



VOR DEN TOREN VON LOYANG



Китай 2000 лет назад: Лоян (Лиоуанг/洛陽) главный город Хан династии и один из четырех больших столиц старого Китая. Экономический взлет процветающего города требует лучшего снабжения основными продуктами питания. Оно обеспечивается крестьянами из окрестности, которые возделывают пшеницу, тыкву, корнеплоды, китайскую капусту, фасоль и зеленый лук на ее полях.

После каждого урожая крестьяне появляются перед воротами Лояна, чтобы вести торговлю продуктами. Они снабжают город, постоянных клиентов или продают товары случайному клиенту. Также они обменивают товары в рыночных палатках или используют как посевное зерно и заново засевают поля. Если крестьяне нуждаются в товарах, которых у них самих нет в запасе, они могут покупать их в деревенском магазине. Дополнительно 20 различных помощников с их индивидуальными способностями помогают крестьянам.

Самым успешным фермером оказывается тот, кто дальше всех на пути благосостояния. Эти шаги стоят денежных затрат - сначала меньше, позже больше. Тем не менее, деньги нужны также для инвестиций, так что здесь нужно находить правильный баланс.

У медных или бронзовых денежных монет есть квадратные дыры, через них можно просунуть шнур для удобной носки денег. Они несут китайское наименование "Кэш", от чего произошло это название "Cash" смотри споску.

Состав игры



- 4 Т-образное игровое поле с магазином и дорожкой успеха
- 14 Маркеров «Довольности» (синий/красный)
- 24 1-Кэш-Монета (маленькая)
- 14 5-Кэш-Монета (большая)



237 деревянных товаров :

- 48 пшеница (желтый)
- 46 тыква (оранжевый)
- 44 свекла (красный)
- 32 фасоль (светло-зеленый)
- 36 Китайская капуста (белый)
- 25 лук (темно-зеленый)
- 4 маркера для дорожки с очками успеха
- 2 стартовых маркера для 1-го и 2-го стартового игрока (один большой, другой маленький)



120 игровых карт:

- 4 карт склад/тележка
- 4 карт «обзор игры»
- 6 карт «кредит» (с обратной стороны: модификатор прибыли от случайных клиентов, смотри стр.8)

- 36 личных полей (зеленая рубашка):

- 4 «стартовых»-полей-карт (9-ть грядок)
- 8 карт-полей T с 3 грядками
- 8 карт-полей T с 4 грядками
- 8 карт-полей T с 5 грядками
- 8 карт-полей T с 6 грядками

- 70 карт действий (коричневая рубашка):

- 6 общих полей T (по 2 поля с 3/4/5 грядок)
- 14 рынков (оранжевые)
- 14 случайных клиентов (красные)
- 14 постоянных клиентов (синие)
- 22 помощника (бежевый)



Понятие "Кэш" идет от санскрита "karsha" (= маленькая монета с определенным весом) и от тамил "kasu" (= маленькая монета). Монеты Кэш служили почти 3000 лет как средство платежа и были заменены только в конце 19-ого столетия валютой "Юань".

Обзор игры:

Игра состоит из 9 ходов, каждый ход состоит из 3 фаз:

1. Фаза урожая (игроки получают новое поле и собирают урожай со своих полей)
2. Карточная фаза (игроки получают по 2 карты действий, и определяется стартовый игрок)
3. Фаза действий (игроки торгуют своими товарами, продвигают свой маркер на дорожке успеха)

В карточной фазе игроки получают новые карты, с которыми они в фазе действий превращают товар в деньги.
В независимости от фазы можно брать кредит **в любое время**.
В любой момент времени видно на стартовом поле количество занятых грядок, что соответствует количеству оставшихся ходов.

В этом примере видно, что осталось еще 5 ходов до конца игры.



1. Фаза урожая

Игроки проводят фазу урожая одновременно.

- Каждый игрок берет одно поле сверху из своей колоды личных полей и кладет рядом со своими другими полями. В последнем ходе не вскрывается новое поле.
- Каждый игрок должен собрать с каждого своего поля по 1 товару. Он кладет собранные товары и товары из предыдущего хода, которые лежат на складе, на (или рядом) тележку. (Вместительность тележки безгранична – в отличие от склада. Склад заполняют товарами в конце фазы действий.)
- Личные поля, освобожденные от последнего товара, выходят окончательно из игры. Освобожденные поля из колоды карт действий идут, напротив, в колоду сброса карт действий. (Поля из колоды карт действий можно узнать по ценнику вверху слева.)
Поля, которые еще не засеяли, остаются у игрока.



2. Карточная фаза

- Колода сброса карт действий к началу карточной фазы (и только тогда) замешивается с колодой карт действий. Объединенные карты образуют новую колоду карт действий.
- Каждый игрок получает втемную 4 карты действий, которые он сначала берет на руки.
- В последующем распределительном раунде игрок получает 2 карты действий, которые он должен выложить в своей игровой области.



Внимание! Раз выложенные карты нельзя сбросить, пока они не выполнят свою функцию. Исключение только для карт-помощников. Они могут в любое время, не используя их функцию, уйти в колоду сброса.

Карты кладутся на обозначенные места. Каждый сорт карт имеет свою позицию в игровой области слева рынки и помощники, справа постоянные клиенты и случайные клиенты

Распределительный раунд

Каждый игрок получает в распределительном раунде 1 карту из своей руки и 1 карту из общего «двора».

