



VOR DEN TOREN VON LOYANG



China vor 2000 Jahren: Loyang (Luòyáng / 洛陽) steigt zur Hauptstadt der Han-Dynastie auf und wird damit eine der vier großen Hauptstädte des alten China. Der wirtschaftliche Aufschwung der nun florierenden Stadt erfordert eine bessere Versorgung mit Grundnahrungsmitteln. Diese wird durch die Bauern aus der Umgebung gewährleistet, die Weizen, Kürbisse, Rüben, Chinakohl, Bohnen und Lauch auf ihren Feldern anbauen.

Nach jeder Ernte finden sich die Bauern vor den Toren von Loyang ein, um mit ihren Produkten Handel zu treiben. Sie beliefern ihre Stammkunden oder verkaufen die Waren gewinnbringend an Laufkunden. Die Waren können aber auch an Marktständen getauscht oder als Saatgut verwendet und neu ausgesät werden. Benötigen die Bauern Waren, die sie selbst nicht vorrätig haben, können sie diese im Dorfladen einkaufen. Zusätzlich stehen den Bauern 20 verschiedene Helfer mit ihren individuellen Fähigkeiten zur Seite.

Als erfolgreichster Landwirt erweist sich, wer im vorgegebenen Zeitraum am weitesten auf dem Wohlstandspfad voranschreitet. Diese Schritte kosten Geldmünzen - anfangs weniger, später mehr. Das Geld wird jedoch auch für Investitionen benötigt, so dass es hier gilt, die richtige Balance zu finden.

Die kupfernen oder bronzenen Geldmünzen haben quadratische Löcher, um sie auf Schnüre ziehen zu können. Sie tragen die chinesische Bezeichnung „Käsch“, wovon sich auch die heutige Verwendung des Begriffs „Cash“ ableitet (siehe Fußnote).



Spielmaterial

- 1 Spielregel

auf Stanzbögen:

- 4 T-förmige Spielpläne (mit Wohlstandspfad und Laden)
- 14 Zufriedenheitsmarken (blau/rot)
- 24 1er-Käsch-Münzen (klein)
- 14 5er-Käsch-Münzen (groß)



insgesamt 237 Holzfiguren:

- 48 Weizen (gelb)
- 46 Kürbisse (orange)
- 44 Rüben (rot)
- 36 Chinakohl (weiß)
- 32 Bohnen (hellgrün)
- 25 Lauch (dunkelgrün)
- 4 Wertungssteine (zum Anzeigen der Schritte auf dem Wohlstandspfad)
- 2 Startspielersteine (1 großer und 1 kleiner)



120 Spielkarten:

- 4 Karten „Lager/Karren“
- 4 Übersichtskarten „Die Spielrunde“
- 6 Karten „Kredit“ (Rückseite: Anzeige der Modifikation des Erlöses beim Laufkunden, siehe Seite 8)
- **36 private Felder** (grüne Rückseite):
 - ◆ 4 Stammfeld-Karten ♠ (9er-Felder)
 - ◆ 8 Felder T mit je 3 Parzellen
 - ◆ 8 Felder T mit je 4 Parzellen
 - ◆ 8 Felder T mit je 5 Parzellen
 - ◆ 8 Felder T mit je 6 Parzellen
- **70 Aktionskarten** (braune Rückseite):
 - ◆ 6 allgemeine Felder T (je 2 Felder mit 3/4/5 Parzellen)
 - ◆ 14 Marktstände ♣ (orange)
 - ◆ 14 Stammkunden ♠ (blau)
 - ◆ 14 Laufkunden ♠ (rot)
 - ◆ 22 Helfer ♠ (beige)



Fußnote:

Der Begriff „Käsch“ leitet sich vom Sanskrit-Begriff „karsha“ (= kleine Münze mit bestimmtem Gewicht) und dem Tamil-Wort „kasu“ (= kleines Geldstück) ab. Die Käsch-Münzen dienten fast dreitausend Jahre lang als Zahlungsmittel und wurden erst zum Ende des 19. Jahrhunderts durch die Währung „Yuan“ abgelöst.

Einsteigervariante für die erste Partie

Für die erste Partie bieten wir eine „Einsteigervariante“ an. Hierbei handelt es sich um zwei kleine Änderungen, die bei der Spielvorbereitung bzw. im Spielverlauf in einem roten Kasten dargestellt sind. Diese Änderungen erleichtern den Einstieg in das Spiel, haben aber ansonsten keinen Einfluss auf den Spielablauf.

Sonderregeln je nach Spielerzahl

Die Spielregeln gelten für alle Spielerzahlen, mit folgenden Ausnahmen (siehe grüne Kästen):

- Bei 2 Spielern gibt es einen Unterschied im Ablauf der Kartenphase (siehe Seite 4).
- Bei 4 Spielern treten in der Aktionsphase zeitgleich je 2 Spieler gegeneinander an (siehe Seite 4).
- Die Ergänzungen für das Solitärspiel stehen in einem eigenen Kapitel auf Seite 9.

Hinweise in blauen Kästen sind für das erste Lesen der Regeln nicht erforderlich. Sie enthalten Sonderfälle und die Antworten auf seltene Regelfragen.

Spielvorbereitung

Das Geld, die Waren, die Zufriedenheitsmarken und die Kredite werden sortiert in die Tischmitte gelegt und bilden den **allgemeinen Vorrat** (kurz: Vorrat). Alle Materialsorten sollten in ausreichender Menge vorhanden sein. Gegebenenfalls können sich die Spieler mit beliebigem Ersatzmaterial behelfen.

Sonderregel für die Einsteigervariante:

Die 4 Stammkunden, die einen blauen Punkt auf der Position für die Zufriedenheitsmarke zeigen, werden herausgesucht. Jeder Spieler bekommt davon einen verdeckt zugelost und sieht sich die Karte an. Gegebenenfalls übrig bleibende Stammkunden kommen zurück zu den Aktionskarten.



Die Aktionskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler erhält das folgende Material und baut es wie in der Abbildung dargestellt auf:

- 1 T-förmigen Spielplan
- 10 Käschen
- 1 Stammfeld
- 1 Wertungsstein (wird auf das Feld 1 des Wohlstandspfades gestellt)
- 1 Karte „Lager/Karren“ (mit der dargestellten Seite nach oben)
- 1 Übersichtskarte „Die Spielrunde“
- Der Laden wird gefüllt: 3 Weizen, 2 Kürbisse, 2 Rüben, 2 Chinakohl, 1 Bohne und 1 Lauch. (Die beiden hellen Positionen im Laden bleiben bei Spielbeginn frei. Grundsätzlich gilt: Dunkle Preisschilder zeigen an, welcher Betrag bezahlt werden muss - bei hellen Preisschildern erhalten die Spieler Geld.)
- 8 private Felder (mit grüner Rückseite): 2 Sätze mit je einem 3er-, 4er-, 5er- und 6er-Feld. Diese Sätze werden getrennt gemischt, dann aufeinander gelegt und als verdeckter, privater Stapel links neben das Stammfeld gelegt.



Ein Startspieler wird ausgelost und erhält den großen Startspielerstein. (Der kleine Startspielerstein wird vorerst nicht benötigt.)

Beginnend mit dem Startspieler kauft sich jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn 1 Ware aus seinem eigenen Laden und pflanzt diese auf seinem Stammfeld an (Preis: siehe dunkle Preisschilder zwischen den Waren im Laden).

Anpflanzen bedeutet, dass die Ware auf eine Feld-Karte gelegt wird. Alle weiteren Parzellen des Feldes werden mit der gleichen Ware aufgefüllt. Diese Waren werden aus dem allgemeinen Vorrat genommen.

Dabei gibt es zwei Einschränkungen:

- Es dürfen nur die auf dem Stammfeld gezeigten Waren gekauft und angepflanzt werden (also nur Weizen, Kürbis oder Rüben).
- Maximal 2 Spieler dürfen zu Beginn des Spiels die gleiche Warensorte erwerben.



Im Beispiel hat der Spieler Weizen als Startware gewählt und behält 7 Käschen übrig.

Spielverlauf

Es wird über **9 Runden** gespielt. Jede Runde besteht aus **3 Phasen**:

- 1. Erntephase** (die Spieler erhalten ein neues Feld und ernten Waren von ihren Feldern)
- 2. Kartenphase** (die Spieler erhalten je 2 Aktionskarten, anschließend Startspielerwechsel)
- 3. Aktionsphase** (die Spieler handeln mit ihren Waren, anschließend Vorgehen auf dem Wohlstandspfad)

In der Kartenphase bekommen die Spieler neue Karten, mit denen sie in der Aktionsphase die Waren aus der Erntephase zu Geld machen können.

