



AT THE GATES OF LOYANG



China, 2000 anos atrás: Loyang (Luoyang / 洛阳) cresceu para se tornar a Capital da Dinastia Han e uma das quatro grandes capitais da velha China. A retomada econômica da cidade agora florescente e requer um melhor abastecimento de alimentos básicos. Estes são fornecidos pelos agricultores locais, que planta trigo, abóboras, nabos, repolho, feijão e alho-poró em seus campos.

Após cada colheita, os agricultores reúnem-se às portas de Loyang para vender e comercializar os seus produtos hortícolas. Eles entregam para seus clientes regulares ou vendem lucrativamente os seus produtos hortícolas para compradores passageiros (casuais). Vegetais também podem ser negociados em bancas do mercado ou utilizados para sementes e plantadas em campos.

Se os agricultores precisam de vegetais que não têm em estoque, podem comprá-los na loja. Vinte ajudantes diferentes, cada um com diferentes habilidades individuais, estão disponíveis para ajudá-los.

O fazendeiro mais bem sucedido será aquele que se move mais distante ao longo do caminho da prosperidade dentro do prazo. Cada etapa custa mais e mais dinheiro, que também é necessário para investimentos. Os agricultores têm de encontrar o equilíbrio certo. As moedas têm furos quadrados, de modo que elas podem ser colocadas em cordas. Eles têm o nome chinês "Dinheiro", que é o derivado moderno do termo. (ver nota).

Componentes do jogo

1 manual de Regras

1 folha contendo:

4 tabuleiros de jogo em forma de T (com o caminho da prosperidade e mercado)

12 marcadores de satisfação (azul / vermelho)

24 moedas de \$1 (pequeno)

14 moedas de \$5 (grande)

237 fichas de madeira:

legumes:

48 Trigos (amarelo)

46 abóboras (laranja)

44 Nabos (vermelho)

36 couves (branco)

32 feijões (verde claro)

25 Alhos-poró (verde escuro)

4 marcadores de pontuação (para mostrar o progresso no caminho da prosperidade)

2 fichas de jogador inicial (1 maior, 1 menor)

120 Cartas:

4 cartas "armazém / Carrinho"

4 cartas "Resumo do turno"

6 cartas "empréstimo" (verso: modificadores de Renda para os clientes casuais, ver "Dicas" na página 8)

36 campos Privados (cartas verdes):

4 cartas de campo inicial 🏠 (9 espaços)

8 campos T com 3 espaços cada

8 campos T com 4 espaços cada

8 campos T com 5 espaços cada

8 campos T com 6 espaços cada

70 cartas de ação (cartas marrons):

6 campos comuns T (2 cada um com 3/4/5 espaços)

14 bancas do Mercado 🏪 (laranja)

14 clientes regulares 🧑 (azul)

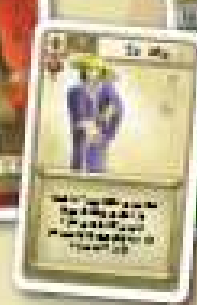
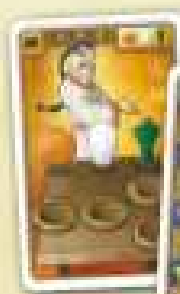
14 clientes casuais 🧑 (vermelho)

22 ajudantes 🧑 (bege)

Nota de rodapé:

A expressão "Cash" é derivada do sânscrito "Karsha" (pequena moeda com um peso particular) e a palavra Tamil "kasu" (pequeno pedaço de dinheiro).

Dinheiro em moedas foram utilizados para quase 3.000 anos, e foram apenas substituídos pelo Yuan no final do século 19.



Versão introdutória para o seu primeiro jogo

Para o primeiro jogo, oferecemos uma versão "introdutória". Ela incorpora duas pequenas alterações, que estão incluídas nas regras em caixas vermelhas. Estas alterações tornam mais fácil para começar a jogar o jogo, mas não tem influência real sobre o seu jogo.

Regras especiais para diferentes números de jogadores:

Estas regras do jogo se aplicam a qualquer número de jogadores, com as seguintes exceções:

Com 2 jogadores, há uma diferença no jogo da fase de cartão (ver página 4).

Com 4 jogadores, dois jogadores vão assumir suas ações simultaneamente (ver página 4).

Regras adicionais para o jogo Solo estão em uma seção separada da página 9.

Dicas em caixas azuis não são necessárias quando você ler as regras. Eles cobrem casos especiais e respostas às perguntas sobre regras.

Instalação do Jogo

Separe o dinheiro, os legumes, os marcadores de satisfação e os cartões de Crédito e coloque-os sobre a mesa, criando um depósito comum. Deve haver um suprimento adequado de todos os componentes. Se acontecer, inesperadamente, do suprimento não ser suficiente, os jogadores devem improvisar tokens adicionais.

Regras especiais para a versão introdutória:

Misturar as 4 cartas de clientes regulares que são marcadas com um ponto azul no espaço para o marcador de Satisfação. Distribua-as com a face voltada para baixo para cada jogador. Todos olham as cartas e podem mantê-las em sua mão até que decidam jogá-las durante uma fase de Cartas. Em um jogo com 2 ou 3 jogadores, todos os clientes regulares restantes são devolvidos ao baralho de cartas de Ação.

Embaralhe as cartas de Ação e coloque-as numa pilha viradas para baixo. **4+4 campos privados**

Cada jogador recebe os seguintes itens, que são definidos como é mostrado na ilustração:

1 tabuleiro de jogo em forma de T

\$ 10 em moedas

1 campo Inicial

1 símbolo de pontuação (colocá-lo no início do caminho da prosperidade)

1 carta "depósito" (Com o lado mostrado voltado para cima)

1 carta "Resumo do turno"

Legumes para estocar a loja:

3 de trigo, 2 abóboras, 2 nabos, 2 couves,

1 feijão e 1 alho-poró.

(Os dois espaços de cor pálida na Loja permanecem vazios. Como regra geral: etiquetas escuras de preços mostram o custo que deve ser pago para comprar o vegetal; etiquetas claras de preço mostram o preço que um jogador pode receber para vendê-lo para a loja.)

8 campos privados (cartas verdes):

2 conjuntos, cada um das 4 cartas com espaços 3, 4, 5 e 6.

Embaralhar cada conjunto de 4 cartas, em seguida, colocar um conjunto em cima do outro, a face para baixo e à esquerda da Casa campo. Esta constitui a pilha de campo.