- Игрок с большим стартовым маркером кладет одну свою карту с руки, открыто, в центр стола и таким образом открывает «двор»
После чего игроки ходят по очереди (по часовой стрелке).

Кто на очереди, тот имеет две возможности, из которых он должен выбрать что-то одно. Пасовать запрещено:

- Игрок кладет 1 карту во «двор» или
- Игрок берет 1 карту со «двора» и 1 карту со своей руки и кладет обе карты в свою игровую область, в соответствующий символу ряд. После чего он кладет свои оставшиеся карты во «двор» и больше не может участвовать в распределительном раунде.



Внимание! Как только в распределительном раунде остался один игрок, он не может класть карты во «двор»: он должен выбрать одну карту из руки и одну со «двора».

Спецправило для двух игроков:

Всегда, когда игрок в распределительном раунде на очереди: он может перед своими действиями взять одну карту из колоды карт действий и положить ее во «двор». (Это действует даже если только один игрок остался в распределительном раунде и он должен выбирать карты, а не выкладывать с руки. Благодаря спецправилу игроки получают больше карт для выбора. Стартовый игрок, благодаря спецправилу, может сделать свой выбор сразу, еще до того, как противник сделал свой ход.)



- **Всегда**, если постоянный клиент кладется в игровую область, то сразу выкладывается маркер «довольности» синей стороной на обозначенное место у карты клиента.
- **Всегда**, если рынок кладется в игровую область, то он должен быть сразу заполнен указанным товаром.
- **Всегда**, если карта действий «поле» выкладывается в игровую область, то нужно сразу заплатить 2 кэш. Для оплаты можно вне очереди продать в магазине товар, использовать помощника или взять кредит. (Личные поля бесплатны, общие поля стоят 2 кэш.)

**Замечание/Определенные ситуации:**

- Нельзя вместо 1 карты со «двора» плюс 1 карты с руки, взять или 2 карты со «двора» или 2 карты с руки.
- Как только игрок на очереди и он имеет только 1 карту в руке, он должен выбрать карту со «двора», он не может положить единственную карту с руки во «двор», а должен положить ее в свою игровую область.
- В каждом ряду игровой области может находиться безграничное количество карт.

Карты во «дворе», которые остались в конце раунда и не были выбраны игроками, идут в колоду сброса. (Колода сброса не замешивается в «нормальную» колоду до начала следующей карточной фазы)

Конец карточной фазы

Стартовый игрок определяется заново.

Последний игрок, который в карточной фазе выбрал свои 2 карты, получает большой стартовый маркер и становится «стартовым игроком». Предпоследний игрок, который в карточной фазе выбрал свои 2 карты, получает маленький стартовый маркер и становится «вторым стартовым игроком».

3. Фаза действий

В этой фазе игроки могут свои действия проводить в любой последовательности. Карта «обзор игры» дает возможность просмотреть все возможные действия. Кроме действия купить «Двойной пакет», все другие действия можно проводить много раз. Тот, кто одно действие сделал много раз, может между делом провести другое действие. В конце фазы игрок должен загрузить товары на склад и может продвинуть маркер на дорожке успеха далее.

Начинает «стартовый игрок», потом «второй стартовый игрок». В игре на троих, игрок без стартового маркера будет третьим.



1.

2.

3.

Спецправило для четверых игроков:

В каждом ходу стартовый игрок определяет одного, из двух не «стартовых игроков», партнера для фазы действий. Получается две пары игроков. Оба «стартовых игрока» **одновременно** проводят свою фазу действий. Как только они закончат фазу действий, начинают играть фазу действий их партнеры.

Внимание! Всегда, когда в фазе действий проводится действие, которое влияет на противника, то это влияние на актуального партнера в фазе действий, а не на игрока, который играет одновременно. Карты с влиянием на противника можно узнать по символу фонарик на карте помощника.



Действия в подробностях

A – Товары как материал для засеивания.

Игрок берет 1 товар с тележки и кладет на пустое поле.

После чего остальные грядки заполняются тем же сортом из запаса. На верхней кромке карты отображено, какие товары можно сеять на этом поле. Чем больше грядок имеет поле, тем меньше сортов товара для посева можно выбрать.



Поле засеивается фасолью. На поле идут 4 товара фасоли, которые будут, ход за ходом, собираться.

B – Покупка товаров в магазине.

Игрок покупает 1 товар в своем магазине и кладет на тележку. Он может купить только тот товар, который имеется в магазине. Цена покупки стоит на темном ценнике напротив товара.



Пшеница стоит 3 Кэш, тыква стоит 4 Кэш, свекла и капуста стоит по 5 Кэш, фасоль и лук стоит по 6 Кэш.

C – Продажа товара

Игрок берет 1 товар со своей тележки и продает в свой магазин. Каждое место в магазине зарезервировано под один определенный товар. Игрок может продать только тот товар, под который есть свободное место в магазине. Цена продажи стоит на светлом ценнике напротив товара. (За продажу пшеницы, тыквы и капусты игрок получает 1 кэш, за фасоль и лук 2 кэш.)

Внимание! Эту акцию можно проводить в любое время игры. – Даже в карточную фазу или во время действия H (Покупка «Двойного пакета»), чтобы купить поле.

D – Использование рынков

Игрок меняет 1 или 2 любых товара со своей тележки на 1 товар, лежащий на его рынке.