Unabhängig von der Phase können **jederzeit** Kredite aufgenommen werden.

Zu jeder Zeit im Spiel ist an den auf den Stammfeldern verbleibenden Waren ersichtlich, wie viele Runden noch zu spielen sind.



In diesem Beispiel sind noch 5 vollständige Runden zu absolvieren.

1. Erntephase

Die Spieler durchlaufen die Erntephase gleichzeitig.

- **Jeder Spieler deckt 1 Feld von seinem privaten Stapel auf** und legt es rechts neben seine anderen Felder. In der letzten Runde wird kein neues Feld mehr aufgedeckt.
- **Jeder Spieler muss von jedem eigenen Feld genau 1 Ware ernten.** Er legt die geernteten Waren und alle Waren, die er aus der vorherigen Runde noch im Lager hat, **auf (oder auch neben) seinen Karren.** (Das Fassungsvermögen des Karrens ist nicht begrenzt - im Gegensatz zum Lager. Das Lager wird allerdings erst am Ende der Aktionsphase mit Waren gefüllt.)
- **Private Felder, von denen die letzte Ware geerntet wurde, kommen ganz aus dem Spiel.** Vollständig abgeerntete Felder aus dem Aktionskartenstapel kommen dagegen auf den Ablagestapel für Aktionskarten. (Felder aus dem Aktionskartenstapel erkennt man am Preisschild links oben.) Felder, auf die noch nicht ausgesät wurde, bleiben den Spielern erhalten.



2. Kartenphase

- Der offene Ablagestapel der Aktionskarten wird zu Beginn der Kartenphase (und nur dann) in den Nachziehstapel eingemischt. Der so entstehende Stapel bildet den neuen verdeckten Nachziehstapel.
- Jeder Spieler bekommt verdeckt **4 Aktionskarten** ausgelegt, die er zunächst auf die Hand nimmt.
- In der nun folgenden **Verteilungsrunde** erhält jeder Spieler **2 Aktionskarten**, die er offen in seine Auslage legen muss.

Achtung! Einmal ausgelegte Karten dürfen nicht abgeworfen werden, bevor ihre Funktion vollständig erfüllt ist. Ausnahme: Nur Helferkarten dürfen jederzeit ungenutzt auf den Ablagestapel gelegt werden.

Die Karten werden an die passende Stelle in der eigenen Auslage gelegt. Jede Kartensorte hat ihre eigene Position in der Auslage, links die Marktstände und Helfer , rechts die Stamm- und Laufkunden , oben die Felder / .

Der Abschnitt „Die Verteilungsrunde“ kann beim ersten Lesen der Spielregeln zurückgestellt werden. Das genaue Verfahren zur Verteilung der Aktionskarten ist für einen ersten Überblick noch nicht erforderlich.

Die Verteilungsrunde

Jeder Spieler erhält in der Verteilungsrunde **genau 1 Karte** aus seiner Hand und **genau 1 Karte** vom gemeinsamen „Hof“:

- Der Spieler mit dem großen Startspieler-Stein legt eine seiner Handkarten offen in die Mitte des Tisches und eröffnet so den „Hof“.

Danach kommen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe. Wer an der Reihe ist, hat zwei Möglichkeiten, von denen er eine wählen muss. Passen ist nicht erlaubt.

- Der Spieler legt 1 weitere Handkarte in den Hof **oder**
- Der Spieler nimmt sich genau 1 Karte aus dem Hof **und** genau 1 Karte aus seiner Hand. Er legt beide Karten offen an die zum Symbol passende Reihe der eigenen Auslage. Danach legt er seine restlichen Handkarten offen in den Hof und scheidet aus der laufenden Verteilungsrunde aus.

Achtung! Sobald in der Verteilungsrunde nur noch ein Spieler übrig ist, darf er keine weitere Handkarte mehr in den Hof legen: Er muss sofort seine Wahl treffen.

Sonderregel nur für die Einsteigervariante

Beim Auslegen der beiden Karten darf **anstelle der Handkarte** der zu Beginn verteilte Stammkunde ausgelegt werden. Jeder Spieler darf den ihm zugeteilten Stammkunden so viele Runden behalten, wie er möchte. (Neben dem Stammkunden wählt der Spieler auch eine Hofkarte aus. Eine Handkarte darf er nicht nehmen. Nach dem Auswählen kommen sämtliche Handkarten des Spielers in den Hof.)



DETAILS

EINSTEIGER

Sonderregel nur für das Zweipersonenspiel

Immer wenn ein Spieler in der Verteilungsrunde der Kartenphase an die Reihe kommt, darf er vor seiner Aktion 1 Aktionskarte vom Nachziehstapel aufdecken. Die aufgedeckte Karte kommt in den Hof. (Dies gilt auch, wenn nur noch ein Spieler übrig ist, und dieser Spieler sofort seine Wahl zu treffen hat. Durch die Sonderregel bekommen die Spieler eine größere Auswahl an Karten. Dem Startspieler wird es durch die Regelung möglich, seine Wahl sofort zu treffen, noch bevor sein Gegenspieler das erste Mal an die Reihe kommt.)



Wichtig:

- Immer wenn ein Stammkunde ausgelegt wird, wird sofort eine Zufriedenheitsmarke mit der blauen Seite nach oben auf die Markierung in der rechten, oberen Ecke der Karte platziert.
- Immer wenn ein Marktstand ausgelegt wird, wird er sofort mit den angegebenen Waren aufgefüllt.
- Immer wenn eine Aktionskarte „Feld“ ausgelegt wird, muss sie sofort mit 2 Käschen bezahlt werden. Zur Bezahlung können außer der Reihe Waren an den Laden verkauft, bestimmte Helfer ausgespielt oder ein Kredit aufgenommen werden. (Private Felder sind kostenlos, allgemeine kostenpflichtig.)



Anmerkungen/Sonderfälle:

- Es ist nicht erlaubt, statt 1 Karte aus dem Hof plus 1 Karte von der Hand entweder 2 Karten aus dem Hof oder 2 Karten von der Hand zu nehmen.
- Sobald ein Spieler an die Reihe kommt, der nur noch 1 Handkarte hat, muss er sofort seine 2 Karten auswählen. Er darf seine letzte Handkarte nicht in den Hof werfen, sondern muss sie in seine Auslage legen.
- In jeder Reihe dürfen beliebig viele Karten liegen. Die Anzahl der pro Reihe erlaubten Karten ist also nicht begrenzt.

Die Karten im Hof, die am Ende von keinem Spieler ausgewählt wurden, bilden den neuen offenen Ablagestapel. (Sie werden zu diesem Zeitpunkt noch nicht in den Nachziehstapel gemischt, sondern erst zu Beginn der nächsten Kartenphase.)

Ende der Kartenphase

Startspieler neu bestimmen

Der letzte Spieler, der in der Kartenphase seine beiden Aktionskarten ausgewählt hat, erhält den großen Startspielerstein und wird „Erster Startspieler“. Der vorletzte Spieler, der in der Kartenphase seine beiden Karten ausgewählt hat, erhält den kleinen Startspielerstein und wird „Zweiter Startspieler“.

3. Aktionsphase

In ihrem Spielzug können die Spieler Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen.

Die Übersichtskarte gibt einen Überblick über alle Aktionen.

Bis auf die Aktion H („Doppelpack kaufen“) können alle Aktionen mehrfach durchgeführt werden.

Wer eine Aktion mehrfach durchführt, darf zwischendurch andere Aktionen ausführen.

Zuletzt müssen die Spieler ihre Waren einlagern und dürfen ihren Wertungsstein voransetzen.

Es beginnt der „Erste Startspieler“, danach folgt der „Zweite Startspieler“.

Im Dreipersonenspiel kommt der Spieler ohne Startspielerstein als Dritter an die Reihe.



Sonderregel nur für das Vierpersonenspiel

In jeder Runde bestimmt der Erste Startspieler einen von den beiden Nicht-Startspielern als Partner für die Aktionsphase. Aus dieser Wahl ergibt sich die Zusammensetzung des zweiten Paares. Die beiden Startspieler durchlaufen gleichzeitig ihre Aktionsphase. Sobald sie mit ihren Spielzügen fertig sind, übergeben sie an ihre jeweiligen Spielpartner.

Achtung! Immer wenn in der Aktionsphase Aktionen durchgeführt werden, die Bezug auf die „Mitspieler“ nehmen, beziehen sie sich nur auf den aktuellen Spielpartner. Karten, mit denen solche Aktionen möglich sind, sind an einem Lampion-Symbol zu erkennen.