Escolha um jogador inicial, que leva o símbolo maior jogador inicial.

(O símbolo menor jogador de partida não é utilizado no início do jogo.)

Começando com o jogador inicial e continuando no sentido horário,

cada jogador compra um vegetal a partir de sua própria loja e planta ele em sua área inicial. (Preço: ver as etiquetas de preço escuras entre as verduras na loja).

"Plantar" significa colocar os vegetais em uma carta de Campo. Todos os outros espaços naquele campo são, então, completados com o mesmo tipo de vegetal. Os símbolos adicionais são tomadas a partir do fornecimento.

Existem duas restrições aqui:

- Apenas os vegetais que são mostrados no cartão de campo inicial pode ser comprados e plantados (isto é, somente o trigo, abóbora ou nabo).
- Não mais do que 2 jogadores podem plantar o mesmo tipo de vegetal no início do jogo.



No exemplo, Ralph escolheu iniciar com o trigo. Ele tem \$7 restante.

Jogando o jogo

O jogo é jogado em **9 rodadas**. Cada rodada é composta por **3 fases**:

1. **Fase de colheita** (os jogadores recebem um campo novo e vegetais da colheita de seus campos);
2. **Fase de Cartas** (cada jogador usa 2 cartas de Ação, em seguida, um novo jogador inicial é escolhido)
3. **Fase de ação** (jogadores compram e vendem legumes, então, marcam o progresso no caminho da prosperidade).

Durante a fase de cartas, os jogadores recebem novas cartas. Eles usam estas na fase de Ação para converter os legumes colhidos em dinheiro.

Os jogadores podem tomar empréstimos a qualquer momento durante o jogo.

A qualquer momento durante o jogo, os jogadores podem ver quantas rodadas faltam pela contagem dos vegetais remanescentes em sua área inicial.

Neste exemplo, ainda há 5 rodadas a serem jogadas.



Fase 1: fase de colheita

Todos os jogadores realizam a fase de colheita simultaneamente.

- Cada jogador vira o campo superior da sua pilha de campo e coloca-o à direita de seus outros campos. Na última rodada, não há um campo novo para descobrir.
- Cada jogador colhe exatamente 1 vegetal de cada um de seus campos. Ele coloca o(s) vegetal (is) colhidos e todos os vegetais que foram deixados em seu depósito de voltas anteriores sobre (ou ao lado) o seu carrinho. (Ao contrário do depósito, não há limite de quantos legumes um carrinho pode conter.)
- Uma vez que o último vegetal foi removido a partir de um campo particular, ele é removido do jogo.

Em contraste, campos comuns do baralho de cartas de ação totalmente colhidos são colocados sobre a pilha de descarte de cartas de ação ("A pilha de descarte"). (Campos comuns do baralho de cartas de ação podem ser reconhecidos pelo símbolo de Custo no canto superior esquerdo). Os campos que ainda não foram semeados não são descartados.



Fase 2: fase de cartas

- No início da fase de cartas (e só então), crie uma nova pilha de compras embaralhando a pilha de descarte na pilha de compras restante.
- distribuir a cada jogador uma mão de 4 cartas de ação.
- Em seguida, vem a rodada de Distribuição. Cada jogador irá jogar 2 cartas de ação voltada para cima em sua própria área de jogo.

Nota: Uma carta, uma vez jogada, não pode ser descartada depois de ter sido usada.

APENAS cartas de ajudantes podem ser descartadas em qualquer momento.

Se esta é a primeira vez que você está lendo estas regras, você pode ignorar a seção sobre a rodada de Distribuição. Não é importante para compreender o fluxo do jogo saber exatamente como os jogadores adquirem suas 2 cartas de ação.

As cartas são colocadas no local apropriado da área de jogo do jogador. Cada tipo de carta tem a sua posição: as bancas do mercado e ajudantes são colocados à esquerda, os clientes regulares e casuais à direita, e os campos no topo.

Rodada de Distribuição

Durante a rodada de distribuição, cada jogador joga exatamente 1 carta da sua mão e exatamente 1 carta do "Pátio" comum:

- O jogador com o token maior jogador inicial coloca uma carta de sua mão voltada para cima no centro da mesa, abrindo o "pátio".

Os jogadores então se revezam no sentido horário. Na sua vez, o jogador deve escolher uma das duas opções. Passar a vez nunca é permitido.

- O jogador coloca uma carta de sua mão no pátio, ou
 - O jogador pega exatamente 1 carta do pátio e exatamente 1 carta da sua mão. Ele joga as duas cartas, colocando-as com a face para cima na parte apropriada da sua própria área de jogo
- Todas as cartas restantes da mão são colocadas no pátio, e o jogador não pode mais participar da rodada de Distribuição.

Nota: O último jogador à esquerda a escolher numa partida já não pode colocar todos os cartões no pátio, mas deve imediatamente escolher as cartas disponíveis.

Regras especiais para a versão introdutória

Ao jogar as duas cartas, o jogador pode jogar o cliente regular, que foi dado a ele no início do jogo em vez da carta em sua mão. Não existe nenhuma restrição quanto ao número de rodadas para o qual um jogador pode usar este cliente regular. (Assim como este cliente regular, o jogador também escolhe uma carta do Pátio. Ele não pode jogar uma carta de sua mão. Uma vez terminada a jogada, todas as suas cartas restantes na mão são colocados no pátio.)



Regras especiais para 2 jogadores:

Durante a rodada de Distribuição, no início de seu turno, um jogador pode optar por virar a carta de Ação do topo da pilha Pegá-lo e colocá-lo no pátio. (Isso também é permitido quando apenas um jogador está à esquerda e ele deve imediatamente escolher as cartas disponíveis. Esta regra especial dá aos jogadores um leque maior de cartas. A regra também permite que o jogador inicial faça imediatamente uma seleção, mesmo antes do turno do seu oponente.)

Importante:

- Sempre que um cliente regular é jogado, coloque imediatamente um marcador de Satisfação (com o seu de lado azul) na área marcada no lado direito da carta.

- Sempre que uma tenda do mercado é jogada, imediatamente preenchê-la com os legumes indicados.

- Sempre que um jogador joga uma carta de ação "campo", ele deve imediatamente pagar \$2 por isso. Para fazer o pagamento, o jogador pode (mesmo fora da sua vez) vender legumes para sua loja, usar ajudantes, ou tomar um empréstimo. (Campos privados são livres, mas há uma taxa para os campos comuns).