Обмененный товар кладется на тележку. Отданные 1 или 2 товара идут назад в игровой запас. Сколько товара отдать за 1 товар на рынке, изображено через тарелки под товаром (например: 2 тарелки=2товара). Если рынок после обмена пустой, то он идет сразу в колоду сброса.



За тыкву или капусту требуется 1 любой товар, а за лук требуется 2 любых товара.

Замечание/Определенные ситуации:

- Кто заимел карту с рынком (или если карта будет освобождена, смотри действие H), тот сразу заполняет рынок изображенными товарами из запаса.
- Разрешено менять одинаковые товары (например: пшеницу на пшеницу)
- Игрок может обмененный товар на рынке сразу поменять на другой товар
- Выложенный рынок в игровой области нельзя сбросить, пока рынок не будет опустошен

E – Использование/сброс помощника

Игрок может использовать свойство помощника или сбросить карту, не используя его способности. После использования помощника, он сразу идет в сброс. Большинство помощников разыгрывают в фазе действий. Некоторые, однако, можно использовать в других фазах игры: какая фаза, видно из текста карт. Карты помощников это единственные карты, которые можно в любое время сбросить, не используя их в игре. Со всеми другими картами это нельзя делать.



Замечание/Определенные ситуации:

- Существует 20 различных помощников. Каждый помощник в единственном экземпляре (кроме Торговца: три карты в игре).
- Некоторые помощники влияют на противника. Эти карты обозначены фонариком. Если у противника будет удалена (через помощника) верхняя карта из «Двойного пакета», то нижняя должна быть сразу выложена на свое место/ряд в игровой области. (Пассивный игрок не может препятствовать освобождению его нижней карты.)
- Памятка: В игре на четверых, в фазе действий, влияние на «противника» это всегда влияние на выбранного партнера в этой фазе действий.
- На некоторых картах помощников стоит два действия (связаны через слово «ИЛИ»).
- В этом случае выбирается только одно действие из двух.
- Не существует помощника, который может влиять на стартовое поле, тележку или склад «противника» - здесь товары игрока в безопасности.

F – Обслуживание постоянных клиентов

Игрок может в любой последовательности обслужить своих постоянных клиентов товарами. На каждом постоянном клиенте изображено 8 пустых мест, на которые в течение четырех ходов, игрок должен положить по 2 товара в ход. Каждый постоянный клиент желает, один раз в ход, быть обеспечен двумя товарами. Всегда, когда постоянный клиент выкладывается в игровую область, на него сразу кладут круглый маркер «довольности» синей стороной вверх, на обозначенное место в верхней правой части карты. Если игрок не может или не хочет обслужить постоянного клиента в каком-либо ходу, то маркер переворачивают красной стороной вверх. В случае, если маркер уже перевернут красной стороной вверх, то игрок должен заплатить штраф в размере 2 Кэш в запас.



Замечание/Определенные ситуации:

- Карта постоянного клиента должна заполняться снизу вверх.
- Стрелки между товарами указывают на это.
- Сразу после обслуживания клиента выплачивается обозначенная прибыль игроку из запаса.
- Нельзя заполнять полку частично (только 1 товар)
- В ходу, в котором игрок взял нового постоянного клиента, он должен обеспечить его двумя товарами.
- Если постоянный клиент был через действия «противника» освобожден (об освобождении карты смотри действие H), то он должен еще в этом ходу быть обслужен, когда владелец карты получает свою очередь в фазе действий.
- Чтобы заплатить штраф в размере 2 Кэш, можно взять товар с тележки и продать в магазине, использовать помощника или взять кредит.
- Сразу после заполнения последней (верхней) полки постоянного клиента, карта освобождается от товаров (товары идут в запас) и карта уходит в сброс.
- Выложенный постоянный клиент, в игровой области, нельзя сбросить пока он не будет полностью обеспечен (все четыре полки).



При повторном „не обслуживании“ - штраф 2 Кэш.
При первом обслуживании клиента, игрок получает в этом примере 5 Кэш

Подробный пример: Игрок положил постоянного клиента, который за свеклу и капусту платит 5/6/7/8 Кэш. Маркер «довольности» игрок кладет синей стороной вверх на карту. Игрок должен еще в этом ходу фазы действий обеспечить клиента. Он кладет требуемый товар и получает 5 Кэш. В следующем ходу игрок не обеспечивает клиента товаром и переворачивает маркер «довольности» красной стороной вверх. В последующем ходу игрок снова обеспечивает клиента и получает 6 Кэш, но маркер «довольности» остается красной стороной вверх. (Маркер можно перевернуть синей стороной вверх только через карту помощника «Служанка».) В следующий ход игрок снова не обеспечивает клиента и поэтому должен заплатить штраф 2 Кэш (маркер-красный). В последующих двух ходах игрок обеспечивает клиента и получает сначала 7 Кэш, а потом 8 Кэш. Клиент полностью обеспечен и идет в сброс, товары и маркер в запас.



G – Обслуживание случайных клиентов

Игрок может обслужить своих случайных клиентов в любой последовательности.

Игрок берет 3 требуемых товаров для случайного клиента со своей тележки и кладет их назад в запас. После чего получает доход за продажу:

- Если кол-во постоянных и случайных клиентов одинаково, то доход равен обозначенному ценнику на карте.
 - Если кол-во случайных больше чем постоянных клиентов, то доход равен обозначенному ценнику на карте минус 2 Кэш.
 - Если кол-во постоянных больше чем случайных клиентов, то доход равен обозначенному ценнику на карте плюс 2 Кэш.
- Эта премия за то, что игрок, несмотря на большое кол-во постоянных клиентов, может еще обеспечить и случайных клиентов.



