Subsistence farmer / Fermier: [3 ⬢]
Prenez 1 légume d'un Champ ┳ appartenant à un autre joueur et payez-le-lui 1 ✪ . Le champ doit contenir au moins 4 jetons de légume et ne peut pas être le champ de Départ ⌂ .
Partie Solitaire: achetez 1 Blé, 1 Potiron ou 1 Navet de la Réserve pour 1 ✪ .

- Le Fermier ne peut être joué que durant la phase d'Action. (*Ceci est important dans une partie à 4 joueurs ou les joueurs effectuent des actions avec un partenaire).*
- Le joueur met le légume récolté dans sa propre Charrette.

Tenant-farmer / Métayer: [3]
Payez 3 ✪ pour choisir 1 Champ de votre pile de champs Privés ┳ (sans changer l'ordre des champs dans la pile) OU Mettez un champ vide ┳ de votre zone de Champs (qui n'a pas encore été ensemencé) sous la pile de vos Champs Privés et sélectionnez 1 autre champ (sans changer l'ordre des champs dans la pile).

- Le nouveau champ est mis avec les autres champs.
- Option 1 réduit la taille de la pile de champs Privés d'un joueur. Certains joueurs pourraient avoir encore un champ Privé à retourner durant le Huitième Tour; d'autres peut-être pas.
- Option 2 permet qu'un champ Commun (sur une carte d'Action) soit placé sous la pile des champs Privés. Le joueur ne doit pas payer 2 Cash pour le champ Commun quand celui-ci est retourné pour la deuxième fois.
- Un joueur ne peut pas simplement utiliser le Métayer pour regarder sa pile de champs Privés. Un joueur qui utilise cette carte doit aussi prendre un champ.

Tout / Revendeur: [3 ⬢]
Echangez un de vos clients Occasionnels ♜ contre un client Occasionnel appartenant à un autre joueur. *(Les cartes révélées sont mises dans votre aire de jeu)* OU [3 ⬢] Achetez un client Occasionnel d'un autre joueur pour 2 ✪ . Vous devez immédiatement servir ce client.

- "Servir" veut dire "livrer les trois légumes au client."

*Exemple pour Option 2: Jean a le Revendeur au-dessus d'un client Régulier. Il achète un client Occasionnel de Laurent et doit le servir immédiatement. Jean donne 2 Cash à Laurent depuis la recette. Le client Régulier ne compte pas dans le modificateur +2/-2 à cet instant, comme il ne sera découvert que quand le Revendeur sera placé dans la pile de Défausse **après** avoir été utilisé.*

Trader / Commerçant: [3 ⬢]
Echangez 1 légume à l'étal de Marché ♖ d'un autre joueur. Si vous le faites au Tour 8, vous devez payer à ce joueur 1 ✪ et 2 ✪ au Tour 9.

- Le Commerçant est le seul Assistant qui apparaît plus d'une fois dans la partie (Il y en a 3 au total).
- Avec chaque Commerçant utilisé, un joueur peut obtenir seulement 1 légume de l'étal de Marché d'un autre joueur en échangeant 1 ou 2 légumes de sa Charrette (comme indiqué).
- Le Commerçant peut-être utilisé avec la Domestique pour échanger 1:1.
- Durant le dernier tour, certains joueurs pourraient décider de vider leurs étals de Marché pour empêcher les autres joueurs de les utiliser avec le Commerçant ou la Femme du Marché.

Mise en page et additions
par Martin Sasseville
2012©

Uwe Rosenberg

At the Gates of Loyang

La Chine, il y a 2000 ans: *Loyang (Luòyáng / 洛阳), capitale de la dynastie de Han est l'une des quatre grandes capitales de la Chine ancienne. La progression économique de cette ville florissante contraint à un meilleur approvisionnement des ressources alimentaires de base. Celles-ci sont fournies par les paysans locaux qui cultivent blé, potirons, navets, choux, haricots et poireaux dans leurs champs.*
Après chaque récolte, les paysans se rassemblent aux portes de Loyang pour y vendre leurs légumes. Ils en fournissent à leurs clients réguliers et vendent à des acheteurs occasionnels à des prix élevés. Les légumes sont également échangés dans les étals du Marché ou utilisés pour leurs graines. Quand les paysans ont besoin de légumes qu'ils n'ont pas en réserve, ils peuvent les acheter dans le Magasin. Vingt assistants, chacun avec leurs propres spécialités, sont disponibles pour leur donner un coup de main.
Le paysan remportant le plus grand succès sera celui qui avancera le plus loin sur le Chemin de la Prospérité dans un laps de temps déterminé. Chaque étape coûte de plus en plus d'argent, et l'argent sert aussi à faire des investissements... Les paysans doivent donc trouver le bon équilibre entre ces deux contraintes.
Les pièces de monnaie disposent de trous carrés. ce qui permet de les attacher à une ficelle. Elles portent le nom Chinois de 'Cash', d'où provient le terme moderne (voir note en bas de page).

Matériel

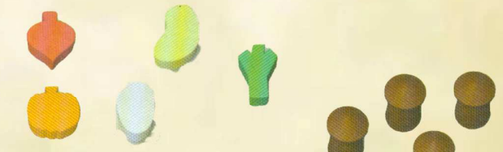


- 1 livret de règles

Sur des planches prédécoupées:
- 4 plateaux de jeu en forme de T (avec Chemin de la Prospérité et Magasin)
- 12 marqueurs de Satisfaction (bleu/rouge)
- 24 pièces de monnaie 1 Cash (petit)
- 14 pièces de monnaie 5 Cash (grand)



237 jetons en bois:
- Légumes:
  - 48 Blé / Wheat (jaune)
  - 46 Potirons / Pumpkins (orange)
  - 44 Navets / Turnips (rouge)
  - 36 Choux / Cabbages (blanc)
  - 32 Haricots / Beans (vert clair)
  - 25 Poireaux / Leeks (vert foncé)



- 4 Marqueurs de Score (pour indiquer la progression sur le Chemin de la Prospérité)
- 2 Jetons de Premier Joueur (1 grand, 1 petit)

120 Cartes:
- 4 cartes "Entrepôt / Charrette"
- 4 cartes "Résumé du Tour"
- 6 cartes "Emprunt" (Côté verso: Modificateurs de Revenu pour Clients Occasionnels, voir "Astuces" page 8)
- **36 Cartes champ Privé** (au dos vert):
  - 4 cartes champ de Départ ⌂ (9 cases)
  - 8 champs ┳ avec chacun 3 cases
  - 8 champs ┳ avec chacun 4 cases
  - 8 champs ┳ avec chacun 5 cases
  - 8 champs ┳ avec chacun 6 cases
- **70 cartes d'Action** (au dos marron):
  - 6 champs communs ┳ (2 avec chacun 3/4/5 cases)
  - 14 étals de Marché ♖ (orange)
  - 14 Clients Réguliers ♟ (bleus)
  - 14 Clients Occasionnels ♜ (rouges)
  - 22 Assistants ♚ (beiges)





Note:
L'expression "Cash" vient du Sanscrit "karsha" (petite pièce avec un poids spécifique) et le mot Tamil "kasu" (petite pièce de monnaie). Les pièces Cash ont été utilisées pendant presque 3000 ans et ont ensuite été remplacées par le Yuan à la fin du 19ème siècle.

INTRO

Version d'introduction pour votre première partie:
Nous vous présentons une "version d'introduction" pour votre première partie. Cette version comprend deux petits changements que vous trouverez dans les cadres rouges. Ces changements permettent un démarrage facile du jeu mais n'ont pas d'influence sur son déroulement.