Notas e Casos Especiais:

- Um jogador nunca pode optar por jogar 2 cartas do Pátio ou 2 cartas de sua mão, ele deve sempre jogar 1 carta do pátio e 1 de sua mão.

- Se o jogador ativo tem apenas 1 carta restante em sua mão, ele deve imediatamente jogá-la e escolher 1 carta do Pátio. A última carta de um jogador nunca pode ser colocada no pátio, ela deve ser jogada a partir de sua mão.

- Não há limite para o número de cartas que podem ser colocadas em qualquer linha de área de jogo de um jogador.

No final da fase de distribuição, as cartas restantes no pátio formam uma nova pilha de descarte viradas para cima. Elas serão embaralhadas na pilha e distribuídas no início da fase de cartas seguinte.

**Final da fase de cartas**

Escolha um novo jogador inicial.

O último jogador a jogar duas cartas de ação durante a fase de cartas recebe o token grande e se torna o jogador inicial.

O penúltimo jogador a jogar duas cartas recebe o token menor e torna-se o segundo jogador.

Fase 3: fase de ação

Um jogador pode fazer ações em qualquer ordem durante o seu turno.

O cartão de resumo dá uma visão geral de todas as ações.

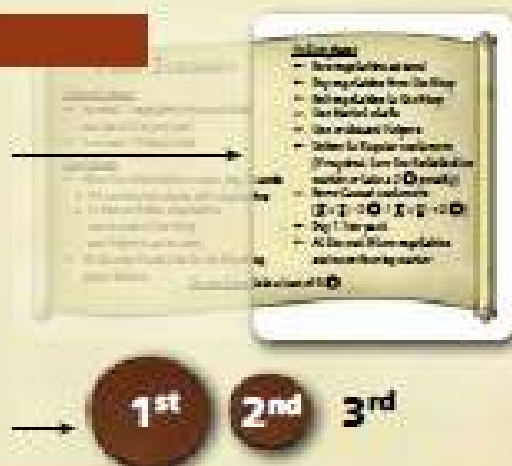
Um jogador pode fazer qualquer ação, com a exceção de Ação H: "Compre um pacote duplo", quantas vezes ele desejar durante uma rodada.

Um jogador que realiza uma ação mais de uma vez também pode realizar outras ações no meio.

No final de seu turno, os jogadores devem armazenar os seus produtos hortícolas e podem mover seu marcador de pontuação.

O jogador inicial começa, depois o segundo jogador.

Em um jogo de três jogadores, aquele com nenhum token de jogador inicial é o terceiro a jogar.

**Regras especiais para o jogo com quatro jogadores**

Em cada rodada, o jogador inicial escolhe um dos dois jogadores sem token como o seu parceiro para a fase de Ação. Quem não for escolhido fica emparelhado com o segundo jogador. Os jogadores com os tokens realizam a sua fase de ação, ao mesmo tempo. Depois de terem terminado, seus parceiros podem ter os seus turnos.

Nota: Sempre que um jogador realiza uma ação que se refere explicitamente aos "outros jogadores", apenas o parceiro do atual jogador pode ser afetado. Cartas que permitem este tipo de ação podem ser reconhecidas por um símbolo de lanterna chinesa.



As ações individuais

A) Semear - Legumes como Semente

O jogador pega um vegetal de seu carrinho e coloca-o em um campo vazio.

Os espaços restantes no campo são preenchidos com vegetais do mesmo tipo, que são tomados a partir do fornecimento.

A borda superior de cada campo mostra que os vegetais podem ser plantados no mesmo.

Mais espaços em um campo, menos tipos de vegetais podem ser plantados.



Um campo de feijão é semeado. 4 grãos são colocados no campo de feijão que será colhido a cada rodada até que fique vazio.

B - comprar legumes na Loja

O jogador compra um vegetal a partir de sua própria loja e coloca-o em seu carrinho.

Um jogador só pode comprar legumes que estão disponíveis em sua loja.

O preço de compra é mostrado na loja, na etiqueta de preço mais escura ao lado do vegetal.



Trigo custa \$3, abóboras custam \$4, nabos e repolhos custam \$5 cada. Feijão e alho-poró custam \$6 cada.

C - vender verduras para a loja

O jogador pega um vegetal de seu carrinho e vende-o para sua própria loja.

Cada lugar na loja está reservado para um tipo específico de vegetal. Um jogador só pode vender legumes se ele tem

espaço livre apropriado em sua loja. O preço de venda é mostrado no mercado: usar o preço de cor clara.

(Os jogadores recebem \$1 para a venda de trigo, abóboras, nabos e couves, e \$2 para a venda de Feijão e alho-poró).

Nota: Esta ação pode ser tomada a qualquer momento durante o jogo. Isto inclui durante a fase de cartas ou durante a Ação H (Compre um pacote duplo), a fim de financiar a aquisição de um novo campo.

D —Comércio de legumes em uma tenda do Mercado

O jogador troca 1 ou 2 legumes de sua escolha de seu carrinho

por 1 vegetal numa tenda do mercado.

O número de tigelas na tenda do mercado mostra quantos legumes devem ser negociados para o que está sendo oferecido.

Estes são devolvidos para o fornecimento. O jogador move o vegetal da tenda do mercado ao seu carrinho.

Se uma tenda do mercado está vazia depois de uma troca, ele será imediatamente colocado na pilha de descarte.



Nesta tenda do mercado, um jogador pode trocar qualquer vegetal, 1 por 1, abóbora e couve e quaisquer 2 legumes por 1 alho-poró.

E - Jogar ou descartar um ajudante

Um jogador pode usar as habilidades de um ajudante ou descartá-lo sem usá-lo.

A maioria dos ajudantes são jogados durante a fase de ação, mas alguns também pode ser jogado em outras

fases do jogo: a fase é indicada no texto sobre as cartas. (Veja a folha de referência Ajudantes nas páginas 10 e 11).

Assim que um ajudante é usado, coloque-o sobre a pilha de descarte. Cartas de auxiliares são o único tipo de carta

que pode ser descartado em qualquer momento sem serem utilizadas.



