Vor den Toren von Loyang
H@LL Games, 2009
Uwe ROSENBERG
1 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 120 minuten

Uwe Rosenberg

Vor den Toren von Loyang

China 2000 jaar geleden: *Loyang (Luòyáng / 洛阳) is opgeklommen tot de hoofdstad van de Han-dynastie en wordt hierdoor één van de vier grootste hoofdsteden van het oude China. De economische heropleving van de nu florerende stad vereist een betere voorziening van de primaire voedingsmiddelen. Deze aanlevering wordt gewaarborgd door de boeren uit de omgeving die tarwe, pompoenen, rapen, Chinese kool, bonen en look op hun velden verbouwen.*
Na elke oogst treffen de boeren elkaar voor de toren van Loyang om met hun producten handel te drijven. Ze bevoorraden hun vaste klanten of ze verkopen hun goederen winstgevend aan het losse cliënteel. De goederen kunnen echter ook op de marktkraampjes worden geruild of als zaaigoed worden gebruikt om opnieuw te worden uitgezaaid. Als de boeren goederen nodig hebben die ze zelf niet bezitten, kunnen ze die kopen in de dorpswinkels. Bijkomend staan 20 verschillende helpers, elk met specifieke bekwaamheden, de boeren terzijde.
De meest succesvolle boer is hij die er in lukt om binnen de toegestane tijd het verst is opgerukt op de welvaartstabel. Het oprukken op deze tabel kost geld: in het begin niet veel, maar naar het einde steeds meer. Het geld wordt echter ook gebruikt om te investeren zodat het steeds afwegen is welke balans moet worden gekozen.
*De koperen of bronzen munten hebben vierkante gaten zodat ze als snoeren geregen kunnen worden. Ze dragen de Chinese naam "Käsch" waarvan ook het huidige begrip 'cash' is afgeleid (zie voetnoot ***).***

Spelmateriaal

- 1 handleiding

op stanskartons
- 4 T-vormige speelborden (met welvaartstabel en winkels)
- 14 tevredenheidsmarkers (blauw/rood)
- 24 cashmunten van 1 (klein)
- 14 cashmunten van 5 (groot)

237 houten figuren
- 48x tarwe (geel)
- 46x pompoen (oranje)
- 44x raap (rood)
- 36x Chinese kool (wit)
- 32x bonen (lichtgroen)
- 25x look (donkergroen)
- 4 waarderingsstenen (om het aantal stappen op de welvaartstabel aan te duiden)
- 2 startspelerstenen (1 grote en 1 kleine)

120 speelkaarten
- 4 kaarten 'magazijn / kar'
- 4 overzichtskaarten 'De speelronde'
- 6 kaarten 'krediet' *(rugzijde: aanduiding van de wijziging van de opbrengst bij losse klanten)*
- **36 private velden** (groene rugzijde)
  - 4 stamveldkaarten (9 velden)
  - 8 velden met telkens 3 percelen
  - 8 velden met telkens 4 percelen
  - 8 velden met telkens 5 percelen
  - 8 velden met telkens 6 percelen
- **70 actiekaarten (bruine rugzijde)**
  - 6 algemene velden (telkens 2 met 3/4/5 percelen)
  - 14 marktkraampjes (oranje)
  - 14 vaste klanten (blauw)
  - 14 losse klanten (rood)
  - 22 helpers (beige)

***** Het begrip **"Käsch"** is afgeleid van het Sanskritisch begrip "karsha" (= kleine munt met een bepaald gewicht) en het Tamil woord "kasu" (= klein geldstuk). De cashmunten dienden meer dan drieduizend jaar als betalingsmiddel en werden pas aan het einde van de twintigste eeuw door de munteenheid 'yuan' afgelost.

INSTAPPER

Instapvariant voor het eerste partijtje
Voor het allereerste partijtje bieden we ook een 'instapvariant'. Hierbij gaat het over twee kleine wijzigingen die bij de spelvoorbereiding en in de loop van het spel in een rood kader worden vermeld. Deze wijzigingen vergemakkelijken de instap maar hebben verder geen invloed op het verloop van het spel.

SPELERS

Speciale regels afhankelijk van het aantal spelers
De spelregels gelden voor alle spelersaantallen, met de volgende uitzonderingen (zie groene kaders):

- Bij 2 spelers is er een onderscheid in het verloop van de kaartenfase (zie pagina 5).
- Bij 4 spelers treden in de actiefase tegelijkertijd telkens 2 spelers tegen elkaar aan (zie pagina 5).
- De aanvullingen voor het solitaire spel staan in een apart hoofdstuk op pagina 10.

DETAILS

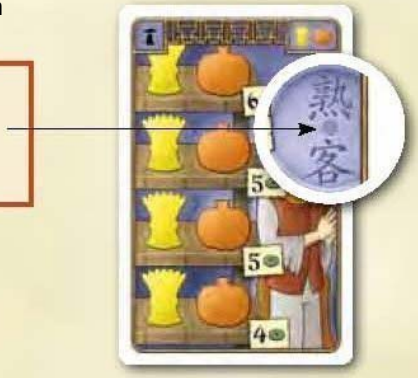
De aanwijzingen in de blauwe kaders zijn voor het eerste lezen van de spelregels niet noodzakelijk. Ze behandelen speciale situaties en antwoorden op zeldzame vragen over de spelregels.

Spelvoorbereiding

Het geld, de goederen, de tevredenheidsmarkers en de kredieten worden gesorteerd en in het midden van de tafel gelegd en vormen daar de algemene voorraad (kortweg voorraad). Alle soorten materialen zijn normaal gezien in ruime mate aanwezig. Als het toch zou gebeuren dat een materiaalsoort is uitgeput, kan het tijdelijk door een willekeurig ander materiaal worden vervangen.

INSTAPPER

Speciale regels voor de instapvariant
De 4 vaste klanten die een blauw punt hebben op de positie van de tevredenheidsmarker worden uitgesorteerd. Iedere speler krijgt verdekt één toebedeeld en bekijkt deze. Eventueel over gebleven vaste klanten komen terug bij de actiekaarten.



De actiekaarten worden zeer grondig gemixt en als verdekte stapel in het midden van de tafel gelegd.

Iedere speler ontvangt het volgende materiaal en bouwt zoals op de afbeelding is te zien:

- 1 T-vormig speelbord
- 10 Käsch
- 1 stamveld
- 1 waarderingssteen *(wordt op het veld 1 van de welvaartstabel gezet)*
- 1 kaart 'magazijn / kar' *(met de afgebeelde zijde naar boven)*
- 1 overzichtskaart "De speelronde"
- De winkel wordt gevuld:
  3x tarwe, 2x pompoen, 2x raap,
  2x Chinese kool, 1x boon en 1x look.
  (De beide lichtgekleurde posities in de winkel blijven bij het begin van het spel nog vrij. Principieel geldt: Donkere prijskaartjes geven aan welk bedrag er moet worden betaald, bij de lichte prijskaartjes ontvangen de spelers geld).
- 8 private velden (met groene rugzijde):
  2 sets met telkens één veld van 3, 4, 5 en 6. Deze sets worden apart grondig gemixt en dan op elkaar gelegd. Ze worden daarna als verdekte stapel links naast het stamveld gelegd.

Een startspeler wordt uitgeloot en ontvangt de grote startspelersteen. *(De kleine startspelersteen heeft men voorlopig niet nodig.)*

Te beginnen met de startspeler koopt iedere speler om de beurt (met de wijzers van de klok mee) 1 product uit zijn eigen winkel en plant dit op zijn eigen stamveld *(Prijs: zie het donkere prijskaartje tussen de goederen in de winkel).*

Planten betekent dat de producten op een veldkaart worden gelegd. Alle volgende percelen van het veld worden met hetzelfde product opgevuld. Deze goederen worden uit de algemene voorraad genomen.

Er zijn twee beperkingen:

- Alleen de producten die op het stamveld worden getoond, mogen worden gekocht en geplant (dus alleen tarwe, pompoen of raap).
- Maximaal 2 spelers mogen aan het begin van het spel dezelfde goederensoort aankopen.

In het voorbeeld heeft de speler tarwe als startproduct gekozen en houdt 7 Käsch over.

Spelverloop

Er worden **9 rondes** gespeeld. Iedere ronde bestaat uit **3 fases**:

1. **De oogstfase** (de spelers ontvangen een nieuw veld en oogsten producten van hun velden)
2. **De kaartenfase** (de spelers ontvangen telkens 2 actiekaarten, aansluitend volgt de wissel van de startspeler)
3. **De actiefase** (de spelers drijven handel met hun producten, aansluitend oprukken op de welvaartstabel)

In de kaartenfase ontvangen de spelers nieuwe kaarten waarmee ze in de actiefase de producten uit de oogstfase ten geld kunnen maken.

