

## LOYANG

Vin d'jeu d'résumé

**Déroulement du jeu**

Le jeu se déroule en **9 Tours**, chacun composé de 3 Phases :

1. Phase Récolte
2. Phase Cartes
3. Phase Actions

→ Un joueur peut **emprunter** à tout moment : il reçoit alors 5 en cash et une carte Emprunt.  
Un emprunt ne peut pas être remboursé.

**Phase 1: Phase Récolte**

→ Chaque joueur retourne la 1<sup>ère</sup> carte de sa pile **Champ** et la place face visible, à droite de ses autres cartes **Champ** (sauf au tour 9) et :  
→ Chaque joueur **récolte 1 légume** de chacune de ses cartes **Champ**, qu'il place, avec les légumes de son **Entrepôt**, sur sa **Charrette** (partie droite de sa carte **Entrepôt/Charrette**).

- lorsque le dernier légume est retiré d'une carte **Champ privé**, celle-ci est retirée du jeu.
- lorsque le dernier légume est retiré d'une carte **Champ commun**, celle-ci est placée sur la défausse des cartes action.

**Phase 2: Phase Cartes**

→ Une **nouvelle pile** Action est créée en mélangeant toutes les cartes Action de la défausse avec la pile Action en cours puis chaque joueur reçoit 4 cartes Action.

**Tour de Distribution**

Pendant ce round, chaque joueur va placer 2 cartes Action dans sa zone de jeu (= jouer) : l'une de ces cartes devra provenir de sa main du joueur et l'autre de la Cour commune (zone située à droite de la pile Action).

**Important**

Une carte, une fois posée, ne pourra pas être **défaussée** que lorsqu'elle aura été utilisée.  
Seules les cartes **Assistant** peuvent être défaussées à tout moment.

- Le joueur détenant le grand disque 1<sup>er</sup> joueur doit placer (de sa main) 1 carte Action **face visible** dans la Cour.  
→ Puis, à partir du joueur situé à sa gauche et en sens horaire (jusqu'à ce que **tous** les joueurs aient terminé leur round Répartition), chaque joueur **doit** choisir l'une des 2 options suivantes :
- **placer** (de sa main) 1 carte Action **face visible** dans la Cour
  - placer **faces visibles** dans sa zone de jeu (= jouer) 1 carte Action de la Cour et 1 carte Action de sa main puis placer **face visible** dans la Cour **toutes** les cartes restantes de sa main (le round Répartition est terminé pour ce joueur).

**Important** : lorsqu'il ne reste **plus qu'un joueur** n'ayant pas terminé son round Répartition, celui-ci **doit** choisir l'option 2. Idem lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte en main.

Les cartes placées dans la zone de jeu d'un joueur doivent être placées autour de son plateau individuel et en correspondance avec les 4 **symboles** de carte Action (Champs en haut, Etals & Assistants à gauche, Clients Réguliers & Clients Occasionnels à droite). De plus :

- lorsqu'une **carte action** « **Champ commun** » est jouée, le joueur doit aussitôt payer 2 **cash** (pour ce faire, il peut immédiatement vendre des jetons **Légume** à son Magasin, utiliser un **Assistant** ou emprunter)
  - lorsqu'une **carte Etal** est jouée, placez aussitôt sur celle-ci les jetons **Légume** représentés
  - lorsqu'une **carte Client Régulier** est jouée, posez aussitôt sur celle-ci un indicateur de **Satisfaction** (côté bleu) dans l'emplacement ad hoc de la carte.
- **Fin du round Répartition** :
- toutes les **cartes Action** de la Cour sont empilées **faces visibles** pour constituer une **défausse**
  - le **dernier joueur** à avoir joué les 2 cartes Action reçoit le grand **disque 1<sup>er</sup> joueur** et devient 1<sup>er</sup> joueur, **l'avant dernier** reçoit le **petit disque 1<sup>er</sup> joueur** et devient 2<sup>ème</sup> joueur.