JOUEURS

Règles spéciales selon le nombre de joueurs:
Les règles du jeu sont toujours les mêmes quelque soit le nombre de joueurs, à l'exception:
- d'une partie à 2; il y a une différence dans la phase de Cartes *(voir page 4).*
- d'une partie à 4; 2 joueurs effectuent leurs actions respectives simultanément *(voir page 4).*
- Des règles supplémentaires pour une partie solitaire sont expliquées dans une section séparée à la page 9.

DÉTAILS

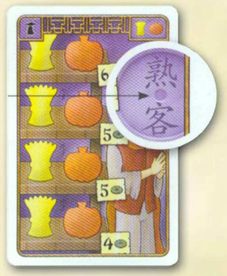
Les astuces dans les cadres bleus ne sont pas nécessaires quand vous lisez les règles pour la première fois. Il s'agit de cas particuliers et donnent des réponses à des questions de règles spécifiques.

Préparation du jeu

Séparez l'argent, les légumes, les marqueurs de Satisfaction et les cartes d'Emprunt et mettez-les sur la table.
Elles serviront de **Réserve.** Il devrait y avoir suffisamment de matériel.
Si par un extrême hasard il n'y en avait pas assez, les joueurs peuvent improviser avec des jetons supplémentaires

INTRO

Règles spéciales pour la Version d'introduction:
Mélangez les 4 cartes Clients Réguliers marquées d'un point bleu dans la case du marqueur de Satisfaction. Distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur. Les joueurs regardent leur carte et peuvent la garder en main jusqu'au moment où ils décident de la jouer durant la phase de Cartes. Dans une partie à 2 ou 3, tous les Clients Réguliers restants sont remis dans la pile de cartes d'Action.



Mélangez les cartes d'Action et empilez-les face cachée.

Chaque joueur reçoit le matériel suivant posé comme montré sur l'illustration:
- 1 plateau de jeu en forme de T
- 10 pièces de Cash
- 1 champ de Départ
- 1 marqueur de Score (placez-le sur **la case 1** du Chemin de la Prospérité)
- 1 carte "Entrepôt / Charrette" (avec le 1 face visible)
- 1 carte "Résumé du tour"
- Légumes à mettre dans le Magasin: 3 Blés, 2 Potirons, 2 Navets, 2 Choux, 1 Haricot et 1 Poireau.
  (Les deux cases de couleur claire dans le Magasin restent vides. En règle générale: les étiquettes de prix foncées montrent le prix d'achat du légume; les étiquettes de prix claires montrent le prix qu'un joueur peut obtenir en vendant le légume au Magasin)
- 8 Champs Privés (au dos vert foncé): 2 sets, chacun de 4 cartes avec 3, 4, 5 et 6 cases. Mélangez chaque set de 4 cartes et mettez-les ensuite l'un sur l'autre, face cachée et du côté gauche du champ de Départ. Ils constituent la pile des Champs.



Choisissez le joueur qui commence la partie, il prend le grand jeton Premier joueur. *(Le jeton Premier joueur plus petit n'est pas utilisé au début de la partie).*

Le Premier joueur commence et ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur achète 1 légume de son propre magasin et le plante dans son Champ de Départ *(Prix: voir les étiquettes de prix foncées entre les légumes du Magasin).*

"Planter" veut dire "mettre le légume sur une carte Champ". Toutes les autres cases de ce champ seront ensuite remplies de légumes du même type. Les jetons supplémentaires sont pris dans la Réserve.

Il existe deux restrictions:
- Seuls les légumes dont le dessin se trouvent sur le Champ de Départ peuvent être achetés et plantés *(c'est à dire: seulement le Blé, les Potirons ou les Navets)*
- Pas plus de 2 joueurs ne peuvent planter le même type de légumes au début de la partie.

Dans l'exemple, Sophie a choisi le Blé comme premier légume. Il lui reste 7 Cash.

- *Le Crieur de Marché ne peut jamais remplir un étal de Marché entièrement vide, puisque les étals de Marché sont défaussés dès qu'ils sont vidés.*
- *Si le Crieur de Marché choisit de remplir des étals, il doit remplir tous les étals du joueur.*

Exemple pour Option 2: Gérard prend 1 Haricot et 1 Poireau de ses étals de Marché. Il n 'a pas besoin d'échanger des légumes de sa Charrette. Il met les deux légumes sur les cases appropriées de son Magasin et reçoit 3 Cash (même si le prix en Magasin avait été 4).

Market woman / Femme du Marché: [3]
Echangez un de vos étals de Marché contre l'étal de Marché d'un autre joueur et remplissez les deux. *(Les cartes sous les étals de Marché qui sont révélées durant l'échange sont déplacées dans l'aire de jeu appropriée).*

- Un joueur sans étal de Marché ne peut pas utiliser cette carte.
- Un joueur ne peut pas échanger un étal de Marché vide, puisque les étals vides sont immédiatement mis sur la pile de Défausse.
- Durant le dernier tour, certains joueurs pourraient décider de vider leurs étals de Marché afin d'empêcher d'autres joueurs de les utiliser avec le Commerçant ou la Femme du Marché.

Merchant / Marchand: [3]
Pour 1 , vous pouvez acheter 1 de n'importe quel légume que vous devez livrer au moins deux fois à vos clients Réguliers durant ce Tour. *(Par exemple: vous avez 3 clients Réguliers à qui il faut du Blé/Blé, Potiron/Chou et Potiron/Poireau. Vous pouvez acheter* 1 *Blé et 1 Potiron pour 1* Cash *chacun.)* Vous achetez de votre Magasin.

- Le Marchand n'est valable qu'avec les clients Réguliers, pas avec les clients Occasionnels.
- Même si un joueur doit livrer le même légume quatre fois chez ses clients Réguliers, il ne peut acheter au maximum qu'un seul même légume chez le Marchand.
- Les joueurs ne peuvent jamais acheter des légumes qui ne se trouvent pas dans leur Magasin.
- Le Marchand peut-être combiné avec le Marchandeur: le joueur peut acheter deux marchandises identiques pour 1 Cash.
- Le Marchand peut être combiné avec l'Acheteur: le joueur reçoit, pour 0 Cash, jusqu'a 1 légume (que le Marchand pourrait acheter dans le Magasin pour 1 Cash) de la Réserve.

Messenger-boy / Coursier: [3]
Durant cette phase d'Action, vous pouvez livrer deux fois à n'importe lequel ou à chacun de vos clients Réguliers : mettez deux légumes sur les deux cases de légume de chaque client Régulier.

- Les joueurs peuvent décider quel client Régulier ils livrent deux fois. Les joueurs seront payés pour chacune de ces deux livraisons.
- Même après une double livraison, le joueur doit livrer le client Régulier pendant quatre tours. Ainsi un client Régulier peut recevoir cinq livraisons (ou plus).
- Un joueur peut livrer un client Régulier et ensuite utiliser les recettes pour acheter un légume nécessaire pour la deuxième livraison de ce client.
- Les joueurs peuvent également livrer deux fois la ligne supérieure (dernière) d'un client Régulier. Ces deux livraisons doivent avoir lieu au même moment.



Officiel / Officiel: [3]
Dans cette phase d'Action, l'action "Achetez un Paquet-de-deux" est gratuite pour vous.

- Le Paquet-de-deux est déjà gratuit pour les joueurs sans Assistant ou étal de Marché.