Onafhankelijk van de fase kunnen **te allen tijde** kredieten worden opgenomen.

Op gelijk welk moment in de loop van het spel kan men aan de resterende producten op de stamvelden zien hoeveel rondes er nog te spelen zijn.

In dit voorbeeld moeten er nog 5 volledige rondes worden voltooid.

1. Oogstfase

De spelers doorlopen de oogstfase tegelijkertijd.

- **Iedere speler legt 1 veld van zijn private stapel bloot** en legt die rechts naast zijn andere velden. In de laatste ronde wordt geen nieuw veld meer blootgelegd.
- **Iedere speler moet van ieder eigen veld precies 1 product oogsten.** Hij legt de geoogste producten en alle producten die hij nog uit vorige rondes in het magazijn heeft, op (of ook naast) zijn kar. (*De capaciteit van de karren is niet begrensd, in tegenstelling tot het magazijn. Het magazijn wordt pas aan het einde van de actiefase gevuld.)*
- **Private velden, waarvan de laatste producten werden geoogst, verdwijnen compleet uit het spel.** Volledig afgeoogste velden uit de actiekaartenstapel komen daarentegen op de aflegstapel voor de actiekaarten. *(Velden uit de actiekaartenstapel herkent men aan het prijskaartje linksboven.)* Velden waarop nog niet werd uitgezaaid, kunnen de spelers behouden.

2. Kaartenfase

- De open aflegstapel van de actiekaarten wordt aan het begin van de kaartenfase (en alleen dan) onder de voorraadstapel gemixt. Zo ontstaat de nieuwe verdekte voorraadstapel.
- Iedere speler ontvangt verdekt **4 actiekaarten** die hij aanvankelijk in de hand neemt.
- In de nu volgende **distributieronde** ontvangt iedere speler **2 actiekaarten** die hij open in zijn vitrine moet leggen.

AANDACHT
Eénmaal neergelegde kaarten mogen niet verwijderd worden vóór hun functie volledig is vervuld.
***Uitzondering:** Alleen helperskaarten kunnen te allen tijde onbenut op de aflegstapel worden gelegd.*

De kaarten worden op de passende plaatsen in de eigen vitrine gelegd. Elke kaartensoort heeft zijn eigen positie in de vitrine, links de marktkraampjes, en de helpers, rechts de vaste klanten en de losse klanten en boven de velden / .

DETAILS

Het hoofdstuk 'De distributieronde' kan bij het eerste lezen van de regels worden uitgesteld. Het precieze verloop van de verdeling van de actiekaarten is voor een eerste overzicht nog niet noodzakelijk.

DE DISTRIBUTIERONDE

Iedere speler ontvangt in de distributieronde **precies 1 kaart** in de hand en **precies 1 kaart** van het gemeenschappelijke "hof".

- De speler met de grootste startspelersteen legt één van zijn handkaarten open in het midden van de tafel en opent op deze manier het "hof".

Daarna komen de spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee, aan zet.
De speler die aan de beurt is, heeft 2 mogelijkheden waarvan hij één moet kiezen.
Passen is niet toegelaten.

- De speler legt een volgende handkaart in het hof **of**
- De speler neemt precies 1 kaart uit het hof **en** precies 1 kaart uit zijn hand. Hij legt beide kaarten open aan de bij het symbool passende rij van zijn eigen vitrine. Daarna legt hij zijn resterende handkaarten open in het hof en verlaat de lopende distributieronde.

***AANDACHT**: Zodra in de distributieronde nog slechts één speler overblijft, mag hij geen verdere kaarten in het hof leggen. Hij moet onmiddellijk zijn keuze maken.*

INSTAPPER

Speciale regel voor de instapvariant
Bij het neerleggen van de beide kaarten mag in plaats van de handkaarten de aan het begin van het spel verdeelde vaste klanten worden neergelegd. Iedere speler mag de hem toebedeelde vaste klanten zoveel rondes behouden als hij zelf wil. *(Naast de vaste klanten kiest de speler ook een hofkaart uit. Een handkaart mag hij niet nemen. Na het uitkiezen komen alle handkaarten van de speler in het hof.)*

2 SPELERS

Bijzondere regels voor het spel met 2 spelers

Steeds wanneer een speler in de distributieronde van de kaartenfase aan de beurt komt, mag hij voor zijn actie 1 actiekaart van de voorraadstapel blootleggen. De blootgelegde kaart komt in het hof. *(Dit geldt ook als er nog maar één speler over is en deze speler onmiddellijk zijn keuze moet maken. Door deze bijzondere regel krijgen de spelers een grotere keuze aan kaarten. Door deze regeling wordt het mogelijk dat de startspeler zijn keuze meteen zal maken, nog voor zijn tegenspeler voor de eerste keer aan de beurt komt.)*

BELANGRIJK

- Steeds wanneer een vaste klant wordt neergelegd, wordt onmiddellijk een tevredenheidsmarker met de blauwe zijde naar boven op de markering in de rechterbovenhoek van de kaart geplaatst.
- Steeds wanneer een marktkraam wordt neergelegd, wordt het onmiddellijk gevuld met de aangegeven producten.

Steeds wanneer een actiekaart 'veld' wordt neergelegd, moet die meteen met 2 Käsch betaald worden. Ter betaling kunnen behalve de rij producten aan de winkel te verkopen, bepaalde helpers worden uitgespeeld of een krediet worden opgenomen. *(Private velden zijn kosteloos, algemene velden zorgen wel voor kosten.)*

DETAILS

Opmerkingen / Bijzondere situaties

- *Het is niet toegelaten in plaats van 1 kaart uit het hof en 1 kaart uit de hand ofwel 2 kaarten uit het hof of 2 kaarten uit de hand te nemen.*
- *Zodra een speler aan de beurt komt, die nu nog 1 handkaart heeft, moet deze speler meteen zijn 2 kaarten kiezen. Hij mag zijn laatste handkaart niet in het hof leggen maar integendeel in zijn vitrine.*
- *In iedere rij mag een willekeurig aantal kaarten liggen. Het aantal van de toegelaten kaarten per rij is niet beperkt.*

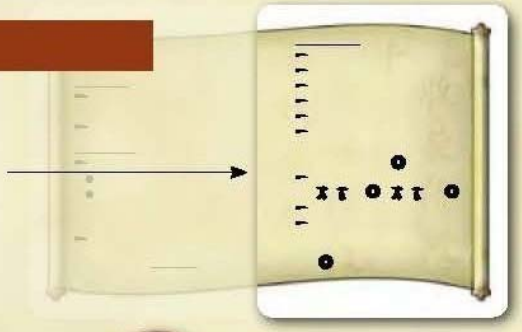
De kaarten in het hof, die aan het einde door geen enkele speler werden gekozen, vormen de nieuwe open aflegstapel. *(Ze worden op dit moment nog niet in de voorraadstapel gemixt, maar pas aan het begin van de volgende kaartenfase.)*

EINDE VAN DE KAARTENFASE

Startspelen opnieuw bepalen

De laatste speler, die in de kaartenfase zijn beide actiekaarten heeft gekozen, ontvangt de grote startspelersteen en wordt "eerste startspeler". De voorlaatste speler, die in de kaartenfase zijn beide kaarten heeft gekozen, ontvangt de kleine startspelersteen en wordt "tweede startspeler".

3. Actiefase



In hun speelbeurt kunnen de spelers alle acties in een willekeurige volgorde uitvoeren.

De overzichtskaart geeft een overzicht van alle acties die kunnen worden doorgevoerd.

Met uitzondering van de actie H (dubbelpak kopen) kunnen alle acties meermaals worden uitgevoerd. De speler die een actie meermaals uitvoert, mag tussendoor nog andere acties uitvoeren.

Als laatste moeten de spelers hun producten opslaan en mogen ze hun waarderingssteen vooruitzetten.

De eerste startspeler begint, daarna volgt de tweede startspeler.

In het spel met drie spelers komt de speler zonder startsteen als derde speler aan de beurt.

4 SPELERS

Bijzondere regels voor het spel met 4 spelers

In iedere ronde kiest de eerste startspeler één van de beide niet-startspelers als partner voor de actiefase. Op deze wijze wordt ook de samenstelling van het tweede 'koppel' bepaald. De beide startspelers doorlopen **gelijktijdig** hun actiefase. Zodra ze met hun speelbeurt klaar zijn, is het de beurt aan hun respectievelijke partner.

