltban.

- A búza 1 Cash-be kerül, a tök 2-be, a répa és a kínai kel 3-ba, a bab és a póréhagyma pedig 4-be.
- A vevő kombinálható az alkusszal: Megvehetsz 2 egyforma zöldséget a készletből 2 Cash-sel olcsóbban.
- A vevő kombinálható a nagykereskedővel: A játékos 0 Cash-ért legfeljebb 1 zöldséget kap a készletből (amit a nagykereskedő 1 Cash-ért vehetne meg a boltban).

Földesúr: [2] A Kártya fázis alatt ahelyett, hogy 1 kártyát a kezedből, 1-et pedig az udvarról vennél el, elvehetsz 1 kártyát a kezedből és legfeljebb 3-at az udvarról. (Ha a munkavezető kártyát veszed el, akkor azt azonnal becserélheted a földesúrra.)
Egyszemélyes játéknál: Legfeljebb 4 kártyát szerezhetsz meg a kínálatból.

- A földesurat használó játékosnak is ki kell játszania 1 kártyát a kezéből.
- A földesúr nem használható abban a fordulóban, amelyekben kijátszották. Kivétel: Ha egy másik játékos használja a földesurat, akkor a munkavezetővel rendelkező játékos elveheti és használhatja a földesurat ugyanabban a fordulóban (ha még nem vett fel két kártyát).
- A játékos az összes akciókártyát a játékerületére játssza ki. Mint a Kártya fázis összes akciókártyája esetén, ezeket a kártyákat sem lehet egymásra helyezni, mint egy kettes csomagot.

Önellátó gazda: [3 ●] Vegyél el 1 zöldséget egy másik játékos mezőjéről ♣ és fizess neki 1 ● -t! A mezőn legalább 4 zöldségnek kell lennie és nem lehet a másik játékos hazai mezője ♣. Egyszemélyes játéknál: 1 ● -ért vásárolj 1 búzát, 1 tököt, vagy 1 répát a készletből!

- Az önellátó gazda csak az Akció fázisban játszható ki.
(Ez a 4 személyes játék esetén fontos, ahol a játékosok a partnerükkel hajtának végre akciókat.)
- A játékos a betakarított zöldséget a saját taligájára teszi.

Vevőcsalogató: [3 ●] Cseréld el az egyik alkalmi vásárlódat ♣ egy másik játékos alkalmi vásárlójára! (A felfedett kártyákat a játékerületekre kell helyezni.) VAGY [3 ●] Vedd meg egy másik játékos alkalmi vásárlóját ♣ 2 ● -ért! Ezt a vásárlót azonnal ki kell szolgálnod.

- A „kiszolgálás” azt jelenti, hogy le kell szállítani a 3 zöldséget a vásárlónak. Példa a 2. lehetőségre: Az egyik játékos vevőcsalogatója az egyik állandó vásárlója felett van. Megveszi egy másik játékos alkalmi vásárlóját, akit azonnal ki is kell szolgálnia és a bevételből fizet az előző tulajdonosának 2 Cash-t. Az állandó vásárló ilyenkor nem számít bele a +2/-2 módosító értékelésébe, mivel az csak a vevőcsalogató használata utáni eldobásakor kerül felfedésre.

Bérmunkás: [3] Fizess 3 ● -t és válassz 1 mezőt a privát mezőid ♣ paklijából (a pakliban lévő mezők sorrendje nem változhat meg)! VAGY Tegyél egy üres (még be nem vetett) mezőt ♣ a mezőid területéről a privát mezőid paklija alá és válassz belőle 1 kártyát (a pakliban lévő mezők sorrendje nem változhat meg)!

- Az új mezőt a többi mezőhöz kell tenni.
- Az 1. lehetőség csökkenti a privát mező-pakli méretét. Néhány játékosnak még maradhat privát mezője a 8. fordulóra, másoknak pedig nem marad.
- A 2. lehetőséggel egy (akciókártyán lévő) közös mező helyezhető a privát mezők paklija alá. A játékosnak nem kell 2 Cash-t fizetnie, amikor ez a közös mező másodszor is felfedésre kerül.
- A játékos nem használhatja arra a bérmunkást, hogy csak átnézze a privát mező-pakliját. A kártyát használó játékosnak el kell vennie egy mezőt.