Notas e casos especiais:

- Há 20 ajudantes diferentes. Cada ajudante aparece em 1 carta, com exceção do comerciante, que aparece em 3.
- Alguns Ajudantes (marcados com uma lanterna roxa) se referem a "outros jogadores". Estes permitem que os jogadores afetem as áreas de jogo de outros jogadores.
- Se um jogador remove a carta do topo do pacote duplo de outro jogador, a menor carta é colocada imediatamente no local apropriado. (Nenhum jogador pode impedir que a menor carta seja revelada.) Lembre-se: Num jogo para 4 pessoas, todas as ações que se referem a "outro jogador" referem-se apenas para o parceiro do jogador ativo nesta fase de ação.
- Algumas cartas de ajudantes oferecem uma escolha de duas ações ("ou"). Um jogador pode usar somente uma das duas opções ao usar o ajudante.
- Não existem ajudantes que podem afetar o campo inicial, carrinho ou alpendre do outro jogador. Legumes nestas áreas estão sempre a salvo de ações de outros jogadores.

F - Entregar para um cliente regular

Um jogador pode entregar verduras para seus clientes regulares em qualquer ordem.

Cada cartão de cliente regular contém oito espaços vazios, os dois vegetais indicados serão entregues aqui por quatro rodadas. Os clientes regulares desejam receber esses dois vegetais exatamente uma vez em cada rodada, começando com a rodada em que o cartão foi jogado. Quando um jogador joga um cliente regular, coloque um marcador de Satisfação com o lado azul voltado para cima no espaço marcador no canto superior direito do cartão. Se um jogador não pode ou não quer entregar a um cliente regular em uma rodada particular, ele vira o marcador Satisfação para o lado vermelho. Se o jogador não entregar a um cliente regular, quando o lado vermelho já está voltado para cima, ele deve pagar uma pena de \$2 para o Abastecimento.

Notas e casos especiais:

- Encher o cartão de cliente regular a partir **do fundo para o topo**. As setas entre os preços são um lembrete disso.
- Quando um jogador faz uma entrega para um cliente regular, ele recebe o pagamento pela entrega imediatamente.
- Os jogadores não podem preencher parcialmente uma linha (ou seja, apenas fornecer um vegetal).
- A primeira entrega ao cliente regular é feita na **Rodada em que ele é jogado**.
- Se o cliente regular de um jogador é revelado durante a ação de outro jogador (ver ação H), ele requer a entrega nessa rodada apenas se o jogador não jogou ainda.
- Para levantar o dinheiro para pagar a pena de \$2, um jogador pode vender legumes do seu carrinho para os espaços vazios em sua loja, colocar ajudantes ou tomar um empréstimo.
- **Imediatamente** após a **quarta linha (topo)** de um cliente regular for preenchida, o cartão deve ser esvaziado e descartado.
- Uma vez que um cartão de cliente regular foi colocado à mesa, ele não pode ser descartado até que o cliente regular receba 4 entregas.



Se este jogador perde outra entrega, uma penalidade de \$2 deve ser paga. Para última entrega, este jogador paga \$7.

Exemplo detalhado: Nina coloca o cliente regular, que paga em dinheiro 5/6/7/8 pelos nabos e couves à sua frente. Ela coloca um marcador de Satisfação azul no cartão. Durante esta fase de ação, ela deve entregar ao cliente regular: ela oferece 1 nabo e 1 couve conforme exigido e recebe \$5. Na próxima rodada, ela não entrega os dois vegetais, e ela vira o marcador Satisfação para o lado vermelho. No que se segue a rodada, ela oferece de novo e recebe \$6. O marcador de Satisfação permanece vermelho. (Apenas o auxiliar "Saleswoman" pode virar um marcador de Satisfação de vermelho para o azul de novo, ver página 11.) Depois disso, Nina perde outra entrega e deve pagar a pena de \$2. Nas próximas 2 rodadas, ela entrega novamente, a receber na primeira \$7 e depois \$8. Ela, então, descarta o cliente regular, incluindo os 8 legumes e o marcador de Satisfação. Até que seja descartada, ela deve ou entregar ao cliente regular ou pagar a pena.



G - Entregar para um cliente ocasional

Um jogador pode entregar verduras para seus clientes casuais em qualquer ordem.

O jogador pega os 3 legumes solicitados do seu carrinho, retorna-os para o Abastecimento, e recebe o preço de compra:

- Se ele tem o mesmo número de clientes regulares e ocasionais, ele recebe o preço apresentado.
 - Se ele tem mais clientes casuais do que clientes regulares, o preço pago é reduzido por \$2.
- Esta é uma penalização para os jogadores que tornam muito fácil para si e para evitar responsabilidades com clientes regulares.*
- Se ele tem menos clientes casuais do que clientes regulares, ele recebe um bônus de \$2. Esta é uma recompensa para os jogadores que conseguem atender um cliente ocasional, apesar dos compromissos com clientes regulares.

A ordem em que os jogadores servem os clientes regulares e casuais podem influenciar esses modificadores.



Notas e casos especiais:

- Observe! Todos os três vegetais devem ser fornecidos em uma fase de ação. Eles não podem ser armazenados no cliente casual entre os turnos.
- Clientes casuais são servidos um após o outro em qualquer ordem.
- Um jogador não pode servir a dois clientes casuais ao mesmo tempo.
- Ao contrário dos clientes regulares, não há penalidade por não servir a um cliente ocasional.
- Uma vez que um cartão de cliente casual foi baixado na mesa, ele não pode ser descartado sem antes ser atendido.

H - Comprar um Pacote duplo

Uma vez durante cada fase de ação, cada jogador pode comprar um "pacote duplo" de cartas de ação.

Um pacote duplo consiste de duas cartas de ação que são retiradas da pilha.

Seu custo é o maior entre os quantitativos de ajudantes ou bancas de mercado que o jogador tem em sua área de jogo.

Cartas que são abrangidas por um outra carta de Ação não aumenta o custo.

Depois de pagar o custo, o jogador tira 2 cartas de ação da pilha e coloca-as viradas para cima à sua frente,

para que todos os outros jogadores possam vê-las. Ele pode optar por manter 0, 1 ou 2 destas cartas e qualquer carta que ele não manter é descartada.

Atenção! Se o jogador quiser manter ambas as cartas, ele deve colocá-las uma sobre a outra.

A carta de cima é colocada de forma que a linha de topo da carta abaixo fique visível. O jogador escolhe qual carta vai em cima e qual vai por baixo.

Campos em cartas de ação sempre custam \$2, que deve ser pago imediatamente, mesmo se o campo for colocado embaixo da outra carta do pacote duplo. (além do custo do pacote duplo).