AANDACHT ! *Steeds wanneer in de actiefase acties worden doorgevoerd die betrekking hebben op de 'medespeler', gaat het nu over de actuele speelpartner. Kaarten waarmee zulke acties mogelijk zijn, kan men herkennen aan het lampion-symbool.*

DE ACTIEMOGELIJKHEDEN AFZONDERLIJK

A. Producten als zaaigoed uitzaaien

De speler neemt 1 product van zijn kar en plaatst die op een leeg veld.
Vervolgens worden de resterende percelen van het veld met producten van dezelfde soort uit de algemene voorraad opgevuld. Aan de bovenste rand van het veld is afgebeeld welke producten op dit veld kunnen worden verbouwd. Hoe meer percelen een veld heeft, hoe minder soorten er kunnen worden gekozen om uit te zaaien.

Een bonenveld wordt geopend. Op het bonenveld komen 4 bonen die één voor één worden geoogst.

B. Producten in de winkel kopen

De speler koopt 1 product uit zijn eigen winkel en legt die op zijn kar.
Hij kan alleen producten kopen die in zijn winkel voorradig zijn. De koopprijs wordt in de winkel aangeduid op het donkere prijskaartje bij het desbetreffende product.

C. Producten aan de winkel verkopen

De speler neemt 1 product van zijn kar en verkoopt dat aan zijn eigen winkel.
Iedere plaats in het gebied van zijn eigen winkel is gereserveerd voor een bepaalde soort.
De speler kan dus alleen producten verkopen waarvoor een plaats vrij is in de winkel. De verkoopprijs wordt in de winkel aangeduid op het lichtgekleurde prijskaartje bij het desbetreffende product.
(Voor de verkoop van tarwe, pompoen, raap en Chinese kool ontvangt de speler dus 1 Käsch, voor bonen en look 2 Käsch.)

AANDACHT ! *Deze actie kan ten alle tijde in het spel worden doorgevoerd, dus ook in de kaartenfase respectievelijk tijden de actie H (dubbelpak kopen) om het verwerven van een nieuw veld te kunnen financieren.*

tarwe *kost 3 Käsch,* ***pompoen*** *kost 4 Käsch,* ***raap*** *en* ***Chinese kool*** *kosten telkens 5 Käsch,* ***bonen*** *en* ***look*** *kosten telkens 6 Käsch*

D. Marktkraam benutten

De speler ruilt 1 respectievelijk 2 producten naar keuze van zijn kar tegen 1 product dat op een eigen marktkraam ligt.
De geruilde producten worden op de eigen kar gelegd. De afgegeven producten (1 of 2) worden terug in de algemene voorraad gelegd. Hoeveel producten in de ruil voor 1 aangeboden product worden verlangd, wordt bepaald door het aantal schalen onder het product. In het geval dat het marktkraam leeg is na de ruil, wordt het kraam onmiddellijk op de aflegstapel gelegd.

Voor pompoen en Chinese kool wordt telkens 1 product naar keuze verlangd, voor look 2 producten naar keuze.

DETAILS

Opmerkingen / Bijzondere situaties

- *Diegene die een marktkraam verwerft of blootlegt, bevoorraadt de kaart onmiddellijk met de aangegeven producten. Hij neemt die producten uit de algemene voorraad. Het marktkraam wordt ook dan meteen gevuld als een andere speler de blootlegging van dit marktkraam veroorzaakt. (Het blootleggen van actiekaarten, zie actie H.)*
- *Het is toegelaten aan marktkramen gelijke productensoorten tegen elkaar te ruilen (bijvoorbeeld tarwe tegen tarwe).*
- *De speler mag een product dat aan een kraam werd geruild meteen weer ruilen tegen een ander product.*
- *Een eenmaal neergelegd marktkraam kan niet op de aflegstapel worden gelegd zonder dat het marktkraam compleet werd gedigd.*

E. Helper inzetten of wegwerpen

De speler kan de capaciteit van een helper benutten of de helper ongebruikt wegwerpen.
Onmiddellijk nadat de capaciteit werd benut, komt de helper op de aflegstapel. De meeste helpers worden in de actiefase gespeeld. Sommige kunnen echter ook in de andere fases van de speelronde worden ingezet. De fase staat op de kaart *(index van de helpers op pagina's 11 en 12)*.
Helperkaarten zijn de enige kaarten die te allen tijde kunnen worden weggeworpen zonder dat hun functie wordt gebruikt. Met alle andere kaarten kan dit niet.

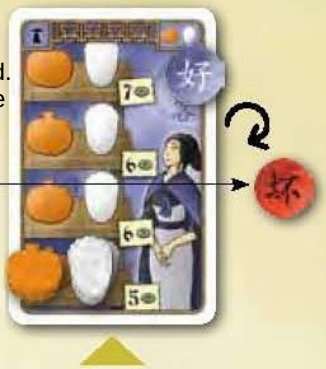
DETAILS

Opmerkingen / Bijzondere situaties

- *Er zijn 20 verschillende helpers. Iedere helper komt éénmaal in het spel voor (met uitzondering van 'der Händler' die driemaal aanwezig is.*
- *Sommige helpers hebben betrekking op de medespeler. Deze kaarten zijn gekenmerkt door een paars lampion-symbool. Met deze helper kan invloed worden uitgeoefend op de vitrine van de medespeler. Wordt door een actie bij een medespeler de bovenliggende kaart van een dubbelpak verwijderd, moet de onderliggende kaart meteen op de correcte plaats worden gelegd. (Het is voor de passieve speler niet mogelijk om de blootlegging van de onderste kaart te verhinderen.)*
  Ter herinnering*: In het spel met 4 spelers hebben (in de actiefase) alle acties die betrekking hebben op "een medespeler", steeds betrekking op de huidige partner met wie men de actiefase speelt.*
- *Op sommige helperkaarten zijn 2 acties mogelijk (verbonden door een 'of'). In dit geval kan uiteraard maar één van de beide acties worden gekozen.*
- *Er zijn geen helpers die een toegang verlenen tot de stamveldkaart, de kar of het magazijn van een medespeler. Daar zijn de producten voor de medespelers veilig.*

F. Vaste klanten bevoorraden

De speler kan zijn vaste klanten in een volgorde naar keuze met producten bevoorraden.
Elke vaste klant toont 8 lege plaatsen waarop vier rondes lang telkens 2 bepaalde producten moeten worden geleverd. Elke vaste klant kan precies éénmaal per ronde met 2 producten worden bevoorraad. Telkens een vaste klant wordt neergelegd, wordt onmiddellijk een tevredenheidsmarker met de blauwe zijde naar boven op de markering in de rechterbovenhoek van de kaart gelegd. Kan of wil een speler een vaste klant in een ronde niet bevoorraden, moet hij de tevredenheidsmarker op de rode zijde draaien. Als de marker al met de rode zijde naar boven ligt en de speler toch niet levert, moet hij een schadevergoeding van **2 Käsch** in de algemene voorraad betalen.



Bij een herhaalde niet levering moet er 2 Käsch aan schadevergoeding worden betaald.
Voor zijn eerste levering ontvangt de speler in dit voorbeeld 5 Käsch uitbetaald.

DETAILS

Opmerkingen / Bijzondere situaties

- *De kaart van de vaste klanten wordt lijnniveau per lijnniveau van onder naar boven gevuld. De pijlen tussen de producten wijzen op de volgorde.*
- *Onmiddellijk na de bevoorrading van een vaste klant wordt het aangegeven bedrag uitbetaald.*
- *Het is niet mogelijk een niveau voor maar één deel (dus met maar 1 product) te vullen.*
- *In dezelfde ronde, waarin een speler een nieuwe vaste klant aanneemt, moet hij ook de twee gevraagde producten voor de eerste keer kunnen leveren.*
- *Als een vaste klant door de actie van een medespeler wordt blootgelegd, moet deze kaart alleen dan nog in dezelfde ronde worden aangeleverd in het geval de speler die deze vaste klant krijgt met zijn acties eerst nog aan de beurt komt.*
- *Om de schadevergoeding van 2 Käsch te kunnen betalen, kan de speler producten van zijn kar op vrije plaatsen van zijn winkel verkopen, helpers inzetten of krediet opnemen.*
- *Onmiddellijk na het opvullen van de vierde (bovenste) rij van de vaste klant moet de kaart afgeruimd en verwijderd worden.*
- *Een éénmaal neergelegde vaste klant kan niet op de aflegstapel worden gelegd alvorens de vaste klant voor de vierde maal met producten werd bevoorraad.*

Een uitgebreid voorbeeld
De speler legt de vaste klant, die voor raap en Chinese kool 5/6/7/8 Käsch betaalt, open voor zich neer. De tevredenheidsmarker legt hij met de blauwe zijde naar boven op de vaste klantkaart. Hij moet de vaste klant nog in dezelfde actiefase bedienen. Hij levert de 2 gevraagde producten en incasseert 5 Käsch. In de volgende ronde levert hij de 2 producten niet en draait de tevredenheidsmarker op de rode zijde.
In de daaropvolgende ronde levert hij opnieuw en incasseert 6 Käsch. De tevredenheidsmarker blijft evenwel op de rode zijde. (Een tevredenheidsmarker kan alleen
maar door de helperkaart "Verkäuferin" opnieuw op de blauwe zijde worden gedraaid.) Daarna levert de speler opnieuw niet en moet daarom 2 Käsch schadevergoeding betalen. In de volgende 2 rondes levert hij opnieuw en incasseert eerst 7 en dan 8 Käsch en geeft de vaste klant dan samen met de 8 producten en 1 tevredenheidsmarker af. Tot op dat moment had de speler verplichtingen aan zijn vaste klant.