Plough-man / Laboureur: [3]
Retournez à la Réserve tous les légumes d'un de vos Champs contenant au moins 2 légumes (vous ne pouvez pas retourner des légumes de votre champ de Départ). Vous pouvez ré-ensemencer ce champ OU Vous pouvez immédiatement récolter les légumes de tous les champs qui contiennent exactement un jeton de légume (mais pas votre champ de Départ).

- Option 1: Le joueur n'est pas compensé en Cash pour les légumes retournés. Le champ est traité comme s'il venait d'être retourné depuis la pile de champ Privé du joueur. Si le champ est un champ Commun (carte d'Action), le joueur ne paie pas à nouveau le prix d'achat de 2 Cash. Le joueur ré-ensemence le champ avec un légume de sa Charrette. *(Le Laboureur peut ré-ensemencer au plus 1 champ).*
- Option 2: Immédiatement après cette Récolte, tous les champs Privés vides doivent être enlevés du jeu et tous les champs Communs vides (cartes d'Action) sont mis sur la pile de Défausse.

Saleswoman / Vendeuse: [3]
Retournez tous vos marqueurs de Satisfaction du côté bleu OU Durant la phase d'Action en cours, vos clients Occasionnels paient un bonus de +2 au total sur le prix de base pour toutes les livraisons (les modificateurs -2/+2 sont remplacés par un seul bonus de +2).

- Le joueur peut activer l'Option 1 pour la phase d'Action en cours sans l'utiliser immédiatement: il peut effectuer d'autres actions avant d'utiliser la Vendeuse.

Exemple pour l'Option 1: Frédéric a 3 clients Réguliers, 2 avec des marqueurs de Satisfaction rouges et 1 avec un marqueur bleu. D'abord il décide de ne pas servir le troisième client et met le marqueur de Satisfaction en rouge. Ensuite il utilise la Vendeuse et met tous les trois marqueurs de Satisfaction en bleu. Il doit toujours servir les deux premiers clients Réguliers.

Shopper / Acheteur: [3]
Achetez 1 légume de la Réserve (pas du Magasin). Les légumes coûtent 2 de moins par rapport au prix du Magasin.

- Le Blé coûte 1 Cash, les Potirons 2, les Navets et les Choux 3, les Haricots et les Poireaux 4.
- L'Acheteur peut être utilisé avec le Marchandeur: vous pouvez acheter 2 légumes identiques de la Réserve pour le prix de un moins 2 Cash.
- L'Acheteur peut-être combiné avec le Marchand: le joueur reçoit, pour 0 Cash, jusqu'à 1 légume (que le Marchand pourrait acheter en Magasin pour 1 Cash) de la Réserve.

Squire / Écuyer: [2]
Durant la phase des Cartes, au lieu de prendre 1 carte de votre main et 1 de la Cour, vous pouvez prendre 1 carte de votre main et jusqu'à 3 de la Cour, puis les jouer toutes. *(Si vous prenez la carte Contremaître, vous pouvez l'échanger immédiatement contre l'Écuyer).*
Partie solitaire: vous pouvez obtenir jusqu'a 4 cartes depuis l'Offre.

- Un joueur qui utilise l'Écuyer doit également jouer 1 carte de sa main.
- L'Écuyer ne peut pas être utilisé durant le même Tour dans lequel il est joué. Exception: si un autre joueur utilise l'Écuyer, un joueur avec le Contremaître peut prendre la carte Écuyer et l'utiliser dans le même tour (s'il n'a pas encore pris deux cartes).
- Le joueur joue toutes les cartes d'Action dans son aire de jeu. Comme avec toutes les cartes d'Action durant la phase de Cartes, elles ne peuvent pas être placées l'une sur l'autre comme un Paquet-de-deux.

Référence des Assistants

Cette section présente la liste des 20 Assistants en détail. Il n'est pas nécessaire de lire cette section pour votre première partie, puisque toutes les Cartes Assistant s'expliquent d'elles-mêmes. Cette section peut-être utilisée pour éclairer certains cas spéciaux et peut servir comme illustration aux différentes relations entre les Assistants.
Le chiffre entre crochets [ ] indique que l'action est utilisée durant la phase 1, 2 ou 3 d'un Tour.
(Comme la carte explique quand il faut utiliser l'Assistant, ces chiffres ne figurent pas sur les cartes mais uniquement dans cette section.)
Certains Assistants font référence à "d'autres joueurs". Ces cartes d'Assistant sont marquées d'une lanterne chinoise ●. Grâce à ce symbole les joueurs peuvent *facilement reconnaître quelles actions leur permettent d'affecter d'autres joueurs directement.*

Book-keeper / Comptable: [2, 3]
Décidez si chaque espace légumes dans votre Magasin doit contenir le légume indiqué ou pas (ajoutez ou enlevez les légumes en fonction de votre choix). En plus, choisissez un type de légume. Pour chacun de vos Champs 🍸 🏠 sur lesquels ce légume a été planté, vous recevez 1 Cash.

- Comme dans la Phase d'Action, le Comptable peut-être utilisé durant la phase de Cartes, s'il faut qu'il finance un nouveau Champ.

Con man / Arnaqueur: [3 ●]
Echangez cet Assistant ♣ pour un Assistant d'un autre joueur qui a déjà fini sa phase d'Action pour ce tour. *(L'Arnaqueur revient à ce joueur)*
Partie solitaire: échangez cet Assistant ♣ contre un Assistant de l'Offre.

- **Note:** Un joueur ne peut pas utiliser l'Arnaqueur pour prendre un Assistant qui se trouve sous une autre carte. *Dans cet exemple, le Commerçant ne peut pas être pris par l'Arnaqueur.*
- L'Arnaqueur ne peut pas être utilisé par le Premier joueur.
- Comme l'Arnaqueur est échangé contre la carte d'un autre joueur, il reste dans la partie jusqu'a ce qu'un joueur le défausse sans l'utiliser.



Deliveryman / Livreur: [3 ●]
Livrez à un client Régulier 🍸 d'un autre joueur et prenez la recette pour vous-même. Si vous effectuez la dernière livraison pour ce client, vous devez payer à son propriétaire 2 Cash provenant de la recette.

- Le "propriétaire" du client Régulier doit toujours lui livrer durant ce tour, s'il ne l'a pas encore fait et s'il possède toujours la carte client Régulier.

Foreman / Contremaître: [1, 2, 3 ●]
Prenez un Assistant ♣ immédiatement après qu'il ait été placé sur la Défausse (par vous ou par un autre joueur).

- Que l'Assistant soit utilisé ou défaussé n'est pas important.
- Si le Contremaître se trouve sous un autre Assistant, il peut immédiatement être utilisé quand l'autre Assistant est joué.

Exemple: La Domestique, qui se trouve sur le Contremaître, est activée et défaussée. Cette action libère le Contremaître, qui reprend immédiatement la Domestique. Ensuite, comme il a été utilisé, le Contremaître est déplacé sur la pile de Défausse.