Die Aktionsmöglichkeiten im Einzelnen

A - Waren als Saatgut aussäen

Der Spieler nimmt 1 Ware von seinem Karren und platziert sie auf ein leeres Feld.

Darauffin werden die restlichen Parzellen des Feldes mit Waren der gleichen Sorte aus dem allgemeinen Vorrat aufgefüllt. Am oberen Rand der Felder ist abgebildet, welche Waren auf dem Feld angebaut werden können. Je mehr Parzellen ein Feld hat, umso weniger Warensorten stehen zum Aussäen zur Wahl.



Ein Bohnenfeld wird eröffnet.
Auf das Bohnenfeld kommen 4 Bohnen, die nach und nach geerntet werden.

B - Waren im Laden kaufen

Der Spieler kauft 1 Ware aus seinem eigenen Laden und legt sie auf seinen Karren.

Er kann nur Waren kaufen, die in seinem Laden vorrätig sind. Der Kaufpreis ist im Ladenbereich auf dem **dunklen** Preisschild bei der jeweiligen Ware angegeben.



Weizen kostet 3 Käsch,
Kürbisse kosten 4 Käsch,
Rüben und Chinakohl
kosten je 5 Käsch,
Bohnen und Lauch
kosten je 6 Käsch.

C - Waren an den Laden verkaufen

Der Spieler nimmt 1 Ware von seinem Karren und verkauft sie an seinen eigenen Laden.

Jeder Platz im Bereich des eigenen Ladens ist für eine bestimmte Warensorte reserviert. Der Spieler kann nur Waren verkaufen, für die ein Platz im Laden frei ist. Der Verkaufspreis ist im Ladenbereich auf dem **hellen** Preisschild bei der jeweiligen Ware angegeben. (Für den Verkauf von Weizen, Kürbissen, Rüben und Chinakohl erhält der Spieler also 1 Käsch, für Bohnen und Lauch 2 Käsch.)

Achtung! Diese Aktion kann jederzeit im Spiel durchgeführt werden - also auch in der Kartenphase bzw. während der Aktion H („Doppelpack kaufen“), um den Erwerb eines neuen Feldes zu finanzieren.

D - Marktstände nutzen

Der Spieler tauscht 1 bzw. 2 beliebige Waren von seinem Karren gegen 1 auf einem eigenen Marktstand liegende Ware.

Die eingetauschte Ware wird auf den eigenen Karren gelegt. Die abgegebenen 1 bis 2 Waren kommen zurück in den Vorrat. Wie viele Waren im Tausch für 1 angebotene Ware verlangt werden, ist der Anzahl der Schalen unterhalb der Ware zu entnehmen. Falls der Marktstand nach dem Tausch leer ist, wird er sofort auf den Ablagestapel gelegt.



Für Kürbis und Chinakohl werden je 1 beliebige Ware verlangt, für Lauch 2 beliebige Waren.

Anmerkungen/Sonderfälle:

- Wer einen Marktstand erwirbt oder freilegt, bestückt die Karte sofort mit den angegebenen Waren. Er nimmt die Waren aus dem allgemeinen Vorrat. Der Marktstand wird auch dann sofort bestückt, wenn ein anderer Spieler die Freilegung des Marktstandes bewirkt. (Zum Freilegen von Aktionskarten siehe Aktion H.)
- Es ist erlaubt, an Marktständen gleiche Warensorten gegeneinander zu tauschen (z. B. Weizen gegen Weizen).
- Der Spieler darf eine am Marktstand getauschte Ware sofort wieder gegen eine andere tauschen.
- Ein einmal ausgelegter Marktstand kann nicht auf den Ablagestapel gelegt werden, ohne dass der Marktstand vollständig geleert wurde.

E - Helfer einsetzen oder abwerfen

Der Spieler kann die Fähigkeit eines Helfers nutzen oder den Helfer ungenutzt abwerfen.

Sofort nachdem die Fähigkeit genutzt wurde, kommt der Helfer auf den Ablagestapel. Die meisten Helfer werden in der Aktionsphase gespielt. Manche können aber auch in den anderen Phasen der Spielrunde eingesetzt werden: Die Phase geht dann aus den Kartentexten hervor („Verzeichnis aller Helfer“, siehe Seite 10 und 11). Helfer-Karten sind die einzigen Karten, die jederzeit abgeworfen werden können, ohne dass ihre Funktion genutzt wird. Mit allen anderen Karten geht dies nicht.



Anmerkungen/Sonderfälle:

- Es gibt 20 unterschiedliche Helfer. Jeder Helfer kommt einmal im Spiel vor (Ausnahme: Der Händler kommt dreimal vor).
- Manche Helfer nehmen Bezug auf die Mitspieler. Diese Karten sind mit einem purpurfarbenen **Lampion** gekennzeichnet. Mit ihnen kann Einfluss auf die Auslage der Mitspieler ausgeübt werden. Wird durch die Aktion beim Mitspieler die oben liegende Karte eines Doppelpacks entfernt, muss die unten liegende sofort an ihren Platz gelegt werden. (Es ist dem passiven Spieler nicht möglich, die Freilegung der unteren Karte zu verhindern.) Zur Erinnerung: Im Vierpersonenspiel beziehen sich (in der Aktionsphase) alle Aktionen mit Bezug auf „einen Mitspieler“ immer nur auf den Partner, mit dem man die Aktionsphase spielt.
- Auf manchen Helfer-Karten sind 2 Aktionen möglich (verbunden durch ein „oder“). In diesen Fällen kann immer nur eine der beiden aufgeführten Aktionen durchgeführt werden.
- Es gibt keine Helfer, die einen Zugriff auf das Stammfeld, den Karren oder das Lager der Mitspieler ermöglichen. Hier sind Waren vor Mitspieleraktionen sicher.

DETAILS

DETAILS

F - Stammkunden beliefern

Der Spieler kann seine Stammkunden in beliebiger Reihenfolge mit Waren beliefern.

Jeder Stammkunde zeigt 8 leere Plätze, auf die vier Runden lang jeweils 2 bestimmte Waren geliefert werden sollen. Jeder Stammkunde möchte genau einmal pro Runde mit 2 Waren beliefert werden. Immer wenn ein Stammkunde ausgelegt wird, wird sofort eine Zufriedenheitsmarke mit der blauen Seite nach oben auf die Markierung in der rechten oberen Kartenecke platziert. Kann oder will ein Spieler einen Stammkunden in einer Runde nicht beliefern, muss er die Zufriedenheitsmarke auf die rote Seite drehen.

Falls die Marke schon mit der roten Seite nach oben liegt und der Spieler nicht liefert, muss er eine Entschädigung von **2 Käsch** in den allgemeinen Vorrat bezahlen.



Anmerkungen/Sonderfälle:

- Die Karte des Stammkunden wird zeilenweise **von unten nach oben** gefüllt. Die Pfeile zwischen den Waren weisen auf diese Reihenfolge hin.
- Sofort nach Belieferung eines Stammkunden wird der angezeigte Betrag ausgezahlt.
- Es ist nicht möglich, eine Zeile nur zum Teil (also nur mit 1 Ware) zu füllen.
- In derselben Runde, in der ein Spieler einen neuen Stammkunden annimmt, hat er die 2 geforderten Waren auch zum ersten Mal zu liefern.
- Wird ein Stammkunde durch die Aktion eines Mitspielers freigelegt, muss er **nur dann** noch in der gleichen Runde bedient werden, falls der Spieler, der den Stammkunden bekommt, mit seinen Aktionen erst noch an die Reihe kommt. (Zum Freilegen einer Karte siehe Aktion H.)
- Um die Entschädigung in Höhe von 2 Käsch aufzubringen, kann der Spieler Waren von seinem Karren auf freie Plätze seines Ladens verkaufen, Helfer einsetzen oder einen Kredit aufnehmen.
- Sofort** nach Erfüllen der **vierten (obersten)** Zeile des Stammkunden muss die Karte abgeräumt und entfernt werden.
- Ein einmal ausgelegter Stammkunde kann nicht auf den Ablagestapel gelegt werden, ohne dass der Stammkunde viermal mit Waren beliefert wurde.



Bei wiederholter Nichtlieferung müssen 2 Käsch Entschädigung gezahlt werden.

Für seine erste Lieferung bekommt der Spieler in diesem Beispiel 5 Käsch ausbezahlt.

