



UWE ROSENBERG LOYANG



Chiny, 2000 lat temu: Loyang zostało stolicą Dynastii Han i jedną z czterech głównych metropolii starożytnych Chin. Jednak rozwój gospodarczy rozkwitającego miasta wymaga coraz to większych dostaw żywności zapewnianych przez lokalnych rolników, uprawiających na swych polach zboże, dynie, rzepę, kapustę, fasolę oraz pory.

Po każdym żniwch rolnicy zbierają się u bram Loyang, aby handlować swoimi zbiorami. Dostarczają towary swoim stałym klientom lub sprzedają je z zyskiem klientom okazjonalnym. Plony można również sprzedawać bezpośrednio ze straganu lub zasadzić na polach. Jeżeli rolnicy potrzebują warzyw, których jeszcze nie udało im się wyhodować, mogą je zakupić w sklepie.

Swoje usługi oferuje rolnikom dwudziestu pomocników o unikalnych umiejętnościach. Zatrudnienie odpowiednich ludzi otwiera nowe możliwości, dzięki którym można jeszcze skuteczniej spełniać oczekiwania klientów.

Najlepszym rolnikiem zostanie ten, kto zawędruje najdalej na Ścieżce Pomyślności w określonym czasie. Każdy krok kosztuje coraz więcej, a środki potrzebne są także na różne inwestycje. Kluczem do sukcesu jest odnalezienie równowagi.

Zawartość

- 1 instrukcja

Kartonowe elementy:

- 4 plansze w kształcie litery T (ze Sklepem i Ścieżką Pomyślności)
- 12 znaczników satysfakcji (czerwone/niebieskie)
- 24 monety o wartości 1 kasz (małe)
- 14 monet o wartości 5 kasz (duże)

237 drewnianych znaczników:

- Warzywa:
 - 48 zbóż (żółte)
 - 46 dyń (pomarańczowe)
 - 44 rzepy (czerwone)
 - 36 kapust (białe)
 - 32 fasole (jasnozielone)
 - 25 porów (ciemnozielone)
- 4 znaczniki punkcji
- 2 znaczniki gracza rozpoczynającego (1 mały i 1 duży)

120 kart:

- 4 karty składzik/wózek
- 4 karty podsumowania rundy
- 6 kart Pożyczki (z tyłu: modyfikatory dochodu dla Okazjonalnych Klientów, zob. str. 8)
- 36 Prywatnych Pól** (zielony rewers):
 - 4 Pola Startowe (9 miejsc)
 - 8 pól z 3 miejscami
 - 8 pól z 4 miejscami
 - 8 pól z 5 miejscami
 - 8 pól z 6 miejscami
- 70 kart akcji** (brązowy rewers):
 - 6 Wspólnych Pól (po 2 z 3/4/5 miejscami)
 - 14 Straganów (pomarańczowe)
 - 14 Stałych Klientów (niebieskie)
 - 14 Okazjonalnych Klientów (czerwone)
 - 22 Pomocników (beżowe)



Notatka:

Wyrażenie „kasz” („kasa” oraz ang. „cash”) wywodzi się z sanskrytu, a dokładnie od słowa „karsha” (mała moneta o określonej wadze) i tamilskiego słowa „kasu” (mała moneta). Monety kasz były w użyciu przez ponad 3000 lat, do czasu wyparcia ich przez Yuana pod koniec XIX w. Monety mają w środku kwadratowe dziurki, dzięki którym można je zawiesić na sznurku. Noszą one chińską nazwę „kasz”, która jest pierwotną wersją współcześnie używanego terminu („kasa” oraz ang. „cash”).

Wersja dla początkujących

W przypadku pierwszej rozgrywki proponujemy wersję uproszczoną. Zawiera ona dwie małe zmiany, które w instrukcji opisane są w czerwonych ramkach. Zmiany te ułatwiają poznanie zasad gry, nie wpływając przy tym na ogólny przebieg rozgrywki.

Zmiany w zasadach podyktowane liczbą graczy.

Te zasady są stosowane przy każdej liczbie graczy, z wyjątkami:

- dla 2 graczy wprowadza się zmianę w Fazie Kart (zob. str. 4),
- przy 4 graczach dwoje graczy wykonuje ruchy równocześnie (zob. str. 4),
- dodatkowe zasady dla wariantu rozgrywki jednoosobowej opisane są w odpowiedniej sekcji na str. 9.

Znajomość porad obecnych w niebieskich ramkach nie jest konieczna do rozpoczęcia rozgrywki. Opisują one dokładniej poszczególne przykłady oraz mogą pomóc w przypadku pojawienia się wątpliwości co do interpretacji ogólnych zasad rozgrywki.

Przygotowanie do gry

Posereguj pieniądze, warzywa, Znaczniki Satisfakcji i karty Pożyczek.

Umieść je na stole jako **Zbiór Zasobów**.

W trakcie rozgrywki nie powinno zabraknąć zasobów.

Gdyby jednak stało się inaczej, gracze mogą użyć dowolnych zamienników.

Zmiany w rozgrywce dla początkujących:

Przetasuj 4 karty Stałych Klientów oznaczone niebieską kropką w miejscu na Znacznik Satisfakcji. Rozdaj każdemu graczowi po jednej zakrytej karcie. Gracze mogą trzymać je w ręce do momentu, w którym zdecydują się je wykorzystać w **Fazie Kart**. W rozgrywce 2-3 osobowej niewykorzystane karty wracają do Talii Kart Akcji.

Przetasuj Karty Akcji, a następnie umieść je w zakrytej talii. **4+4 Pola Prywatne**

Każdy z graczy otrzymuje następujące elementy, które umieszcza przed sobą na stole, tak jak przedstawiono to na rysunku:

- 1 planszę w kształcie litery „T”
- 10 kasz
- 1 Pole Startowe
- 1 znacznik punktacji (umieść go na początku Ścieżki Pomyślności)
- 1 kartę składowik/wózka (awerssem do góry)
- 1 kartę podsumowania rundy
- warzywa do zaopatrzenia Sklepu: 3 zboża, 2 dynie, 2 rzepy, 2 kapusty, 1 fasolę, 1 pora. (Dwa jasne pola w sklepie muszą zostać puste. Obowiązuje zasada: ciemna etykieta określa cenę, jaką trzeba zapłacić za warzywa dostępne w Sklepie; jasna określa kwotę, jaką można uzyskać, sprzedając swoje warzywa.)
- 8 Prywatnych Pól (zielony rewers): 2 zestawy po 4 karty z 3, 4, 5 i 6 miejscami. Potasuj każdy zestaw i umieść zakryty, jeden na drugim, na lewo od Pola Startowego. Będzie to Stos Pól.



Wybierz gracza rozpoczynającego i daj mu większy znacznik gracza rozpoczynającego (*Mniejszy znacznik gracza rozpoczynającego nie jest używany na początku gry*).

Zaczynając od gracza rozpoczynającego i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz kupuje 1 warzywo ze swojego Sklepu i sadi je na swoim Polu Startowym. (Cena: sprawdź cenę na ciemnym polu pomiędzy warzywami w Sklepie.)

„Sadzenie” oznacza umieszczenie warzywa na karcie pola. Wszystkie pozostałe miejsca na tym polu są potem uzupełniane tym samym warzywem. Dodatkowe znaczniki warzyw należy pobrać ze **Zbioru Zasobów**.

Obowiązują dwa ograniczenia:

- można kupić i zasadzić tylko warzywa widoczne na karcie Pola Startowego (czyli zboże, dynię lub rzepę).
- na początku rozgrywki ten sam typ warzywa może zasadzić nie więcej niż 2 graczy.

W powyższym przykładzie Piotr wybrał zboże jako warzywo początkowe. Pozostało mu 7 kasz.