- Dans une partie à 4, le Contremaître peut prendre l'Assistant de Récolte (durant la phase de Récolte) ou l'Écuyer, le Crieur de Marché ou le Comptable (durant la phase de Cartes) de n'importe quel autre joueur car il n'y a pas de partenaire durant ces phases.
- Le Contremaître et l'Écuyer peuvent être combinés: un joueur peut utiliser l'Écuyer pour sélectionner le Contremaître, utiliser immédiatement le Contremaître et reprendre l'Écuyer.
- Si un autre joueur utilise l'Écuyer, un joueur avec le Contremaître peut reprendre la carte Écuyer et l'utiliser dans le même tour (s'il n'a pas encore pris deux cartes).
- Si un joueur échange le Contremaître contre l'Assistant de Récolte durant la phase de Récolte, il peut immédiatement utiliser cet Assistant de Récolte. D'habitude, les joueurs récoltent au même moment. Si un joueur dispose de l'Assistant de Récolte, le joueur avec le Contremaître peut exiger que la Récolte soit jouée selon l'ordre des joueurs: d'abord le Premier joueur, ensuite les autres joueurs dans l'ordre des aiguilles d'une montre.
- Un joueur qui dispose du Contremaître et de l'Assistant de Récolte peut joueur l'Assistant de Récolte deux fois, une fois après l'autre, pour récolter 3 légumes d'un champ avec au moins 5 jetons de légumes ou pour ajouter 2 légumes supplémentaires à un champ.

Haggler / Marchandeur: [3]
Une seule fois, vous pouvez achetez 2 légumes du même type dans votre Magasin pour le prix d'un. (Combiné avec l'Acheteur vous prélevez, pour 2 Cash de moins, les 2 légumes de la Réserve plutôt que de votre Magasin.)

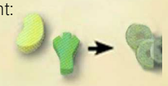
- Le Marchandeur ne peut-être utilisé que lorsque les deux légumes nécessaires se trouvent dans le Magasin du joueur.
- En combinaison avec le Marchand, le prix pour deux légumes identiques est de 1 Cash.

Harvest helper / Assistant de Récolte: [1]
Vous pouvez récolter 2 légumes de chacun de vos champs 🍸 contenant 4 légumes ou plus (pas de votre champ de Départ 🏠!) OU [3] Les Champs que vous ensemencez durant cette phase d'Action reçoivent 1 jeton de légume supplémentaire.

- Option 1: Les légumes d'un champ sont comptés avant la récolte. Les champs doivent disposer d'au moins 4 jetons de légume: il ne suffit pas de disposer de 4 cases. Un joueur qui choisit cette option peut décider pour chaque champ s'il veut l'utiliser ou pas.
- Si un joueur échange le Contremaître contre un Assistant de Récolte durant la phase de Récolte, il peut immédiatement utiliser l'Assistant de Récolte. D'habitude les joueurs récoltent en même temps. Si un joueur dispose de l'Assistant de Récolte, le joueur avec le Contremaître peut exiger que la Récolte soit jouée selon l'ordre des joueurs: d'abord le Premier joueur, ensuite les autres joueurs dans l'ordre des aiguilles d'une montre.
- Un joueur qui dispose du Contremaître et de l'Assistant de Récolte peut jouer l'Assistant de Récolte deux fois, une fois après l'autre, pour récolter 3 légumes d'un champ avec au moins 5 jetons de légume ou pour ajouter 2 légumes supplémentaires à un champ.

Maid / Domestique: [3]
Dans cette phase d'Action, vous pouvez échanger les légumes 1 pour 1 à tous vos étals de Marché 🏛 ou vous pourriez normalement échanger 2 légumes contre 1.

- La Domestique peut être combiné avec le Commerçant: un joueur peut échanger un légume 1 pour 1 à l'étal de Marché d'un autre joueur.
- Un joueur peut activer sa carte durant la phase d'Action en cours sans l'utiliser immédiatement: il peut effectuer d'autres actions avant d'utiliser la Domestique.



Exemple: Jean active la Domestique et la met sur la pile de Défausse. Cette action réduit le prix d'un Paquet-de-deux qu'il achète ensuite. Ce n'est qu'à ce moment qu'il échange 1 légume dans un étal 2:1.

Market crier / Crieur de Marché: [3]
Remplissez tous vos étals de Marché 🏛 de légumes OU Vendez de 1 à 3 légumes de vos étals de Marché 🏛 à votre Magasin (au prix Magasin). Vous pouvez gagner un maximum de 3 Cash.

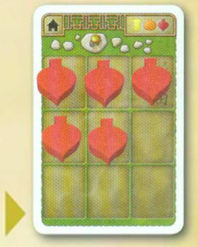
Déroulement du jeu

Une partie se joue en **9 Tours.** Chaque Tour est constitué de **3 Phases:**

1. **Phase de Récolte** (les joueurs reçoivent 1 nouveau champ et récoltent des légumes de leurs champs)
2. **Phase de Cartes** (les joueurs jouent chacun 2 cartes d'Action, ensuite ils choisissent un nouveau Premier joueur)
3. **Phase d'Action** (les joueurs achètent et vendent des légumes et progressent ensuite sur le Chemin de la Prospérité).

Durant la phase de Cartes, les joueurs reçoivent de nouvelles cartes. Ils les utilisent durant la phase d'Action pour transformer les légumes récoltés en argent. Les joueurs peuvent faire un emprunt à n'importe quel moment de la partie. A n'importe quel moment de la partie, les joueurs peuvent voir les tours restants en comptant les légumes qui restent sur leur champ de Départ.

Dans cet exemple, il reste 5 tours complets à jouer.



Phase 1: Phase de Récolte

Tous les joueurs peuvent jouer la phase de Récolte simultanément.

- **Chaque joueur retourne le champ du sommet de sa pile de champs** et le met à droite de ses autres champs. Lors du dernier tour, il n'y aura plus de champ à retourner.
- **Chaque joueur récolte exactement 1 légume de chacun de ses champs.** Il met le(s) légume(s) récolté(s) et tous les légumes qui sont restés dans son Entrepôt des tours précédents sur (ou à côté) de sa Charrette. *(Contrairement à l'Entrepôt, Il n'y a pas de limite sur le nombre de légumes que peut contenir une Charrette).*
- **Une fois que le dernier légume a été enlevé d'un champ Privé, celui-ci est enlevé de la partie.** Au contraire, les champs Communs entièrement récoltés de la pile de cartes d'Action sont placés sur la pile de défausse de cartes d'Action (la "Pile de Défausse"). (Vous pouvez facilement reconnaître les champs Communs de la pile de cartes d'Action par le symbole du Prix en haut à gauche). Les Champs qui n'ont pas encore été ensemencés ne sont pas défaussés.



Phase 2: Phase de Cartes

- Au début de la phase de Cartes (et uniquement à ce moment là), vous créez une nouvelle pile de Pioche en mélangeant la pile de Défausse avec la pile de Pioche restante.
- Distribuez **4 Cartes d'Action** à chaque joueur.
- Ensuite, durant le **tour de Distribution,** chaque joueur jouera **2 cartes d'Action** face visible dans son aire de jeu.

Si vous lisez ces règles pour la première fois, vous pouvez passer la section sur le tour de Distribution. Savoir exactement comment les joueurs obtiennent leurs 2 cartes d'Action n'est pas important pour la compréhension du déroulement du jeu.



Les cartes sont mises à l'endroit approprié de la zone de jeu de chaque joueur. Ici, chaque type de carte dispose de sa propre position: les étals de Marché 🏛 et les Assistants ♣ à gauche, les clients Réguliers 🍸 et Occasionnels 🧍 à droite et les Champs 🍸 🏠 au-dessus.

DÉTAILS

Note: *une fois qu'une carte a été jouée (c'est à dire placée dans l'aire de jeu d'un joueur), elle ne peut pas être défaussée avant d'être utilisée.*
SEULES les cartes Assistant peuvent être défaussées à n'importe quel moment sans être utilisées.