Ausführliches Beispiel: Der Spieler legt den Stammkunden, der für Rüben und Chinakohl 5/6/7/8 Käsch zahlt, offen vor sich ab. Die Zufriedenheitsmarke legt er mit der blauen Seite nach oben auf die Stammkunden-Karte. Er muss den Stammkunden noch in der gleichen Aktionsphase bedienen, liefert die 2 geforderten Waren und kassiert 5 Käsch. In der nächsten Runde liefert er die 2 Waren nicht und dreht die Zufriedenheitsmarke auf die rote Seite. In der darauffolgenden Runde liefert er wieder und kassiert 6 Käsch. Die Zufriedenheitsmarke bleibt allerdings auf der roten Seite. (Eine Zufriedenheitsmarke kann nur durch die Helferkarte „Verkäuferin“ wieder auf die blaue Seite gedreht werden, siehe Seite 11.)

Danach liefert der Spieler wieder nicht und muss deswegen 2 Käsch Entschädigung zahlen. In den nächsten 2 Runden liefert er wieder, kassiert erst 7, dann 8 Käsch und gibt den Stammkunden dann samt 8 Waren und 1 Zufriedenheitsmarke ab. Bis dahin war er dem Stammkunden fest verpflichtet.



G - Laufkunden bedienen

Der Spieler kann seine Laufkunden in beliebiger Reihenfolge bedienen.

Er nimmt die 3 vom Laufkunden gewünschten Waren von seinem Karren, legt sie zurück in den Vorrat und erhält dafür einen Verkaufspreis:

- Hat er **gleich viele** Stamm- und Laufkunden ausliegen, erhält er den beim Laufkunden angegebenen Verkaufspreis.
- Hat er **mehr** Lauf- als Stammkunden, werden vom angegebenen Verkaufspreis **2 Käsch** abgezogen. Dies ist eine Sanktion dafür, dass der Spieler es sich leicht gemacht hat und Stammkunden-Verpflichtungen aus dem Weg gegangen ist.
- Hat er **weniger** Lauf- als Stammkunden, erhält er einen Bonus von **2 Käsch**. Dies ist eine Belohnung dafür, dass der Spieler es geschafft hat, trotz vieler Stammkunden-Verpflichtungen einen Laufkunden zu bedienen.

Wegen der Modifikationen muss der Spieler darauf achten, in welcher Reihenfolge er seine Stammkunden und Laufkunden bedient.



Anmerkungen/Sonderfälle:

- Achtung!** Die 3 Waren müssen alle innerhalb der gleichen Aktionsphase abgegeben werden. Sie dürfen nicht auf dem Laufkunden „zwischenlagert“ werden.
- Laufkunden werden in beliebiger Reihenfolge nacheinander bedient. Es ist nicht erlaubt, sie gleichzeitig zu bedienen.
- Im Gegensatz zum Stammkunden zieht ein nicht bedienter Laufkunde keine Entschädigungszahlung nach sich.
- Ein einmal ausgelegter Laufkunde kann nicht auf den Ablagestapel gelegt werden, ohne dass er bedient wurde.

H - 1 x Doppelpack kaufen

Einmal pro Aktionsphase darf der Spieler einen „Doppelpack“ kaufen.

Ein Doppelpack besteht aus 2 Aktionskarten, die vom Nachziehstapel gezogen werden. Für den Doppelpack zahlt der Spieler so viele Käsche, wie er Helfer **oder** Marktstände offen vor sich liegen hat – und zwar die größere dieser beiden Zahlen. Bei Bestimmung der Kosten zählen durch andere Karten abgedeckte Aktionskarten nicht mit.

Kosten: 2 Käsche (der abgedeckte Gutsherr zählt nicht mit).

Nach der Bezahlung nimmt der Spieler die 2 Aktionskarten vom verdeckten Stapel und legt sie offen, für die Mitspieler sichtbar, vor sich hin. Von diesen darf er 0, 1 oder 2 Karten behalten. Die Karten, die er nicht nehmen möchte, legt er auf den Ablagestapel.

Achtung! Möchte der Spieler **beide** Karten behalten, **muss** er sie als Doppelpack **aufeinander** ablegen. Dabei wird die obere Karte so auf die untere Karte gelegt, dass deren obere Zeile sichtbar bleibt. Welche der beiden Karten oben liegt, kann der Spieler frei entscheiden.

Felder auf Aktionskarten kosten 2 Käsche: Sie müssen sofort bezahlt werden, selbst wenn das Feld unter die andere Karte des Doppelpacks gelegt wird. (Diese Kosten fallen zusätzlich zu den Kosten des Doppelpacks an.)



Anmerkungen/Sonderfälle:

- Falls der Spieler weder Marktstände noch Helfer hat, erhält er den Doppelpack gratis.
- Auch wenn ein Spieler von seinen beiden Doppelpack-Karten keine Karte behält, darf er in der gleichen Runde keinen weiteren Doppelpack kaufen.
- Zur Finanzierung eines Feldes, das im Doppelpack enthalten ist, können Waren an den Laden verkauft (siehe Aktion C, Seite 5), Helfer ausgespielt oder ein Kredit aufgenommen werden.

Der Doppelpack im weiteren Verlauf des Spiels

Immer wenn ein Spieler die obere Karte eines Doppelpacks auf die Ablage legt, **muss** er die untere Karte **sofort** (praktisch gleichzeitig) an die passende Stelle in seiner Auslage legen. (Freigelegte Marktstände werden sofort mit Waren bestückt. Auf freigelegte Stammkunden wird sofort eine Zufriedenheitsmarke gelegt.)

Ausführliches Beispiel: Der Spieler kauft einen Doppelpack. Der Doppelpack besteht aus 1 Stammkunden und 1 Marktstand. Der Spieler behält beide Karten. Er legt den Stammkunden unter den Marktstand. Runden später: Der Spieler nutzt seinen Marktstand zum dritten Mal und gibt den Marktstand ab. Der Stammkunde wird sofort zu den anderen Stammkunden gelegt. Noch in der gleichen Runde hat der Spieler den „freigelegten“ Stammkunden zu bedienen. Falls ihm dies nicht gelingt (siehe Aktion F, Seite 6) muss er die Zufriedenheitsmarke auf die rote Seite drehen.



Ende der Aktionsphase

Waren einlagern

Am Ende seiner Spielzüge bringt der Spieler seine übrig gebliebenen Waren vom Karren ins Lager. d.h. er schiebt sie vom Karren- in den Lagerbereich. Er darf nur so viele Waren behalten, wie sein Lager anzeigt. Falls er die Waren nicht an seinen Laden verkaufen kann, muss er überzählige Waren zurück in den Vorrat legen. Hat das Lager eine Kapazität von nur 1 Warenstein, kann die Lager/Karren-Karte gegen eine Zahlung von 2 Käsche auf die Rückseite gedreht werden. Ab jetzt steht dem Spieler bis zum Ende des Spiels ein Lager mit der Kapazität von 4 Warensteinen zur Verfügung.



Wertungsstein vorsetzen

In jeder Runde kostet der erste Schritt auf dem Wohlstandspfad immer 1 Käsche. Wer seinen Wertungsstein anschließend weitere Schritte vorsetzen möchte, zahlt jeweils den Wert, der auf dem nächsten Feld des Wohlstandspfades steht.

Beispiel: Der Spieler steht auf dem Feld 15. Für 1 Käsche zieht er auf das Feld 16, für 35 weitere Käsche (17+18=35) zieht er zwei weitere Schritte bis auf das Feld 18.

Kredite

Jeder Spieler kann jederzeit im Spiel einen Kredit aufnehmen. Er erhält dafür sofort 5 Käsche und legt eine Karte „Kredit“ vor sich ab. Am Ende des Spiels wird der Wertungsstein auf dem Wohlstandspfad für jeden aufgenommenen Kredit um 1 Feld zurückgesetzt. Kredite können **nicht** vorzeitig zurückgezahlt werden.



Anmerkungen:

Eine Obergrenze für aufgenommene Kredite besteht nicht. Falls die Spielkarten „Kredit“ nicht ausreichen, muss improvisiert werden. Erstspielern empfehlen wir, etwas vorsichtiger mit der Kreditaufnahme umzugehen. Üblicherweise wird, wenn überhaupt, höchstens ein Kredit aufgenommen.

Spielende

Das Spiel endet nach 9 Runden – also am Ende der Runde, in der die Spieler ihr Stammfeld vollständig abgeerntet haben.

Wer einen Kredit in Anspruch genommen hat, muss seinen Wertungsstein jetzt um 1 Feld auf dem Wohlstandspfad zurücksetzen. Wer mehrere Kredite genommen hat, muss entsprechend viele Felder zurück.

Es gewinnt der Spieler, dessen Wertungsstein auf dem Wohlstandspfad am weitesten vorne liegt.