**Règle spéciale pour 2 joueurs**

Avant de faire son choix entre les 2 options, un joueur peut **placer face visible dans la Cour la 1<sup>ère</sup> carte de la pile Action** (ceci reste vrai même si le joueur est le dernier à ne pas avoir terminé son round Répartition et qu'il doit choisir l'option 2).  
Cette règle permet au 1<sup>er</sup> joueur de choisir immédiatement, dès son 1<sup>er</sup> tour, l'option 2.

**Phase 3: Phase Actions**

Placer les **marqueurs satisfaction** des clients réguliers sur la bonne ligne.

**L'ordre du tour** est le suivant : le 1<sup>er</sup> joueur, le 2<sup>ème</sup> joueur puis le 3<sup>ème</sup> joueur (celui qui n'a pas de disque 1<sup>er</sup> joueur).

**Règle spéciale pour 4 joueurs**

Le 1<sup>er</sup> joueur choisit comme partenaire l'un des 2 joueurs ne possédant pas de disque 1<sup>er</sup> joueur (l'autre joueur dans ce cas sera le partenaire du joueur détenant le petit disque 1<sup>er</sup> joueur).

Les 2 joueurs détenant un disque 1<sup>er</sup> joueur effectuent simultanément leurs Actions puis ; lorsqu'ils ont terminé, leurs partenaires effectuent simultanément leurs Actions.

**Important** : lorsqu'un joueur effectue une Action qui fait référence « aux autres joueurs », seul le partenaire de ce joueur est concerné.

Lorsque son tour est venu, un joueur effectue toutes les actions qu'il souhaite dans l'ordre qu'il veut & autant de fois qu'il veut (*seule l'action* « *H - Acheter un Pack de 2 cartes Action* » ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour) et **termine par la fin de la Phase Action**, puis c'est au tour du joueur suivant.

**Les différentes actions possibles**

## A - Semer

Le joueur prend un jeton Légume de sa Charrette et le plante dans un Champ vide (un jeton Légume identique, pris dans le stock, est placé dans chaque autre case de la carte Champ).

**Rappel** : il faut respecter les restrictions figurant en haut et à droite de la carte Champ.

## B – Acheter 1 jeton Légume à son Magasin

Le joueur achète 1 jeton Légume à son Magasin et le place dans sa Charrette (le prix d'achat est indiqué dans l'étiquette sombre).

## C – Vendre 1 jeton Légume à son Magasin (cette action peut avoir lieu à n'importe quel moment de la partie)

Le joueur prend 1 jeton Légume de sa Charrette, le place dans un emplacement ad hoc vide de son Magasin et reçoit le produit de sa vente de la banque (le prix de vente est indiqué dans l'étiquette claire).

## D – Echanger des jetons Légume à un Etal

Le joueur échange 1 ou 2 jetons Légume de son choix de sa charrette contre 1 jeton Légume pris sur une carte Etal (le nombre de bols figurant sous le jeton Légume de la carte Etal indique le nombre de jetons Légume nécessaires à l'échange).

Les jetons Légume fournis retournent dans le stock et le jeton Légume obtenu est placé dans la Charrette du joueur.

→ dès qu'une carte Etal est vide, placez-la face visible sur la défausse.

NB : On peut échanger 1 légume contre le même

## E – Jouer ou défausser un Assistant

Un joueur peut utiliser la compétence d'un Assistant ou le défausser.

Lorsqu'une carte Assistant propose le choix entre 2 actions possibles, le joueur ne peut en effectuer qu'une seule.

→ dès qu'une carte Assistant est utilisée, placez-la face visible sur la défausse.

NB : Si 1 assistant peut défausser 1 carte d'un paquet de deux, il peut défausser la supérieure mais jamais l'inférieure.

Aucun assistant ne peut affecter le champ de départ, la charrette et l'Entrepôt d'un autre joueur (toujours à l'abri)

## F – Livrer un Client Régulier

Chaque carte Client Régulier comporte 8 cases représentant les 8 jetons Légume qui devront être livrés à ce client pendant 4 tours (de bas en haut), à raison de 2 jetons Légume par tour (pris dans la Charrette ; aucune livraison partielle n'est autorisée), et ce dès le tour où cette carte est jouée. Si, pendant un tour donné, un joueur ne peut/veut livrer un Client Régulier l'indicateur de Satisfaction correspondant est retourné sur sa face rouge ; mais si l'indicateur de Satisfaction est déjà sur sa face rouge, le joueur doit payer une pénalité de 2 à la banque (pour ce faire, il peut immédiatement vendre des jetons Légume à son Magasin, utiliser un Assistant ou emprunter).