Из-за этого модификатора цен игрок должен обращать внимание на то, кого и в какой очереди обеспечивать.

Замечание/Определенные ситуации:

- **Внимание!** Три товара должны быть за один раз проданы случайному клиенту, а не по частям за несколько ходов.
- Случайные клиенты обслуживаются в любой последовательности. Не разрешается их обеспечивать одновременно.
- В противоположность к постоянным клиентам, случайные клиенты не требуют штраф, если они не были обеспечены в ходу.
- Выложенного случайного клиента нельзя сбросить, пока он не будет обеспечен требуемым товаром. После обеспечения сразу идет в сброс.

Н – покупка одного «Двойного пакета»

Один раз в фазу действий можно купить «Двойной пакет». «Двойной пакет» состоит из 2 карт действий, которые тянутся из колоды карт действий. За «двойной пакет» игрок платит столько Кэш, сколько карт помощников или рынков он в своей игровой области открытыми перед собой имеет, а именно наибольшее число от этих двух чисел. При подсчете карты, которые закрыты, не считаются.

Цена: 2 Кэш (закрытый помощник не считается)

После оплаты игрок берет 2 верхние карты с колоды карт действий и кладет их открыто перед собой. Из этих карт он может взять 0, 1 или 2 карты. Карты, которые он не взял, идут в сброс.

Внимание! Хочет игрок взять обе карты, то он должен положить их как «двойной пакет» друг на друга. Верхняя карта кладется так, чтобы у нижней было видно название карты. Какая будет верхняя, а какая нижняя игрок решает сам.

Карта поля из колоды действий стоит 2 Кэш: Игрок должен сразу оплатить карту, даже если она кладется вниз в «двойном пакете».



Замечание/Определенные ситуации:

- Если игрок не имеет ни карт помощников, ни карт рынков, то он получает «двойной пакет» бесплатно
- Если игрок не хочет оставить карты из «двойного пакета» (ни одну не выбрал), то он все равно не может больше покупать «двойной пакет» в этом ходу.
- Для оплаты полей в «двойном пакете» можно продать товары в магазине, использовать помощника или взять кредит.

«Двойной пакет» в игре

Всегда, когда игрок верхнюю карту кладет в сброс, то он должен нижнюю карту сразу (практически одновременно) положить в соответствующий ряд в своей игровой области. (Освобожденные рынки сразу заполняются товарами. На постоянного клиента сразу кладется маркер довольности.)

Подробный пример: Игрок покупает «двойной пакет». Он состоит из 1 карты постоянного клиента и 1 карты рынок. Игрок оставляет обе карты. Он кладет постоянного клиента под рынок. Через несколько ходов: он использует свой рынок в третий раз и сбрасывает его в колоду сброса. Постоянный клиент идет сразу в ряд к другим постоянным клиентам в игровой области. Еще в этом ходу игрок должен обслужить этого клиента. Если он не может или не хочет, то (смотри действие F) он должен перевернуть маркер «довольности» красной стороной вверх.



Окончание фазы действий

Товары загрузить на склад

В конце хода игрок перемещает товары с тележки на склад. Это означает, что он сдвигает товары с тележки на область, где нарисован склад. Игрок может сохранить столько товаров, сколько обозначено на складе. В случае, если товары не могут быть проданы в магазине, лишние товары уходят назад в запас. Имеет склад «товароемкость» в 1 товар, то можно за цену в 2 Кэш перевернуть карту. На другой стороне карты склад имеет «товароемкость» в 4 товара и игрок теперь имеет до конца игры склад с емкостью до 4 товаров.



Маркер на дорожке успеха

В каждом ходу стоимость первого шага, на дорожке успеха, всегда равна 1 Кэш. Кто хочет продвинуть маркер после первого шага еще дальше, тот платит цену равную цифре на дорожке

Пример: Игрок стоит на 15. За 1 Кэш передвигает маркер на 16, за 35 следующих Кэш (17+18=35) он продвигает свой маркер на два шага дальше - на цифру 18.

Кредит

Каждый игрок может в любое время игры взять кредит. Он получает сразу 5 Кэш и кладет карту кредит рядом с собой. В конце игры за каждую карту кредит, которую игрок брал, он сдвигает маркер на дорожке успеха на 1 шаг назад. Кредит **нельзя** вернуть до окончания игры.



Замечание:

Количество кредитов не ограничено. Если карт для кредита не хватает, то можно импровизировать и заменять чем-то другим.

Конец игры

Игра заканчивается после 9 хода – в конце хода, в котором игроки свои стартовые поля полностью освободили от товара.

Кто брал кредит, тот должен свой маркер на дорожке успеха сдвинуть на 1 шаг назад за каждый кредит.

Выиграл тот игрок, у которого маркер на дорожке успеха стоит дальше всех.

1. **Tiebreaker:** Если несколько игроков имеют одинаковую позицию на дорожке успеха, то выиграл тот игрок, у которого больше всех Кэш

2. **Tiebreaker:** Если и в этом случае одинаковая ситуация, то подсчитывается кол-во товара на полях на складе: кто больше товара имеет, тот выиграл. Если и тут ничья, то значит – ничья! (придется смириться ;))

Замечание/Определенные ситуации:

- Если игрок после окончания своего последнего хода и продвижения своего маркера на дорожке успеха, получает еще деньги (это может случиться через карты действий, которые использует другой игрок теперь в своем ходе), то игрок не имеет право на покупку еще одного шага для своего маркера – его последний ход уже закончился.
- Если в конце игры остались не заполненные карты клиентов, то штрафа за это нет.
- Сколько товаров осталось в магазине игрока в конце игры – не имеет значения и не влияет на конечный результат.