Tour de Distribution

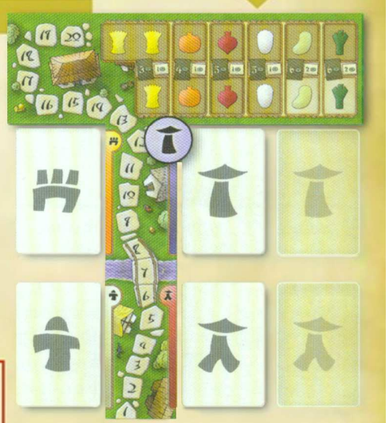
Durant le tour de Distribution, chaque joueur joue **exactement 1 carte** de sa main et **exactement 1 carte** de la "Cour" commune:

- Le joueur avec le grand jeton de Premier joueur met une carte de sa main face visible au milieu de la table, en ouvrant ainsi la "Cour".

  Le tour se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur doit choisir entre les deux options suivantes. Passer son tour n'est jamais permis.

- Le joueur met 1 carte de sa main dans la Cour **OU**
- Le joueur prend exactement 1 carte de la Cour **ET** exactement 1 carte de sa main. Il joue les deux cartes en les mettant face visible dans l'endroit approprié de sa propre aire de jeu. Toutes les cartes restantes dans sa main sont mises face visible dans la Cour et le joueur ne participe plus à ce tour de Distribution.

Note: Le dernier joueur à choisir dans ce tour ne peut plus placer de cartes dans la Cour, il doit immédiatement faire un choix parmi les cartes disponibles.



INTRO

Règles spéciales pour la Version d'introduction

En jouant les deux cartes, un joueur peut jouer le Client Régulier qui lui a été distribué au début du jeu **au lieu de jouer une carte de sa main**. Il peut garder en main son Client Régulier aussi longtemps qu'il le veut. *(En plus de ce Client Régulier, le joueur choisit également une carte de la Cour. Il ne peut pas jouer une carte de sa main. Une fois que ce joueur a joué, il doit mettre toutes les cartes restantes de sa main dans la Cour).*

2 JOUEURS

Règles spéciales pour 2 joueurs:
Durant le tour de Distribution, au début de son tour, un joueur peut choisir de retourner la première carte d'Action de la pile de Pioche et de la mettre dans la Cour. *(Ceci est également permis quand il reste seulement un joueur et qu'il doit immédiatement faire son choix parmi les cartes disponibles. Cette règle spéciale procure aux joueurs un choix de cartes plus vaste. La règle permet également au Premier joueur de faire une sélection immédiate, même avant le tour de son adversaire.)*



Important:

- Chaque fois que vous jouez un Client Régulier, vous devez mettre un marqueur de Satisfaction (avec la face bleue visible) sur l'endroit marqué du côté droit de la carte.
- Chaque fois qu'un étal de Marché est joué, vous devez immédiatement le remplir avec les légumes qui y sont indiqués.
- Chaque fois qu'un joueur joue une carte d'Action "Champ", il doit immédiatement payer 2 Cash. Pour effectuer ce paiement, le joueur a le droit (même en dehors de son tour) de vendre des légumes à son Magasin, d'utiliser des Assistants ou de faire un emprunt. *(Les champs Privés sont gratuits, mais il y a un coût pour les Champs communs).*



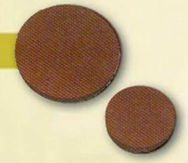
DÉTAILS

Remarques et cas particuliers:

- *Les joueurs ne peuvent jamais décider de jouer 2 cartes de la Cour ou 2 cartes de leur main: Ils doivent toujours jouer 1 carte de la Cour et 1 carte de leur main.*
- *Si le joueur actif ne dispose que d'une seule carte dans sa main, il doit la jouer immédiatement et choisir 1 carte de la Cour. La dernière carte d'un joueur ne peut jamais être mise dans la Cour, elle doit être jouée de sa main.*
- *Il n'y a aucune limite au nombre de cartes qui peuvent être placées sur les rangs d'une zone de jeu d'un joueur.*

A la fin du tour de Distribution, les cartes restantes de la Cour forment une nouvelle pile de Défausse à face visible. Mélangez-les avec la pile de Pioche au début de la phase de Cartes suivante.

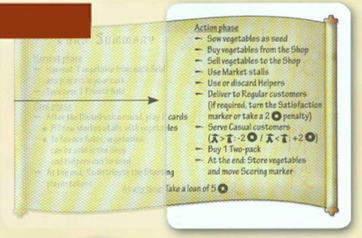
Fin de la Phase de Carte



Choisir un nouveau Premier joueur

Le dernier joueur qui joue deux cartes d'Action durant la phase de Cartes reçoit le grand jeton de Premier joueur et devient le Premier joueur. L'avant-dernier joueur qui joue deux cartes d'Action reçoit le petit jeton de Premier joueur et devient le Deuxième joueur.

Phase 3: Phase d'Action



Les joueurs peuvent effectuer des actions dans n'importe quel ordre durant leur tour.

La carte de Résumé du Tour donne un résumé de toutes les actions.

Un joueur peut entreprendre n'importe quelle action aussi souvent qu'il veut, à l'exception de l'Action H, "Acheter un Paquet-de-deux".

Un joueur qui joue une action plusieurs fois n'est pas obligé de les jouer l'une après l'autre: il peut également jouer d'autres actions entre les deux.

A la fin de leur tour, les joueurs doivent stocker leurs légumes et éventuellement déplacer leur marqueur de Score.

Le Premier joueur commence, c'est ensuite au tour du joueur ayant le petit jeton Premier Joueur. Dans une partie à trois, le joueur qui n'a pas de jeton de Premier Joueur joue en troisième.



4 JOUEURS

Règles spéciales pour une partie à quatre

Durant chaque tour, le Premier joueur choisit l'un des deux joueurs qui n'est pas Premier ou second joueur comme partenaire pour la phase d'Action. L'autre joueur qui n'est pas Premier ou second joueur jouera avec le Deuxième joueur. Le Premier et le Deuxième joueur démarrent leur phase d'Action en même temps. Une fois qu'ils ont terminé, c'est le tour de leurs partenaires.

Note: chaque fois qu'un joueur effectue une action qui se réfère explicitement "aux autres joueurs", seul son partenaire est affecté. Les cartes qui permettent ce type d'action peuvent être reconnues par le symbole d'une lanterne chinoise.

Exemple: Alfred a le grand et Ben le petit jeton Premier joueur. Alfred doit choisir qui, de Cindy ou Doris, sera sa partenaire pour le Tour. Il choisit Doris, alors Cindy sera la partenaire de Ben. Maintenant, Alfred et Ben jouent leur Tour simultanément. Ils ne peuvent interagir l'un sur l'autre car les cartes interactives ne peuvent être jouées que contre son partenaire. Lorsque Alfred et Ben ont terminé leurs actions, Doris et Cindy peuvent commencer les leurs.



Partie en solitaire



Une partie en Solitaire dure environ 1 heure.
Le déroulement est exactement le même que celui d'une partie pour 2 jusqu'à 4 joueurs, à l'exception des ajouts suivants:

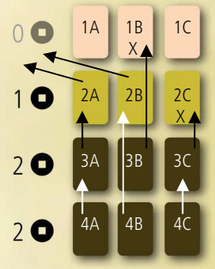
Préparation:

- Mélangez les cartes d'Action. Pour un adversaire imaginaire, retournez les cartes jusqu'à ce qu'il y ait exactement 2 étals de Marché, 2 clients Réguliers, 2 clients Occasionnels. Remplissez les étals de Marché avec les légumes nécessaires.
  Ces cartes procurent à la Market woman/Femme du Marché, au Trader/Commerçant, au Deliveryman/Livreur et au Tout/Revendeur une opportunité d'interaction. Toutes les cartes supplémentaires qui sont retournées sont mises dans la pile de Défausse.
- **Avant** que le joueur Solitaire n'ensemence son champ de Départ, 12 cartes d'Action doivent être retournées et mises dans une grille (appellée l'Offre) de 4 lignes et 3 colonnes. Les cartes seront achetées de cette grille durant la phase de Cartes SEULEMENT.