G. Losse klanten bedienen

De speler mag zijn losse klanten in een volgorde naar keuze bedienen.
Hij neemt de 3 producten, die door de losse klant worden gevraagd, van zijn kar en legt die terug in de voorraad en ontvangt hiervoor een verkoopprijs:

- Als de speler **evenveel** vaste en losse klanten heeft neergelegd, ontvangt hij de verkoopprijs die bij de losse klant is aangegeven.
- *Als de speler **meer losse** klanten heeft dan vaste klanten, wordt van de aangegeven verkoopprijs **2 Käsch** afgetrokken.* Dit is een sanctie omdat de speler het zich gemakkelijker heeft willen maken om zo de verplichtingen van de vaste klanten uit de weg te gaan.
- *Als de speler **minder losse** klanten heeft dan vaste klanten, ontvangt hij een **bonus** van **2 Käsch**.* Dit is een beloning voor de speler omdat hij ondanks zijn verplichtingen aan zijn vaste klanten toch nog de losse klanten heeft kunnen bedienen.

Wegens de gemodificeerde wijze van betaling is het dus belangrijk voor de speler om goed na te denken in welke volgorde hij zijn vaste en zijn losse klanten bedient.

DETAILS

Opmerkingen / Bijzondere situaties

- ***AANDACHT !** De 3 producten moeten allen in dezelfde actiefase worden afgegeven en mogen niet tijdelijk worden opgeslagen op de losse klanten.*
- *Losse klanten worden, in een volgorde naar keuze, één voor één bediend. Het is niet toegelaten om ze tegelijkertijd te bedienen.*
- *In tegenstelling tot de vaste klanten zorgt een niet bediende losse klant niet voor een schadevergoeding.*
- *Een éénmaal neergelegde losse klant kan niet op de aflegstapel worden gelegd zonder dat hij compleet wordt bediend.*

H. Dubbelpak kopen

Eénmaal per actiefase mag de speler een dubbelpak kopen.

Een dubbelpak bestaat uit 2 actiekaarten die van de voorraadstapel worden getrokken. Voor een dubbelpak betaalt de speler zo veel Käsch als het aantal helpers **of** marktkramen dat hij open voor zich heeft neergelegd. Het grootste van die twee aantallen telt. Bij de bepaling van de kosten tellen de kaarten die door andere kaarten zijn afgedekt niet mee.

Kosten: 2 Käsch (de afgedekte 'Gutsherr' telt niet mee.

Na de betaling neemt de speler de 2 actiekaarten van de verdekte stapel en legt die open voor zich neer (goed zichtbaar voor de medespelers). Van deze kaarten mag hij 0, 1 of 2 kaarten behouden. De kaarten die hij niet wil nemen, legt hij op de aflegstapel.

AANDACHT !

Als de speler de beide kaarten wil behouden, moet hij die kaarten als dubbelpak op elkaar leggen. Hierbij wordt de bovenste kaart zo op de onderste kaart gelegd dat alleen het bovenste deel van de onderste kaart zichtbaar blijft. Welke kaart bovenaan ligt, mag de speler vrij kiezen.

De velden op actiekaarten kosten 2 Käsch: ze moeten onmiddellijk worden betaald, zelfs wanneer het veld onder de andere kaart van het dobbelpak wordt gelegd. (Deze extra kosten komen dus bij de kosten van een dubbelpak.)

DETAILS

Opmerkingen / Bijzondere situaties

- *Als de speler noch marktkramen noch helpers heeft, ontvangt hij het dubbelpak gratis.*
- *Ook als de speler van zijn beide dubbelpak-kaarten er geen behoudt, mag hij in dezelfde ronde geen volgend dubbelpak kopen.*
- *Om een veld te kunnen financieren dat in het dubbelpak zit, kunnen producten aan de winkel worden verkocht (zie actie C), helpers worden uitgespeeld of een krediet worden opgenomen.*

Het dubbelpak in het verdere verloop van het spel

Steeds wanneer een speler de bovenste kaart van een dubbelpak op de aflegstapel legt, moet hij de onderste kaart onmiddellijk (praktisch tegelijkertijd) op de passende locatie in zijn vitrine leggen. *(Vrijgelegde marktkramen worden onmiddellijk met producten gevuld. Op een vrijgelegde vaste klant wordt meteen een tevredenheidsmarker gelegd.)*

Een uitgebreid voorbeeld

De speler koopt een dubbelpak. Het dubbelpak bestaat uit 1 vaste klant en 1 marktkraam. De speler behoudt de beide kaarten. Hij legt de vaste klant onder het marktkraam.

Rondes later: De speler benut zijn marktkraam voor de derde maal en geeft het marktkraam af. De vaste klant wordt onmiddellijk bij de andere vaste klanten gelegd. Nog in dezelfde ronde moet de speler de vrijgelegde vaste klant bevoorraden. Als dit niet zou lukken (zie actie F), moet hij de tevredenheidsmarker op de rode zijde draaien.

EINDE VAN DE ACTIEFASE

PRODUCTEN OPSLAAN

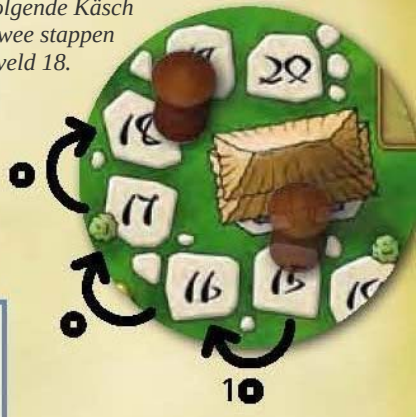
Aan het einde van zijn speelbeurt verhuist de speler zijn overblijvende producten van zijn kar naar zijn magazijn (dit betekent dat hij de producten verschuift van de karsector naar de magazijnsector. Hij mag maar zoveel producten behouden als wordt aangegeven door zijn magazijn. In het geval dat hij de producten niet aan zijn winkel kan verkopen, moet hij de overtollige producten terug in de voorraad leggen. Als het magazijn maar een capaciteit van 1 productsteen heeft, kan de kaart "magazijn/kar" tegen een betaling van 2 Käsch op de rugzijde worden gedraaid. Vanaf dan heeft de speler tot het einde van het spel een capaciteit van 4 productstenen in zijn magazijn.

WAARDERINGSSTEEN VOORUITZETTEN

In iedere ronde kost de eerste stap op de welvaartstabel steeds 1 Käsch. Wie zijn waarderingssteen vervolgens nog verdere stappen wil vooruitzetten, betaalt telkens de waarde die op het volgende veld van de welvaartstabel staat.

Voorbeeld

De speler staat op veld 15. Voor 1 Käsch gaat hij naar veld 16, voor 35 volgende Käsch (17 + 18 = 35) kan hij twee stappen vooruitzetten tot op het veld 18.



Krediet

Iedere speler kan te allen tijde in de loop van het spel krediet opnemen. Hij ontvangt hiervoor onmiddellijk 5 Käsch en legt een kaart 'krediet' voor zich neer. Aan het einde van het spel wordt de waarderingssteen op de welvaartstabel voor ieder opgenomen krediet 1 veld achteruitgezet. Kredieten kunnen **niet** voortijdig worden terugbetaald.