Вопросы по игре

Что произойдет, если колода карт действий закончиться в карточной фазе? Тогда все игроки делят между собой столько карт, сколько есть. Все игроки должны иметь одинаковое количество карт.

Что произойдет, если колода карт действий закончиться в фазе действий? Тогда колода сброса будет заново замешана и как новая колода карт действий выставлена.

Можно обе карты, которые взяты в карточной фазе, положить как двойной пакет друг на друга? Нет, обе карты должны выкладываться отдельно друг от друга в игровую область.

Если в карточной фазе нужны деньги, чтобы оплатить поле, можно 1 товар на рынке поменять, а потом в магазине продать? Нет, рынки можно использовать только в фазе действий.



По маркеру „довольности“ видно, что клиент еще не обслужен.

Советы

Иногда не очень понятно, какие постоянные клиенты уже обслужены в этом ходу. Это можно упростить, если в начале фазы действий, все маркеры «довольности» сдвинуть на полку. Как только какой-то постоянный клиент обслужен, то маркер возвращается на свое обозначенное место.

Чтобы не забыть -2/+2 модификатор у случайных клиентов, можно как памятку использовать обратную сторону карты кредита (если карты еще имеются в запасе). Для этого поворачивают карту так, чтобы соответствующий модификатор, на данное время игры, был бы виден справа и карту заталкивают под одного случайного клиента. При изменении соотношения кол-ва постоянных и случайных клиентов, карту убирают или соответственно крутят.



Соло-игра (игра на 1-го)

Соло-игра: продолжительность около 1 часа.

Игра проводится так же, как и игра на 2-4 игроков – со следующими дополнениями/изменениями:

Подготовка

- Карты действий тасуются. Для воображаемого противника вытягиваются из колоды карты действий, пока не будут вытянуты 2 рынка, 2 постоянных клиента и 2 случайных клиента. Эти 6 карт образуют для Рыночной торговли, Торговца, Рассыльного и Агента возможность влиять на них. Все лишние и остальные карты идут в сброс. (Например: уже вытянуты 2 Рынка и 1 постоянный клиент, теперь снова вытягивается рынок – он идет в сброс, далее вытягивается поле – кладется на стол для воображаемого противника, следующая карта 1 случайный клиент – кладется на стол и т.д.) Рынки воображаемого противника заполняются товаром.
- **Перед** тем, как Соло-игрок засеет свое стартовое поле, вытягиваются 12 карт действий, которые в 4-е ряда по 3 карты кладутся на стол. Из выставленных карт, позже, в карточной фазе, игрок покупает карты.



Карточная фаза

- Игрок может купить себе до 2-х карт из выставленных (4x3) карт. Карты в верхнем ряду бесплатные, во 2-м ряду стоят 1 Кэш, в 3-м и 4-м ряду стоят 2 Кэш.
- После выбора карт, оставшиеся карты во **2-м ряду** идут в сброс. В верхнем ряду карты не сбрасываются. Оставшиеся карты сдвигаются вертикально на верх, освободившиеся места заполняют снизу, тем самым образуется снова сетка из карт 4x3.
- Колода сброса карт действию тасуется только **один раз за всё время игры** с «нормальной» колодой карт действий, а именно, после фазы урожая, когда любое поле было полностью освобождено от товара (не важно: личное поле или общее поле).



Цель игры

Хорошо, если до 17 на дорожке успеха дошел; отлично, если стоишь на 18 и ты мастер супер-пупер, если добрел до 19!

Обзор карт

Рынки

Рынки													
Пшеница		1	1	1	1						1		
Тыква	1				1			1				1	1
Свекла	1	1	1			1				1			1
Капуста	1				1	2	1				1	1	1
Фасоль		1						1	2	2	1	1	2
Лук			1	1	1	2	2	2	2	2			

Постоянные клиенты

Постоянные кл.														
Пшеница	x	xx			x				x					
Тыква	x			x			x	x				x		
Свекла				x		xx				x	x			
Капуста					x		x			x		x	x	
Фасоль								x			x		x	
Лук									x			x	x	
Цена	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
	s		s	s						s				

s = карты, используемые в игре для новичков

Случайные клиенты

Случайные кл.														
Пшеница	x	xx	x		x	x					x			
Тыква	x			xx			x	x	x	x		x		
Свекла	x		xx				x	x			x		x	
Капуста					xx		x			x		x	x	
Фасоль		x		x			x				x		x	
Лук								x		x	x	x	x	
Цена	7	8	8	9	9	9	9	9	10	10	10	11	11	12



Обзор всех помощников

Здесь описываются подробно все 20 помощников. В квадратных скобках стоит фаза, в которой можно использовать помощника. Некоторые помощники влияют на противника. Такие карты помечены символом фонарик.

Агент: [3] Обменяйте 1-го вашего случайного клиента со случайным клиентом, принадлежащему другому игроку (при обмене освобожденные карты сразу выкладываются). ИЛИ [3] Купите случайного клиента у другого игрока за 2, который должен быть немедленно обслужен.