Rozgrywka

Rozgrywka składa się z **9 Rund**. Każda runda składa się z **3 Faz**:

1. **Faza Żniw** (gracze otrzymują nowe pole i zbierają warzywa ze swoich pól).
2. **Faza Kart** (każdy gracz zagrywa 2 Karty Akcji, następnie wybierany jest nowy gracz rozpoczynający).
3. **Faza Akcji** (gracze kupują oraz sprzedają warzywa, a następnie przesuwają się po Ścieżce Pomyślności).

Podczas **Fazy Kart** gracze otrzymują nowe karty. Używają ich w **Fazie Akcji**, aby wymienić zebrane warzywa na pieniądze.

Każdy gracz **w dowolnym momencie gry** może zaciągnąć pożyczkę.

W każdej chwili gracze mogą także sprawdzić liczbę pozostałych rund, licząc warzywa na swoim Polu Startowym.

W tym przypadku do rozegrania pozostało 5 rund.



Faza 1: Faza Żniw

Wszyscy gracze rozgrywają **Fazę Żniw** jednocześnie.

- **Każdy gracz odkrywa górną kartę ze swojego Stosu Pól** i umieszcza ją na prawo od swoich pozostałych pól. W ostatniej rundzie nie ma już żadnych kart do odkrycia.
- **Każdy gracz zbiera dokładnie 1 warzywo z każdego swojego pola**. Umieszcza je wraz ze wszystkimi warzywami z poprzednich rund, które znajdowały się w składziku, na wózku lub obok niego (w przeciwieństwie do składziku, wózek może pomieścić dowolną liczbę warzyw).
- **Gdy z Prywatnego Pola zostanie zebrane ostatnie warzywo, pole to jest usuwane z gry**. Wyjątek stanowią w pełni opróżnione Pola Wspólne z Talii Kart Akcji; umieszczane są one na Stosie Kart Odrzuconych (karty te można odróżnić po oznaczeniu kosztu w lewym górnym rogu). Pola, które nie były jeszcze obsiane, nie są odrzucane.



Faza 2: Faza Kart

- Na początku **Fazy Kart** (i tylko wtedy) utwórz nową Talię Kart Akcji, tasując Stos Kart Odrzuconych wraz z pozostałymi kartami z poprzedniej talii.
- Rozdaj każdemu graczowi po **4 Karty Akcji**.
- Następnie rozgrywana jest **Runda Dystrybucji**. Każdy gracz zagrywa **2 Karty Akcji** i umieszcza je odkryte w swoim obszarze gry.

Uwaga: Zagrana karta nie może być odrzucona, dopóki nie zostanie wykorzystana. Tylko karty Pomocników mogą być odrzucone w dowolnym momencie rozgrywki.

Karty są umieszczane w odpowiednich miejscach w obszarze gracza. Każdy typ karty ma swoje miejsce: Stragani 𠮟 i Pomocnicy 𠮟 są umieszczani po lewej, Stali 𠮟 i Okazjonalni Klienci 𠮟 po prawej, a pola 𠮟 / 𠮟 nad nią.

Jeżeli czytasz instrukcję po raz pierwszy, możesz pominąć sekcję poświęconą Rundzie Dystrybucji. Mechanizm pozyskiwania 2 Kart Akcji nie jest niezbędny do zrozumienia ogólnego przebiegu rozgrywki.

Runda dystrybucji

W trakcie Rundy Dystrybucji, każdy gracz zagrywa dokładnie **1 kartę z ręki** oraz **1 ze wspólnego Dziedzińca**:

- Gracz posiadający większy znacznik gracza rozpoczynającego umieszcza **1 kartę z ręki** na stole, tworząc **Dziedziniec**.

Teraz gracze, po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wybierają jedną z **2 możliwości** (nie można zrezygnować):

- Gracz umieszcza 1 kartę z ręki na Dziedzińcu **lub**
- Gracz zabiera 1 kartę z Dziedzińca **oraz** 1 kartę z ręki, po czym zagrywa obie karty, umieszczając je w odpowiednich miejscach swojego obszaru gry. Wszystkie pozostałe karty z jego ręki umieszczane są odkryte na Dziedzińcu, a gracz ten nie bierze już udziału w Rundzie Dystrybucji.

Uwaga: Ostatni gracz, który wybiera karty w danej rundzie, nie może już umieszczać kart na Dziedzińcu, musi od razu wybrać spośród dostępnych kart.

Zmiany w rozgrywce dla początkujących

Zagrywając dwie karty, gracz może zagrać kartę Stałego Klienta, którą otrzymał na początku gry **zamiast karty z ręki**. Liczba rund, przez które gracz może trzymać tego klienta niezagrane nie jest w żaden sposób ograniczona. (Oprócz tego Stałego Klienta, gracz wybiera również kartę z Dziedzińca. Nie może on zagrać karty z ręki. Gdy skończy zagrane, wszystkie karty z jego ręki zostają umieszczone na Dziedzińcu.)



Specjalne zasady w rozgrywce dwuosobowej.

W trakcie Rundy Dystrybucji na początku swojej tury gracz może odwrócić wierzchnią kartę z Talii Kart Akcji i umieścić ją na Dziedzińcu. (To zagranie dozwolone jest również wtedy, kiedy jedyny pozostały gracz musi wybrać spośród dostępnych kart. Ta reguła daje graczom większy wybór kart. Pozwala ona również graczowi rozpoczynającemu dokonać natychmiastowego wyboru, nawet przed ruchem przeciwnika.)

Ważne:

- Gdy zagrana zostaje karta Stałego Klienta, natychmiast należy umieścić w określonym miejscu Znacznik Satysfakcji (niebieską stroną do góry).
- Gdy zagrana zostaje karta Straganu, natychmiast należy wypełnić ją odpowiednimi warzywami.
- Gdy zagrana zostaje karta pola, gracz musi natychmiast za nią zapłacić. Aby to zrobić, gracz może (nawet poza kolejką) sprzedawać warzywa w Sklepie, użyć pomocników lub zaciągnąć pożyczkę. (Prywatne Pola są darmowe, ale za Wspólne trzeba zapłacić).

**Uwagi oraz przypadki szczególne:**

- Gracz nie może zagrać jednocześnie 2 kart z Dziedzińca lub 2 kart z ręki; zawsze musi to być 1 karta z Dziedzińca i 1 z ręki.
- Jeżeli aktywny gracz ma już tylko 1 kartę na ręce, musi natychmiast ją zagrać i wybrać 1 kartę z Dziedzińca. Ostatnia karta gracza nie może być nigdy umieszczona na Dziedzińcu; musi być zagrana bezpośrednio z ręki.
- Liczba kart, które mogą być umieszczone w dowolnym rzędzie w obszarze gracza nie jest w żaden sposób ograniczona.

Na końcu Rundy Dystrybucji pozostałe na Dziedzińcu karty tworzą Stos Kart Odrzuconych. Zostaną one potasowane wraz z Talią Kart Akcji z minionej rundy i utworzą nową talię do dobierania kart w następnej Fazie Kart.

Koniec Fazy Kart**Wybierz nowego gracza rozpoczynającego**

Ostatni gracz, który zagrał dwie karty w trakcie Fazy Kart, otrzymuje duży znacznik gracza rozpoczynającego i tym samym rozpoczyna rozgrywkę. Przedostatni gracz, który zagrał dwie karty, otrzymuje mały znacznik gracza rozpoczynającego i zostaje drugim graczem.

Faza 3: Faza Akcji

W trakcie swojej tury gracz ma możliwość wykonania akcji w dowolnej kolejności.

Karta podsumowania rundy przedstawia dostępne akcje.

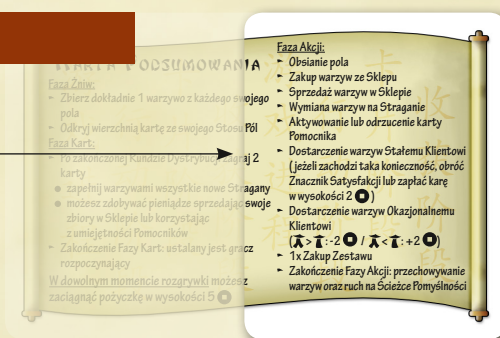
Gracz może wybrać dowolną akcję, za wyjątkiem akcji H „Kup Zestaw”, dowolną liczbę razy podczas swojej tury.