1. Tiebreaker: Liegen mehrere Spieler gleichauf, ist derjenige besser platziert, der mehr Käsche übrig hat.

2. Tiebreaker: Falls auch hier Gleichstand herrscht, entscheidet die Anzahl noch nicht geernteter Waren auf den Feldern plus die Waren im Lager: Wer mehr Warensteine auf den Feldern und im Lager hat, ist besser platziert.

Herrscht auch nach dem zweiten Tiebreaker Gleichstand, liegen die Spieler gleichauf.



Anmerkungen/Sonderfälle:

- Auch wenn ein Spieler jetzt genügend Geld hätte, um sich den nächsten Schritt auf dem Wohlstandspfad zu erkaufen, so ist dies nicht erlaubt. (Dieser Fall kann z. B. eintreten, wenn nach dem eigenen Spielzug noch Einnahmen durch fremde Händler erzielt werden.)
- Für ausstehende Wünsche von Stammkunden und Laufkunden gibt es keine Bestrafung.
- Wie viele Waren am Ende im Laden liegen, hat keine Bedeutung.



Grenzfälle und Regelfragen

Was passiert, wenn der Stapel mit den Aktionskarten in der Kartenphase leer wird?

Dann bekommen die Spieler so viele Karten ausgeteilt wie vorhanden.

Alle Spieler sollen gleich viele Karten erhalten.

Was passiert, wenn der Stapel mit den Aktionskarten in der Aktionsphase leer wird?

Dann wird der Ablagestapel sofort gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

Darf man die beiden Karten, die man in der Kartenphase erwirbt, übereinander als Doppelpack ablegen?

Nein, die beiden Karten müssen einzeln abgelegt werden.

Wenn man in der Kartenphase Geld benötigt, um ein Feld zu finanzieren, darf man dann zunächst 1 Ware am Marktstand tauschen, um die getauschte Ware dann an seinen Laden zu verkaufen?

Nein, Marktstand-Aktionen sind nur in der Aktionsphase erlaubt.

Tipps

Manchmal ist es etwas unübersichtlich, welche Stammkunden man in der laufenden Aktionsphase schon beliefert hat. Dies kann man vereinfachen, indem man zu Beginn der Phase die Zufriedenheitsmarken in die Regalzeilen schiebt, in die die Waren geliefert werden sollen. Sobald man einen Stammkunden beliefert, schiebt man die Zufriedenheitsmarke wieder zurück auf die vorgeschriebene Position. Dabei kann „beliefern“ auch bedeuten, dass man die Bestrafung für eine Nicht-Lieferung auf sich nimmt.

Es bietet sich an, dass der Spieler, der gerade seine Aktionen durchführt, immer ansagt, wie viel Geld er bekommt, und ein Mitspieler ihm dieses Geld auszahlt.

Um die „-2/+2“-Modifikation beim Laufkunden nicht zu vergessen, kann man als Gedächtnisstütze die Rückseite eines Kredits verwenden (so lange noch ungenutzte Kredit-Karten im Spiel sind). Dafür dreht man die Karte so, dass die korrekte Modifikation rechts steht und schiebt sie dann seitlich unter einen Laufkunden.

Bei Veränderung der Mehrheitsverhältnisse zwischen Stamm- und Laufkunden ist die Karte abzugeben oder entsprechend zu drehen.



An der Zufriedenheitsmarke ist zu erkennen, dass der Stammkunde noch bedient werden muss.



Solitärspiel

Das Solitärspiel dauert etwa eine Stunde.

Es läuft genau so ab wie das Spiel mit 2 bis 4 Personen – mit folgenden Ergänzungen:

Vorbereitung:

- Die Aktionskarten werden gemischt. Für einen imaginären Gegner werden aus dem Stapel mit den Aktionskarten so lange Karten aufgedeckt, bis je 2 Marktstände, Stamm- und Laufkunden offen liegen. Diese 6 Karten bilden eine Zugriffsmöglichkeit für Marktweib, Händler, Lieferant und Abwerber. Alle anderen Karten bzw. überzählige Marktstände, Stamm- und Laufkunden werden sofort auf den Ablagestapel gelegt. Die Marktstände des imaginären Gegners werden mit Waren bestückt.
- Bevor** der Solospieler auf sein Stammfeld aussät, werden 12 Aktionskarten aufgedeckt, die er offen in 4 Zeilen und 3 Spalten auslegt. Aus dieser Auslage werden in der Kartenphase Karten gekauft.



Kartenphase:

- Der Spieler darf sich bis zu 2 Karten aus der Auslage (dem 4x3-Raster) kaufen. Die Karten in der obersten Zeile sind kostenlos, die Karten in der zweiten Zeile kosten 1 Käsch, die Karten in der dritten und vierten (untersten) Zeile kosten 2 Käsch.
- Nach der Auswahl werden die restlichen Karten der **zweiten** (!) Zeile auf den Ablagestapel gelegt. Die Karten der obersten Zeile bleiben also liegen. Die restlichen Karten rutschen senkrecht nach oben, die freien Positionen werden von unten aufgefüllt. Dadurch entsteht wieder ein vollständiges 4x3-Raster.
- Der Ablagestapel der Aktionskarten wird während der Partie nur **ein einziges Mal** in den Nachziehstapel eingemischt. Das Einmischen erfolgt, sobald in der Erntephase zum ersten Mal ein abgeerntetes Feld zurückgegeben wird. *(Dabei ist egal, ob es sich um ein privates oder allgemeines Feld handelt.)*



Spielziel:

Gut ist, wer Stufe 17 erreicht, sehr gut, wer Stufe 18 erreicht, und meisterlich, wer sogar Stufe 19 erreicht.

Kartenübersicht

MARKTSTÄNDE	Marktstände														
	Weizen		1	1	1	1			1			1			
	Kürbis	1				1			1			1	1		
	Rüben	1	1	1			1			1			1	1	
	Chinakohl	1				1		2	1			1	1	1	
	Bohnen		1						1	2	2	1	1	1	2
	Lauch				1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	

STAMMKUNDEN	Stammkunden														
	Weizen	x	xx			x				x					
	Kürbis	x			x			x	x			x			
	Rüben				x		xx				x	x			
	Chinakohl					x		x			x		x	x	
	Bohnen								x			x		x	
	Lauch									x			x	x	x
	Wert	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

S = Startkarte in der Einsteiger-Variante

LAUFKUNDEN	Laufkunden														
	Weizen	x	xx	x			x	x			x				
	Kürbis	x				xx			x	x	x	x		x	
	Rüben	x			xx			x	x			x		x	
	Chinakohl						xx		x		x		x	x	
	Bohnen		x			x		x			x		x	x	
	Lauch									x		x	x	x	x
	Wert	7	8	8	9	9	9	9	9	9	10	10	10	11	11



Verzeichnis aller Helfer

In diesem Anhang sind alle 20 Helfertexte aufgeführt und detailliert erklärt. Der Anhang braucht nicht vor dem ersten Spiel gelesen zu werden, da die Helferkarten weitgehend selbsterklärend sind. Er klärt vor allem Sonderfälle und die wechselseitigen Beziehungen zwischen den Helfern.

In eckigen Klammern steht, ob die beschriebene Aktion in Phase 1, 2 oder 3 einer Runde genutzt wird.

(Da der Einsetzzeitpunkt der Helfer auch aus den Texten hervorgeht, stehen diese Zahlen nicht auf den Karten, sondern nur in diesem Anhang.)

Manche Helfer-Karten nehmen Bezug auf die Mitspieler. Diese Karten sind an einem Lampion-Symbol  zu erkennen. Dieses Symbol hilft den Spielern zu erkennen, mit welchen Aktionen die Mitspieler Einfluss auf die anderen Spieler nehmen können.

Abwerber: [3 ] Tausche einen deiner Laufkunden  mit dem Laufkunden eines Mitspielers. (Beim Tausch freigelegte Karten werden sofort offen ausgelegt.) ODER [3 ] Kaufe einem Mitspieler für 2  einen Laufkunden  ab, den du sofort bedienen musst.

➤ Bedienen heißt, dass dem Laufkunden die 3 Waren geliefert werden.

Beispiel für die zweite Funktion: Ein Spieler hat den Abwerber auf einer Stammkunden-Karte liegen. Er wirbt einem Mitspieler einen Laufkunden ab, den er sofort bedienen muss. Von dem Erlös gibt er seinem Gegenspieler 2 Käsche ab. Der Stammkunde wird in diesem Fall nicht zur Modifikation des Erlöses herangezogen, da er erst freigelegt wird, sobald der Abwerber **nach** Ausüben seiner Funktion auf den Ablagestapel gelegt wird.