DETAILS

Opmerkingen

Een bovengrens voor opgenomen kredieten bestaat niet. In het geval dat de kaarten 'krediet' niet toereikend zijn, moet men improviseren. De testspelers bevelen aan om toch voorzichtig te zijn met het opnemen van krediet. Gewoonlijk wordt, als het dan toch moet, maar hoogstens één krediet opgenomen.

Einde van het spel

Het spel eindigt na 9 rondes, dus aan het einde van de ronde waarin de spelers hun stamveldkaart compleet hebben geoogst.

De spelers die krediet hebben opgenomen, moeten nu hun waarderingssteen per opgenomen krediet telkens 1 veld achteruitzetten op de welvaartstabel.

De speler wiens waarderingssteen het verst vooruit staat op de welvaartstabel wint het spel.

Als er meerdere spelers op de beste plaats liggen, is van die spelers de winnaar die de meeste Käsch bezit. Als er dan nog een gelijke stand is, beslist het aantal nog niet geoogste producten op de velden plus de producten in het magazijn: De speler die de meeste productstenen op de velden en in het magazijn heeft, wordt de winnaar. Als er dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

DETAILS

Opmerkingen / Bijzondere situaties

- *Ook als een speler nu genoeg geld heeft om zich een volgende stap op de welvaartstabel te kunnen kopen, is dit niet meer toegelaten.*
  Dit geval kan zich voordoen als de speler na de eigen speelbeurt nog inkomsten krijgt door vreemde handelaars.
- *Er is geen bestraffing meer voor de nog openstaande wensen van vaste en losse klanten.*
- *Hoeveel producten er aan het einde in de winkel liggen, heeft geen betekenis meer.*

Grensgevallen en speciale vragen

Wat gebeurt er wanneer de stapel met de actiekaarten in de kaartenfase leeg wordt ?

Dan krijgen alle spelers zoveel kaarten toebedeeld als er voorhanden zijn. Alle spelers moeten even veel kaarten hebben.

Wat gebeurt er wanneer de stapel met de actiekaarten in de actiefase leeg wordt ?

Dan wordt de aflegstapel onmiddellijk zeer grondig gemixt tot een nieuwe voorraadstapel.

Mag men de beide kaarten die men in de kaartenfase verwerft, op elkaar als een dubbelpak neerleggen ?

Neen, de beide kaarten moeten afzonderlijk worden neergelegd.

Als men in de kaartenfase geld nodig heeft om een veld te financieren, mag men dan eerst 1 product aan het marktkraam ruilen om het geruilde product dan aan een winkel te verkopen ?

Neen, marktkraamacties zijn alleen toegelaten in de actiefase.

Tips

Af en toe is het wat onoverzichtelijk om te weten welke vaste klanten men in de lopende actiefase reeds heeft bevoorraad. Dit kan men vereenvoudigen door aan het begin van de fase de tevredenheidsmarker al in het lijnniveau te schuiven waarin de producten moeten worden geleverd. Zodra men dan een vaste klant bevoorraadt, wordt de tevredenheidsmarker terug op de voorziene positie geschoven. Hierbij kan leveren ook betekenen dat men de bestraffing voor een niet levering op zich neemt.

Aan de tevredenheidsmarker is duidelijk te zien dat de vaste klant nog moet worden bevoorraad.

Het is aan te bevelen dat een speler die zijn actie uitvoert, steeds zegt hoeveel geld hij moet krijgen en een medespeler hem dit geld overhandigt.

Om de modificatieregel van '+2 / -2' bij de losse klanten niet te vergeten, kan men als geheugensteuntje de rugzijde van een krediet benutten (tenminste zolang er nog ongebruikte kredieten er in de voorraad zijn). Hiervoor draait men de kaart zo dat de correcte modificatie rechts staat en schuift die dan zijdelings onder een losse klant. Bij een wijziging van de meerderheidsverhouding tussen de vaste klanten en de losse klanten moet de kaart worden afgegeven of overeenkomstig worden gedraaid.

Het solitair spel

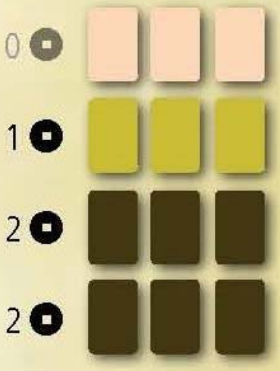
Het solitaire spel duurt ongeveer één uur.

Het spel verloopt identiek aan het spel voor 2 - 4 personen met de volgende aanvullingen:

VOORBEREIDING

- *De actiekaarten worden zeer grondig gemixt. Voor een imaginaire tegenstander worden uit de stapel met de actiekaarten zo lang kaarten blootgelegd, tot er 2 marktkramen, 2 vaste klanten en 2 losse klanten open liggen. Deze 6 kaarten vormen een toegangsmogelijkheid voor de helpers 'Marktweib', 'Händler', 'Lieferant' en 'Abwerber'. Alle andere kaarten respectievelijk overtollige marktkramen, vaste klanten en losse klanten worden onmiddellijk op de aflegstapel gelegd. De marktkramen van de imaginaire tegenstander worden met producten gevuld.*
- *Vóór de solospeler op zijn stamveldkaart uitzaait, worden 12 actiekaarten blootgelegd, die hij open in 4 rijen en 3 kolommen neerlegt. Uit deze vitrine worden in de kaartenfase kaarten gekocht.*

KAARTENFASE



- *De speler mag tot 2 kaarten uit de vitrine (het raster van 4 op 3) kopen. De kaarten in de bovenste rij zijn kosteloos, de kaarten in de tweede rij kosten 1 Käsch, de kaarten in de derde en de vierde (onderste) rij kosten 2 Käsch.*
- *Na de keuze worden de resterende kaarten van de **tweede (!)** rij op de aflegstapel gelegd. De kaarten van de bovenste rij blijven dus liggen. De resterende kaarten schuiven horizontaal één rij naar boven, de vrijgekomen posities worden van onder aangevuld. Hierdoor ontstaat opnieuw een volledig raster van 4x3.*
- *De aflegstapel van de actiekaarten worden gedurende het spel maar éénmaal onder de voorraadstapel gemixt. Het onder elkaar mixen volgt zodra in de oogstfase voor de eerste keer een afgeoogst veld teruggegeven wordt. (Daarbij is het om het even of het om een privaat of een algemeen veld gaat.)*

DOEL VAN HET SPEL

Goed is wie niveau 17 bereikt, zeer goed wie niveau 18 bereikt en meesterlijk wie zelfs niveau 19 bereikt.

Kaartenoverzicht

MARKTKRAMEN

MARKTKRAAM														
Tarwe		1	1	1	1			1			1			
Pompoen	1				1		1		1			1	1	
Raap	1	1	1			1				1			1	1
Chinese kool	1			1		2	1				1	1		1
Bonen		1						1	2	2	1	1	1	2
Look			1	1	1	2	2	2	2	2				

VASTE KLANTEN

VASTE KLANT														
Tarwe	x	xx		x				x						
Pompoen	x		x			x	x				x			
Raap			x		xx				x	x				
Chinese kool				x		x			x			x	x	
Bonen							x			x		x		x
Look								x			x		x	x
Marktwaarde	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	8	9	9	10
	5	5	6	6	6	6	7	7	7	7	7	8	8	9
	5	5	5	5	6	6	6	6	6	7	7	7	8	8
	4	4	4	4	5	5	5	5	5	6	6	6	7	7
	S		S	S					S					

S = startkaart in de instapvariant

LOSSE KLANTEN

LOSSE KLANT														
Tarwe	x	xx	x		x	x		x			x			
Pompoen	x			xx			x	x	x	x		x		
Raap	x		xx			x	x			x			x	
Chinese kool					xx		x		x		x		x	x
Bonen		x		x		x			x			x		x
Look								x		x	x	x	x	x
Marktwaarde	7	8	8	9	9	9	9	9	10	10	10	11	11	12

Register van alle helpers

In dit hoofdstuk worden de 20 helperkaarten uitvoerig en gedetailleerd verklaard. Dit hoofdstuk moet niet worden gelezen voor het eerste spel kan worden gespeeld omdat de helperkaarten zelf een tekst bevatten. Dit hoofdstuk is interessant omdat het aandacht besteedt aan details, bijzondere situaties en wederzijdse relaties tussen de helpers. Tussen kleine vierkante haakjes staat of de beschreven actie in fase 1, 2 of 3 van een ronde wordt benut. *(**Opmerking**: Deze getallen vindt men niet terug op de helperkaart zelf omdat de tekst op de kaart duidelijk aangeeft op welk tijdstip deze kaart kan worden gespeeld.)*

Sommige kaarten hebben betrekking op de medespeler. Deze kaarten zijn gekenmerkt met een lampion-symbool .
Dit symbool helpt de spelers herinneren met welke acties de medespeler invloed kan uitoefenen op een andere speler.

