

Hace 2000 años en China: Loyang (Luóyang /) se ha convertido en la Capital de la Dinastía Han y en una de las grandes cuatro Capitales de la antigua China. La mejoría económica de las florecientes ciudades necesitan mayor abastecimiento de los alimentos más básicos. Éstos los proveen los granjeros locales, los cuales plantan trigo, calabazas, nabos, repollos, alubias y puerros en sus campos de cultivo.

Tras cada cosecha, los granjeros se apostan frente las puertas de Loyang para vender sus verduras. Hacen la entrega a sus clientes habituales o consiguen dinero vendiendo sus verduras a los clientes eventuales. Las verduras pueden cambiarse en los puestos del Mercado o bien ser usados como semillas y plantarlas en campos de cultivo. Si los granjeros necesitan verduras que ellos no tienen almacenados, pueden comprarlos en la Tienda. Veinte ayudantes diferentes, cada uno con habilidades diferentes, están disponibles para asistir a los granjeros.

El granjero más exitoso será aquel que logre avanzar más lejos en La Senda de la Prosperidad dentro de un periodo de tiempo determinado.

Cada paso en esta Senda cuesta más y más dinero, que también es necesario para inversiones. Los granjeros deben encontrar el equilibrio adecuado en el uso del dinero.

Las monedas tienen agujeros cuadrados, por lo que podían ser guardadas en cuerdas. Reciben el nombre de “Cash”, del cual deriva el término moderno (Ver pie de página)

1 Libro de Reglas

En láminas de contadores:

4 tableros en forma de T (con la Senda de la Prosperidad y Tienda)

12 Marcadores de satisfacción (Azul/Rojo)

24 monedas de 1 Cash (Pequeñas)

14 monedas de 5 Cash (Grandes)

237 Marcadores de madera:

Verduras:

48 Trigos (Amarillo)

46 Calabazas (Naranja)

44 Nabos (Rojos)

36 Repollos (Blancos)

32 Alubias (Verde claro)

25 Puerros (Verde oscuro)

4 marcadores de puntuación (para indicar el progreso en la Senda de la Prosperidad)

2 Marcadores de jugador inicial (1 grande y 1 pequeño)

120 Cartas:

4 cartas de “Almacén / Carro”

4 cartas de “Resumen de Turno”

6 cartas de “Préstamo” (Trasera: Modificadores de cantidad para clientes eventuales, ver “Consejos” en página 8)

36 Campos de cultivo privados (Dorso verde)

4 Cartas de campo de cultivo casero.

8 Cartas de campo de cultivo con 3 espacios cada una

8 Cartas de campo de cultivo con 4 espacios cada una

8 Cartas de campo de cultivo con 5 espacios cada una

8 Cartas de campo de cultivo con 6 espacios cada uno

70 Cartas de Acción (Dorso marrón):

6 Campos cultivos comunes (2 con 3 espacios, 2 con 4 espacios y 2 con 5 espacios)

14 Puestos de Mercado (Naranja)
14 Clientes habituales (Azul)
14 Clientes eventuales (Rojo)
22 Ayudantes (Beige)

Pie de Página:

La expresión “Cash” deriva del Sánscrito “Karsha” (pequeña moneda con un peso particular) y la palabra Tamil “kasu” (pequeña pieza de dinero). Las monedas Cash fueron usadas a lo largo de 3000 años, y fueron reemplazadas por el Yuan al final del siglo XIX..

Versión introductoria de tu primera partida

Para esta primera partida, ofrecemos una “versión introductoria”. Ésta incorpora dos pequeñas modificaciones que están indicadas en las reglas en recuadros rojos. Estos cambios facilitan el comienzo de la partida, pero no tienen influencia real en el juego)

Reglas especiales en función del número de jugadores

Las reglas son válidas para cualquier número de jugadores, con las siguientes excepciones:

2 jugadores: Hay una diferencia en la Fase de Cartas (Ver página 4)

4 jugadores: 2 de los jugadores realizarán sus acciones simultáneamente (Ver página 4).

1 jugador: Las reglas están en una sección especial en la página 9.

Los consejos en los recuadros azules no son necesarios cuando lees por primera vez las reglas. Éstos cubren casos especiales y aclaraciones a las reglas.

Separar el dinero, las verduras, los marcadores de Satisfacción y las cartas de Préstamo y colocar todo a un lado de la mesa. Esto será la reserva general.

El suministro es ilimitado, con las piezas que se incluyen, debería ser suficiente para jugar. En el raro caso de necesitar más piezas, se deberán improvisar por los jugadores.