- Обслужить, значит нужно отдать 3 товара в запас. Пример для 2-го действия: У игрока Агент лежит на постоянном клиенте (двойной пакет). Игрок использует Агента и забирает у противника случайного клиента, которого он сразу обеспечивает товаром и от полученного дохода отдает противнику 2. Постоянный клиент не влияет на модификатор цен, так как он будет освобожден только после выполнения этого действия - только тогда Агент идет в сброс и освобождает нижнюю карту.

Чиновник: [3] В этой фазе Действия: покупка „Двойного пакета“ бесплатна для Вас.

- Без помощников и рынков покупка двойного пакета будет тоже бесплатна - в таком случае эта карта бессмысленна.

Курьер: [3] Вы можете в этой фазе действий обслужить 2 раза каждого вашего постоянного клиента: заполните одну полку 2 раза товаром.

- Игрок выбирает сам, каких постоянных клиентов он будет обслуживать. За двойное обслуживание - двойной доход с клиента.
- Само собой, после двойного обслуживания игрок должен обслужить своего постоянного клиента еще в следующих трех ходах. Благодаря этой карте, можно обслужить постоянного клиента 5-ть (или возможно еще больше) раз за всю игру.
- Разрешается постоянно клиента обслужить и с полученного дохода купить 1 товар, чтобы того же клиента второй раз обслужить.
- Двойное обслуживание возможно даже если заполняется последняя верхняя полка, но обе доставки товара проводятся одновременно.



Бухгалтер [2,3]: Вы можете поменять расположение товара в вашем магазине. Выберите дополнительно 1 сорт товара: за каждую карту T/▲, на которой посажен этот сорт, Вы получаете 1.

- Бухгалтера можно использовать не только в фазе действий, но и в карточной фазе для того, чтобы купить общее поле.

Помощник на уборке: [1] Вы можете собрать 2 товара с каждого вашего поля T, если оно содержит 4 или более товаров (не с вашего Домашнего поля ▲!).

ИЛИ [3] поля, что Вы засеиваете в этой фазе Действий, принимают 1 дополнительный растительный символ

- Для первого действия: Имеет ли поле 4 или более товара, нужно проверять до сбора урожая. Игрок может не брать двойной урожай с соответствующих полей - этот выбор остается за игроком.
- В случае, если другой игрок имеет карту Бригадир и меняет её в фазе урожая на карту Помощник на уборке, то он может так же использовать Помощника на уборке, как и его противник до этого. Обычно игроки играют в фазе урожая одновременно, но если один имеет карту Помощник на уборке, а другой карту Бригадир, то играют по очереди: сначала игрок с большим стартовым маркером, потом игрок по часовой стрелке, сидящий рядом и т.д.
- Кто имеет и Бригадира и Помощника на уборке, тот может использовать Помощника на уборке два раза подряд. Это значит, что он берет 3 товара с поля в фазе урожая или, в фазе действий, поля принимают 2 дополнительных товара.

Поргаш: [3] 1 раз: купите 2 одинаковых товара в вашем магазине за цену одного. (Комбинируя с картой „Покупатель“ Вы получаете эти 2 товара из запаса, а не в магазине)

- Поргаша можно использовать, если в магазине имеется два одинаковых товара
- Комбинируя с Коммерсантом, получаем за оба товара цену в 1 Кэш.

Земледелец: [2] В карточной фазе, вместо взятии 1 карты с руки и 1 карты со двора, Вы можете взять 1 карту с руки и до 3х со двора (если Вы приобрели „Бригадир“ - можете сразу поменять на карту „Земледелец“) Соло-игра: можете взять до 4-х карт из выставленных.

- Игрок который использовал Землевателя, должен взять себе одну карту с руки. Он не может брать только со двора
- Землевателя нельзя использовать в том же самом ходу, в котором он был взят. Исключение: Один игрок использовал Землевателя, а другой применил карту Бригадир и взял себе Землевателя и теперь может тоже его использовать. (если он еще не выбрал себе 2 карты до этого действия)
- Все карты (до четырех) игрок выкладывает в своей игровой области. Он не может их ложить друг на друга, как двойной пакет.

Порговец: [3] Поменяйтесь на рынке другого игрока на 1 товар. В ходе 8 ты должен заплатить 1, а в ходе 9 - 2 игроку рынка. Можно комбинировать со „Служанкой“

- Порговец единственный помощник, который встречается в колоде три раза.
- За каждого помощника можно выменять на рынке другого игрока 1 товар.

- Порговца можно комбинировать со Служанкой
- В конце игры может получиться так, что все игроки освободили свои рынки, как только это возможно - поэтому игрок со своим Порговцем теряет эффективность его использовать.

Мошеник: [3] Обменяйте этого помощника на помощника, принадлежащего другому игроку, который уже закончил свою фазу действий. (Мошеник идет к этому игроку) Соло-игра: обменяйте этого помощника на помощника из выставленных.

- Внимание!** Нельзя обмениваться на помощника, который закрыт другой картой. В примере на рисунке: Порговец защищен от Мошеника.
- Для стартового игрока карта не приносит выгоды
- Так как Мошеник все время обменивается, то он все время в игре, пока один из игроков его не сбросит.



Покупатель: [3] Купите 1 товар из запаса (не в магазине). Товар стоит на 2 меньше, чем в магазине.