Phase de Cartes (le joueur ne pige pas 4 cartes comme dans la version 2-4 joueurs, mais doit les acheter)**:**

- Le joueur peut acheter jusqu'à 2 cartes de la grille (il peut en acheter zéro, une ou deux).
- Les cartes sur la ligne supérieure sont gratuites, les cartes de la deuxième ligne coûtent 1 Cash chacune, les cartes de la troisième et quatrième (inférieure) ligne coûtent 2 Cash chacune.
- Après avoir fait son choix, le joueur met les cartes restantes de la **deuxième** ligne dans la pile de Défausse. Les cartes de la ligne supérieure restent en place. Les cartes restantes sont remontées, en remplissant les cases vides depuis le bas et ensuite depuis la pile de Pioche pour compléter la grille 4x3.
- La pile de Défausse n'est mélangée à la pile de Pioche **qu'une seule fois** durant la partie: quand le premier champ vide est défaussé durant le tour de Récolte. (Que ce soit un champ Privé ou Commun n'est pas important).

Votre but:
Les "Bons" joueurs atteignent le niveau 17, les "Très bons" joueurs arrivent au niveau 18 et les "Maîtres" arrivent au niveau 19 sur le Chemin de la Prospérité.



Exemple pour le replacement des cartes une fois le choix effectué:
Les cartes 1B et 2C sont achetées. Les cartes restantes de la ligne 2 (2A et 2B) sont défaussées. Les cartes restantes de la ligne 1 (1A et 1C) ne bougent pas. Les cartes de la ligne 3 et 4 "remontent" d'un rang. Comme la case 1B est vide, la carte 3B "continuera" son ascension jusqu'à cette case de même que la carte 4B continuera jusqu'à la case 2B. Les espaces vides des cartes 3B, 4A, 4B et 4C seront alors comblés par des cartes provenant de la Pioche.

Annexe 1: Résumé des Cartes

	Étals de Marché													
ÉTALS DE MARCHÉ	Blé		1	1	1			1			1			
	Potirons	1				1		1		1			1	1	
	Navets	1	1	1			1				1			1	1
	Choux	1			1		2	1				1	1		1
	Haricots		1						1	2	2	1	1	1	2
	Poireaux			1	1	1	2	2	2	2	2				

	Clients Réguliers													
CLIENTS RÉGULIERS	Blé	x	xx		x				x						
	Potirons	x		x			x	x				x			
	Navets			x		xx				x	x				
	Choux				x		x			x			x	x	
	Haricots							x			x		x		x
	Poireaux								x			x		x	x
	Paiements	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 = Carte initiale dans la Version d'introduction														

	Clients Occasionnels														
CLIENTS OCCASIONNELS	Blé	x	xx	x		x	x		x			x			
	Potirons	x			xx			x	x	x	x		x		
	Navets	x		xx			x	x			x			x	
	Choux					xx		x		x		x		x	x
	Haricots		x		x		x			x			x		x
	Poireaux								x		x	x	x	x	x
	Paiements	7	8	8	9	9	9	9	9	10	10	10	11	11	12



Fin de la Partie

La Partie prend fin après 9 Tours - c'est à dire, à la fin du Tour où les joueurs terminent la récolte de leur champ de Départ.
Les joueurs qui ont fait un Emprunt doivent maintenant reculer leur marqueur de Score d'une case sur le Chemin de la Prospérité pour chaque carte d'Emprunt en leur possession.

Le gagnant est celui dont le marqueur de Score a progressé le plus loin sur le chemin de la Prospérité.

Égalité: Si deux joueurs ou plus se trouvent à la même position, le gagnant est celui qui a le plus de Cash.

Deuxième égalité: Si les joueurs sur la même position disposent en plus du même montant de Cash, le nombre de légumes restant dans leurs champs et Entrepôts décidera: le joueur avec le plus de légumes gagne la partie.

Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



DÉTAILS

Notes et cas particuliers de fin de partie:

- *Si un joueur, qui a terminé son dernier Tour, reçoit assez de Cash pour arriver à l'étape suivante sur le Chemin de la Prospérité, il n'a pas le droit de le faire. (Cela peut arriver, par exemple, si un autre joueur utilise un Commerçant qui donne du Cash au joueur).*
- *Il n'y a pas de pénalité pour les clients Réguliers et Occasionnels encore en notre possession à la fin de la partie.*
- *Le nombre de légumes dans le Magasin ne compte pas non plus.*

Foire aux Questions

Que se passe t-il quand la pile de cartes d'Action est complètement épuisée durant la phase de Cartes?
Les cartes restantes sont distribuées aux joueurs de façon à ce que chaque joueur reçoive le même nombre de cartes.

Que se passe t-il quand la pile de cartes d'Action est complètement épuisée durant la phase d'Action?
La pile de Défausse est tout de suite mélangée et devient la nouvelle pile de Pioche.

Est-ce que je peux jouer les deux cartes que j'ai reçues durant la phase de Cartes l'une sur l'autre, comme pour un Paquet-de-deux?
Non, les deux cartes reçues durant la phase de Cartes doivent être jouées séparément.

Est-ce que je peux échanger des légumes à l'étal de Marché durant la phase de Cartes afin que je puisse vendre un légume plus cher pour gagner de l'argent pour payer un nouveau champ?
Non, les actions sur les étals de Marché ne sont admises que durant la phase d'Action.

Astuces

Parfois il est difficile de voir quels clients Réguliers ont été livrés durant la phase d'Action en cours. Au début de la phase d'Action, mettez les marqueurs de Satisfaction sur la ligne de la carte où la livraison doit avoir lieu. Remettez le marqueur de Satisfaction en haut à droite de la carte dès que le client Régulier a reçu sa livraison (ou que la pénalité a été payée).

Pour accélérer le jeu, nous recommandons que le joueur Actif annonce combien d'argent il devrait recevoir et qu'un autre joueur s'occupe de lui donner ce montant.

Pour être sûr que vous n'oubliez pas le modificateur +2/-2 pour les clients Occasionnels, utilisez le côté verso d'une carte d'Emprunt non utilisée. Retournez la carte de façon à ce qu'elle indique le bon modificateur à droite, et mettez-la de travers sous un client Occasionnel. Si le nombre de clients Réguliers ou Occasionnels change, retournez ou faites pivoter la carte.





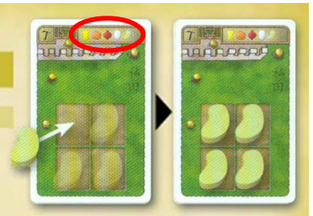
Le marqueur de Satisfaction montre que le client Régulier n'a pas encore été livré.



Les actions individuelles

A- Semer des Légumes comme des Graines

Le joueur prend 1 légume de sa Charrette et le dépose sur un champ vide.
Toutes les autres cases de ce champ sont alors remplies par des légumes du même type qui ont été prélevés de la Réserve. Les dessins sur le bord supérieur droit de chaque champ montre quels légumes peuvent y être plantés. Plus il y a de cases sur un champ, moins de types de légumes peuvent y être plantés.