Reglas especiales para la versión introductoria:

Barajar los 4 Clientes Habituales que están marcados con un punto azul en el lugar del marcador de Satisfacción. Repartir boca abajo uno a cada jugador. Los jugadores miran la carta y pueden mantenerla en su mano hasta que decidan usarla durante la Fase de Cartas. En partidas para 2 ó 3 jugadores, los Clientes Habituales que sobren, se devuelven al mazo de Cartas de Acción.

Baraja las Cartas de Acción y colocarlas boca abajo en un mazo.

Cada jugador recibe los siguientes elementos, que son colocados como se muestra en la imagen:

1 Tablero en forma de T

10 Cash

1 Campo de cultivo casero

1 Marcador de puntuación (Se coloca en el principio de la Senda de la Prosperidad)

1 carta de “Almacén / Carro” (Con la cara mostrada hacia arriba)

1 carta de “Resumen de Turno”

Verduras para colocarlas en la Tienda:

3 trigos, 2 calabazas, 2 nabos, 2 repollos, 1 alubia y 1 puerro. (Los dos recuadros de color más claro de la Tienda permanecen vacíos. Regla general: Indicador de precio oscuro es el coste que debe pagar un jugador por comprar dicha verdura; indicador de precio claro es el dinero que un jugador recibe al vender dicha verdura a la Tienda.)

8 Campos privados (Con el dorso verde):

2 juegos completos de Cartas de Campos de Cultivo con 3, 4, 5 y 6 espacios. Baraja cada set de 4 cartas por separado y coloca uno encima de otro boca abajo a la izquierda del Campo de Cultivo Casero. Esto forma la pila de Campos de Cultivo.

Elegir el Jugador Inicial, el cual coge el marcador grande de Jugador Inicial (El pequeño no se usa al empezar la partida).

Empezando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador compra una verdura de su tienda y la planta en su Campo de cultivo casero (precio: ver el indicador oscuro entre las verduras de la Tienda).

“Plantar” significa colocar la verdura sobre la carta de campo de cultivo. El resto de los espacios en dicha carta se rellenan con la misma verdura. Estos marcadores de verdura adicionales, se cogen de la reserva general.

Hay dos restricciones para ello:

Sólo las verduras mostradas en la carta de campo de cultivo casero pueden ser compradas y plantadas (Es decir, sólo trigo, calabazas o nabos)

No más de dos jugadores pueden plantar el mismo tipo de verdura al comienzo del juego.

La partida dura 9 rondas. Cada ronda tiene 3 fases:

Fase de cosecha (Los jugadores reciben un nuevo campo de cultivo y cosechan las verduras de sus campos)

Fase de Cartas (Cada uno de los jugadores juega 2 cartas de Acción y tras esto un nuevo jugador inicial es elegido),

Fase de Acción (Los jugadores compran y venden verduras, tras ello avanzan en la Senda de la Prosperidad)

Durante la Fase de Cartas los jugadores reciben nuevas cartas.

Los jugadores pueden deshacerse de los préstamos en cualquier momento del juego.

En cualquier momento del juego los jugadores pueden ver cuantas rondas faltan contando las verduras que aún tienen en su campo de cultivo casero.

Fase 1: Fase de Cosecha

Todos los jugadores juegan esta fase simultáneamente.

Cada jugador voltea un nuevo campo de cultivo de su pila de campos de cultivo y lo coloca a la derecha de sus otros campos. En la última ronda, no habrá campos que voltear.

Cada jugador cosecha exactamente 1 verdura de cada uno de sus campos de cultivo. Esta verdura(s) cosechada(s), junto con cualquier otra que se hubiese colocada en turnos anteriores en el almacén, pasan al carro. (diferencia del almacén, no hay límite para las verduras que puede haber en el carro)

Una vez que la última verdura ha sido eliminada de un campo privado, éste es eliminado del juego. Al contrario, los campos de cultivo comunes totalmente cosechados se colocan en la pila de descartes de las cartas de acción. (campos de cultivo comunes provenientes del mazo de cartas de acción son reconocibles por el símbolo de coste económico en la esquina superior izquierda). Los campos de cultivo que no han sido todavía plantados no son descartados.

Fase 2: Fase de Cartas

Al comienzo de la Fase de Cartas (y sólo entonces), se crea un nuevo mazo para robar, mezclando la pila de descartes con el remanente de la pila de cartas sin usar.

Se reparten 4 cartas a cada jugador.

Ahora comienza la Ronda de Distribución. Cada jugador jugará 2 cartas de acción boca arriba

sobre su zona de juego.

Nota: Una carta, una vez jugada, no puede ser descartada hasta que sea usada. Únicamente las Cartas de Ayudantes pueden ser descartadas en cualquier momento.