Custo de \$2 (o ajudante abrangido não é contado).



Notas e Casos Especiais:

- Um jogador sem bancas de mercado nem ajudantes pode levar um pacote duplo gratuitamente.
- Mesmo se o jogador optar por descartar todas cartas de um pacote duplo, não poderá comprar outro pacote duplo na mesma rodada.
- Para financiar um campo que faz parte de um pacote duplo, um jogador pode vender bens para sua Loja (ver Ação C, página 5), usar um ajudante ou tomar um empréstimo.

O pacote duplo continua como o jogo

Sempre que um jogador coloca a carta de cima de um pacote duplo na pilha de descarte, ele deve imediatamente (efetivamente, ao mesmo tempo) mover a carta de baixo para o local apropriado. (imediatamente preencher bancas do mercado reveladas com legumes e colocar um marcador de Satisfação em clientes regulares revelados.)

Exemplo detalhado: Claudia compra um pacote duplo. Ele contém 1 cliente regular e 1 banca de Mercado. Claudia optar por manter ambas as cartas. Ela coloca o cliente regular sob a tenda do mercado. Algumas rodadas depois, ela usa a sua banca no mercado pela terceira vez e descarta a carta. O cliente regular é colocado imediatamente com seus outros clientes regulares, e é dado um marcador azul de satisfação. Ele ser atendido durante a mesma rodada. Se Claudia não pode fazer isso (ver F Ação, página 6), ela deve virar o marcador de Satisfação para o lado vermelho.



fim da fase de Ação

Armazenar legumes

No final de cada turno, os jogadores movem vegetais que tenham ficado em seu carrinho para o seu armazém.

Um jogador só pode armazenar os vegetais como são mostrados em seu armazém: todos os vegetais adicionais devem ser vendidos em sua loja ou descartados (voltar para o suprimento).

Um armazém com uma capacidade de apenas 1 vegetal pode ser melhorado pelo custo de \$2. (Vire a carta para mostrar o lado "melhorado"). De agora até o final do jogo, ele pode conter até 4 produtos hortícolas.



Mover marcador de pontuação

Os jogadores pagam dinheiro para progredir ao longo do caminho da prosperidade.

Em cada rodada, o primeiro passo no caminho da prosperidade custa \$1. Para cada espaço adicional que um jogador deseja mover ao longo do caminho, ele deve pagar o valor mostrado no espaço para qual ele se move.

Exemplo: Nell está no espaço 15. Por \$1, ela pode mover para o 16. Por mais 35 (17+18), ela pode mover dois espaços adicionais até o 18.



Empréstimos

Os jogadores podem tomar empréstimos a qualquer momento durante o jogo. Um empréstimo oferece \$5 e 1 cartão de Crédito. No final do jogo, os marcadores de pontuação dos jogadores são movidos para trás 1 espaço ao longo do Caminho da Prosperidade para cada empréstimo que eles tenham tirado. Empréstimos nunca pode ser reembolsado.

Notas e casos especiais:

O número de empréstimos que um jogador pode fazer não é limitado. Se não houver número suficiente de cartões de "empréstimo", os jogadores têm de improvisar. Recomendamos que na primeira vez os jogadores sejam cautelosos sobre a tomada de empréstimos: é raro um jogador fazer mais de um empréstimo.

Fim do Jogo

O jogo termina após 9 rodadas - isto é, no final do ciclo em que os jogadores terminam a colheita de sua área inicial. Os jogadores que tomaram empréstimos deve agora mover seu marcador de pontos para trás 1 espaço ao longo do caminho da prosperidade para cada cartão de empréstimo que eles têm.

O vencedor é o jogador cujo marcador de pontuação progrediu mais, avançando o caminho da prosperidade.

Desempate: Se mais de um jogador está na mesma posição, o vencedor é aquele que tem mais dinheiro restante.

Segundo desempate: Se os jogadores empatados também tem a mesma quantidade de dinheiro, o número de legumes restantes em campos dos jogadores e armazéns é o fator decisivo: o jogador com a maioria dos vegetais é o vencedor.

Se existe ainda um empate após isso, os jogadores empatados partilham a vitória.



Notas e casos especiais:

- Mesmo que um jogador tenha o dinheiro suficiente que falta para chegar ao próximo passo no caminho da prosperidade, isto não é permitido. (Isto pode acontecer, por exemplo, se outro jogador usou um comerciante e tem dado o dinheiro do jogador.)
- Não há nenhuma penalidade para ter clientes regulares e casuais no final do jogo.
- O número de legumes na loja também é irrelevante.



Perguntas mais frequentes

O que acontece se a pilha de cartas de ação acabar durante a fase de cartas?

As cartas restantes são distribuídas uniformemente para os jogadores, de modo que cada jogador receba o mesmo número de cartas.

O que acontece se a pilha de cartas de ação acabar durante a fase de ação?

A pilha de descarte é imediatamente embaralhada e torna-se uma nova pilha.

Posso jogar as duas cartas que recebi durante a fase de cartas umas sobre a outra, como um pacote duplo?

Não, as duas cartas que são recebidas durante a fase de cartas devem ser jogadas separadamente.

Posso trocar vegetais na banca do mercado durante a fase de cartas, para que eu possa vender um vegetal mais caro e ganhar dinheiro para pagar um campo?

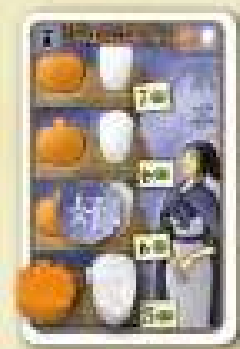
Não, ações na banca do mercado só são permitidas durante a fase de ação.

Dicas

Às vezes, pode ser difícil de ver que os clientes regulares têm recebido entregas durante a atual fase de ação. No início de uma fase de ação, mova os marcadores de satisfação para a linha da carta onde a entrega está para ser feita. Logo que o cliente regular receber uma entrega (ou a pena for paga), mova o marcador de Satisfação de volta para o canto superior do lado direito da carta.

Para acelerar o jogo, recomendamos que o Jogador Ativo diga quanto dinheiro ele deveria receber e qual jogador paga para ele.

Para garantir que você não se esqueça o modificador de +2 / -2 para os clientes casuais, utilize o verso de um cartão de Crédito não utilizado. Vire o cartão para que ele mostre o modificador correto para a direita, e coloque-o de lado embaixo de um cliente ocasional. Se a contagem de clientes regulares e casuais mudarem, devolva ou gire o cartão.