Un champ de Haricots est ensemencé. 4 Haricots sont placés sur le champ de Haricots, qui sera récolté durant chaque Tour jusqu'à ce qu'il soit vide.

B- Acheter des Légumes dans le Magasin

Le joueur achète 1 légume de son propre Magasin et le met dans sa Charrette.
Un joueur peut seulement acheter des légumes qui sont disponibles dans son Magasin (car c'est ce légume qui sera acheté et placé dans sa Charette). Le prix d'achat est affiché dans le Magasin, sur les étiquettes de prix foncées à côté du légume.

C - Vendre des Légumes au Magasin

Le joueur prend 1 légume de sa Charrette et le vend à son propre Magasin.
Chaque emplacement dans le Magasin est réservé pour une variété de légume spécifique. Un joueur ne peut vendre des légumes que s'il dispose de l'espace vide approprié dans son Magasin (car l'espace vide sera comblé par le légume vendu). Le prix de vente est affiché dans le Magasin: utilisez l'étiquette de prix claire. *(Les joueurs reçoivent 1 Cash pour vendre du Blé, des Potirons, des Navets et des Choux, et 2 Cash pour vendre des Haricots et des Poireaux).*



Le Blé coûte 3 Cash, les Potirons coûtent 4 Cash, les Navets et les Choux coûtent 5 Cash chacun. Les Haricots et Poireaux coûtent 6 Cash chacun.

Note: Cette action peut avoir lieu à n'importe quel moment de la partie, y compris lors des phases de Cartes ou l'Action H (Achetez un Paquet-de-deux), afin de pouvoir financer l'achat d'un nouveau Champ.

D- Echanger des Légumes dans un Étal de Marché

Le joueur échange 1 ou 2 légumes de son choix depuis sa Charrette pour 1 légume d'un étal de Marché.
Le nombre de bols dans l'étal de Marché indique combien de légumes doivent être échangés pour le légume qui y est proposé. Ceux-ci sont retournés dans la Réserve. Le joueur déplace ensuite le légume de l'étal de Marché dans sa Charrette. Si un étal de Marché reste vide après un échange, il est immédiatement mis sur la pile de Défausse.

DÉTAILS

Notes et cas particuliers:

- *Quand un joueur joue ou découvre (voir Action H) un étal de Marché, il faut immédiatement le remplir (depuis la Réserve) avec les légumes qui figurent sur la carte. Remplissez l'étal de Marché tout de suite, même si un autre joueur l'a révélé.*
- *Les joueurs peuvent échanger des légumes pour le même type de légume (ex.: du Blé pour du Blé).*
- *Un légume qui a été obtenu depuis un étal de Marché peut immédiatement être échangé contre un autre.*
- Une fois qu'un étal de Marché a été joué, il ne peut pas être défaussé avant d'être complètement vide.



Dans cet étal de Marché, un joueur peut échanger n'importe quel légume pour 1 Potiron ou 1 Chou, ou 2 légumes au choix pour 1 Poireau.

E- Jouer ou défausser un Assistant

Un joueur peut se servir des capacités d'un Assistant ou défausser l'Assistant sans l'utiliser.
La plupart des Assistants sont joués durant la phase d'Action, mais il est possible de jouer certains assistants durant d'autres phases du jeu: la phase est indiquée dans le texte sur les cartes. (Voir la feuille de Référence des Assistants à la page 10, 11 et 12).
Dès qu'un Assistant est utilisé, vous devez le placer sur la pile de Défausse. Les cartes d'Assistant sont les seules que vous pouvez défausser à n'importe quel moment sans les avoir utilisées.





DÉTAILS

Notes et cas particuliers:

- *Il y a 20 Assistants différents. Chaque Assistant n'existe qu'en un seul exemplaire, à l'exception du Trader/Commerçant, que l'on retrouve sur trois cartes.*
- *Certains Assistants (marqués par une lanterne chinoise) se réfèrent à "d'autres joueurs". Ceux-ci permettent aux joueurs d'affecter les aires de jeu d'autres joueurs.*
- *Si un joueur enlève la carte supérieure du Paquet-de-deux d'un autre joueur, la carte inférieure doit immédiatement être posée à l'endroit approprié. (Aucun joueur ne peut empêcher que la carte inférieure ne soit découverte.)*
  Souvenez-vous: dans une partie à 4 joueurs, toutes les Actions qui se réfèrent à "un autre joueur" ne se réfèrent qu'au partenaire du joueur actif pour cette phase d'Action.
- *Certaines cartes d'Assistant présentent le choix entre deux Actions ("OU").*
  *Un joueur ne peut utiliser qu'**une** des deux options quand il utilise cet Assistant.*
- *Il n'y a pas d'Assistants qui peuvent affecter le champ de Départ, la Charrette ou l'Entrepôt d'un autre joueur. Les légumes dans ces endroits sont toujours à l'abri des actions des autres joueurs.*

F- Livraison pour un Client Régulier

Vous pouvez livrer des légumes à vos clients Réguliers dans n'importe quel ordre.

Chaque carte de client Régulier contient huit cases vides; les deux légumes affichés seront livrés à cet endroit pendant quatre Tours. Les clients Réguliers souhaitent recevoir ces deux légumes exactement une fois durant chaque Tour, en commençant par le Tour durant lequel la carte a été jouée. Quand un joueur joue un client Régulier, il met un marqueur de Satisfaction avec la face bleue visible sur la case du marqueur en haut à droite de la carte. Si un joueur ne peut ou ne veut pas livrer un client Régulier dans un Tour donné, il met le marqueur de Satisfaction côté rouge. Si le joueur ne souhaite pas ou ne peut pas livrer un client Régulier quand le côté rouge est déjà affiché, il doit payer une pénalité de 2 Cash à la Réserve.



Si ce joueur rate encore ***une*** *Livraison, il doit payer une pénalité de 2 Cash. Pour la dernière livraison, ce joueur est payé 7 Cash.*

DÉTAILS

Notes et cas particuliers:

- *Remplissez la carte Client Régulier* ***de bas en haut.*** *Les flèches entre les prix vous le rappelleront.*
- *Quand un joueur effectue une livraison à un client Régulier, il reçoit immédiatement le paiement pour cette livraison.*
- *Les joueurs ne peuvent pas remplir partiellement un rang (c'est à dire fournir seulement 1 légume).*
- *La première livraison d'un client Régulier doit se faire* ***durant le tour dans lequel il est joué.***
- *Si le client Régulier d'un joueur est révélé durant l'action d'un autre joueur (voir Action H), le joueur doit le livrer ce tour-ci uniquement s'il n'a pas encore joué son tour.*
- *Les joueurs doivent faire au mieux pour rassembler l'argent pour payer la pénalité de 2 Cash et s'ils ne possèdent pas une telle somme, ils doivent alors vendre des légumes de leur Charrette aux espaces vides de leur Magasin, placer des Assistants ou faire un emprunt.*
- ***Immédiatement*** *après que la* ***quatrième ligne (supérieure)*** *d'un client Régulier soit remplie, la carte doit être vidée et défaussée.*
- *Une fois qu'un client Régulier a été joué, il ne peut pas être défaussé avant que le client Régulier n'ait reçu 4 livraisons.*

Exemple détaillé:
Nina met en face d'elle le client Régulier qui paie 5/6/7/8 Cash pour des Navets et des Choux. Elle met un marqueur de Satisfaction bleu sur la carte. Durant la phase d'Action, elle doit livrer son client Régulier: elle livre 1 Navet et 1 Chou comme prévu et reçoit 5 Cash. Le Tour suivant, elle ne livre pas les deux légumes et elle tourne le marqueur de Satisfaction côté rouge. Le Tour d'après, elle livre à nouveau comme prévu et elle reçoit 6 Cash. Le marqueur de Satisfaction reste rouge (seul l'Assistant Saleswoman/Vendeuse peut transformer un marqueur de Satisfaction de rouge en bleu - voir page 11). Ensuite, Nina rate encore une livraison et doit payer la pénalité de 2 Cash. Dans les deux Tours suivants, elle livre à nouveau, et elle reçoit d'abord 7 et ensuite 8 Cash. Elle défausse alors le client Régulier, y compris les 8 légumes et le marqueur de Satisfaction. Jusqu'au moment où il est défaussé, elle doit, soit livrer ce client Régulier, soit payer la pénalité.