Si es la primera vez que estás leyendo estas reglas, puedes saltarte la sección de Ronda de Distribución. Saber exactamente como los jugadores adquieren las cartas no es importante para entender la mecánica del juego.

RONDA DE DISTRIBUCIÓN

Durante la Ronda de Distribución, cada jugador debe usar 1 sólo carta de su mano y 1 sólo carta de la “piscina” común.

El jugador con la pieza mayor de jugador inicial coloca una de las cartas de su mano boca arriba en la mesa, abriendo la “piscina” común.

Los jugadores, en sentido de las agujas del reloj, juegan su turno. En él, un jugador puede elegir una de las dos siguientes opciones. Pasar no está permitido nunca:

Colocar 1 de las cartas de su mano en la “piscina” común. Se coloca boca arriba, ó

Coge 1 carta de la “piscina” y 1 de su mano. Las juega ambas colocándolas boca arriba en la zona apropiada indicada para ello en su tablero particular. El resto de las cartas que tiene en su mano son colocadas boca arriba en la “piscina” y el jugador termina su participación en la Ronda de Distribución.

Nota: El último jugador que quede activo, no puede colocar ninguna carta en la “piscina” y debe elegir inmediatamente una de las cartas disponibles.

Reglas especiales para la versión introductoria:

Cuando se juegan las dos cartas, un jugador puede jugar el cliente habitual que se le dio al comienzo de la partida en lugar de una de las cartas de su mano. No hay restricciones para el número de rondas que un jugador puede guardar el cliente habitual en su poder. (El jugador debe escoger la carta que acompañe al Cliente habitual de la “piscina”, no puede jugarla de su mano. Una vez jugada, el resto de las cartas se colocan boca arriba en la piscina.

Reglas especiales para dos jugadores:

Durante la ronda de distribución, al principio de su turno, un jugador puede escoger voltear la carta superior del mazo de robo de cartas de acción y colocarlo sobre la “piscina”. (esto está también permitido sólo cuando un jugador queda activo y debe elegir entre las cartas disponibles. Esta regla especial permite a los jugadores un espectro de elección de cartas más amplio. La regla también permite que el jugador inicial haga una elección inmediatamente antes de que su contrincante tome posesión del turno)

Importante:

Si un Cliente habitual es jugado, se coloca inmediatamente un marcado de Satisfacción (con la cara azul hacia arriba) en la zona marcada en el lado derecho de la carta.

Si un puesto de Mercado es jugado, inmediatamente se rellena con los productos que indica.

Si un jugador juega una carta de acción de campo de cultivo, inmediatamente para 2 Cash por ella. Para realizar el pago, el jugador puede (incluso aunque no sea su turno) vender verduras a su Tienda, usar un Ayudante, o eliminar un préstamo. (Los Campos de cultivo privados son gratis, pero no así los campos de cultivo comunes)

Notas y casos especiales:

Un jugador nunca puede elegir para jugarlas, 2 cartas de su mano ó 2 cartas de la piscina;

siempre se debe jugar una carta de la mano y otra de la piscina.

Si el jugador activo tiene en su mano simplemente una carta, inmediatamente debe jugarla y elegir una carta de la piscina. La última carta que le quede en la mano a un jugador, nunca puede dejarla en la piscina.

No hay límite para el número de cartas que pueden ser colocadas en una ronda en el área de juego de un jugador.

Al final de la Ronda de Distribución, las cartas de la piscina forman la pila de descartes. Boca arriba. Serán barajadas con el resto del mazo al comienzo de la siguiente Fase de Cartas.

Fin de la Fase de Cartas

Elegir un nuevo Jugador Inicial

El último jugador en jugar sus dos cartas de acción durante la Fase de Cartas, recibe el marcador mayor y pasa a ser el Jugador Inicial. El Penúltimo jugador en jugar sus dos cartas de acción recibe el marcador más pequeño de Jugador Inicial y pasa a ser el segundo jugador.

Fase 3: Fase de Acción

Un jugador puede realizar las acciones en cualquier orden durante su turno.

La Carta de Resumen de Turno muestra de un vistazo todas las acciones posibles.

Un jugador puede realizar cualesquiera de las acciones las veces que quiera durante su turno, a excepción de la acción H “Compra un Lote-Doble”.

Un jugador que repita una acción, puede realizar otra distinta entre repetición y repetición.

Al final de su turno, los jugadores deben almacenar sus verduras y mover su marcador de puntuación.

El jugador inicial comienza, tras él, el segundo jugador.

En una partida a 3 jugadores, el jugador sin marcador de turno, será el tercero.