ABWERBER [3]

Ruil één van jou losse klanten met een losse klant van een medespeler.
Kaarten die bij de ruil worden vrijgelegd, worden onmiddellijk open neergelegd.

OF

Koop van een medespeler voor 2 één losse klant af die jij wel onmiddellijk moet bedienen.

- Bedienen betekent dat de losse klant met de drie gevraagde producten moet worden bevoorraad.

Voorbeeld van de tweede functie

*Een speler heeft de 'Abwerber' op een vaste klant liggen. Hij koopt bij een medespeler een losse klant af die hij meteen moet bevoorraden. Van de opbrengst geeft hij zijn tegenspeler 2 Käsch af. De vaste klant wordt in dit geval niet betrokken in een modificatie van de betaling omdat hij pas werd vrijgelegd zodra de 'Abwerber' **na het gebruik** van zijn functie op de aflegstapel werd gelegd.*

BEAMTER [3]

De actie 'dubbelpak kopen' is in deze actiefase voor jou kosteloos.

- Zonder helper en marktkraam zijn de 2 nieuwe actiekaarten toch al gratis.

BOTENJUNGE [3]

Jij kan in deze actiefase jouw vaste klanten telkens tweemaal bevoorraden.
Op de beide productvelden komen dan telkens twee producten.

- De speler mag vrij kiezen welke vaste klant hij dubbel zal bevoorraden. Voor een dubbele levering ontvangt hij de dubbele opbrengst.
- Zelfs na een dubbele levering moet de speler zijn vaste klanten in totaal 4 rondes lang bevoorraden. Op deze wijze kan een vaste klant vijfmaal (of soms zelfs meer) worden bevoorraad.
- Het is toegelaten een vaste klant te bevoorraden en met de opbrengst van de levering 1 product te kopen waarmee de speler dezelfde vaste klant voor de tweede maal bevoorraadt.
- Een dubbele levering is ook mogelijk in het bovenste (laatste) lijnniveau van een vaste klant. De beide leveringen moeten dan in elk geval tegelijk gebeuren.

BUCHHALTER [2, 3]

Beslis voor elk productveld in jouw winkel of het met de voorgeschreven producten wordt belegd zal zijn of niet. Kies als extra één productsoort uit: Voor elke veldkaart / waarop jij deze productsoort hebt aangeplant, ontvang jij 1 .

- De 'Buchhalter' kan niet alleen in de actiefase worden ingezet maar ook in de kaartenfase indien men hem gebruikt voor de financiering van een nieuw veld.

FEILSCHER [3]

Koop in jouw winkel éénmalig 2 identieke producten voor de prijs van 1 product. (Gecombineerd met de 'Käufer' verwerf je de 2 producten niet uit de winkel, maar uit de algemene voorraad.)

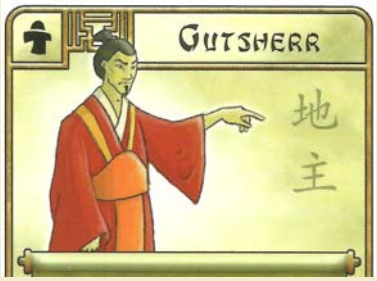
- De 'Feilscher' kan maar worden gebruikt als de gewenste producten in de eigen winkel voorhanden zijn.
- Gecombineerd met de 'Kaufmann' levert dit voor de beide producten een koopsom op van slechts 1 Käsch.

ERNTEHELFER [1]
In de oogstfase kan jij van ieder eigen veld dat 4 of meer productstenen bevat, ineens 2 producten oogsten (niet van het stamveld).

OF

ERNTEHELFER [3]
Velden waarop jij in deze actiefase uitzaait, nemen 1 productsteen extra op.

- Wat betreft de eerste functie van de 'Erntehelfer': Of de velden 4 productstenen bevatten, wordt in de oogstfase nagekeken vóór en niet na de oogst. (De velden moeten werkelijk minstens 4 productstenen bevatten: Dat 4 percelen op de kaart zijn afgebeeld, is niet voldoende.)
  De speler die door de 'Erntehelfer' 2 producten per veldkaart met minstens 4 productstenen kan oogsten, mag vrij beslissen of hij van de desbetreffende velden dubbel oogst of niet.
- In het geval dat een speler de 'Vorarbeiter' in de oogstfase tegen de 'Erntehelfer' ruilt, kan hij de zonet verworven 'Erntehelfer' eventueel onmiddellijk inzetten. Normaal gezien handelen de spelers in de oogstfase gelijktijdig. In het geval een medespeler de 'Erntehelfer' heeft, kan de speler die de 'Vorarbeiter' heeft de naleving van de spelersvolgorde behouden: eerst de speler met de grote startspelersteen, dan de medespelers met de wijzers van de klok mee.
- De speler die zowel de 'Vorarbeiter' alsook de 'Erntehelfer' heeft, kan de 'Erntehelfer' na elkaar tweemaal opeenvolgend gebruiken, dus in de oogstfase ineens 3 producten van een veld oogsten respectievelijk in de actiefase velden met 2 producten extra uitrusten.



GUTSHERR [2]
In plaats van 1 handkaart en 1 hofkaart kan jij in de kaartenfase 1 handkaart en tot 3 hofkaarten nemen. (Verwerf je hierbij de 'Vorarbeiter', kan je deze onmiddellijk ruilen tegen de 'Gutsherr'.)
In het solitair spel kan je tot 4 actiekaarten uit de vitrine verwerven.

- De speler moet ook, als hij de 'Gutsherr' gebruikt, één handkaart nemen. Hieraan mag hij niet verzaken.
- De 'Gutsheer' kan niet in dezelfde ronde worden ingezet waarin hij werd gekozen.
  Uitzondering: Als een medespeler de 'Gutsherr' inzet, kan een speler die met de 'Vorarbeiter' de 'Gutsherr' neemt de 'Gutsherr' toch nog in dezelfde ronde inzetten (in zover hij al niet 2 kaarten heeft gekozen).
- De tot 4 actiekaarten die de speler neemt, legt hij open in zijn vitrine. Zoals alle actiekaarten in de kaartenfase mogen ook deze kaarten niet als dubbelpak over elkaar worden gelegd.

HÄNDLER [3]
Ruil aan het marktkraam van een medespeler 1 product. In ronde 8 moet de medespeler hiervoor 1 betalen, in ronde 9 zelfs 2 .

- De 'Händler' is de enige helper in het spel die niet eenmaal maar driemaal voorkomt.
- Per 'Händler' kan de speler precies 1 product verwerven aan het marktkraam van een medespeler op voorwaarde dat hij (zoals wordt gevraagd) 1 tot 2 producten afgeeft.
  De gevraagde producten neemt hij van zijn kar.
- De 'Händler' kan worden gecombineerd met de 'Magd'.
- In de laatste speelronde kan het gebeuren dat de spelers hun marktkramen zo veel als mogelijk leegruimen zodat een medespeler zijn 'Marktweiß' of respectievelijk zijn 'Händler' weinig effectief kan inzetten.

HOCHSTAPLER [3]
Ruil deze helper tegen de helper van een medespeler die zijn actiefase in deze ronde al heeft doorgevoerd. (De 'Hochstapler' gaat dan naar die medespeler.)
In het solitair spel: Ruil deze helper tegen een helper uit de vitrine.

- **AANDACHT !**
  Met de 'Hochstapler' kan men niet aan helpers geraken die door andere actiekaarten zijn bedekt. *In het voorbeeld is de 'Händler' voor de 'Hochstapler' beschut.*
- Als startspeler levert de 'Hochstapler' geen voordeel.
- Aangezien de 'Hochstapler' wordt geruild en niet op de aflegstapel wordt gelegd, blijft hij in het spel tot een speler hem ongebruikt op de aflegstapel legt.

KÄUFER [3]

Koop 1 product uit de algemene voorraad (niet uit de winkel). Het product kost 2 minder dan in de winkel.

- Tarwe kost dus 1 Käsch, pompoen 2 Käsch, raap en Chinese kool 3 Käsch, bonen en look 4 Käsch.
- De 'Käufer' kan met de 'Feilscher' worden gecombineerd: Met 'Käufer' en 'Feilscher' koop je 2 identieke producten uit de voorraad. De beide producten worden in totaal 2 Käsch goedkoper.
- De 'Käufer' kan met de 'Kaufmann' worden gecombineerd: Maximaal 1 product, die de 'Kaufmann' voor 1 Käsch in de winkel kan kopen, kan hij samen met de 'Käufer' voor 0 Käsch ook uit de voorraad nemen.