Beamter: [3] Die Aktion „Doppelpack kaufen“ ist in dieser Aktionsphase für dich kostenlos.

➤ Ohne Helfer und Marktstände sind die 2 neuen Aktionskarten ohnehin gratis.

Botenjunge: [3] Du kannst in dieser Aktionsphase deine Stammkunden  je zwei Mal beliefern. Auf beide Warenfelder des Stammkunden kommen dann je 2 Waren.

➤ Dem Spieler steht frei, welche Stammkunden er doppelt beliefert. Für eine doppelte Lieferung erzielt er den doppelten Erlös.

➤ Selbst nach einer doppelten Lieferung muss der Spieler seinen Stammkunden insgesamt 4 Runden lang beliefern. Auf diese Weise kann ein Stammkunde fünf Mal (oder noch öfter) beliefert werden.

➤ Es ist erlaubt, einen Stammkunden zu beliefern und mit dem Erlös der Lieferung 1 Ware zu kaufen, mit der der Spieler den gleichen Stammkunden dann zum zweiten Mal beliefert.

➤ Eine doppelte Lieferung ist auch in die oberste (letzte) Regalzeile eines Stammkunden möglich. Beide Lieferungen müssen dann allerdings gleichzeitig erfolgen.



Buchhalter: [2,3] Entscheide für jedes Warenfeld in deinem Laden, ob es mit der vorgesehenen Ware belegt sein soll oder nicht. Wähle zusätzlich eine Warensorte aus: Für jede Feld-Karte /, auf der du diese Warensorte angepflanzt hast, erhältst du 1 .

➤ Der Buchhalter kann nicht nur in der Aktionsphase eingesetzt werden, sondern auch in der Kartenphase, falls man ihn zur Finanzierung eines neuen Feldes benötigt.

Erntehelfer: [1] In der Erntephase kannst du von jedem eigenen Feld , das 4 oder mehr Warensteine enthält, gleich 2 Waren ernten (nicht vom Stammfeld ). ODER [3] Felder , auf die du in dieser Aktionsphase aussäest, nehmen 1 Warenstein zusätzlich auf.

➤ Zur ersten Funktion des Erntehelfers: Ob die Felder 4 Warensteine aufweisen, wird in der Erntephase vor und nicht nach dem Ernten überprüft. (Die Felder müssen wirklich mindestens 4 Warensteine aufweisen: Dass 4 Parzellen auf der Karte abgebildet sind, ist nicht ausreichend.) Wer durch den Erntehelfer 2 Waren pro Feld-Karte mit mindestens 4 Warensteinen ernten kann, darf frei entscheiden, ob er von den entsprechenden Feldern doppelt erntet oder nicht.

➤ Falls ein Spieler den Vorarbeiter in der Erntephase gegen den Erntehelfer tauscht, kann er den soeben erworbenen Erntehelfer gegebenenfalls sofort einsetzen. Normalerweise agieren die Spieler in der Erntephase gleichzeitig. Falls ein Mitspieler den Erntehelfer hat, kann der Spieler, der den Vorarbeiter hat, auf die Einhaltung der Spielreihenfolge bestehen: Erst der Spieler mit dem großen Startspielerstein, dann die Mitspieler im Uhrzeigersinn.

➤ Wer sowohl den Vorarbeiter als auch den Erntehelfer hat, kann den Erntehelfer nacheinander zweimal in Folge anwenden, also in der Erntephase gleich 3 Waren von einem Feld ernten bzw. in der Aktionsphase Felder mit 2 Waren zusätzlich bestücken.

Feilscher: [3] Kaufe in deinem Laden einmalig 2 gleiche Waren zum Preis von 1 Ware. (Kombiniert mit dem Käufer erwirbst du die 2 Waren nicht aus dem Laden, sondern aus dem Vorrat.)

➤ Der Feilscher kann nur genutzt werden, falls die gewünschten Waren im eigenen Laden zweifach vorhanden sind.

➤ Kombiniert mit dem Kaufmann, ergibt sich für die beiden Waren ein Kaufpreis von nur 1 Käsch.

Gutsherr: [2] Statt 1 Handkarte und 1 Hofkarte kannst du in der Kartenphase 1 Handkarte und bis zu 3 Hofkarten nehmen. (Erwirbst du dabei den Vorarbeiter, kannst du diesen sofort gegen den Gutsherrn tauschen.) Solitärspiel: Du kannst bis zu 4 Aktionskarten aus der Auslage erwerben.

➤ Der Spieler muss auch, wenn er den Gutsherrn nutzt, eine Handkarte nehmen. Er darf darauf nicht verzichten.

➤ Der Gutsherr kann nicht in derselben Runde eingesetzt werden, in der er ausgewählt wird. Ausnahme: Setzt ein Mitspieler den Gutsherrn ein, kann ein Spieler, der mit dem Vorarbeiter den Gutsherrn nimmt, den Gutsherrn noch in der gleichen Runde einsetzen (sofern er nicht bereits 2 Karten ausgewählt hat).

➤ Die bis zu 4 Aktionskarten, die sich der Spieler nimmt, legt er offen in seine Ablage. Wie alle Aktionskarten in der Kartenphase dürfen auch diese nicht (als Doppelpack) übereinander gelegt werden.

Händler: [3 ] Ertausche am Marktstand  eines Mitspielers 1 Ware. In Runde 8 musst du dem Mitspieler hierfür 1  zahlen, in Runde 9 sogar 2 .

➤ Der Händler ist der einzige Helfer im Spiel, der nicht nur einmal, sondern dreimal vorkommt.

➤ Pro Händler kann sich der Spieler genau 1 Ware am Marktstand eines Mitspielers beschaffen, indem er (wie gefordert) 1 bis 2 Waren abgibt. Die geforderten Waren nimmt er von seinem Karren.

➤ Der Händler kann mit der Magd kombiniert werden.

➤ In der letzten Spielrunde kann es passieren, dass die Spieler von ihren Marktständen so viele wie möglich leer räumen, damit ein Mitspieler sein Marktweib bzw. seinen Händler weniger effektiv einsetzen kann.

Hochstapler: [3 ] Tausche diesen Helfer  gegen den Helfer eines Mitspielers, der seine Aktionsphase in dieser Runde bereits durchgeführt hat. (Der Hochstapler geht dann an den Mitspieler.) Solitärspiel: Tausche diesen Helfer  gegen einen Helfer aus der Auslage.

➤ **Achtung!** Mit dem Hochstapler kann man nicht an Helfer herankommen, die durch andere Aktionskarten verdeckt sind: Im Beispiel ist der Händler vor dem Hochstapler geschützt.

➤ Als Startspieler bringt dir der Hochstapler keinen Vorteil.

➤ Da der Hochstapler getauscht und nicht auf die Ablage gelegt wird, bleibt er im Spiel, bis ein Spieler ihn abwirft, ohne ihn zu nutzen.



Käufer: [3] Kaufe 1 Ware aus dem Vorrat (nicht aus dem Laden). Die Ware kostet 2  weniger als im Laden.

➤ Weizen kostet also 1 Käsch, Kürbis 2 Käsch, Rüben und Chinakohl 3 Käsch, Bohnen und Lauch 4 Käsch.

➤ Der Käufer kann mit dem Feilscher kombiniert werden: Mit Käufer und Feilscher kaufst du 2 gleiche Waren aus dem Vorrat. Beide Waren werden insgesamt 2 Käsch günstiger.

➤ Der Käufer kann mit dem Kaufmann kombiniert werden: Maximal 1 Ware, die der Kaufmann für 1 Käsch im Laden kaufen kann, kann er gemeinsam mit dem Käufer für 0 Käsch auch aus dem Vorrat erwerben.

Kaufmann: [3] Von jeder Warensorte, von der du gemäß deiner Stammkunden  mindestens 2 Waren in dieser Runde liefern musst, kannst du dir in deinem Laden für 1  1 Ware kaufen. (Beispiel: Du hast die Stammkunden Weizen/Weizen, Kürbis/Chinakohl und Kürbis/Lauch. Du kannst 1 Weizen und 1 Kürbis für je 1  kaufen.)