Gracz, który wykonuje akcję kilkakrotnie, może w międzyczasie wykonać inne akcje.

Na koniec swojej tury gracze muszą zmagazynować swoje warzywa i mogą przesunąć swój Znacznik Punktacji.

Zaczyna gracz rozpoczynający, a następnie gracz drugi.

W grze z trzema graczami, gracz nieposiadający znacznika gracza rozpoczynającego jest trzeci w kolejce

**Specjalne zasady dla wariantu rozgrywki czteroosobowej.**

W każdej rundzie gracz rozpoczynający wybiera jednego z graczy bez znacznika gracza rozpoczynającego jako swojego partnera w Fazie Akcji. Drugi gracz zostaje partnerem pozostałego gracza bez znacznika. Gracz rozpoczynający oraz drugi gracz wykonują swoje akcje w tym samym czasie. Gdy skończą, przychodzi kolej na ich partnerów.

Uwaga: Gdy gracz wykonuje akcję, w której mowa o „innych graczach”, tylko partner tego gracza jest brany pod uwagę. Takie karty mają na sobie symbol chińskiego lampionu.

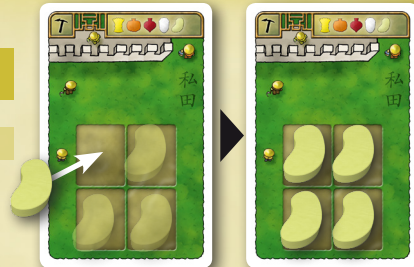


Akcje Podstawowe

A - Obsianie pola

Gracz zabiera 1 warzywo ze swojego wózka i umieszcza je na pustym polu.

Pozostałe wolne miejsca na polu uzupełniane zostają warzywami tego samego typu ze **Zbioru Zasobów**. W górnej części karty przedstawione są warzywa, które mogą zostać zasadzone na danym polu. Im więcej miejsc na polu, tym mniej typów warzyw można na nim zasadzić.



Pole zostało obsiane fasolą. 4 fasole umieszczane zostają na polu, z którego będą zbierane do momentu jego opróżnienia.

B - Zakup warzyw ze Sklepu

Gracz kupuje 1 warzywo ze swojego Sklepu i umieszcza je na wózku.

Gracz może zakupić tylko warzywa, które dostępne są w jego Sklepie. Cena zakupu pokazana jest w Sklepie na ciemniejszym tle obok symbolu warzywa.



C - Sprzedaż warzyw w Sklepie

Gracz wybiera 1 warzywo ze swojego wózka i sprzedaje je w swoim Sklepie.

Każde miejsce w Sklepie jest powiązane z konkretnym warzywem. Gracz może sprzedać warzywo tylko wtedy, gdy w jego Sklepie jest na nie wolne miejsce. Cena przedstawiona jest na jasnym tle obok symbolu warzywa (gracz otrzymuje 1 kasz za każde zboże, dynię, rzepę i kapustę oraz 2 kasz za fasolę i pora).

Uwaga: Tę akcję można wykonać w dowolnym momencie gry. Dotyczy to także **Fazy Kart** oraz wykonania akcji H (Zakup Zestawu), w celu sfinansowania zakupu pola.

D - Wymiana warzyw na Straganie

Gracz wymienia 1 lub 2 warzywa ze swojego wózka na 1 warzywo dostępne na Straganie.

Liczba misek na Straganie określa liczbę warzyw potrzebną do uzyskania warzywa przedstawionego nad miskami. Wymieniane warzywa trafiają do **Zbioru Zasobów**. Gracz zabiera warzywo ze Straganu i umieszcza je na swoim wózku. Gdy Stragan jest już pusty, musi zostać niezwłocznie przeniesiony na Stos Kart Odrzuconych.



Na tym Straganie, gracz może wymienić 1 warzywo na 1 dynię lub kapustę lub dowolne 2 warzywa na 1 pora.

Uwagi i przypadki szczególne:

- Gdy gracz zagrywa lub odkrywa (zobacz akcję H) kartę Straganu, należy natychmiast ją wypełnić przedstawionymi na karcie warzywami (znacznikami ze Zbioru Zasobów). Należy niezwłocznie wypełnić Stragan, nawet jeżeli odkrycie karty spowodował inny gracz.
- Gracze mogą wymienić warzywo na takie samo warzywo (np. zboże na zboże).
- Warzywo uzyskane ze Straganu może być natychmiast wymienione na inne warzywo.
- Po zagranie karty Straganu, nie można go odrzucić dopóki nie zostanie w pełni wykorzystany.

E - Aktywowanie lub odrzucenie karty Pomocnika

Gracz może skorzystać z umiejętności Pomocnika lub odrzucić jego kartę.

Większość kart Pomocników jest używana w trakcie **Fazy Akcji**, ale niektóre mogą zostać wykorzystane w pozostałych fazach rozgrywki: faza określona jest w opisie znajdującym się na karcie Pomocnika (zobacz indeks Pomocników na stronach 10-11). **Gdy tylko** pomocnik zostanie użyty, należy natychmiast przenieść go na Stos Kart Odrzuconych. **Karty Pomocników jako jedyne mogą zostać odrzucone w dowolnym momencie gry bez użycia ich efektu.**



Uwagi i przypadki szczególne:

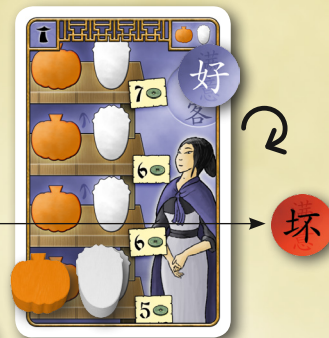
- W grze znajduje się 20 różnych Pomocników. Każdy Pomocnik występuje w 1 egzemplarzu, za wyjątkiem **Handlarza** (3 egzemplarze).
- Pomocnicy oznaczeni purpurową latarnią odnoszą się do „innych graczy”. Pozwalają oni wywierać wpływ na obszary należące do innych graczy.
- Gdy gracz usunie górną kartę z Zestawu innego gracza, dolna karta musi być natychmiast umieszczona na właściwym miejscu. Żaden gracz nie może w tym przeszkodzić. Pamiętaj: w grze czteroosobowej wszystkie akcje odnoszące się do „innych graczy” dotyczą tylko partnera bieżącego gracza w tej Fazie Akcji.
- Niektóre karty Pomocników oferują wybór dwóch akcji („LUB”). Gracz może wtedy przeprowadzić tylko jedną ze wskazanych akcji.
- Pomocnicy nie mogą wywierać wpływu na Pole Startowe innych graczy, ich wózek lub składzik. Warzywa tam składowane są bezpieczne.



F - Dostarczenie warzyw Stałemu Klientowi

Gracz może dostarczać warzywa swoim Stałym Klientom w dowolnej kolejności.

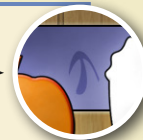
Każda karta Stałego Klienta posiada 8 pustych miejsc; 2 przedstawione na niej warzywa będą musiały być dostarczane przez 4 rundy. Każdy klient chce dostać właśnie te warzywa **dokładnie raz w ciągu tury**, poczynając od tej, w której ta karta została zagrana. W momencie zagrania karty gracz powinien niezwłocznie umieścić na niej Znacznik Satisfakcji niebieską stroną ku górze (miejsce na znacznik znajduje się w prawej górnej części karty). Jeżeli gracz nie chce, lub nie może, dostarczyć warzyw Stałemu Klientowi w danej rundzie, musi odwrócić Znacznik Satisfakcji na stronę czerwoną. Jeżeli gracz nie dostarczy warzyw, gdy Znacznik Satisfakcji jest już czerwony, musi zapłacić karę w wysokości 2 kasz do Zbioru Zasobów.