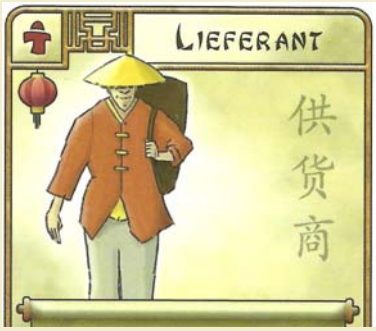
KAUFMANN [3]

Van iedere productsoort waarvan jij, passend aan jouw vaste klanten minstens 2 producten in deze ronde moet leveren, kan jij in jouw winkel voor 1 1 product kopen.

Voorbeeld

Jij hebt de vaste klanten tarwe/tarwe, pompoen/Chinese kool en pompoen/look. Jij kan 1 tarwe en 1 pompoen voor telkens 1 Käsch kopen.

- De 'Kaufmann' heeft alleen betrekking op de vaste klanten, niet op de losse klanten.
- Voor een product die een speler aan een vaste klant minstens viermaal moet leveren, mag hij nochtans slechts 1 product gunstig inkopen.
- Producten die men niet in de winkel heeft, kan men ook niet kopen.
- De 'Kaufmann' kan worden gecombineerd met de 'Feilscher': Met de 'Kaufmann' en de 'Feilscher' kan een speler 2 identieke producten voor de prijs van in totaal 1 Käsch verwerven.
- De 'Kaufmann' kan worden gecombineerd met de 'Käufer': Maximaal 1 product, die de 'Kaufmann' voor 1 Käsch in de winkel kan kopen, kan hij samen met de 'Käufer' voor 0 Käsch ook uit de voorraad verwerven.



LIEFERANT [3]

Jij kan de vaste klanten van een medespeler bevoorraden en de opbrengst hiervoor incasseren. Als jij kan leveren in het bovenste lijnniveau (laatste) van de vaste klant, moet jij de bezitter van deze vaste klant 2 van de opbrengst afgeven.

- De bezitter van de vaste klant moet deze vaste klant in de lopende ronde desondanks toch bevoorraden want anders wordt de tevredenheidsmarker gedraaid of respectievelijk wordt een schadevergoeding geëist van 2 Käsch.
- In tegenstelling tot de 'Botenjungen' worden de lijniveaus van de vaste klanten met de 'Lieferant' niet dubbel belegd.
- In de laatste speelronde is de 'Lieferant' gevaarlijk. Hier kan hij bij een medespeler grote schade aanrichten doordat hij een vaste klant voor de vierde keer bevoorraadt.

MAGD [3]

Aan alle marktkramen waaraan je 2 producten moet afgeven om 1 product te verkrijgen, kan jij in deze actiefase de producten ruilen in de verhouding 1 : 1.

In combinatie met de 'Händler' kunnen ook bij de medespelers producten in de verhouding 1 : 1 worden geruild.

Men kan de 'Magd' voor de lopende actiefase activeren, zonder ze onmiddellijk te benutten. Vooraleer men ze voor de eerste keer gebruikt, kan men dus nog andere acties doorvoeren.

Voorbeeld voor de 'Magd'

De maagd wordt geactiveerd en onmiddellijk daarna op de aflegstapel gelegd. Daardoor vermindert de koopprijs voor het dubbelpak. De speler koopt een dubbelpak. Pas daarna ruilt hij voor de eerste keer in de verhouding 1 : 1 in plaats van aan de verhouding 2 : 1.

MARKTWEIß [3]

Ruil één van jouw marktkramen met een marktkraam van een medespeler en vul de beide marktkramen opnieuw aan. De kaarten die bij de ruil worden vrijgelegd, worden onmiddellijk open neergelegd.

- De speler die geen marktkraam heeft, kan ook geen marktkraam ruilen.
- Het is niet mogelijk om een leeg marktkraam te ruilen. Een leeg marktkraam gaat immers onmiddellijk op de aflegstapel.
- In de laatste speelronde kan het gebeuren dat de spelers hun marktkraam zo veel als mogelijk leegruimen zodat een medespeler zijn 'Marktweiß' of respectievelijk zijn 'Händler' weinig effectief kan inzetten.

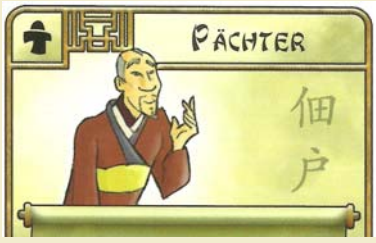
MARKTSCHREIER [3]
Vul al jouw marktkramen opnieuw aan met producten.

OF

MARKTSCHREIER [2, 3]
Verkoop 1 tot 3 producten van jouw marktkraam aan jouw winkel (tegen de winkelprijs !).
Er worden hierbij maximaal 3 aan jou uitbetaald.

- De 'Marktschreier' kan een compleet leeg marktkraam niet opnieuw bijvullen omdat een leeg marktkraam onmiddellijk op de aflegstapel moet worden gelegd.
- In het geval dat de 'Marktschreier' producten aanvult, moet hij alle marktkramen van de speler bevoorraden.

Voorbeeld voor de tweede functie van de 'Marktschreier'
De speler neemt 1 boon en 1 look van zijn marktkraam. Hij hoeft die producten niet met producten van zijn kar te ruilen. Hij legt de beide producten op de voorziene plaatsen in zijn winkel en incasseert in totaal 3 Käsch (ook als de winkelprijs 4 Käsch was).

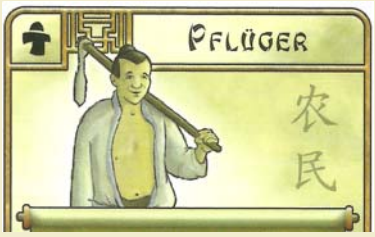


PÄCHTER [3]
Betaal 3 en zoek uit de stapel van jouw private velden 1 veld uit (zonder de volgorde te wijzigen).

OF

Leg een van jou nog lege velden onder de stapel van jouw private velden en zoek uit de stapel een ander veld uit (zonder de volgorde te wijzigen).

- Het nieuwe verworven veld wordt bij de andere velden gelegd.
- Door de eerste functie van de 'Pächter' wordt de stapel van de private velden kleiner. Daardoor hebben sommige spelers in de oogstfase van ronde 8 nog één privaat veld om bloot te leggen en anderen geen.
- Door de tweede functie van de 'Pächter' kan een veld, dat op een actiekaart is afgebeeld, onder de stapel van de private velden terechtkomen. Als dit veld dan wordt blootgelegd, moet het niet opnieuw met 2 Käsch worden betaald.
- Het is niet toegelaten om met de 'Pächter' eenvoudig de eigen stapel van de private velden te doorzoeken en niets te nemen. Als je de stapel met de 'Pächter' bekijkt, ben je ook verplicht om een veld te nemen.



PFLÜGER [3]
Geef alle producten van één van jouw velden die minsten 2 producten bevatten en niet het stamveld zijn, terug aan de algemene voorraad. Op dit veld kan opnieuw worden gezaaid.

OF

Jij kan van elk van jouw velden , die precies 1 product bevatten, deze onmiddellijk oogsten (niet van het stamveld).

- Voor de eerste functie van de 'Pflüger':
  De speler ontvangt geen financiële schadevergoeding voor de producten die hij terug in de voorraad legt. Het veld wordt behandeld alsof hij het van de private stapel nieuw had blootgelegd. Hij moet het veld ook niet, in het geval het een actiekaart is, opnieuw met 2 Käsch betalen. Bij een herhaald uitzaaien, moet hij, zoals altijd bij het uitzaaien, de producten van zijn kar nemen. Wat soms over het hoofd wordt gezien is het feit dat de 'Pflüger' maar hoogstens op 1 veld opnieuw kan uitzaaien.
- Voor de tweede functie van de 'Pflüger':
  Onmiddellijk na deze oogst worden alle lege velden uit het spel verwijderd (in zover het private velden zijn) of respectievelijk op de aflegstapel gelegd voor de actiekaarten (in zover het algemene velden zijn).

SELBSTVERSORGER [3]
Neem 1 productsteen van een veld van een medespeler en betaal hem hiervoor 1 .
Het veld moet minstens 4 productstenen bezitten en mag niet het stamveld zijn.
In het solitair spel kan je voor 1 uit de voorraad 1 tarwe, 1 pompoen of 1 raap kopen.