G – Livraison pour un Client Occasionnel

Les joueurs peuvent livrer des légumes à leurs clients Occasionnels dans n'importe quel ordre.

Un joueur prend les 3 légumes indiqués de sa Charrette, les retourne à la Réserve et reçoit le prix d'achat:

- S'il a **autant de clients Réguliers que d'Occasionnels,** il reçoit le montant indiqué.
- S'il a **plus** de clients Occasionnels que de Réguliers, le prix payé est diminué de **2 Cash.**
  Il s 'agit d'une pénalité pour les joueurs qui se rendent la vie trop facile et qui évitent les responsabilités envers leurs clients Réguliers.
- S'il a **moins** de clients Occasionnels que de Réguliers, il reçoit un bonus de **2 Cash.**
  Il s 'agit d'une récompense pour les joueurs qui arrivent à servir leurs clients Occasionnels malgré les engagements envers leurs clients Réguliers.

La carte Client Occasionnel doit être défaussée immédiatement après la livraison.
L'ordre dans lequel les Clients Occasionnels et Réguliers sont servis peut influencer le bonus ou la pénalité.



DÉTAILS

Notes et cas particuliers:

- ***Attention!*** *Les trois légumes doivent tous les trois être livrés durant la même phase d'Action. Il n'est pas possible de les stocker sur le client Occasionnel entre les Tours.*
- *Les clients Occasionnels sont servis l'un après l'autre dans n'importe quel ordre. Un joueur ne peut pas livrer deux clients Occasionnels à la fois.*
- *Contrairement aux clients Réguliers, il n'y a pas de pénalité pour la non-livraison d'un client Occasionnel.*
- *Une fois qu'un client Occasionnel a été joué, il ne peut pas être defaussé avant d'être servi.*

H - Acheter un Paquet-de-deux

Une seule fois durant chaque phase d'Action, chaque joueur a le droit d'acheter un "Paquet-de-deux" cartes d'Action.

Un Paquet-de-deux est composé de deux cartes d'Action de la pile de Pioche. Le coût est le plus grand nombre entre le nombre d'assistants et le nombre d'étals de Marché dont le joueur dispose dans son aire de jeu. Les cartes couvertes par une autre carte d'Action ne comptent pas.

Après avoir effectué le paiement, le joueur pioche 2 cartes d'Action de la pile et les met, face visible, devant lui pour que tous les autres joueurs puissent les voir. Il peut décider de garder 0, 1 ou 2 de ces cartes; il défausse celle(s) qu'il ne garde pas.

Attention! Si le joueur veut garder **les deux** cartes, il **doit** les mettre **l'une sur l'autre.** La carte supérieure est disposée de façon à ce que la ligne supérieure de la carte en-dessous soit visible. Le joueur choisit la carte qu'il veut mettre au-dessus et celle qu'il veut mettre en-dessous. Les Champs sur les cartes d'Action coûtent toujours 2 Cash. Ce coût doit être payé immédiatement, même si le champ est placé en-dessous de l'autre carte du Paquet-de-deux *(Ce coût s'ajoute au coût du Paquet-de-deux).*



Coût: 2 Cash (l'Assistant couvert n'est pas compté).

DÉTAILS

Notes et cas particuliers:

- *Un joueur sans étals de Marché ni Assistants peut bénéficier d'un Paquet-de-deux gratuitement.*
- *Même si le joueur choisit de ne garder aucune carte d'un Paquet-de-deux, il ne peut pas acheter un autre Paquet-de-deux durant le même Tour.*
- *Pour financer un champ qui fait partie d'un Paquet-de-deux, un joueur peut vendre de la marchandise à son Magasin (Voir Action C, page 5), utiliser un Assistant ou prendre un Emprunt.*

Le Paquet-de-deux au fil du jeu

Quand un joueur place la carte supérieure d'un Paquet-de-deux sur la pile de Défausse, il **doit immédiatement** (effectivement, au même moment) déplacer la carte inférieure vers l'endroit approprié. (Remplissez immédiatement de légumes les étals de Marché dévoilés et mettez un marqueur de Satisfaction sur les clients Réguliers dévoilés).

Exemple détaillé: *Claudia achète un Paquet-de-deux. Le Paquet-de-deux contient 1 client Régulier et 1 étal de Marché. Claudia décide de garder les deux cartes. Elle met le client Régulier en-dessous de l'étal de Marché. Quelques Tours plus tard, elle utilise son étal de Marché pour la troisième fois et le défausse. Le client Régulier est alors immédiatement placé avec ses autres clients Réguliers et un marqueur de Satisfaction bleu est mis dessus. Le client doit maintenant être servi durant ce même Tour. Si Claudia n'y arrive pas (voir Action F, page 6), elle doit tourner le marqueur de Satisfaction du côté rouge.*



Fin de la Phase d'Action

Stocker des légumes

A la fin de chaque Tour, les joueurs déplacent les légumes restants de leur Charrette vers leur Entrepôt. Un joueur peut garder un maximum de légumes égal au nombre indiqué sur son Entrepôt. Tous les légumes supplémentaires doivent être, soit vendus à son Magasin, soit défaussés (retournés à la Réserve). Un Entrepôt avec une capacité de seulement 1 légume peut-être agrandi pour le coût de 2 Cash. (Tournez la carte pour montrer la face "agrandie"). A partir de maintenant et jusqu'à la fin de la partie, l'Entrepôt peut contenir jusqu'à 4 légumes.



Déplacer le Marqueur de Score
Les joueurs paient en Cash pour progresser sur le Chemin de la Prospérité.
Durant chaque Tour, la première étape sur le Chemin de la Prospérité coûte 1 Cash. Pour chaque case supplémentaire sur le Chemin, les joueurs doivent payer le montant indiqué sur la case vers laquelle ils se déplacent.

Exemple: Nell se trouve sur la case 15. Pour 1 Cash, elle peut aller à la case 16, pour 35 de plus (17+18 = 35), elle peut aller à la case n°18.



Emprunts

Les joueurs peuvent faire des Emprunts tout au long de la partie et à n'importe quel moment. Un Emprunt procure 5 Cash et 1 carte Emprunt. A la fin de la partie, les marqueurs de Score d'un joueur sont reculés d'une case sur le Chemin de la Prospérité pour chaque Emprunt qu'il possède. Les Emprunts ne peuvent jamais être remboursés.

DÉTAILS

Notes et cas particuliers:
Le nombre d'Emprunts par joueur est illimité. S'il n'y a pas assez de cartes «Emprunt», il faut improviser. Nous conseillons aux joueurs débutants d'être prudents avec les Emprunts: un joueur ne devrait jamais faire plus d'un Emprunt.