O marcador de satisfação mostra que o cliente regular ainda não recebeu uma entrega.



Jogo Solo

O jogo Solo leva cerca de 1 hora.

Ele funciona exatamente da mesma forma que o jogo para 2 a 4 jogadores, com os seguintes acréscimos:

Preparação:

Embaralhe as cartas de ação. Para um oponente imaginário, vire cartas até puxar exatamente duas bancas de mercado, 2 clientes regulares e 2 clientes casuais. Preencha as bancas do mercado com os legumes necessários.

Estas cartas: Dar à mulher do mercado, Comerciante, Entregador, angariam uma oportunidade de interação.

Mais cartas que são puxadas são colocadas na pilha de descarte.

Antes do jogador Solo semear o seu campo inicial, 12 cartas de ação são entregues, e colocadas numa grade de 4 linhas e 3 colunas. Cartas serão compradas a partir desta grade durante a fase de Cartas.

Fase de cartas:

- O jogador pode comprar até 2 cartas da rede
- Cartas na linha superior são grátis, cartas na segunda fila custam \$1 cada, cartas na terceira e quarta linha (inferior) custam \$2 cada.
- Após a escolha, as cartas restantes da segunda linha são colocados na pilha de descarte. As cartas da linha superior permanecem como estão. As cartas restantes são movidas para cima, com espaços vazios preenchidos de baixo e, em seguida, a partir do baralho para completar a grade 4x3.
- A pilha de descarte é embaralhada na pilha de compras apenas uma vez durante o jogo: quando o primeiro campo vazio é descartado durante a fase de colheita. (É irrelevante se É um campo privado ou comum.)

Seu objetivo:

"Bons" jogadores atingem o nível 17, "Muito bom" jogadores atingem o nível 18 e "Mestres" atingem o nível de alcance 19 no caminho da prosperidade.



Apêndice 1: visão geral das Cartas

BANCAS DO MERCADO

Bancas de Mercado														
Trigo		1	1	1	1			1			1			
Abóboras	1				1		1		1			1	1	
Nabos	1	1	1			1				1			1	1
Couves	1			1		2	1				1	1		1
Feijões		1						1	2	2	1	1	1	2
Alhos-poró			1	1	1	2	2	2	2	2				

CLIENTES REGULARES

Clientes regulares														
Trigo	■	■		■				■						
Abóboras	■		■			■	■				■			
Nabos			■		■			■	■					
Couves				■		■		■			■	■		
Feijões							■			■		■		■
Alhos-poró							■			■		■	■	■
pagamentos	■	■	7	7	7	7	■	■	■	■	■	■	■	■
	■	■	■	■	■	■	7	7	7	7	7	■	■	9
	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	7	7	7	■
	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	7	7

S — iniciar carta na versão introdutória

CLIENTES CASUAIS

Clientes casuais														
Trigo	■	■	■		■	■		■			■			
Abóboras	■			■			■	■	■	■		■		
Nabos	■		■			■	■			■		■		
Couves					■		■			■		■	■	■
Feijões		■		■		■		■				■		■
Alhos-poró							■			■	■	■	■	■
pagamentos	7	■	■	■	■	■	■	■	10	10	10	11	11	12



Referência dos Ajudantes

Esta seção lista todos os 20 ajudantes em detalhes. Você não precisa ler esta seção antes de seu primeiro jogo, pois todos os cartões auxiliares são auto-explicativos. Esta seção pode ser usada para esclarecer quaisquer casos especiais e ilustra a variedade de relações entre os ajudantes. O número entre colchetes [] indica se a ação é usada durante a fase 1, 2 ou 3 de uma rodada.

(Porque os textos das cartas explicam quando usar um Helper, estes números não estão nas cartas, mas são só nesta seção.)

Alguns ajudantes referem-se a "outros jogadores". Estas cartas auxiliares são marcadas com uma lanterna roxa 🏠. Este símbolo permite aos jogadores reconhecer quais as ações que possam afetar diretamente os outros jogadores.

Guarda-livros: [2,3] Decida se o espaço de cada vegetal em sua loja deve conter o vegetal indicado ou não. (Adicionar ou remover vegetais como você escolher.) Além disso, escolha um tipo de vegetal. Para cada cartão Campo Em que este vegetal foi plantada, você recebe 1 🍄.

- Bem como durante a fase de ação, o guarda-livros pode ser usado durante a fase de cartas, se ele é necessário para financiar um novo campo.

Vigarista: [3 🏠] Troca esse ajudante por um ajudante pertencente a outro jogador que já completou sua fase de ação para esta rodada. (o vigarista vai para o jogo individual do jogador):. Troque esse ajudante por um ajudanteda Oferta.

- Nota: Um jogador não pode usar o vigarista para tomar um ajudante que está debaixo de uma outra carta.

Neste exemplo, o comerciante não pode ser tomado pelo vigarista.

- O vigarista não pode ser utilizado pelo jogador inicial.

- Porque o vigarista é trocado por outra carta de um jogador, ele permanece no jogo até que um jogador descarte sem utilização.



Entregador: [3 🏠] Entregue para um cliente regular de outro jogador e pegue os rendimentos você mesmo. Se você fizer a última entrega ao cliente, você deve pagar ao proprietário 2 🍄 dos rendimentos.

- O "dono" do cliente regular deve ainda entregar nessa rodada, se ele não o fez ainda e se ele ainda tem a carta do cliente regular.

Contramestre: [1,2,3 🏠] Pegar um ajudante imediatamente após ter sido colocado na pilha de descarte (por você ou por outro jogador).

- É irrelevante se o ajudante foi utilizado ou descartado.

- Se o contramestre está embaixo de um outro ajudante, ele pode ser utilizado imediatamente após o outro ajudante ser jogado.

Exemplo: A empregada doméstica, que está sobre o contramestre, é ativada e descartada. Isso libera o contramestre, que imediatamente pega a empregada doméstica de volta. O contramestre é, então, colocado na pilha de descarte, uma vez que tenha sido utilizado.

- No jogo de 4 jogadores, o contramestre pode pegar o ajudante Colheita (Durante a fase de colheita) ou o escudeiro, pregoeiro do mercado ou contador (Durante a fase de Cartas) de qualquer um dos outros jogadores - não há parceiros durante essas fases.