Reglas especiales para 4 jugadores:

En cada ronda el jugador inicial elige a uno de los dos Jugadores NO iniciales como su pareja para la Fase de Acción. El otro jugador NO inicial se emparejará con el segundo jugador. El jugador inicial y el segundo jugador realizarán la Fase de acción al mismo tiempo. Una vez que hayan finalizado, sus parejas pueden realizar sus acciones.

Nota: Si un jugador realiza una acción que se refiere explícitamente “a los otros jugadores”, sólo el jugador que sea su pareja se verá afectado por ella. Las cartas que permiten este tipo de acciones son reconocibles por un símbolo de linterna China en su parte superior izquierda.

Las acciones Individuales:

Plantar verduras como semillas

El jugador coge una de sus verduras de su carro y lo coloca en un campo vacío.

El resto de los espacios de ese campo son rellenados con el mismo tipo de verdura. Este relleno es cogido de la reserva general. El borde superior de cada campo de cultivo muestra qué verduras pueden ser plantadas ahí. Cuantos más espacios para plantar tenga la carta, menos tipos de verduras se pueden plantar.

Comprar verduras en la Tienda

El jugador compra 1 verdura de su propia Tienda y la coloca en su carro.

Un jugador puede únicamente comprar verduras existentes en su tienda.

El precio de la compra se muestra en la Tienda, en la etiqueta más oscura junto a la verdura.

Vender verduras a la Tienda

El jugador coge 1 verdura de su carro y lo vende a su propia tienda.

Cada lugar de la tienda está reservado para un tipo específico de verdura. Un jugador sólo puede vender verduras si tiene los sitios libre apropiados en su Tienda. El precio de venta se muestra en la Tienda, en la etiqueta más clara, (Los jugadores reciben un Cash por vender Trigo, calabazas, nabos y repollos y 2 Cash por vender alubias y puerros).

Nota: Esta acción puede realizarse en cualquier momento durante el juego. Esto incluye la Fase de Cartas o durante la Acción H (Compra un Lote-Doble), para financiar la compra de un nuevo campo de cultivo.

Comerciar con verduras en el puesto de Mercado

El jugador cambia 1 ó 2 verduras de su carro a su elección por 1 verdura de un puesto de Mercado

El número de cuencos en el Puesto de Mercado muestra la cantidad de verduras que hay que entregar para conseguir el producto deseado. Las verduras usadas durante el cambio son entregadas a la reserva común. El jugador coge la verdura obtenida del Puesto de Mercado y la coloca en su carro. Si un puesto de Mercado está vacío tras un intercambio, se coloca inmediatamente en la pila de descartes.

Notas y casos especiales:

Cuando un jugador juega ó revela (ver acción H) un puesto de mercado, inmediatamente se rellena (desde la reserva) con las verduras que se muestran en la carta. Rellena el Puesto de mercado inmediatamente, incluso si otro jugador ha provocado que se revele.

Los jugadores pueden pagar con un tipo de material para conseguir el mismo tipo de material (por ejemplo trigo por trigo)

Una verdura que ha sido adquirida desde un Puesto de Mercado, puede ser intercambiada por otras inmediatamente.

Una vez que un puesto de mercado ha sido jugado, no puede ser descartado hasta que se haya vaciado.

Juega o descarta un Ayudante

Un jugador puede usar las habilidades de un ayudante o descartarlo sin usarlo.

La mayoría de los Ayudantes son jugados durante la Fase de Acción, pero algunos pueden ser jugados en otras Fases del juego: la fase dónde pueden ser usados está indicada en el texto de la carta (Ver la descripción de las cartas de Ayudante en las páginas 10 y 11).

Tan pronto como un Ayudante es usado, se coloca en la pila de descartes. Las cartas de Ayudantes son el único tipo de cartas que pueden ser descartadas en cualquier momento sin ser usadas.

Notas y casos especiales:

Hay 20 Ayudantes diferentes. Cada uno de ellos aparece en una carta, con la excepción del Comerciante, que aparece en 3.

Algunos Ayudantes (marcados con un farolillo rojo) afectan a otros jugadores. Esto permite a los jugadores afectar a las áreas de juego de los otros jugadores.

Si un jugador elimina la carta superior de un Lote-Doble de otro jugador, la carta inferior es inmediatamente colocada en su lugar correspondiente (Ningún jugador puede evitar que la carta inferior sea revelada). Recuerda que en una partida de 4 jugadores todas las acciones

que se refieren a “otros jugadores” solo afectan a su pareja de la Fase de Acción. Algunas cartas de Ayudantes ofrecen la posibilidad de escoger entre dos acciones (“or”). Un jugador sólo puede usar una de las dos opciones. No hay Ayudantes que afecten directamente a los campos de cultivo caseros de otros jugadores, carros o almacenes. Las verduras en estas áreas están siempre a salvo de las acciones de otros jugadores.