Jeżeli ten gracz nie zrealizuje zamówienia w następnej rundzie, musi zapłacić karę 2 kasz. Za ostatnią dostawę gracz otrzyma 7 kasz.

Uwagi i przypadki szczególne:

- Kartę Stałego Klienta wypełnia się **rozpoczynając od dołu i postępując ku górze**. Przypominają o tym strzałki widoczne pomiędzy cenami.
- Gracz natychmiast otrzymuje zapłatę za dostarczenie warzyw Stałemu Klientowi.
- Gracz nie może wypełnić jedynie części rzędu (dostarczyć tylko 1 warzywo), musi on zostać wypełniony w całości.
- Pierwsza dostawa musi nastąpić **w tej samej rundzie, w której karta Stałego Klienta została zagrana**.
- Jeżeli karta Stałego Klienta zostanie odkryta w wyniku akcji innego gracza (zob. akcja H), będzie ona wymagała dostawy tylko wtedy, jeżeli gracz nie rozegrał jeszcze swojej tury.
- Aby uzyskać pieniądze na zapłacenie kary 2 kasz, gracz może sprzedać warzywa w swoim Sklepie, skorzystać z Pomocnika lub zaciągnąć Pożyczkę.
- **Natychmiast po wypełnieniu czwartego (górnego) rzędu** karta Stałego Klienta musi zostać opróżniona i odrzucona.
- Zagrana karta Stałego Klienta nie może zostać odrzucona, dopóki nie znajdą się na niej 4 dostawy.



Przykładowa rozgrywka: Kinga zagrywa kartę Stałego Klienta (który płaci odpowiednio 5/6/7/8 kasz za rzepę i kapustę), a następnie umieszcza na niej niebieski Znacznik Satisfakcji. W trakcie bieżącej Fazy Akcji musi zrealizować zamówienie dla tego klienta: dostarcza 1 rzepę i 1 kapustę według określonych wymagań klienta, otrzymując tym samym 5 kasz. W następnej rundzie nie dostarcza jednak 2 wymaganych warzyw i odwraca Znacznik Satisfakcji na czerwoną stronę. W kolejnej rundzie realizuje zamówienie i otrzymuje 6 kasz. Znacznik Satisfakcji pozostaje czerwony (tylko Pomocnik „Sprzedawczyni” może odwrócić znacznik z czerwonej strony na niebieską - zob. str. 11). Potem Kinga znowu nie jest w stanie dostarczyć warzyw i musi zapłacić karę 2 kasz. W następnych 2 rundach udaje się jej zrealizować pozostałe zamówienia, otrzymuje więc odpowiednio 7 i 8 kasz. Odrzuca wtedy kartę Stałego Klienta wraz z 8 warzywami oraz Znacznikiem Satisfakcji. Dopóki karta Stałego Klienta pozostaje w grze, Kinga musi albo zrealizować zamówienie, albo zapłacić karę.



G - Dostarczenie warzyw Okazjonalnemu Klientowi

Gracz może dostarczać warzywa swoim Okazjonalnym Klientom w dowolnej kolejności.

Gracz wybiera 3 potrzebne warzywa ze swojego wózka, zwraca je do Zbioru Zasobów, a następnie otrzymuje określoną kwotę:

- Jeżeli posiada **taką samą** liczbę Stałych i Okazjonalnych Klientów otrzymuje kwotę wskazaną na karcie.
- Jeżeli posiada **więcej** Okazjonalnych Klientów niż Stałych, otrzymuje o **2 kasz** mniej. Jest to kara dla graczy unikających odpowiedzialności związanej z posiadaniem Stałych Klientów.
- Jeżeli ma **mniej** Okazjonalnych Klientów niż Stałych, otrzymuje o **2 kasz** więcej. Jest to nagroda dla graczy, którym udaje się obsłużyć Okazjonalnych Klientów, pomimo posiadania sporej grupy wymagających Stałych Klientów.

Natychmiast po zrealizowaniu zamówienia karta klienta powinna zostać odrzucona. Kolejność, w której gracz realizuje zamówienia klientów, może mieć wpływ na zapłatę.



Uwagi i przypadki szczególne:

- **Uwaga!** Wszystkie trzy warzywa muszą być dostarczone w ramach tej samej **Fazy Akcji**. Nie można przechowywać warzyw na karcie klienta pomiędzy rundami.
- Okazjonalni Klienci są obsługiwani jeden po drugim w dowolnej kolejności. Nie można obsłużyć dwóch Klientów jednocześnie.
- W przeciwieństwie do Stałych Klientów, nie ma określonej kary za niezrealizowanie zamówienia Okazjonalnego Klienta.
- Zagrana karta Okazjonalnego Klienta nie może zostać odrzucona, dopóki nie zrealizujemy widocznego na niej zamówienia.

H - Zakup Zestawu

Jednorazowo w każdej Fazie Akcji każdy gracz może zakupić Zestaw Kart Akcji.

Zestaw składa się z dwóch Kart Akcji, które są dobierane z Talii Kart Akcji. Jego koszt wynosi równowartość większej z przedstawionych wartości: liczba pomocników lub liczba straganów, które gracz posiada w swoim obszarze gry. Karty, które są zakryte przez inne karty, nie są brane pod uwagę w trakcie wyliczania tego kosztu.

Po opłaceniu kosztu, gracz dobiera z talii 2 Karty Akcji, a następnie umieszcza je odkryte przed sobą, tak aby były widoczne dla innych graczy. Może zatrzymać 0, 1 lub 2 z tych kart. Karty, których gracz nie zatrzyma, są odrzucone na Stos Kart Odrzuconych.

Uwaga! Jeżeli gracz chce zatrzymać **obie** karty, **musi** umieścić je **jedna na drugiej**. Wierzchnia karta musi być umieszczona w taki sposób, aby było widać górę karty spodniej. Gracz ma możliwość wyboru, która karta ma znajdować się na górze, a która na dole. Koszt pól na Kartach Akcji zawsze wynosi 2 kasz. Kwota ta musi zostać uiszczona natychmiast, nawet jeżeli karta pola będzie znajdowała się na dole Zestawu (jest to dodatkowy koszt Zestawu).

Uwagi i przypadki szczególne.

- Gracz, który nie posiada żadnych Straganów ani Pomocników, ma możliwość skorzystania z Zestawu za darmo.
- Nawet jeżeli gracz nie zdecyduje się zatrzymać żadnej z kart obecnych w Zestawie, nie może już w tej rundzie ponownie dokonać zakupu Zestawu.
- Aby zapłacić za pole wchodzące w skład Zestawu, gracz może sprzedać swoje warzywa (zob. Akcja C, str. 5), użyć Pomocnika lub zaciągnąć Pożyczkę.

Zestaw w ciągu dalszej rozgrywki

Gdy gracz umieści górną kartę z Zestawu na Stosie Kart Odrzuconych, **musi natychmiast** (w tym samym momencie) umieścić spodnią kartę w odpowiednim miejscu. (Uzupełnić odkryty Stragan warzywami i umieścić Znacznik Satysfakcji na odkrytej karcie Stałego Klienta.)

Przykładowa rozgrywka: Julia kupuje Zestaw. Zestaw zawiera 1 Stałego Klienta i 1 Stragan. Julia zdecydowała się zatrzymać obie karty. Umieszcza kartę Stałego Klienta na spodzie, bezpośrednio pod kartą Straganu. Kilka rund później korzysta ze Straganu po raz trzeci, a następnie go odrzuca. Stały Klient natychmiast zostaje aktywowany i umieszczony razem z innymi klientami, otrzymując jednocześnie niebieski Znacznik Satysfakcji. Klient ten musi zostać obsłużony w tej samej rundzie. Jeżeli Julia nie będzie w stanie zrealizować zamówienia (zob. Akcja F, str. 6), to Znacznik Satysfakcji zostanie obrócony na stronę czerwoną.