- Пшеница стоит 1 Кэш, тыква 2 Кэш, свекла и капуста 3 Кэш, фасоль и лук 4 Кэш.
- Покупателя можно комбинировать с Поргашом: покупаем 2 одинаковых товара из запаса. Оба товара стоят на 2 Кэш меньше.
- Покупателя можно комбинировать с Коммерсантом: один товар, который Коммерсант покупает в магазине за 1 Кэш, теперь стоит 0 Кэш и берется из запаса.

Коммерсант: [3] Вы можете купить за 1 1 любой товар, который Вы должны поставить минимум дважды вашим постоянным клиентам в этой фазе действия. Например: Вы имеете постоянных клиентов, требующих пшеница/пшеница, тыква/капуста, тыква/лук. Вы можете купить 1 тыква и 1 пшеницу за 1 каждый.

- Коммерсант действует только на постоянных клиентов!
- Из одного вида товара, который игрок должен минимум 4 раза обеспечить постоянных клиентов, игрок может купить все равно только 1 товар дешевле.
- Если товара нет в магазине, то его нельзя купить.
- Коммерсанта можно комбинировать с Мошенником: с Коммерсантом и Мошенником игрок может 2 одинаковых товара приобрести за цену в 1 Кэш.
- Коммерсанта можно комбинировать с Покупателем: один товар, который Коммерсант покупает в магазине за 1 Кэш, теперь стоит 0 Кэш и берется из запаса.

Рассылный: [3] Обслужите постоянного клиента другого игрока и возьмите доходы себе. Если Вы заполняете верхнюю последнюю полку, то Вы должны заплатить владельцу 2 Кэш.

- Владелец постоянного клиента должен все равно обеспечить своего клиента в течении своего хода, иначе маркер „довольности“ переворачивается или 2 Кэш штрафа за не обслуживание.
- В отличие от Курьера полка постоянного клиента не заполняется дважды.
- В последнем раунде Рассылный опасен, так как он может у противника заполнить последнюю полку и изменить кол-во клиентов у противника, забрать последнюю прибыль.

Служанка: [3] В этой фазе Действия ты можешь обменять товары 1:1 на всех Рынках, где ты должен обычно торговаться по 2:1

- Комбинируя с Торговцем можно так же и у противника менять товары на рынке по ставке 1:1.
- Можно активировать Служанку в текущей фазе действий, но не использовать ее свойство сразу, а выполнить другие действия и только потом ее свойство.

Пример: Служанка активирована и сразу сбрасывается в колоду сброса. Цена „двойного пакета“ уменьшилась. Игрок покупает „двойной пакет“. После чего он меняет товары 1:1 на рынке, где должен был бы менять по 2:1.

Рыночный торговец: [3] Заполните все ваши рынки товарами ИЛИ [2,3] продайте 1-3 товара с ваших рынков в ваш магазин (по магазинной цене!) Вы можете заработать максимум 3 Кэш.

- Рыночный торговец не может заполнить полностью пустой рынок, так как пустой рынок сразу сбрасывается в колоду сброса.
- Если Рыночный торговец заполняет рынок товаром, то заполняются все рынки.

Пример для второй возможности Рыночного торговца: Игрок берет 1 фасоль и 1 лук со своих рынков. Он кладет оба товара на предусмотренные места в своем магазине и получает в сумме 3 Кэш (даже если цена продажи в магазине была бы 4 Кэш).

Рыночная торговка: [3] Обменяйте один из ваших рынков с рынком другого игрока и снова заполните их (при обмене освобожденные карты сразу выкладываются)

- Кто не имеет рынка, тот не может и меняться.
- Нельзя менять пустой рынок, так как он сразу уходит в колоду сброса.
- В последнем раунде игры может быть так, что игроки свои рынки подчистили (ушли в сброс), чтобы противник свою Торговку или Продовца не мог эффективно использовать.

Арендатор: [3] Заплатите 3 Кэш, чтобы выбрать 1 поле из вашей колоды полей (не меняя расположение карт) ИЛИ [3] положите 1 ваше пустое поле (еще не засеяно) под колоду ваших полей и выберите другое из них (не меняя расположение карт)

- Новое поле кладется к другим полям в вашей игровой зоне.
- Из-за первого действия Арендатора колода полей будет меньше. В 8-ом раунде у некоторых игроков в фазе урожая нет полей, а у других еще есть.
- Из-за второго действия Арендатора можно поле, которое было из колоды карт действий (общее поле), положить под колоду личных полей. Если это поле будет снова открыто, то не нужно снова платить 2 Кэш.

- Не разрешается, используя Арендатора, просто просмотреть карты из своей колоды и не брать карту поля. Кто просмотрел карты из колоды, тот должен взять и поле.

Пахарь: [3] Верните все товары назад в запас с одного вашего поля Т, на котором минимум 2 товара и не со знаком ♠. На поле можно заново сеять. ИЛИ [3] Вы можете с каждого вашего поля Т, которое имеет только 1 товар, сразу собрать урожай (не с поля с ♠)

- 1-е действие Пахаря: Игрок не получает денег за товары, которые он сбросил в запас. С опустевшим полем ведут те же действия как с полем, которое берут с колоды личных полей. Если это поле из колоды действий (общее поле), то заново 2 Кэш платить не надо. Для повторного засеивания поля, игрок берет товар с тележки, как и при всех обычных засеиваниях. Пахарь может заново засеять максимально одно поле.
- 2-е действие Пахаря: Сразу после сбора урожая все опустевшие личные поля уходят из игры, а общие поля (из колоды карт действий) в колоду сброса.