Entregar a un cliente habitual

Un jugador puede entregar verduras a su cliente habitual en cualquier orden. Cada carta de cliente habitual contiene ocho espacios vacíos; las dos verduras mostradas serán entregadas aquí por rondas. Los clientes habituales quieren recibir estas dos verduras en cada ronda, empezando por la ronda en la que se pone en juego la carta. Cuando un jugador juega una carta de cliente habitual, coloca un marcador de Satisfacción con el lado azul boca arriba en el espacio situado a la derecha de la carta. Si en una ronda no se es capaz de entregarle las dos verduras que solicita, este marcador se voltea mostrando su cara roja. Si un jugador no hace una entrega cuando su marcador de Satisfacción se encuentra en rojo, debe pagar una penalización de 2 Cash a la reserva general.

Notas y casos especiales:

Rellena la carta de cliente habitual desde abajo hacia lo alto de la carta. Las flechas entre los precios son un recordatorio para esto.

Cuando un jugador realiza una entrega a un cliente habitual, recibe el pago de esta entrega inmediatamente.

Los jugadores no pueden hacer la entrega parcial de una fila (que es entregar 1 sola verdura). La primera entrega al cliente habitual debe hacerse en la misma ronda en que se pone en juego la carta de cliente habitual.

Si la carta de cliente habitual es revelada durante la acción de otro jugador (ver Acción H), sólo debe realizarse la entrega si el jugador del que es cliente habitual todavía no ha jugado.

Para lograr pagar la penalización de 2 Cash, un jugador puede vender verduras de su carro a algún espacio libre de su tienda, colocar Ayudantes o coger un préstamo.

Inmediatamente después de que la cuarta línea superior de un cliente habitual es rellenada, se devuelven las verduras a la reserva general y la carta es descartada.

Una vez que una carta de cliente habitual ha sido jugada, no puede ser descartada hasta que dicho cliente reciba cuatro entregas.

Ejemplo detallado:

Nina coloca su cliente habitual frente a ella. Dicho cliente que paga 5/6/7/8 Cash por Nabos y Repollos. Nina coloca el marcador de satisfacción sobre la carta. Durante la Fase de Acción ella debe entregar un lote a su cliente: Ella entrega un Nabo y un repollo y recibe 5 Cash. En el siguiente turno ella no entrega las dos verduras, así que ella voltea su marcador de satisfacción al rojo. En la siguiente ronda, ella entrega el lote, así que ella recibe 6 Cash. El marcador de satisfacción se mantiene en rojo. (solo el Ayudante “vendedor” puede voltear el marcador de satisfacción de rojo a azul - ver página 11).

Tras esto, Nina pierde otra entrega y debe pagar la penalización de 2 Cash. En las siguientes dos rondas ella entrega el lote correctamente, así que primero recibe 7 Cash y luego 8. Ella entonces descarta el cliente habitual, incluyendo las 8 verduras y el marcador de satisfacción. Mientras no está descartado, ella debe entregar lotes al cliente habitual o pagar por la penalización.

Entregas a un cliente Eventual.

Un jugador puede entregar verduras a su cliente habitual en cualquier orden.

El jugador coge las tres verduras nombradas de su carro, las devuelve a la reserva común y recibe el dinero por la entrega:

Si tiene el mismo número de clientes habituales que de eventuales, recibe el precio mostrado.

Si tiene más clientes eventuales que habituales, el precio se reduce en 2 Cash. Esto es una penalización para jugadores que no quieren adquirir responsabilidades con clientes habituales.

Si tienes menos clientes eventuales que habituales, recibe una bonificación de 2 Cash. Es una recompensa para los jugadores que adquieren muchos compromisos por encima de ventas fáciles.

El orden en que los jugadores sirven a los clientes eventuales y habituales puede influenciar estos modificadores.

Notas y casos especiales:

Nota: Las tres verduras deben ser suministradas en una misma Fase de Acción. No pueden almacenarse verduras en las cartas de clientes eventuales entre turnos.

Los clientes eventuales son servidos uno detrás de otro. Un jugador no puede servir a dos clientes eventuales a la vez.

Al contrario que con los clientes habituales, no hay penalización por no suministrar a los clientes eventuales.

Una vez que un cliente eventual ha sido jugado, no puede ser descartado sin haber sido primero despachado.