Lorsqu'un joueur livre un Client Régulier, il reçoit aussitôt la valeur en cash indiquée sur la ligne ad hoc de la carte.

→ dès que la 4<sup>ème</sup> livraison d'une carte Client Régulier est faite, placez-la face visible sur la défausse (pas avant).

Replacer son marqueur de satisfaction à sa place.

## G – Livrer un Client Occasionnel

Ajuster les bonus/malus avec le dos d'une carte emprunt.

Pour livrer un Client Occasionnel, le joueur prend de sa Charrette les 3 jetons Légume (aucune livraison partielle n'est autorisée) représentés sur la carte, les remet dans le stock et reçoit en cash de la banque la valeur indiquée :

- sans modification s'il a, à ce moment, autant de Clients Occasionnels que de Clients Réguliers
- réduite de 2 s'il a, à ce moment, plus de Clients Occasionnels que de Clients Réguliers
- augmentée de 2 s'il a, à ce moment, moins de Clients Occasionnels que de Clients Réguliers

→ dès qu'un Client Occasionnel a été livré, placez sa carte face visible sur la défausse.

## H – Acheter un Pack de 2 cartes Action (cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour)

Cette action consiste à piocher 2 cartes Action de la pile Action pour un coût égal à : **Le plus grand nombre entre :**

→ nombre de cartes Etal dans sa surface de jeu (non recouvert)

→ nombre de cartes Assistants dans sa surface de jeu (non recouvert)

Après en avoir payé le coût (qui peut être nul) à la banque, le joueur pioche 2 cartes Action et les place faces visibles devant lui ; il doit alors décider s'il en garde 0, 1 ou 2 (toute carte non conservée est placée sur la défausse). S'il décide d'en conserver 2, il doit les empiler faces visibles l'une sur l'autre (dans l'ordre de son choix, mais en laissant apparaître le haut de la carte du dessous).

Si une carte Champ commun est conservée, son coût de 2 doit aussitôt être payé (pour ce faire, un joueur peut immédiatement vendre des jetons Légume à son Magasin, utiliser un Assistant ou emprunter)

→ dès que la carte supérieur d'un Pack est placée sur la défausse, la carte découverte doit être replacée à la bonne place dans la surface de jeu (compléter comme d'habitude les cartes Etal & Client Régulier).

## Fin de la Phase Action

### A – Paiement de le (les) pénalité(s) pour non livraison aux clients réguliers insatisfaits

### B - Entreposage des jetons Légume

Les joueurs déplacent, au sein de leur carte Entrepôt/Charrette, les jetons Légume restant de la partie Charrette de leur carte vers la partie Entrepôt. La capacité d'un Entrepôt est limitée (1 ou 4 jetons). Pour un coût de 2, un Entrepôt de capacité de 1 peut être amélioré (en retournant sa carte) en Entrepôt de capacité de 4.

Tout jeton Légume ne pouvant être entreposé retourne dans le stock.

Les légumes supplémentaires peuvent être vendus au magasin ou défaussés

### C - Déplacement du marqueur de Score

A chaque tour, le 1<sup>er</sup> déplacement d'une case le long du Sentier de Prospérité coûte 1.

Tout déplacement supplémentaire de 1 case coûte la valeur inscrite sur la case cible.

## Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin du tour 9 (le Champ de départ de chaque joueur est entièrement récolté).

Les joueurs ayant contracté un emprunt doivent maintenant reculer leur marqueur de Score de 1 case par emprunt contracté.

Le vainqueur est le joueur dont le marqueur de Score est le plus loin sur le Sentier de Prospérité.

En cas d'égalité, les joueurs ex æquo sont départagés par leur cash restant, puis par le nombre de jetons Légume dans leurs Champs & Entrepôts.

*Il n'est plus possible de monter sur le score même si on a reçu de l'argent entretemps. Il n'y a pas de pénalité pour clients réguliers*