Zakończenie Fazy Akcji

Przechowywanie warzyw

Na końcu każdej rundy gracze muszą przenieść wszystkie pozostałe na wózku warzywa do składziku. Gracz może przechować jedynie taką liczbę warzyw, jaka widoczna jest na składziku: pozostałe warzywa muszą zostać sprzedane lub przeniesione do **Zbioru Zasobów**. Składowik mogący pomieścić 1 warzywo może zostać udoskonalony za koszt równy 2 kasz (obróć kartę, aby pokazywała ulepszony składzik). Od teraz do końca gry, można w nim przechować aż do 4 znaczników warzyw.

Przesunięcie Znacznika Punktacji

Gracze płacą za wędrówkę po Ścieżce Pomyślności.

W każdej rundzie pierwszy krok na Ścieżce Pomyślności kosztuje 1 kasz.

Za każdy dodatkowy krok, gracz musi zapłacić równowartość liczby przedstawionej na polu, na które chce się przesunąć.

Przykład: Ola jest na polu 15. Za 1 kasz może przesunąć się na pole 16, płacąc 35 kasz więcej ($17 + 18 = 35$), może przesunąć się dodatkowo 2 pola, na pole 18.

Pożyczki

Gracz może zaciągnąć Pożyczkę w dowolnej chwili. W rezultacie otrzymuje 5 kasz oraz 1 kartę Pożyczki. Na końcu gry, gracz cofa swój znacznik punktacji na Ścieżce Pomyślności o 1 pole za każdą kartę Pożyczki. **Nie można spłacić Pożyczki** w trakcie rozgrywki.

Uwagi i przypadki szczególne

Gracz może zaciągnąć dowolną liczbę Pożyczek. Jeżeli brakuje kart Pożyczki, gracze muszą ustalić sposób ich liczenia. Sugerujemy, aby początkujący gracze korzystali z Pożyczek z rozumą: rzadko występuje sytuacja, w której w trakcie rozgrywki korzysta się więcej niż z 1 Pożyczki.

Koszt: 2 kasz, (zakryta karta Pomocnika nie jest wliczana do kosztu).



Koniec Gry

Gra kończy się **po 9 rundach**, czyli wraz z zakończeniem rundy, w której gracze zbiorą ostatnie warzywo ze swojego Pola Startowego. Gracze, którzy zaciągnęli Pożyczki, muszą teraz przesunąć swoje znaczniki na Ścieżce Pomyślności wstecz o 1 pole za każdą posiadaną kartę Pożyczki.

Zwycięża gracz, którego Znacznik Punktacji znajduje się najdalej na Ścieżce Pomyślności.

Remis: Jeżeli kilku graczy znajduje się na tej samej pozycji, wygrywa ten, kto posiada więcej gotówki (kaszy).

Dalszy remis: Jeżeli gracze posiadają taką samą ilość gotówki, o wygranej decyduje liczba warzyw, będących w posiadaniu graczy (na polach oraz w składziku) – wygrywa gracz posiadający większą liczbę warzyw.

W przypadku dalszego remisu – gracze dzielą się wygraną.



Uwagi i przypadki szczególne.

- Nawet jeżeli gracz posiada wystarczającą ilość gotówki, aby wykonać ruch na Ścieżce Pomyślności, nie może teraz już tego zrobić. (Może się to zdarzyć np. po skorzystaniu przez innego gracza z karty pomocnika „Handlarz” i otrzymaniu gotówki od tego gracza.)
- Nie ma żadnej kary za posiadanie jakichkolwiek klientów na końcu gry.
- Liczba warzyw dostępnych w sklepie nie jest brana pod uwagę przy podliczaniu punktacji.



Często zadawane pytania (FAQ)

Co należy zrobić, gdy Talia Kart Akcji wyczerpie się w trakcie **Fazy Kart**?

Pozostałe karty należy podzielić równo pomiędzy wszystkich graczy, tak aby każdy z nich otrzymał taką samą liczbę kart.

Co należy zrobić, gdy Talia Kart Akcji wyczerpie się w trakcie **Fazy Akcji**?

Należy przetasować Stos Kart Odrzuconych, który stanie się nową Talią Kart Akcji.

Czy mogę zagrać dwie karty, które otrzymałem w **Fazie Kart**, jedna na drugiej, tak jak przypadku Zestawu?

Nie, obie karty otrzymane w Fazie Kart muszą być zagrane osobno.

Czy mogę handlować warzywami na Straganie w trakcie **Fazy Kart**, tak aby móc sprzedać droższe warzywa i zarobić więcej pieniędzy na pole?

Nie, handel na Straganach możliwy jest tylko w Fazie Akcji.

Porady

Czasami trudno określić, czy Stały Klient był już obsłużony w bieżącej **Fazie Akcji**.

Na początku **Fazy Akcji** możesz umieścić Znacznik Satisfakcji przy odpowiednim rzędzie na karcie klienta, który powinien zostać teraz obsłużony. Gdy tylko zamówienie zostanie zrealizowane lub gracz poniesie karę, przenieś Znacznik na odpowiednie miejsce po prawej stronie karty.

W celu przyspieszenia rozgrywki proponujemy, aby bieżący gracz podliczył ile gotówki powinien otrzymać, a tę wypłaci mu ze **Zbioru Zasobów** inny gracz.

Aby pamiętać o uwzględnieniu premii +2/-2 punktów za Okazjonalnego Klienta, można skorzystać z rewersu nieużywanej karty Pożyczki. Umieść kartę w taki sposób, aby wskazywała poprawną wartość premii po prawej stronie i połóż ją pod kartą Okazjonalnego Klienta. W momencie, gdy zmienia się bilans kart Stałych i Okazjonalnych Klientów, zwróć lub odwróć kartę.



Znacznik Satisfakcji pokazuje, że zamówienie Stałego Klienta nie zostało jeszcze zrealizowane.



Wariant Rozgrywki Jednoosobowej

Rozgrzywka jednoosobowa trwa około 1 godziny.

Przebiega ona dokładnie tak, jak rozgrzywka dla 2-4 graczy, z uwzględnieniem poniższych wyjątków:

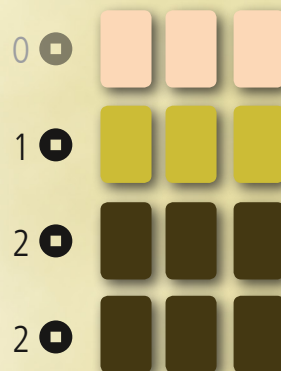
Przygotowanie rozgrywki:

- Potasuj Karty Akcji. Odwracaj karty dla wirtualnego przeciwnika do momentu, aż będzie on w posiadaniu 2 Straganów, 2 Stałych Klientów oraz 2 Okazjonalnych Klientów. Wypełnij Stragany odpowiednimi warzywami. Powyższe karty umożliwiają użycie Pomocników: Przekupka, Handlarz, Dostawca i Naganiacz. Wszystkie niewykorzystane, odsłonięte karty są odkładane na Stos Kart Odrzuconych.
- Zanim gracz zasieje swoje Pole Startowe, umieszcza 12 odkrytych Kart Akcji w formie tabeli o 4 rzędach i 3 kolumnach. Karty te będzie można zakupić w **Fazie Kart**.



Faza Kart:

- Gracz może zakupić do 2 kart z tabeli.
- Za karty w górnym rzędzie nie ponosi się żadnych dodatkowych kosztów, karty w drugim rzędzie kosztują odpowiednio 1 kasz każda, natomiast za karty w trzecim oraz czwartym (dolnym) rzędzie trzeba ponieść koszt 2 kasz.
- Po wybraniu kart wszelkie pozostałe karty z drugiego rzędu są odrzucane. Karty w górnym rzędzie pozostają na miejscu. Wszystkie pozostałe karty przesuwane są do góry, tak aby uzupełnić brakujące miejsca. Na końcu puste miejsca są uzupełniane nowymi kartami z Talii Kart Akcji, tak aby tabela była kompletna oraz ponownie miała format 4x3.
- Stos Kart Odrzuconych jest tasowany tylko raz w trakcie gry: gdy odrzucane jest pierwsze puste pole w trakcie **Fazy Żniw**. (Nie ma znaczenia czy jest to Pole Prywatne czy Wspólne.)