H) Comprar un Lote-Doble

Una vez durante cada Fase de Acción, cada jugador puede comprar un Lote-Doble de cartas de Acción

Un Lote-Doble consiste en dos cartas de acción las cuales son robadas del mazo de robo. Su coste es el mayor número de cartas de Ayudantes o puestos de Mercado que el jugador tiene en su área de juego. Las cartas que están cubiertas por otras cartas de acción no se añaden al coste.

Tras realizar el pago, el jugador roba dos cartas de acción de la pila y las coloca boca arriba frente a él, de tal forma que el resto de jugadores puedan verlas. El jugador puede elegir quedarse con 0, 1 ó 2 de estas cartas; Todas las que no se quede son descartadas.

Nota: Si el jugador quiere mantener ambas cartas, debe colocar una sobre otra. La carta de arriba es colocada de tal forma que la parte superior de la carta de abajo sea visible. El jugador elige qué carta estará arriba y cual abajo.

Los campos de cultivo en las cartas de acción siempre cuestan 2 Cash. Esto debe ser pagado inmediatamente, incluso si este campo es colocado bajo otra carta en un Lote-Doble. (Esto es adicional al coste del Lote-Doble).

Notas y casos especiales:

Un jugador sin cartas de ayudantes y sin cartas de puesto de mercado puede coger un Lote-Doble gratis.

Incluso si el jugador no se queda sin ninguna carta del Lote-Doble, no puede coger otro Lote-Doble en la misma Ronda.

Para financiar un campo de cultivo que es parte de un Lote-Doble, un jugador puede vender bienes en su Tienda (ver Acción C, página 5), usar un Ayudante o adquirir un préstamo.

Siempre que un jugador coloque la cara superior de un Lote-Doble sobre la pila de descartes, debe inmediatamente mover la carta inferior a su lugar apropiado (inmediatamente se rellena los puestos de mercado con las verduras y un marcador de satisfacción es colocado en el cliente habitual revelado).

Ejemplo detallado:

Claudia compra un Lote-Doble, el cual contiene 1 cliente habitual y un puesto de mercado. Claudia elige quedarse ambas cartas. Coloca el cliente habitual bajo el puesto de mercado. En una de las rondas posteriores ella usa el puesto de mercado por tercera vez, con lo que lo descarta. El cliente habitual es inmediatamente colocado con sus clientes habituales y recibe un marcador de satisfacción azul. Este cliente habitual debe ser servido en esta misma ronda. Si Claudia no lo hace (Ver Acción F, página 6), debe voltear el marcador de satisfacción a su lado rojo.

Fin de la Fase de Acción

Almacenar verduras

Al final de cada turno, los jugadores mueven sus verduras desde sus carros asu Almacén. Sólo se pueden almacenar tantas verduras como es muestra en el almacén. El resto de las verdaderas deben ser vendidas a su Tienda o devueltas a la reserva general.

Un almacén con una capacidad de sólo 1 verdura puede ser mejorado por un coste de 2 Cash (Voltea la carta para mostrar que ha sido mejorado). Desde ahora hasta el final de la partida, dicho almacén puede alojar 4 verduras.

Mover el marcador de puntuación

Los jugadores pagan Cash para avanzar en la Senda de la Prosperidad.

En cada ronda, el primer paso en la Senda de la Prosperidad cuesta 1 Cash. Por cada espacio adicional que el jugador desee mover a lo largo de la Senda, él debe pagar el valor marcado en el espacio al que él quiera mover.

Préstamos

Los jugadores pueden tomar préstamos en cualquier momento durante el juego. Un préstamo consiste en coger 5 Cash y una carta de préstamo. Al final de la partida, los marcadores de Prosperidad se moverán hacia atrás tantos espacios como préstamos tenga el jugador en cuestión. Los préstamos nunca pueden ser devueltos.

Notas y casos especiales:

El número de préstamos que un jugador puede coger es ilimitado. Si no hubiese suficientes cartas de préstamo, los jugadores deben improvisarlas. Recomendamos que en su primera vez, los jugadores sean cautos pidiendo préstamos. Es raro que los jugadores cojan más de un préstamo.

FIN DEL JUEGO

El juego termina tras 9 turnos, lo cual coincide con el final de la ronda en la cual los jugadores terminaron de cosechar su campo de cultivo casero.

Los jugadores que tomasen préstamos es ahora cuando deben mover hacia atrás su marcador de prosperidad.

El ganador es el jugador que más lejos haya llegado en la senda de la prosperidad.

Desempate: Si más de un jugador ocupa la misma posición, el ganador es aquel que tenga más Cash en su poder.

Segundo desempate: Si los jugadores también empatan en Cash, el número de verduras restantes en los campos y almacenes de los jugadores son los que deciden. El jugador con más verduras es el ganador.

Si el empate persiste, ambos jugadores comparten la victoria.