- De 'Selbstversorger' mag alleen in de actiefase worden gespeeld. Dit is van betekenis voor het spel met vier personen met de vaste speelpartner in de actiefase.
- De speler legt de bij de medespeler geoogste producten in zijn eigen kar.

VERKÄUFERIN [3]

Draai alle eigen tevredenheidsmarkers op de blauwe zijde.

OF

Voor de actuele actiefase wordt de modificatieregel voor jouw losse klanten vervangen: er geldt +2 op alle opbrengsten.

- De speler mag de tweede functie van de 'Verkäuferin' voor de lopende actiefase activeren, zonder deze functie onmiddellijk te moeten benutten: Vóór hij deze functie voor de eerste keer gebruikt, mag hij nog andere acties doorvoeren.

Voorbeeld van de eerste functie van de 'Verkäuferin'
Een speler heeft 3 vaste klanten, 2 met een rode tevredenheidsmarker en 1 met een blauwe. Vooreerst verzaakt de speler aan de bevoorrading van de derde vaste klant en draait de tevredenheidsmarker op de rode zijde. Daarna zet hij de 'Verkäuferin' in en draait alle tevredenheidsmarkers terug op de blauwe zijde. Twee vaste klanten moet hij nu nog bevoorraden.

VORARBEITER [1, 2, 3]

Neem een helper bij jou direct nadat hij door jou of door een medespeler op de aflegstapel wordt gelegd.

- Of de desbetreffende helper werd aangewend of eenvoudig op de aflegstapel werd gelegd, speelt voor de 'Vorarbeiter' geen enkele rol.
- In het geval dat de 'Vorarbeiter' onder een andere helper ligt, kan hij onmiddellijk worden ingezet nadat de andere helper werd vrijgelegd.

Voorbeeld
De 'Magd' wordt geactiveerd en op de aflegstapel gelegd. Hierdoor wordt de 'Vorarbeiter' vrijgelegd die de 'Magd' meteen terughaalt. De 'Vorarbeiter' komt dan op de aflegstapel terecht.

- In het spel met 4 personen geldt: De 'Vorarbeiter' kan in de oogstfase de 'Erntehelfer' of respectievelijk in de kaartenfase de 'Gutsherr' of de 'Marktschreier' of de 'Buchhalter' van ieder van zijn drie medespelers nemen zodat er in die fases geen speelpartner is.
- 'Vorarbeiter' en 'Gutsherr' vullen elkaar aan. Men kan met de 'Gutsherr' de 'Vorarbeiter' kiezen, de 'Vorarbeiter' direct inzetten en de 'Gutsherr' terugnemen.
- Als een medespeler de 'Gutsherr' inzet, kan een speler, die met de 'Vorarbeiter' de 'Gutsherr' neemt, de 'Gutsherr' nog in dezelfde ronde inzetten, in zover hij nog geen 2 kaarten heeft gekozen.
- In het geval een speler de 'Vorarbeiter' in de oogstfase tegen de 'Erntehelfer' ruilt, kan hij hem eventueel noch in dezelfde ronde inzetten: Normaal gezien handelen de spelers in de oogstfase op hetzelfde moment. In het geval een medespeler de 'Erntehelfer' heeft, kan de speler met de 'Vorarbeiter' de inachtneming van de spelersvolgorde eisen (zoals in de kaartenfase) en de 'Erntehelfer' zodoende eventueel evenzeer inzetten. De speler die zowel de 'Vorarbeiter' als ook de 'Erntehelfer' heeft, kan de 'Erntehelfer' tweemaal aanwenden, dus in de actiefase nieuw uitgezaaide velden met 2 producten bevoorraden of respectievelijk in de oogstfase gelijk 3 producten van een veld met minstens 5 productstenen oogsten.

Credits

Auteur: Uwe Rosenberg 乌 玫瑰山
Redactie: Ralph Bruhn en Uwe Rosenberg
Illustratie en grafische kunst: Klemens Franz / atelier198
3D speelstenen: Andreas Resch

Het spel 'Vor den Toren von Loyang' is ontstaan in een tijdspanne van januari tot april 2005. Het is de directe voorloper van het in 2007 verschenen spel 'Agricola'. De inspiratie kwam van 'Antiquity', verschenen in een Nederlandse uitgeverij 'Splotter Spellen'. Op het thema 'Loyang' is de auteur gekomen door het intussen uitverkochte boek van R. J. Unstead, 'Die Welt der alten Städte - Wie die Menschen damals lebten' (Herder Verlag, 1982). De redactie dankt Susanne Rosenberg, Andreas Buhlmann, Rolf Raupach, Andreas Odendahl (als experten van de soloversie), Grzegorz Kobiela, Inga Blecher, Stefan Schmid en Julian Steindorfer voor het nalezen en corrigeren van de handleiding, Hao Wang voor de beraadslagingen in zake het gebruik van de Chinese schrifttekens, Melissa Rogerson voor de vertaling en de vele andere helpers die ons daadwerkelijk hebben ondersteund. De auteur dankt de vele testspelers in chronologische volgorde, zonder hen zou het spel niet afgewerkt kunnen worden:

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 Doerinckel, 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 Kattnig, 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 Vorbrodt, Katharina Woroniuk, Frank Hommes, Gisela Postler, Björn Postler, **(130.)** Birgit Baer, Jürgen Kudritzky, Monika Harke, Rainer Harke, Ann-Kathrin Drogi, André Stegers, Winfrid Pucher, Ansgar Ludwig, Tim Liese, Marcel Schwarz, **(140.)** Frank Pohl, Erwin Surmann, Michael Seidl, Nicole Schneider, Frank Strangfeld, Markus Prieß, Andrea Schermer gemeinsam mit Sabine Semmler, Udo Kalker, Maren Hübner, David Köpfer, **(150.)** Dominik Mechnig, Fabian Bressin, Jan-Hendrik Hacheney, Marvin Hehn, Sebastian Klein, Wolfgang Rupsch, Thomas Tschirbs, Nicole Reiske, Georg von der Brüggen, Anja Beck, **(160.)** Tobias Bamberger, Rainer Elsäßer, Mario Prochnow, Joachim Schneider, Stefan Mautes, Joachim Zajusch, Gertrud Hurck, Andreas Jacobi, Dirk Augenbraun, Dominik Riege, **(170.)** Christian Becker, Michael Kohl, Thomas Mechtersheimer, Mathias Cramer, Inga Blecher, Christoph Keutmann, Heike Brandes, Beate Friedrich, Kai Köhn, Jürgen Aden, **(180.)** Stefan Lowke, Markus Schepke, Ulrich Blennemann, Michael Bruinsma, Daniel Hagetoorn, Brigitte Usai, Claudio Usai, Bernadette Beckert, Andreas Buhlmann, Jan Ostmann, **(190.)** Thomas Schulze, Elke Duffner, Helga Duffner, Johannes Schulz-Thierbach, Bodo Drews, Jörg Schulte, Claus Jürgen Danker, Michael Braun, Andrea Urbarz, Yvonne Lüscher, **(200.)** Tanja Muck, Ihmo Kelsch, Peter Muck, Dirk Schröder, Thorsten Hanson, Nele Jung, Daniel Frieg, Fabian Sandelmann, Monika Voß, Diana Zey, **(210.)** Markus Kirsch, Volker Geilhausen, Bianca Schürmann, Thomas Rosanski, Tina Junior, Sven Junior, Andreas Odendahl, Simone Hüther, Volker Schäfer, Johanna Bresch, **(220.)** Ingrid Kranicz, Fokko Toelstede, Dorothee Haarmann, Klaus Haarmann, Bodo Merz, Volker Nattermann, Marcel Plum, Björn Reinartz, Eric Humrich, Sylvia Kistner, **(230.)** Ina Plate, Volker Sänger, Jessica Jordan, Timo Loist, Ralf Rechmann, Jochen Steininger, Andrea Krone, Sybille Bertram, Sven Bertram, Marcel Kaul, **(240.)** Torsten Winkelstäter, Frank Rudloff, Jennifer Ha, Sandra Lapp, Silke Hüsges, Roland Winner, Birger Haar, Melissa Rogerson.

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

© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
26 januari 2010

Op onze homepage www.hallgames.de kunnen de spelregels in vertelvorm worden gedownload. Deze tekst zorgt voor een vlotte instap in het spel en dient als ontwerp om het spel gestructureerd te kunnen uitleggen. Voor de meer ervaren spelers heeft de auteur verschillende regels dieper toegelicht waarom hij ze zo gebruikt en niet anders.