- O contramestre e o Escudeiro podem ser combinados: Um jogador pode usar o escudeiro para selecionar o contramestre, usar imediatamente o contramestre e pegar de volta o Escudeiro.

- Se outro jogador usa o Escudeiro, um jogador com o contramestre pode pegar a carta Escudeiro e usá-la na mesma rodada (se ele já não pegou duas cartas).

- Se um jogador troca o contramestre pelo auxiliar de colheita durante a Fase de colheita, ele pode usar imediatamente o ajudante de Colheita. Os jogadores normalmente colhem ao mesmo tempo. Se um jogador tem o ajudante de Colheita, o jogador com o contramestre pode exigir que a colheita seja reproduzida na ordem dos jogadores: Primeiro o jogador inicial, então os outros jogadores seguem em sentido horário.

- Um jogador que tem o contramestre e o auxiliar de colheita pode jogar o Ajudante de colheita duas vezes, uma após a outra, para colher 3 legumes a partir de um campo com pelo menos 5 tokens vegetais ou adicionar 2 legumes extras num campo.

Pechinheiro: [3] Uma vez só, comprar 2 legumes do mesmo tipo em sua loja pelo preço de 1. (Combinado com o comprador, você leva os 2 legumes do fornecimento e não a partir da loja.)

- O Pechinheiro só pode ser usado quando há dois do requerido vegetal na Loja do jogador.

- Usado com o comerciante, o preço para os dois legumes é \$1.

Ajudante de Colheita: [1] Você pode colher 2 legumes de cada um dos seus próprios campos que contém 4 ou mais legumes (não de seu campo inicial), OU [3] campos que você planta nesta fase de Ação recebem um token adicional de vegetais.

- Opção 1: Os vegetais em um campo são contados antes da colheita. Os campos devem ter, no mínimo, quatro fichas de vegetais neles: não é suficiente para eles só ter 4 espaços. Um jogador que tem essa opção pode escolher, para cada campo, seja para usá-lo ou não.

- Se um jogador troca o contramestre pelo auxiliar de colheita durante a fase da colheita, ele pode usar imediatamente o ajudante de Colheita. Os jogadores normalmente colhem ao mesmo tempo. Se um jogador tem o ajudante, o jogador com o contramestre pode exigir que a colheita seja feita em ordem: Primeiro o jogador inicial, então os outros jogadores seguem em sentido horário.

- Um jogador que tem o contramestre e o Ajudante de colheita pode jogar o Ajudante duas vezes, uma após a outra, para colher 3 legumes a partir de um campo com pelo menos 5 vegetais ou adicionar 2 legumes adicional num campo.

Empregada: [3] Nesta fase ação, você pode trocar legumes 01:01 em todos os espaços nas tendas de Mercado onde normalmente precisa de legumes 2 para receber 1.

- A Empregada pode ser combinado com o comerciante: um jogador pode trocar um vegetal 01:01 na tenda de um outro jogador no mercado.

- Um jogador pode ativar esta carta para a fase de Ação atual sem usá-la imediatamente: ele pode tomar outras ações antes de usar a empregada.

Exemplo: João ativa a empregada e move-a para a pilha de descarte. Isto reduz o preço de um pacote duplo, que ele depois compra. Só então ele troca um vegetal em uma barraca 02:01.

Pregoeiro mercado: [3] Reabasteca todas as suas bancas de mercado com legumes OU venda 1 para 3 legumes de suas bancas de mercado para a sua Loja (a preços de loja!). Você pode ganhar um máximo de 3 🍄.

- O pregoeiro mercado nunca pode encher uma tenda do mercado completamente vazia, pois Bancas do mercado são descartadas assim que elas estão vazias.

- Se o pregoeiro Mercado escolhe reabastecer bancas, ele deverá Reabastecer todas as barracas do jogador.

Exemplo da Opção 2: Gerald pega um feijão e 1 alho-poró das tendas seu mercado. Ele não precisa comercializar vegetais de seu carro. Ele coloca ambos os legumes nos espaços apropriados em sua loja e recebe \$3(embora o Preço da loja teria sido 4).

Mulher no mercado: [3 🏠] Troca uma de suas bancas de mercado pela tenda de mercado de outro jogador e reabastece ambas. (Cartas debaixo das bancas dos mercados que são revelados durante a troca são movidas para a área de jogo adequada.)

- Um jogador sem tenda do mercado não pode usar esta carta.

- Um jogador não pode trocar uma tenda do mercado vazia, pois bancas vazias são imediatamente colocadas na pilha de descarte.

- Na última rodada, os jogadores podem limpar a sua Banca de mercado para evitar os outros jogadores de usá-la com o comerciante ou a mulher do Mercado.



Comerciante: [3] Você pode comprar por 1 ●, 1 de qualquer vegetal que deva entregar pelo menos duas vezes para seus clientes regulares T nesta rodada. (exemplo: Você tem clientes regulares que necessitam de trigo/trigo, abóbora/repolho e abóbora/alho-poró. Você pode comprar um trigo e uma abóbora por 1 ● cada).

- O Comerciante só conta pelos clientes regulares, não clientes casuais.
 - Mesmo que um jogador deve entregar o mesmo vegetal quatro vezes a seus Clientes regulares, ele só pode comprar no máximo um vegetal com o comerciante.
 - Os jogadores nunca podem comprar legumes que não estão em sua loja.
 - O comerciante pode ser combinado com o Pechinheiro: um jogador pode comprar 2 mercadorias idênticas por \$1.
- O comerciante pode ser combinado com o Comprador: o jogador recebe grátis, até um vegetal (que o comerciante pode comprar a partir da loja por \$1) a partir do Abastecimento.

Boy Mensageiro: [3] Você pode entregar duas vezes para qualquer um ou cada um de seus clientes regulares T nesta fase de ação: Coloque dois vegetais em cada um dos dois espaços do Cliente regular.

- Os jogadores podem escolher qual o cliente regular eles vão entregar a duas vezes. Os jogadores são pagos por cada uma das duas entregas.
- Mesmo depois de uma entrega dupla, o jogador deve entregar ao cliente regular ao longo de quatro rodadas. Deste modo, um cliente regular pode receber cinco (ou até mais) entregas.
- Um jogador pode entregar a um cliente regular, e então usar os recursos para comprar um vegetal que é necessário para que o cliente na segunda entrega.
- Os jogadores também podem entregar duas vezes para um cliente regular na última linha da parte superior. Ambas as entregas deve ser feita ao mesmo tempo.