- Der Kaufmann bezieht sich nur auf die Stammkunden, nicht auf die Laufkunden!
- Von einer Ware, die ein Spieler an Stammkunden mindestens viermal liefern muss, darf er dennoch nur 1 Ware günstig einkaufen.
- Waren, die man nicht im Laden hat, kann man nicht kaufen.
- Der Kaufmann kann mit dem Feilscher kombiniert werden: Mit Kaufmann und Feilscher kann ein Spieler 2 gleiche Waren zum Preis von insgesamt 1 Käschen erwerben.
- Der Kaufmann kann mit dem Käufer kombiniert werden: Maximal 1 Ware, die der Kaufmann für 1 Käschen im Laden kaufen kann, kann er gemeinsam mit dem Käufer für 0 Käschen auch aus dem Vorrat erwerben.

Lieferant: [3 ♣] Beliefere den Stammkunden ♠ eines Mitspielers und kassiere den Erlös dafür. Liefere in die oberste (letzte) Regalzeile des Stammkunden, musst du dem Besitzer 2 ♣ vom Erlös abgeben.

- Der „Besitzer“ des Stammkunden muss diesen in der laufenden Runde trotzdem beliefern, ansonsten wird die Zufriedenheitsmarke gedreht bzw. 2 Käschen Entschädigung werden fällig.
- Im Gegensatz zum Botenjungen werden Regalzeilen des Stammkunden mit dem Lieferanten nicht doppelt belegt.
- In der letzten Spielrunde ist der Lieferant gefährlich. Hier kann er bei einem Mitspieler großen Schaden anrichten, indem er einen Stammkunden zum vierten Mal beliefert.

Magd: [3] An allen Marktständen ♣, an denen du 2 Waren abgeben müsstest, um 1 Ware zu erhalten, kannst du in dieser Aktionsphase die Waren 1:1 tauschen.

- In Kombination mit dem Händler können auch beim Mitspieler Waren 1:1 getauscht werden.
- Man kann die Magd für die laufende Aktionsphase aktivieren, ohne sie sofort zu nutzen. Bevor man sie das erste Mal nutzt, darf man also noch andere Aktionen durchführen.

Beispiel für die Magd: Die Magd wird aktiviert und sofort danach auf die Ablage gelegt. Dadurch verringert sich der Kaufpreis für den Doppelpack. Der Spieler kauft den Doppelpack. Erst danach tauscht er zum ersten Mal 1:1 an einem 2:1-Stand.

Marktschreier: [3] Fülle alle deine Marktstände ♣ wieder mit Waren auf. ODER [2,3] Verkaufe 1 bis 3 Waren deiner Marktstände ♣ an deinen Laden (zu Ladenpreisen!) Dir werden dabei insgesamt maximal 3 ♣ ausbezahlt.

- Der Marktschreier kann einen gänzlich leeren Marktstand nicht wieder auffüllen, da ein leerer Marktstand sofort auf die Ablage gelegt werden muss.
- Falls der Marktschreier Waren auffüllt, muss er alle Marktstände des Spielers bedienen.



Beispiel für die zweite Funktion des Marktschreiers: Der Spieler nimmt 1 Bohne und 1 Lauch von seinen Marktständen. Er braucht die Waren nicht mit Waren von seinem Karren zu ertauschen. Er legt die beiden Waren auf die vorgesehenen Positionen in seinem Laden und kassiert insgesamt 3 Käschen (auch wenn der Ladenpreis 4 Käschen wäre).

Marktweib: [3 ♣] Tausche einen deiner Marktstände ♣ mit dem Marktstand eines Mitspielers und fülle beide Marktstände neu auf. (Beim Tausch freigelegte Karten werden sofort offen ausgelegt.)

- Wer keinen Marktstand hat, kann auch keinen tauschen.
- Es ist nicht möglich, einen leeren Marktstand zu tauschen. Dieser geht sofort auf die Ablage.
- In der letzten Spielrunde kann es passieren, dass die Spieler ihre Marktstände möglichst leer räumen, damit ein Mitspieler sein Marktweib bzw. seinen Händler weniger effektiv einsetzen kann.

Pächter: [3] Zahle 3 ♣ und suche dir aus dem Stapel deiner privaten Felder ♠ 1 Feld aus (ohne die Reihenfolge zu verändern). ODER [3] Lege eines deiner noch leeren Felder ♠ unter den Stapel deiner privaten Felder und suche dir aus dem Stapel ein anderes Feld aus (ohne die Reihenfolge zu verändern).

- Das neu erworbene Feld wird zu den anderen Feldern gelegt.
- Durch die erste Funktion des Pächters wird der Stapel der privaten Felder kleiner. Dadurch haben manche Spieler in der Erntephase von Runde 8 noch ein privates Feld zum Aufdecken, andere nicht.
- Durch die zweite Funktion des Pächters kann ein Feld, das auf einer Aktionskarte dargestellt ist, unter den Stapel der privaten Felder gelangen. Wird dieses Feld dann aufgedeckt, muss es nicht erneut mit 2 Käschen bezahlt werden.

- Es ist nicht erlaubt, sich mit dem Pächter einfach nur seinen Stapel privater Felder anzusehen. Wer sich den Stapel ansieht, muss sich auch ein Feld nehmen.

Pflüger: [3] Gib alle Waren von einem deiner Felder ♠, das mindestens 2 Waren enthält und nicht das Stammfeld ♣ ist, zurück in den Vorrat. Auf diesem Feld kann erneut ausgesät werden. ODER [3] Du kannst von jedem deiner Felder ♠, das genau 1 Warenstein enthält, diesen sofort ernten (nicht vom Stammfeld ♣).

- Zur ersten Funktion des Pflügers: Der Spieler erhält keine finanzielle Entschädigung für die Waren, die er in den Vorrat zurückgibt. Das Feld wird so behandelt, als hätte er es vom privaten Stapel neu aufgedeckt. Er muss das Feld also auch nicht, falls es eine Aktionskarte ist, mit 2 Käschen neu bezahlen. Bei einer nochmaligen Aussaat muss er, wie bei allen Aussaaten, die Ware von seinem Karren nehmen. (Was schon einmal überlesen werden kann: Der Pflüger kann auf höchstens 1 Feld neu aussäen.)
- Zur zweiten Funktion des Pflügers: Unmittelbar nach dieser Ernte kommen alle leer gewordenen Felder aus dem Spiel (sofern es private Felder sind) bzw. auf den Ablagestapel für Aktionskarten (sofern es allgemeine Felder sind).

Selbstversorger: [3 ♣] Nimm dir 1 Warenstein vom Feld ♠ eines Mitspielers und zahle ihm dafür 1 ♣. Das Feld muss mindestens 4 Warensteine aufweisen und darf nicht das Stammfeld ♣ sein. Solitärspiel: Kaufe für 1 ♣ aus dem Vorrat: 1 Weizen, 1 Kürbis oder 1 Rübe.

- Der Selbstversorger darf nur in der Aktionsphase gespielt werden. (Dies ist für das Vierpersonenspiel mit festem Spielpartner in der Aktionsphase von Bedeutung.)
- Der Spieler legt die beim Mitspieler geerntete Ware in seinen eigenen Karren.

Verkäuferin: [3] Drehe alle eigenen Zufriedenheitsmarken auf die blaue Seite. ODER [3] Für die aktuelle Aktionsphase wird die Modifikationsregel für deine Laufkunden ♠ ersetzt: Es gilt +2 ♣ auf alle Erlöse.

- Der Spieler darf die zweite Funktion der Verkäuferin für die laufende Aktionsphase aktivieren, ohne die Funktion sofort nutzen zu müssen: Bevor er sie das erste Mal nutzt, darf er noch andere Aktionen durchführen.

Beispiel für die erste Funktion der Verkäuferin: Ein Spieler hat 3 Stammkunden, 2 mit roter Zufriedenheitsmarke, 1 mit blauer. Zunächst verzichtet der Spieler auf die Bedienung des dritten Stammkunden und dreht die Zufriedenheitsmarke auf die rote Seite. Danach setzt er die Verkäuferin ein und dreht alle Zufriedenheitsmarken zurück auf die blaue Seite. Zwei Stammkunden hat er nun noch zu bedienen.

Vorarbeiter: [1,2,3 ♣] Nimm einen Helfer ♠ an dich, unmittelbar nachdem er von dir oder einem Mitspieler auf die Ablage gelegt wurde.

- Ob der entsprechende Helfer angewandt oder einfach nur auf die Ablage gelegt wurde, spielt für den Vorarbeiter keine Rolle.
- Falls der Vorarbeiter unter einem anderen Helfer liegt, kann er sofort eingesetzt werden, nachdem der andere Helfer freigelegt wurde.

Beispiel: Die Magd wird aktiviert und auf die Ablage gelegt. Dadurch wird der Vorarbeiter freigelegt, der die Magd sofort „zurückholt“. Der Vorarbeiter kommt dann auf die Ablage.