Самоснабженец: [3] Возьмите 1 товар с поля Т другого игрока и заплатите 1 Кэш. На поле должно быть минимум 4 товара и нельзя брать с поля со знаком ♠. Соло-игра: Купите за 1 Кэш из игрового запаса: или пшеницу, или тыкву, или свеклу.

- Самоснабженец используется только в фазу действий.
- Игрок кладет товар, собранный с поля противника, на свою тележку.

Продащица: [3] Поверните все ваши значки „довольности“ синей стороной вверх. ИЛИ [3] во время текущей фазы Действия, ваши случайные клиенты платят +2 Кэш к основной цене за все поставки (независимо от модификатора цен)

- Можно активировать Продащицу в текущей фазе действий, но не использовать ее свойство сразу, а выполнить другие действия и только потом ее свойство.

Пример для 1-го действия Продащицы: Игрок имеет 3 постоянных клиента: 2 с красным маркером довольности, 1 с синим. Сначала игрок не снабжает третьего клиента и переворачивает маркер довольности красной стороной вверх. Теперь игрок использует Продащицу и поворачивает все маркеры довольности синей стороной вверх. Игроку осталось теперь снабдить еще двух клиентов товаром.

Бригадир: [1, 2, 3] Возьмите себе назад карту помощника сразу после того, как он или от Вас, или от другого игрока ушел в колоду сброса.

- Ушел помощник в колоду сброса без использования его функций или после использования его функций - для Бригадира это не играет роли.
- Если Бригадир лежит под другим помощником и помощник был использован, то можно сразу пользоваться Бригадиром.
- Пример: Служанка была активирована и ушла в отбой. Из-за этого был освобожден Бригадир и использован. Служанка была возвращена назад, а Бригадир уходит в колоду сброса.
- В игре на четверых: Бригадир может в фазе урожая взять Помощника на уборке или в карточной фазе Землевладельца, Рыночного торговца или Бухгалтера у любого из 3-х игроков - в этих фазах нет партнера по игре.
- Бригадир и Землевладелец дополняют друг друга. Можно с Землевладельцем Выбрать Бригадира, Бригадира сразу использовать и вернуть себе Землевладельца.
- Использовал один игрок Землевладельца, то другой может с Бригадиром взять Землевладельца себе и использовать Землевладельца в этом же раунде, если он еще не выбрал себе 2 карты.
- Если игрок использует Бригадира в фазе урожая, чтобы взять Помощника на уборке, то он может использовать Помощника на уборке в этом же раунде: Обычно все игроки проводят свои действия в фазу урожая одновременно. Если один игрок имеет Помощника на уборке, то игрок с Бригадиром может потребовать сделать все действия по очереди, а не одновременно, чтобы не пропустить приобретения Помощника на уборке и сразу его использовать. Кто имеет и Бригадира и Помощника на уборке, тот может использовать Помощника на уборке дважды: в фазу действий новые засеянные поля двумя дополнительными товарами снабдить или в фазу урожая 3 товара с каждого поля, которое содержит минимум 5 товаров, собрать.

Autor: Uwe Rosenberg 乌 玫瑰山
Redaktion: Ralph Bruhn und Uwe Rosenberg
Illustration und Grafik: Klemens Franz / atelier198
3D Spielsteine: Andreas Resch

Перевод студии: „Кто если не я?“
Генеральный директор студии: olche
Главный переводчик: olche
Редактор: olche
Ответственный за ошибки: olche

Das Spiel „**Vor den Toren von Loyang**“ ist im Zeitraum von Januar bis April 2005 entstanden. Es ist der direkte Vorläufer des 2007 erschienenen Spiels „**Agricola**“. Inspiriert wurde es durch „**Antiquity**“ - erschienen im niederländischen Verlag Splotter Spellen. Auf das Thema „Loyang“ ist der Autor durch das inzwischen vergriffene Buch von R. J. Unstead, „**Die Welt der alten Städte - Wie die Menschen damals lebten**“ (Herder-Verlag, 1982), aufmerksam geworden. Die Redaktion dankt Susanne Rosenberg, Andreas Buhlmann, Rolf Raupach, Andreas Odendahl (als Experten für die Soloversion), Grzegorz Kobiela, Inga Blecher, Stefan Schmid und Julian Steindorfer für das Korrekturlesen der Spielregel, Hao Wang für die Beratung in Sachen „Chinesische Schriftzeichen“, Melissa Rogerson für die Übersetzung und den vielen fleißigen Helfern, die uns über studivz tatkräftig unterstützt haben. Der Autor dankt den vielen Testspielern in chronologischer Reihenfolge, ohne die das Spiel so hätte nicht fertiggestellt werden können:

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 Balcerek, 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 Wucherpennig, 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 Hacheney, Marvin Hehn, Sebastian Klein, Wolfgang Rupsch, Thomas Tschirbs, Nicole Reiske, Georg von der Brüggen, Anja Beck, **(160.)** Tobias Bamberger, Rainer Elsäber, 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 Hüsges, Roland Winner, Birger Haar, Melissa Rogerson.



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

Auf unserer Homepage www.hallgames.de kann die Spielregel in Erzählform heruntergeladen werden. Dieser Text sorgt für einen schnellen Einstieg in das Spiel und dient als Vorlage dafür, das Spiel strukturiert erklären zu können. Für den fortgeschrittenen Spieler hat der Autor zu verschiedenen Regelpunkten erklärt, warum er die Spielregel genau so verfasst hat und nicht anders.