Kiskereskedő: [3 ●] Cseréld el 1 zöldséget egy másik játékos piaci bódéjával ♣! A 8. fordulóban 1, a 9.-ben 2 ● -t kell fizetned a bódé gazdájának.

- A kiskereskedő az egyetlen segítő, aki többször is megjelenik a játékban. (3 van belőle.)
- Minden kiskereskedő használatával a játékos pontosan 1 zöldséget szerezhethet meg a másik játékos piaci bódéjáról. Ehhez (a piaci bódén jelzett) 1 vagy 2 zöldséget kell beadnia a taligájáról.
- A kiskereskedő kombinálható a szolgálólánnyal.
- Az utolsó fordulóban előfordulhat, hogy a játékosok kiürítik a piaci bódéikat, így elkerülve, hogy azokat a többi játékos a kiskereskedővel vagy a kofával használhassa.

Szerző: Uwe Rosenberg 乌玫瑰山

Szerkesztés: Ralph Bruhn és Uwe Rosenberg

Illusztráció és grafikai dizájn: Klemens Franz / atelier198

3D játékelemek: Andreas Resch

Angol fordítás: Melissa Rogerson

Az angol verzió lektorálása: Fraser McHarg, Jon Power, John Kennard, Larry Levy, Gerald Cameron és Eberhardt Scheube

Magyar fordítás: BZ

A "Loyang kapuinál" című játékot 2005 januárja és áprilisa között fejlesztették ki. Ez az "Agricola" című játék közvetlen elődje, amelyet 2007-ben adtak ki. Az inspirációt az "Antiquity" című játék adta, melyet a holland *Spotter Spellen* kiadó jelentetett meg. A szerző a "Loyang" témát a "Die Welt der alten Städte - Wie die Menschen damals lebten" (A régi városok világa – ahogyan az emberek akkoriban éltek) (Herder Verlag, 1982) című könyből ismerte meg. A szerkesztők köszönik Susanne Rosenbergnek, Andreas Buhlmann-nak, Rolf Raupachnak, Andreas Odendahl-nak (mint egyjátékos szakértőnek), Grzegorz Kobielanak, Inga Blechernek, Stefan Schmidnek és Julian Steindorfernek a szabályok lektorálását, Hao Wangnak a kínai karakterekkel kapcsolatos javaslatokat, Melissa Rogersonnak a szabályfordítást az angol verzióhoz és a sok lelkes segítőnek, akik a studiv-on keresztül támogattak minket. A szerző köszöni a sok játékesztelőnek (kronológiai sorrendben), akik nélkül a játék nem jelenhetett volna meg ebben a formában: 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 Doerinkel, Marion Wieners, Sabine Teller, Thomas Balcerak, Axel Krüger, (30.) Michael Hehenkamp, André Hergemöller, Volker Hesselmann, Alexander Finke, Miriam Bode, Nina Meinke, Martina Friese, Markus Friese, 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 Miehe, 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 Hachene, 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 Mechttersheimer, 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 Sängler, 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.



A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek veszélyt jelentenek a 3 évesnél kisebbeknek (lenyelhetik azokat).
Tartsa távol tőlük!
Forgalmazó: Gamer Café Kft.
2030 Érd Béke tér 4/d
e-mail: info@compaya.hu



© 2009 Hall Games
www.hallgames.de
Ralph Bruhn
Herderstr. 36
D-53332 Bornheim
Deutschland / Germany

A www.hallgames.de címen elérhető honlapunkról letölthető egy, a játékszabályokat lépésről lépésre bemutató ismertető – ez egy könnyed bevezetőt ad a játékhoz és segítséget nyújt a játék tanításához.

Tapasztalt játékosok számára a szerző elmagyarázza, hogy bizonyos szabályokat miért úgy alakított ki, ahogy azok végül a játékba kerültek.