Notas y casos especiales:

- Si un jugador tuviese el suficiente Cash para avanzar un espacio más en la Senda de la prosperidad, esto no está permitido. (Esto puede suceder si otro jugador ha usado un comerciante y le ha dado Cash a dicho jugador)
- No está penalizado tener clientes, tanto habituales como eventuales, al final de la partida.
- El número de verduras en la tienda es irrelevante.

Preguntas frecuentes

Qué pasa si la pila de cartas de acción se consume durante la Fase de Cartas?

El resto de cartas es repartido entre los jugadores, recibiendo cada uno el mismo número de cartas.

Qué sucede si la pila de cartas de acción se consume durante la Fase de Acción?

La pila de descartes es inmediatamente barajada y se forma una nueva pila para robar.

Puedo jugar las dos cartas que he recibido en la Fase de Cartas, una encima de otra, como un Lote-Doble?

No, las dos cartas que se reciben durante una fase de cartas deben ser jugadas separadamente.

Puedo comerciar verduras en un puesto de mercado durante la Fase de Cartas, de tal manera que puedo vender más caras las verduras y así puedo pagar por un campo de cultivo?

No, las acciones en un puesto de mercado sólo se permiten durante la Fase de Acción.

Consejos

A veces, puede ser difícil ver qué clientes habituales han recibido sus bienes durante la fase de acción. Al comienzo de la fase de acción, poned los marcadores de satisfacción en la fila de bienes que deben ser entregados. Tan pronto como se haga la entrega, mover el marcador a su posición habitual.

Para acelerar la partida, recomendamos que el jugador activo diga cuánto dinero debe recibir y que otro jugador se lo pague de la banca.

Para asegurarte de que no se olvidan los modificadores de +2/-2 por los clientes eventuales, usar el dorso de una carta de préstamo no usada y situarla debajo de un cliente eventual. Si la cantidad de clientes habituales o eventuales cambia, devuelve la carta o gírala para indicar el nuevo modificador.

Juego en solitario

La duración está estimada aproximadamente en una hora.

Funciona exactamente igual que el juego de 2 a 4 jugadores, con las siguientes particularidades:

Preparación:

- Baraja las cartas de acción. Voltea las cartas de turno, como para un jugador imaginario, hasta que hayan dos puestos de mercado, 2 clientes habituales y 2 clientes eventuales. Rellena el puesto de mercado con las verduras requeridas. Estas cartas permiten que la Tendera, el Comerciante, el Recadero y el Reventa puedan interactuar. Cuaquier otra carta volteada irá a la pila de descartes.
- Antes de que el único jugador siembre su campo de cultivo casero, 12 cartas de acción son colocadas boca abajo formando una cuadrícula de 3 (columna) x 4 (fila) cartas. Están serán compradas durante la Fase de Cartas.

Fase de Cartas:

- El jugador puede comprar hasta 2 cartas de la cuadrícula.
- Las cartas en la primera fila son garits, en la segunda cuestan 1 Cash, y en la tercera y cuarta cuestan 2 Cash cada una.
- Tras elegir, las cartas restantes de la segunda fila son colocadas en la pila de descartes, las cartas en la primera fila se mantienen. El resto de las cartas se mueven hacia arriba a los espacios vacíos. Luego se sacan más cartas del mazo de robo hasta completar de nuevo la cuadrícula de 3 x 4
- La pila de descartes será barajada con las cartas de obo una sola vez durante la partida: cuando el primer campo de cultivo vacío se descarte durante la fase de cosecha (Es irrelevante si es un campo privado o común)

Tu objetivo:

Los buenos jugadores alcanzan el nivel 17, los muy buenos el 18 y los maestros el 19 en la Senda de la Prosperidad.