Twój cel:

Doświadczeni gracze osiągają poziom 17, wyśmienici gracze dochodzą do poziomu 18, a mistrzowie do poziomu 19 na Ścieżce Pomyślności.

Załącznik 1: przegląd dostępnych kart

STRAGANY

Stragany														
Zboże		1	1	1	1			1				1		
Dynie	1				1		1		1				1	1
Rzepy	1	1	1			1				1			1	1
Kapusty	1			1		2	1				1	1		1
Fasole		1						1	2	2	1	1	1	2
Pory			1	1	1	2	2	2	2	2				

STALI KLIENTI

Stali Klienci														
Zboże	x	xx		x				x						
Dynie	x		x			x	x				x			
Rzepy			x		xx				x	x				
Kapusty				x		x			x			x	x	
Fasole							x			x		x		x
Pory								x			x		x	x
Zapłata	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= karta startowa w wariantach dla początkujących.

OKAZJONALNI KLIENTI

Okazjonalni Klienci														
Zboże	x	xx	x		x	x		x			x			
Dynie	x			xx			x	x	x	x		x		
Rzepy	x		xx			x	x			x			x	
Kapusty					xx		x		x		x		x	x
Fasole		x		x		x			x			x		x
Pory								x		x	x	x	x	x
Zapłata	7	8	8	9	9	9	9	9	10	10	10	11	11	12



Indeks pomocników

W tej sekcji znajduje się szczegółowy opis 20 Pomocników. Nie musisz zapoznawać się tą zawartością przed pierwszą rozgrywką, gdyż każda z kart Pomocników zawiera dokładny opis. Sekcja ta ma na celu objaśnienie ewentualnych niejasności, które mogą pojawić się w trakcie rozgrywki oraz pomóc w zrozumieniu interakcji zachodzących pomiędzy niektórymi Pomocnikami. Liczba w nawiasach kwadratowych [] wskazuje, czy karta może być użyta w czasie trwania fazy 1, 2 lub 3.

(Ponieważ tekst na karcie wyjaśnia, kiedy można użyć karty, numery te nie znajdują się na kartach, a wyłącznie w tej sekcji.)

Niektórzy Pomocnicy odnoszą się wyłącznie do „innych graczy”. Te karty są oznaczone symbolem lampionu ☞. Pozwala on rozpoznać, które akcje mogą mieć wpływ na pozostałych graczy.

Chłop małorolny: [3 ☞] Weź 1 warzywo z pola **T** należącego do innego gracza i zapłać właścicielowi 1 ☹. Pole musi zawierać co najmniej 4 warzywa i nie może być Polem Startowym **A**. Wariant solo: Za 1 ☹ kup 1 zboże, 1 dynię lub 1 rzepę ze Zbioru Zasobów.

- Chłop małorolny może być zagrany wyłącznie w **Fazie Akcji**. (Jest to szczególnie ważne w grze 4-osobowej, gdy gracze wykonują akcje razem z partnerem.)
- Gracz umieszcza zebrane warzywo na swoim wózku.

Dostawca: [3 ☞] Zrealizuj zamówienie Stałego Klienta **T**, który jest w posiadaniu innego gracza i odbierz wynagrodzenie. Jeżeli jest to jego ostatnia dostawa, musisz zapłacić właścicielowi 2 ☹.

- „Właściciel” Stałego Klienta nadal musi w tej rundzie dostarczyć mu warzywa, o ile jeszcze tego nie zrobił i o ile jeszcze posiada tę kartę.

Dziedzic: [2] Zamiast wziąć 1 kartę z ręki i 1 z Dziedzińca w Fазie Kart, możesz wziąć 1 kartę z ręki i do 3 kart z Dziedzińca. (Jeżeli weźmiesz Nadzorę, możesz go natychmiast wymienić na Dziedzica.) Wariant solo: możesz pobrać do 4 kart spośród dostępnych na stole.

- Zagrywając Dziedzica, musisz też zagrać kartę z ręki.
- Dziedzic nie może być użyty w tej samej rundzie, w której jest zagrany. Wyjątek: jeżeli inny gracz użyje Dziedzica, gracz posiadający Nadzorę może zabrać Dziedzica i użyć go w tej samej rundzie (jeżeli nie wziął jeszcze 2 kart).
- Podobnie jak w przypadku innych Kart Akcji w **Fazie Kart**, nie mogą one być umieszczane na sobie, tak jak to jest w przypadku Zestawu.

Dzierżawca: [3] Zapłać 3 ☹, aby dobrać dowolne ze swoich Prywatnych Pól **T** (bez zmieniania porządku na Stosie Pól). LUB Umieść jedno puste pole **T** (takie, które nie było jeszcze obsiane) ze swojego Obszaru Pól na spodzie Stosu Pól, a następnie wybierz w zamian inne dowolne pole z tego stosu (bez zmieniania porządku na Stosie Pól).

- Nowe pole jest umieszczane obok pozostałych.
- Opcja 1 zmniejsza rozmiar Stosu Pól gracza. Niektórzy gracze będą mieli w 8 rundzie pole do odkrycia, inni już nie.
- Opcja 2 pozwala na umieszczenie Wspólnego Pola (na Karcie Akcji) na spodzie Stosu Pól. Gracz nie musi ponosić z jego tytułu żadnych kosztów (np. 2 kasz), gdy zostanie ponownie odkryte.
- Gracz nie może wykorzystać Dzierżawcy, aby wyłącznie przejrzeć swój Stos Pól. Gracz, który zagra tę kartę, musi dobrać pole.

Handlarz: [3 ☞] Wymień 1 warzywo na Straganie **A** innego gracza. Jeżeli jest to 8 runda, musisz zapłacić mu 1 ☹; w rundzie 9 musisz zapłacić 2 ☹.

- Handlarz jest jedynym Pomocnikiem, który występuje w talii kilkakrotnie (dokładnie 3 razy).
- Gracz może otrzymać tylko 1 warzywo ze Straganu innego gracza za każdego użytego handlarza, wymieniając 1 lub 2 warzywa ze swojego wózka (w zależności od liczby misek na karcie Straganu).
- Handlarza można połączyć ze Służącą.
- W ostatniej rundzie może się zdarzyć, że niektórzy gracze będą chcieli całkowicie opróżnić swoje Stragany po to, aby tym samym zablokować użycie Handlarza przez innych graczy.

Klient: [3] Kup 1 warzywo ze Zbioru Zasobów (nie ze Sklepu). Kosztuje ono 2 ☹ mniej, niż kosztowałoby w Sklepie.

- Zboże kosztuje 1 kasz, 2 dynia, rzepa i kapusta 3, fasola i por 4.
- Klient może zostać połączony z Negocjatorem: możesz kupić 2 identyczne warzywa z zasobów za 2 kasz mniej.
- Klienta można połączyć z Kupcem: gracz otrzymuje za 0 kasz maksymalnie 1 warzywo (które Kupiec mógłby kupić w Sklepie za 1 kasz) ze **Zbioru Zasobów**.

Księgowy: [2,3] Zdecyduj, na którym z pól w Twoim Sklepie ma znajdować się warzywo. (Dodawaj lub usuwaj warzywa wedle uznania.) Dodatkowo wybierz jeden typ warzywa. Za każde swoje pole **T/A**, które jest obsiane tym warzywem, otrzymujesz 1 ☹.

- Księgowy może zostać użyty zarówno w **Fazie Akcji**, jak i w **Fazie Kart**, jeżeli potrzebujemy go do sfinansowania zakupu pola.