Oficial: [3] Nesta fase de ação, a "Comprar um pacote duplo" é grátis para você.

- O pacote duplo já é grátis para jogadores sem ajudantes ou bancas de mercado.

Homem do arado: [3] Retornar todas as verduras de um de seus campos T que contém pelo menos 2 legumes para o Abastecimento. (Você não pode retornar legumes de seu campo inicial ▲.) Você pode voltar a semear nesse campo. OU você pode colher imediatamente vegetais de todos os campos T que contém exatamente um token vegetal (Mas não o campo de sua casa ▲.)

- Opção 1: O jogador não é compensado em dinheiro por ter retornado vegetais. O campo é tratado como se tivesse acabado de ser puxado da pilha de campos privados do jogador. Se o campo é comum (Carta de Ação), o jogador não paga o preço de compra de \$2 novamente. O jogador re-semeia o campo com um vegetal de seu carro. (O homem do arado pode voltar a semear no máximo 1 campo.)

Opção 2: Imediatamente após esta colheita, todos os campos esvaziados particulares são removidos do jogo e todos os campos esvaziados comuns (cartas de Ação) são movidos para a pilha de descarte.

Vendedora: [3] Coloque todos os seus próprios marcadores de satisfação para o lado azul. OU durante a fase de ação em vigor, seus clientes casuais T pagam um bônus de 2 ● sobre o preço base para todas as entregas (independentemente de quantos regular clientes que você tem).

- O jogador pode ativar a opção 1 para a fase de Ação atual sem usá-lo imediatamente: ele pode tomar outras ações antes de usar a Vendedora.

Exemplo para a Opção 1: Fraser tem 3 clientes regulares, 2 com marcadores de satisfação vermelho e 1 com azul. Primeiro, ele opta por não servir o terceiro cliente e transforma o marcador de Satisfação em vermelho. Então ele usa a vendedora e transforma todos os três Marcadores de satisfação em azul. Ele ainda precisa servir os 2 primeiros clientes regulares.

Comprador: [3] Comprar um vegetal da Fonte (não da loja). O vegetal custa 2 ● a menos do que seria na loja.

- Trigo custa \$1, abóboras \$2, nabos e couves \$3, feijão e Alho-poró \$4.
- O comprador pode ser combinado com o pechinheiro: você pode comprar duas mercadorias idênticas do Abastecimento para \$2 a menos.
- O comprador pode ser combinado com o comerciante: O jogador recebe, grátis, até um vegetal (que o comerciante poderia comprar na Loja por \$1) do Abastecimento.

Escudeiro: [2] Durante a fase de cartas, em vez de pegar um carta de sua mão e 1 do pátio, você pode pegar uma carta da sua mão e até 3 do pátio. (Se você pegar a carta de contramestre, você pode trocar imediatamente pelo escudeiro.)

Jogo Solo: Você pode adquirir até 4 cartas da Oferta.

- Um jogador com o escudeiro deve jogar também uma carta de sua mão.
- O escudeiro não pode ser utilizado na mesma rodada em que é jogado. Exceção: Se outro jogador usa o escudeiro, um jogador com o contramestre pode pegar o escudeiro e usá-lo na mesma rodada (se não já pegou duas cartas).
- O jogador joga todas as cartas de Ação em sua área de jogo. Tal como acontece com todas as cartas de ação na fase de cartas, elas não podem ser colocadas umas sobre as outras como um pacote duplo.

Agricultor de subsistência: [3 ●] Pegue 1 vegetal de um campo T pertencente a outro jogador e pague ao proprietário 1 ●. O campo deve conter pelo menos 4 fichas de vegetais e pode não ser o campo Inicial ▲. Jogo Solo: Por 1 ●, comprar um trigo, uma abóbora ou um nabo do Abastecimento.

- O agricultor de subsistência só pode ser jogado durante a fase de ação. (Isto é importante no jogo de 4 jogadores, onde os jogadores fazem ações com um parceiro.)

- O jogador coloca o vegetal colhido em seu próprio carrinho.

Cambista: [3 ●] Troca um de seus clientes casuais T por um cliente casual pertencente a outro jogador. (Cartas reveladas são colocadas em sua área de jogo.) Ou [3 ●] Comprar um cliente ocasional T de outro jogador por 2 ●. Você deve servir imediatamente esse cliente.

- "Servir" significa "entregar os três produtos para o cliente."

Exemplo para a Opção 2: Jon tem o cambista no topo de um cliente Regular. Ele compra um cliente Casual, que deve ser servido imediatamente, de Larry. Jon dá Larry \$2 dos lucros. O cliente regular não conta para o modificador +2 / -2 neste exemplo, tal como é revelado somente quando o cambista é movido para o lixo após ter sido utilizado.

Agricultor Inquilino: [3] Pague 3 ● para escolher um campo T de sua pilha de campos privados (Sem alterar a ordem dos campos na pilha) OU coloque um campo T vazio na sua área de campo (que ainda não foi semeada), sob a pilha de seus campos privados e selecione um outro a partir dele (sem alterar a ordem na pilha)

- O novo campo é colocado com os outros campos.
 - Opção 1 reduz o tamanho da pilha de campo individual do jogador. Alguns jogadores têm 1 campo privado a esquerda para virar no Round 8, outros não.
 - Opção 2 permite que um campo comum (em uma carta de Ação) seja colocado sob a pilha de campos particulares. O jogador não tem que pagar \$2 para o Campo comum que puxou pela segunda vez.
 - Um jogador não pode simplesmente usar o agricultor inquilino para olhar para a sua pilha de campos privados. O jogador que usa esta carta deve ter um campo.
- Comerciante: [3 ●] Comércio de 1 vegetal na tenda de mercado H de outro jogador. Se fizer isso no Round 8, deve pagar ao jogador 1 ●; no Round 9, 2 ●.
- O comerciante é o único ajudante que aparece mais de uma vez no jogo. (São 3.)
 - Com cada comerciante usado, um jogador pode obter exatamente um vegetal da tenda de mercado de outro jogador pelo comércio em 1 ou 2 legumes de seu Carrinho (como mostrado).
 - O comerciante pode ser combinado com a empregada doméstica.
 - Na última rodada, alguns jogadores podem escolher para limpar sua banca de mercado evitando os outros jogadores de usá-los com o comerciante ou a mulher do Mercado.