CARTAS DE AYUDANTE - LOYANG

- * **Book-keeper (Contable):** Decide si cada casilla de vegetal de tu Tienda debe contener el vegetal indicado o no (Añade o quita vegetales conforme te parezca). Además, elige un tipo de vegetal. Por cada campo (▲ *T*) en que esté plantado este vegetal recibes 1 ●.
- * **Con Man (Estafador):** Cambia este Ayudante por un Ayudante de otro jugador que haya completado su Fase de Acción de esta ronda. (*El Estafador va a parar a ese jugador*). Juego en solitario: Cambia este Ayudante por un Ayudante de la Oferta.
- * **Deliveryman (Repartidor):** Reparte a un Cliente habitual de otro jugador y llévate las ganancias. Si haces la última entrega de ese Cliente, debes pagar al propietario 2 ● de las ganancias.
- * **Foreman (Capataz):** Coge un Ayudante inmediatamente después de que sea colocado en la Pila de descartes (por ti o por otro jugador).
- * **Haggler (Regateador):** Solamente una vez, compra 2 vegetales del mismo tipo de tu tienda por el precio de 1. (Combinado con el Comprador, puedes llevarte 2 vegetales de la Reserva en lugar de de la tienda.)
- * **Harvest Helper (Cosechador ayudante):** Puedes cosechar 2 vegetales de cada uno de tu campos *T* que contengan 4 o más vegetales (¡No de tu Campo original ▲!). O (3) Campos en los que plantes durante esta Fase de Acción reciben 1 ficha adicional de vegetal.
- * **Maid (Criada):** En esta Fase de Acción, puedes cambiar vegetales 1:1 en cualquier casilla de Puesto de mercado donde normalmente tendrías que cambiar 2 vegetales para recibir 1.
- * **Market Crier (Vendedor a voces):** Repón tus Puestos de mercado con vegetales O Vende de 1 a 3 vegetales de tus Puestos a tu Tienda (¡a precio de Tienda!). Puedes ganar un máximo de 3 ●.
- * **Market Woman (Vendedora):** Cambia uno de tus Puestos de mercado con el de otro jugador y repón ambos. (*Las cartas que estén bajo Puestos de mercado se revelan durante el cambio y se mueven al área de “jugadas” apropiada.*)
- * **Merchant (Mercader):** Puedes comprar, por 1 ●, 1 vegetal cualquiera que debas repartir al menos dos veces a tus Clientes habituales en esta ronda. (*Por ejemplo: tienes Clientes habituales que precisan trigo / trigo, calabaza / col y calabaza / puerros. Puedes comprar 1 trigo y 1 calabaza por 1 ● cada uno.*)
- * **Messenger-boy (Chico de los recados):** Puedes repartir dos veces a cualquiera de tus Clientes habituales en esta Fase de Acción: coloca dos vegetales en cada una de las casillas de dos vegetales del Cliente habitual.
- * **Official (Funcionario):** En esta Fase de acción, puedes comprar la Pareja de cartas (acción H) gratis.
- * **Plough-man (Labrador):** Devuelve a la reserva todos los vegetales de uno de tus campos *T* que contenga al menos 2 vegetales. (No puedes devolver vegetales de tu Campo original ▲.) Puedes volver a sembrar este campo. O Puedes cosechar inmediatamente vegetales de todos los campos *T* que contengan exactamente una ficha de vegetal (pero no tu Campo original ▲.)
- * **Saleswoman (Dependiente):** Devuelve todos tus marcadores de Satisfacción a su lado azul O Durante la Fase de Acción actual, tus Clientes ocasionales te pagan un bonificador de +2 al precio base de todas tus entregas (indistintamente de cuántos Clientes habituales tengas).
- * **Shopper (Comprador):** Compra 1 vegetal de la Reserva (no de la Tienda). El vegetal cuesta 2 ● menos de lo que costaría en la Tienda.
- * **Squire (Hacendado):** Durante la Fase de Cartas, en lugar de coger 1 carta de tu mano y 1 del patio, puedes coger 1 carta de tu mano y hasta 3 del Patio. (*Si coges la carta del Capataz, puedes de inmediato cambiarla por el Hacendado*). Juego en solitario: Puedes adquirir hasta 4 cartas de la Oferta.
- * **Subsistence Farmer (Agricultor de subsistencia):** Coge 1 vegetal de un campo *T* de otro jugador y paga 1● al propietario. El campo debe contener al menos 4 fichas de vegetales y no puede ser el Campo original ▲. Juego en solitario: Por 1 ●, compra 1 trigo, 1 calabaza o 1 nabo de la reserva.
- * **Tenant-Farmer (Arrendatario):** Paga 3 ● para elegir 1 campo de tu mazo de Campos privados *T* (sin cambiar el orden de los campos del mazo) O Coloca un campo vacío *T* de tu Área de campos (que aún no haya sido sembrado) bajo el mazo de tus Campos privados, y selecciona 1 campo distinto del mazo (sin cambiar el orden de los campos del mazo).
- * **Tout (Revendedor):** Cambia uno de tus Clientes ocasionales por un Cliente ocasional de otro jugador. (*Las cartas que se revelen se colocan en tu área “jugadas”.*) O compra un Cliente ocasional de otro jugador por 2 ●. Debes servir de inmediato a ese cliente.
- * **Trader (Comerciante):** Cambia 1 vegetal en el Puesto de mercado de otro jugador. Si haces esto en la Ronda 8, debes pagar a ese jugador 1●; en la Ronda 9, 2 ●.

(●= moneda; *T*= Campo privado; ▲= Campo original)