Kupiec: [3] Za 1 ☹, możesz kupić 1 warzywo, które w tej rundzie musisz dostarczyć przynajmniej dwukrotnie swoim Stałym Klientom **T**. (Np. posiadasz Stałych Klientów, którzy zamawiają zboże/zboże, dynię/kapustę i dynię/por. Możesz zakupić 1 zboże i 1 dynię, każde za 1 ☹).

- Kupiec bierze pod uwagę jedynie Stałych Klientów.
- Nawet jeżeli gracz musi dostarczyć klientom 4 razy to samo warzywo, może kupić co najwyżej 1 warzywo określonego typu.
- Gracze nie mogą kupić warzyw, których nie ma w ich Sklepie.
- Umiejętności Kupca można połączyć z Negocjatorem: gracz może kupić dwa identyczne warzywa za 1 kasz.
- Kupca można połączyć z Klientem: gracz otrzymuje za 0 kasz maksymalnie 1 warzywo (które Kupiec mógłby kupić w Sklepie za 1 kasz) ze **Zbioru Zasobów**.

Nadzorca: [1,2,3 ☞] Zabierz jednego Pomocnika **A** zaraz po umieszczeniu go na Stosie Kart Odrzuconych (przez Ciebie lub innego gracza).

- Nieważne, czy Pomocnik był odrzucony, czy też użyty.
- Jeżeli Nadzorca znajdował się pod inną kartą Pomocnika, może być użyty natychmiast po zagraniu tej karty.

Przykład rozgrywki: Karta Służącej, która znajdowała się nad Nadzorą, została zagrana i odrzucona. Nadzorca zostaje aktywowany i natychmiast zabiera Służącą z powrotem. Użyty Nadzorca jest teraz odrzucony.

- W grze 4-osobowej, Nadzorca może zabrać Rolnika (w **Fazie Żniw**) lub Dziedzica, Obwoływanca Bazarowego lub Księgowego (w **Fazie Kart**) od dowolnego z innych graczy - nie obowiązuje zasada o partnerach.
- Nadzorca i Dziedzic mogą zostać połączeni: gracz może użyć Dziedzica do wybrania Nadzorcy, po czym od razu użyć Nadzorcy i tym samym odzyskać Dziedzica.
- Jeżeli inny gracz użyje Dziedzica, gracz posiadający Nadzorę może zabrać Dziedzica i użyć go jeszcze w tej samej rundzie (jeżeli nie zabrał jeszcze dwóch kart).
- Jeżeli gracz wymieni Nadzorę na Rolnika w **Fazie Żniw**, może natychmiast go użyć. Gracze zazwyczaj zbierają warzywa w tym samym czasie. Jeżeli któryś z nich posiada Rolnika, a inny gracz posiada Nadzorę, może domagać się przeprowadzenia żniw zgodnie z kolejnością graczy: najpierw gracz rozpoczynający, potem pozostali zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Gracz, który posiada Nadzorę oraz Rolnika, może użyć tej karty dwukrotnie, bezpośrednio po sobie, aby zebrać 3 warzywa z pola zawierającego przynajmniej 5 warzyw lub aby dodać 2 dodatkowe warzywa do pola.

Naganiacz: [3 ♣] Wymień jednego ze swoich Okazjonalnych Klientów ♠ na Okazjonalnego Klienta należącego do innego gracza. (Karty są umieszczone w obszarze kart zagranych.) LUB [3 ♣] Kup Okazjonalnego Klienta ♠ od innego gracza za 2 ♣. Musisz go natychmiast obsłużyć.

- Obsłużyć - czyli dostarczyć 3 warzywa temu klientowi.

Przykład zastosowania drugiej funkcji Naganiacza: Ania wśród swoich kart posiada Naganiacza na karcie Stałego Klienta. Kupuje Okazjonalnego Klienta od Basi i musi go natychmiast obsłużyć. Ania płaci Basi 2 kasz ze swojego zysku. W tym przypadku Stały Klient nie wlicza się do premii +2/-2, gdyż został odkryty dopiero po zagraniu Naganiacza i odrzuceniu go na Stos Kart Odrzuconych.

Negocjator: [3] Jednorazowo możesz kupić w Sklepie 2 warzywa tego samego rodzaju w cenie 1. (W połączeniu z efektem karty „Klient”, bierzesz 2 warzywa ze Zbioru Zasobów, zamiast ze Sklepu.)

- Negocjator może być użyty jedynie wtedy, kiedy w Sklepie dostępne są 2 wybrane warzywa.
- W parze z Kupcem cena za oba warzywa to 1 kasz.

Obwoływacz bazarowy: [3] Wypełnij wszystkie swoje Stragany ♠ warzywami. LUB Sprzedaj 1-3 warzywa ze swoich Straganów ♠ do swojego Sklepu (za cenę podaną w Sklepie!). Za całość możesz otrzymać maksymalnie 3 ♣.

- Obwoływacz nie spowoduje wypełnienia zupełnie pustego Straganu, gdyż takowy zawsze musi zostać niezwłocznie odłożony na Stos Kart Odrzuconych.
- Jeśli przy pomocy Obwoływacza gracz zdecyduje się na uzupełnienie Straganów, musi uzupełnić wszystkie swoje Stragany.



Przykład zastosowania drugiej funkcji Obwoływacza: Gracz bierze ze swoich Straganów 1 fasolę i 1 por. Nie potrzebuje ich wymieniać na warzywa ze swojego wózka. Kładzie zatem oba towary na odpowiednich miejscach w swoim Sklepie i inkasuje w sumie 3 kasz (również w przypadku, gdy według cen sklepowych powinien otrzymać 4 kasz).

Oracz: [3] Zwróć wszystkie warzywa z jednego ze swoich pól ♠ zawierającego co najmniej 2 warzywa do Zbioru Zasobów. (Nie możesz zwrócić warzyw z Pola Startowego ♠.) Możesz ponownie obsiać to pole. LUB Możesz natychmiast zebrać warzywa ze wszystkich pól ♠, zawierających dokładnie 1 warzywo (z wykluczeniem Pola Startowego ♠.)

- Opcja 1: Gracz nie otrzymuje pieniędzy za usunięte warzywa. Pole jest traktowane tak, jakby było dopiero zabrane ze Stosu Pól Prywatnych gracza. Jeżeli pole jest Polem Wspólnym (Kartą Akcji), gracz nie płaci ponownie ceny zakupu pola. Gracz obsiewa pole warzywem ze swojego wózka. (Oracz może obsiać ponownie tylko 1 pole.)
- Opcja 2: Natychmiast po obecnych żniwach, wszystkie opróżnione Pola Prywatne są usuwane z gry, a opróżnione Pola Wspólne (Karty Akcji) są odrzucane na Stos Kart Odrzuconych.

Oszust: [3 ♣] Wymień tego Pomocnika ♠ na Pomocnika należącego do innego gracza, który w tej rundzie zakończył już Fazę Akcji. (Gracz ten otrzymuje Oszusta.) Wariant solo: Zamień tego Pomocnika ♠ na innego dostępnego na stole.

- **Uwaga:** gracz nie może użyć Oszusta, aby zabrać kartę Pomocnika leżącą pod inną kartą. W widocznym przykładzie Handlarz nie może być podmieniony na Oszusta.
- Oszust nie może być użyty przez gracza rozpoczynającego.
- Z racji, że Oszust przekazywany jest innemu graczowi, pozostaje on w grze, dopóki ktoś nie odrzuci go bez wcześniejszego użycia.



Posłaniec: [3] Możesz dwukrotnie zrealizować zamówienie dowolnego lub wszystkich swoich Stałych Klientów ♠ w tej Fazie Akcji: umieść po dwa warzywa, jedno na drugim, na miejscach na karcie klienta.

- Gracz może wybrać, dla których klientów zrealizuje zamówienia. Gracz otrzymuje wynagrodzenie za każde wykonane zamówienie.
- Nawet po podwójnym zamówieniu gracz ma obowiązek zaopatrywać swojego Stałego Klienta przez 4 rundy. W ten sposób jeden klient może być zaopatrywany pięć (lub nawet więcej) razy.