- Beim Vierpersonenspiel gilt: Der Vorarbeiter kann sich in der Erntephase den Erntehelfer bzw. in der Kartenphase den Gutsherr bzw. Marktschreier oder Buchhalter von jedem seiner 3 Mitspieler nehmen - in diesen Phasen gibt es keine Spielpartner.
- Vorarbeiter und Gutsherr ergänzen sich. Man kann mit dem Gutsherrn den Vorarbeiter auswählen, den Vorarbeiter sofort einsetzen und sich den Gutsherrn zurücknehmen.
- Setzt ein Mitspieler den Gutsherrn ein, kann ein Spieler, der mit dem Vorarbeiter den Gutsherrn nimmt, den Gutsherrn noch in der gleichen Runde einsetzen, sofern er nicht bereits 2 Karten ausgewählt hat.
- Falls ein Spieler den Vorarbeiter in der Erntephase gegen den Erntehelfer tauscht, kann er ihn eventuell noch in der gleichen Runde einsetzen: Normalerweise agieren die Spieler in der Erntephase gleichzeitig. Falls ein Mitspieler den Erntehelfer hat, kann der Spieler mit dem Vorarbeiter auf die Einhaltung der Spielreihenfolge (wie in der Kartenphase) bestehen und den Erntehelfer somit gegebenenfalls ebenfalls zum Einsatz bringen. Wer sowohl den Vorarbeiter als auch den Erntehelfer hat, kann den Erntehelfer doppelt anwenden, also in der Aktionsphase neu ausgesäte Felder mit 2 Waren zusätzlich bestücken bzw. in der Erntephase gleich 3 Waren von einem Feld mit mindestens 5 Warensteinen ernten.

Autor: Uwe Rosenberg 乌 玫瑰山

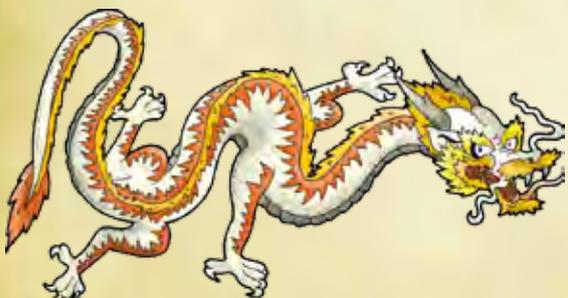
Redaktion: Ralph Bruhn und Uwe Rosenberg

Illustration und Grafik: Klemens Franz / atelier198

3D Spielsteine: Andreas Resch

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

Philipp Bäcker, Christian Gentges, Susanne Rosenberg, Sascha Hendriks, Andreas Höhne, Hagen Dorgathen, Hanno Girke, Jasmin Latossek, Andreas Latossek, **(10.)** Brigitte Ditt, Wolfgang Ditt, Anja Pauli, Eva Pauli, Jens Schulze, Frederike Diehl, André Diehl, Nadine Sauerbier, Mark Buschhaus, Stefan Betermieux, **(20.)** Frank Beimfohr, Thorsten Janocha, Ulrike Don, Anja Grieger, Frank Grieger, Petra Doerinkel, Marion Wieners, Sabine Teller, Thomas Balcerek, Axel Krüger, **(30.)** Michael Hehenkamp, André Hergemöller, Volker Hesselmann, Alexander Finke, Miriam Bode, Nina Meinke, Martina Friese, Markus Friese, Cornelia Kreher, Andreas Kreher, **(40.)** Erwin Amann, Hartmut Boekhoff, Christian Hildenbrand, Klaus-Jürgen Wrede, Fritz Gruber, Henning Kröpke, Julia Griller, Barbara Kern, Gert Stocker, Hubert Scheu, **(50.)** Ulrike Krahn, Torsten Schwack, Mareike Oertwig, Anke Robert, Nicole Weinberger, Ingo Kasprzak, Philipp El Alaoui, Tim Eggert, Peter Eggert, Carsten Büttemeier, **(60.)** Marcus Krug, Julius Kündiger, Robert Oestreich, Peter Raschdorf, Rolf Raupach, André Kalies, Björn Kalies, Grzegorz Kobiela, Markus Tapper, Robert Kellner, **(70.)** Agnieszka Kobiela, Olaf Lück, Christian Berghammer, Dorle Burgdorf, Nadine Schlüter, Stephanie Wucherpfennig, Andrea Kattinig, Klemens Franz, Dagmar de Cassan, Monika Dillingerova, **(80.)** Maria Schranz, Harald Bilz, Lothar Hemme, Christoph Vavru, Michael Kapik, Gabriele Goldschmidt, Nils Miehe, Nicole Biedinger, Stephan Gehres, Barbara Winner, **(90.)** Ralph Bruhn, Markus Wawra, Erwin Kocsan, Suse Dahn, Ferdinand de Cassan, Julian Steindorfer, Karin Michels, Matthias Michels, Arne Hoffmann, Thilo B. Schneeweiß, **(100.)** Lasse Goldschmidt, Michael Rensen, Guido Loch, Nicole Ruthmann, Thorsten Ruthmann, Thomas Röttgers, Roland Müller, Sandra Kalker, Michael Behr, Andrea Magiera, **(110.)** Alfred Schneider, Angela Maschke, Horst Sawroch, Georg Rausch, Vera Schwingenheuer, Matthias Esken, Gesa Bruhn, Markus Grafen, Cedric Hodelganz, Stefan Wahoff, Sören Paukstadt, **(120.)** Henrik Nachtrodt, Gerda Leutermann, Bernd Breitenbach, Stephanie Mertens, Ralf Jäger, Ronny Vorbrod, Katharina Woroniuk, Frank Hommes, Gisela Postler, Björn Postler, **(130.)** Birgit Baer, Jürgen Kudritzky, Monika Harke, Rainer Harke, Ann-Kathrin Drogi, André Stegers, Winfrid Pucher, Ansgar Ludwig, Tim Liese, Marcel Schwarz, **(140.)** Frank Pohl, Erwin Surmann, Michael Seidl, Nicole Schneider, Frank Strangfeld, Markus Prieß, Andrea Schermer gemeinsam mit Sabine Semmler, Udo Kalker, Maren Hübner, David Köpfer, **(150.)** Dominik Mechnig, Fabian Bressin, Jan-Hendrik Hacheney, Marvin Hehn, Sebastian Klein, Wolfgang Rupsch, Thomas Tschirbs, Nicole Reiske, Georg von der Brüggen, Anja Beck, **(160.)** Tobias Bamberger, Rainer Elsäßer, Mario Prochnow, Joachim Schneider, Stefan Mautes, Joachim Zajusch, Gertrud Hurck, Andreas Jacobi, Dirk Augenbraun, Dominik Riege, **(170.)** Christian Becker, Michael Kohl, Thomas Mechtersheimer, Mathias Cramer, Inga Blecher, Christoph Keutmann, Heike Brandes, Beate Friedrich, Kai Köhn, Jürgen Aden, **(180.)** Stefan Lowke, Markus Schepke, Ulrich Blennemann, Michael Bruinsma, Daniel Hagetoorn, Brigitte Usai, Claudio Usai, Bernadette Beckert, Andreas Buhlmann, Jan Ostmann, **(190.)** Thomas Schulze, Elke Duffner, Helga Duffner, Johannes Schulz-Thierbach, Bodo Drews, Jörg Schulte, Claus Jürgen Danker, Michael Braun, Andrea Urbarz, Yvonne Lüscher, **(200.)** Tanja Muck, Ihmo Kelsch, Peter Muck, Dirk Schröder, Thorsten Hanson, Nele Jung, Daniel Frieg, Fabian Sandelmann, Monika Voß, Diana Zey, **(210.)** Markus Kirsch, Volker Geilhausen, Bianca Schürmann, Thomas Rosanski, Tina Junior, Sven Junior, Andreas Odendahl, Simone Hüther, Volker Schäfer, Johanna Bresch, **(220.)** Ingrid Kranicz, Fokko Toelstede, Dorothee Haarmann, Klaus Haarmann, Bodo Merz, Volker Nattermann, Marcel Plum, Björn Reinartz, Eric Humrich, Sylvia Kistner, **(230.)** Ina Plate, Volker Sänger, Jessica Jordan, Timo Loist, Ralf Rechmann, Jochen Steininger, Andrea Krone, Sybille Bertram, Sven Bertram, Marcel Kaul, **(240.)** Torsten Winkelstätter, Frank Rudloff, Jennifer Ha, Sandra Lapp, Silke Hüsges, Roland Winner, Birger Haar, Melissa Rogerson.



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

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