- Gracz może dostarczyć warzywa klientowi, a potem wykorzystać otrzymane pieniądze do zakupu warzyw potrzebnych do kolejnego zamówienia.
- Gracze mogą zrealizować zamówienie nawet w ostatnim rzędzie Stałego Klienta. Oba takie zamówienia muszą być wykonane w tym samym czasie.



Przekupka: [3 ♣] Zamień jeden ze swoich Straganów ♠ na Stragan innego gracza, a następnie uzupełnij oba. (Podczas zamiany, karty znajdujące się dotąd pod Straganami zostają natychmiast wyłożone jako odkryte w odpowiednich miejscach).

- Gracz nie może użyć tej karty, jeśli nie posiada żadnego Straganu.
- Nie jest możliwa zamiana pustego Straganu, kartę pustego Straganu zawsze należy niezwłocznie odrzucić.
- W ostatniej rundzie może się zdarzyć, że niektórzy gracze będą chcieli całkowicie opróżnić swoje Stragany po to, aby zablokować użycie Przekupki lub Handlarza przez innych graczy.

Rolnik: [1] Możesz zebrać 2 warzywa z każdego ze swoich pól ♠, które zawiera co najmniej 4 warzywa (nie dotyczy Pola Startowego ♠!), LUB [3] Pola ♠ obsiane przez Ciebie podczas obecnej Fazy Akcji otrzymują 1 dodatkowe warzywo.

- Opcja 1: Warzywa na polach liczone są przed zbiorami. Na polu muszą znajdować się co najmniej 4 warzywa: nie wystarczą 4 miejsca. Gracz, który wybierze tę opcję, może też wybrać, których pól ma ona dotyczyć, a których nie.
- Jeżeli gracz wymieni Nadzorcę na Rolnika w **Fazie Żniw**, może go natychmiast wykorzystać. Gracze zazwyczaj wykonują **Fazę Żniw** równocześnie. Jeżeli gracz posiada Rolnika, gracz posiadający Nadzorcę może zażądać wykonania żniw zgodnie z kolejnością graczy: najpierw gracz rozpoczynający, potem pozostali zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Gracz, który posiada Nadzorcę oraz Rolnika, może użyć tej karty dwukrotnie, bezpośrednio po sobie, aby zebrać 3 warzywa z pola zawierającego przynajmniej 5 warzyw lub aby dodać 2 dodatkowe warzywa do pola.

Służąca: [3] W bieżącej Fazie Akcji, możesz wymieniać warzywa w stosunku 1:1 na wszystkich polach Straganów ♠, na których normalny przelicznik wynosi 2:1.

- Służąca może być połączona z Handlarzem: gracz może wymienić wtedy warzywa w stosunku 1:1 na Straganie innego gracza.
- Gracz może aktywować tę kartę w **Fazie Akcji** od razu, a następnie użyć jej później. Może wykonać w międzyczasie inne akcje.

Przykład rozgrywki: Mateusz aktywuje Służącą i odrzuca ją na Stos Kart Odrzuconych. Zmniejsza to koszt zakupu Zestawu, który planuje zakupić w kolejnej akcji. Dopiero wtedy wymienia 1 warzywo na Straganie z przelicznikiem 2:1.

Sprzedawczyni: [3] Obróć wszystkie posiadane Znaczniki Satysfakcji na niebieską stronę. LUB W trakcie bieżącej Fazy Akcji, Twoi Okazjalni Klienci ♠ płacą premię +2 ♣ od ceny bazowej za każde zamówienie (niezależnie od liczby Stałych Klientów ♠).

- Gracz może aktywować opcję 1 dla bieżącej **Fazy Akcji** i skorzystać z niej później: może wykonać inne akcje przed skorzystaniem ze Sprzedawczyni.

Przykład zastosowania drugiej funkcji Sprzedawczyni: Łukasz posiada 3 Stałych Klientów, 2 z czerwonymi Znacznikami Satysfakcji i 1 z niebieskim. Najpierw decyduje się na pominięcie zamówienia trzeciego klienta i odwraca jego Znacznik na czerwoną stronę. Następnie zagrywa Sprzedawczynię i odwraca wszystkie Znaczniki na niebieską stronę. Nadal musi jednak dostarczyć warzywa pierwszemu i drugiemu klientowi w tej rundzie.

Urzędnik: [3] W obecnej Fazie Akcji, akcja „Zakup Zestawu” jest dla Ciebie darmowa.

- Zestaw jest domyślnie darmowy dla graczy bez Pomocników oraz Straganów.

Autor: Uwe Rosenberg

Redakcja wersji niemieckiej: Ralph Bruhn i Uwe Rosenberg

Ilustracje i oprawa graficzna: Klemens Franz / atelier198

Elementy 3D: Andreas Resch

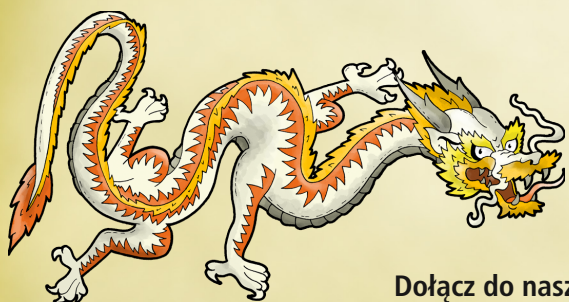
Redakcja wersji polskiej: Łukasz Szatkowski, Mateusz Pitulski

Tłumaczenie: Michał Kamiński

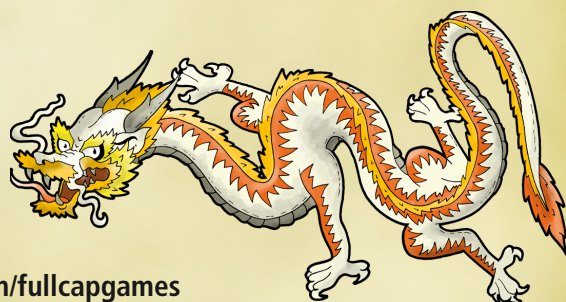
Skład i opracowanie wersji polskiej: Łukasz Kempański – www.creatika.pl

Gra „Loyang” została opracowana pomiędzy styczniem i kwietniem 2005 r. Jest bezpośrednim poprzednikiem wydanej w 2007 r. gry „Agricola”. Została zainspirowana grą „Antiquity” holenderskiego wydawnictwa Splotter Spellen. Autor mógł poznać tematykę Loyang dzięki książce „Die Welt der alten Städte - Wie die Menschen damals lebten” (Świat starych miast - jak ludzie wtedy żyli.) (Herder Verlag, 1982). Redaktorzy pragną podziękować następującym osobom: Susanne Rosenberg, Andreas Buhlmann, Rolf Raupach, Andreas Odendahl (ekspert od wariantu solo), Grzegorz Kobiela, Inga Blecher, Stefan Schmid i Julian Steindorfer za poprawki dotyczące reguł gry, Hao Wang za konsultacje w sprawie chińskich postaci, Melissa Rogerson za tłumaczenie i wielu chętnym pomocnikom, którzy nas wsparli na studiach. Autor chciałby podziękować rzeszy testerów (w porządku chronologicznym), bez których ta gra nie byłaby taka, jak jest:

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 Büttemeyer, (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 Hodelgan, Stefan Wahoff, Sören Paukstadt, (120.) Henrik Nachtrodt, Gerda Leutermann, Bernd Breitenbach, Stephanie Mertens, Ralf Jäger, Ronny Vorbrodt, 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 Elsäßer, 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 Winkelstäter, 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.



UWE ROSENBERG
LOYANG



Dołącz do naszego profilu: www.facebook.com/fullcapgames
2016 Fullcap Games. Wszystkie prawa zastrzeżone.
2016 Hall Games. Wszystkie prawa zastrzeżone.

