

UWE ROSENBERG



# AT THE GATES OF LOYANG



**Cina, 2000 anni fa:** Loyang (Luòyàng) è cresciuta fino a diventare la capitale della dinastia Han e una delle quattro grandi capitali della vecchia Cina. La ripresa economica delle attuali fiorenti città, richiede un miglior rifornimento delle risorse di cibo primarie. Queste sono assicurate dai contadini locali, i quali piantano grano, zucche, rape, cavolo, fagioli e porri nei loro campi.

Dopo ogni raccolto, i contadini si incontrano alle porte di Luòyàng per vendere e scambiare i propri ortaggi. Li consegnano ai propri clienti abituali o lucrano vendendoli a compratori occasionali. Gli ortaggi possono essere scambiati alle bancarelle del mercato o usati per seminare o essere piantati nei campi. Se i contadini hanno bisogno di ortaggi che non hanno nella propria riserva, possono comprarli al negozio. Venti aiutanti diversi, ognuno con le proprie caratteristiche individuali, sono disponibili ad assisterli.

Il contadino che avrà maggior successo, sarà colui che si spinge più lontano lungo la via della prosperità in un determinato periodo di tempo.

Ogni passo costa sempre più denaro, che è necessario anche a fare nuovi investimenti. I contadini devono trovare il giusto equilibrio.

Le monete hanno fori quadrati, in modo che possono essere inserite in una cordicella. Hanno il nome cinese "Cash", che è quello da cui deriva il termine moderno.

## Game components (Componenti di Gioco)

- 1 Libretto con il regolamento

### On counter sheets: Segnalini di carta:

- 4 Plance di gioco a forma di T (con la via della prosperità e negozio)
- 12 Segnalini di soddisfazione (blu/rosso)
- 24 Monete da 1 (piccole)
- 14 Monete da 5 (grandi)



### 237 wooden tokens: 237 Segnalini di legno

- Ortaggi:
  - 48 fasci di grano (giallo)
  - 46 Zucche (arancione)
  - 44 Rape (rosse)
  - 36 Cavoli (bianchi)
  - 32 Fagioli (verde chiaro)
  - 25 Porri (verde scuro)
- 4 Segnalini punteggio (per mostrare i progressi sul percorso della prosperità)
- 2 Segnalini primo giocatore (uno grande, uno piccolo)



### 120 Cards: 120 Carte:

- 4 carte "Magazzino/carretto"
- 4 carte "Riassunto dei turni"
- 6 carte prestito (sul retro i modificatori per i clienti occasionali)
- 36 Carte Campi privati (verdi sul retro)
  - 4 campi personali (9 spazi)
  - 8 campi T con 3 spazi
  - 8 campi T con 4 spazi
  - 8 campi T con 5 spazi
  - 8 campi T con 6 spazi
- 70 Carte azione (marroni sul retro)
  - 6 campi comuni (2 ognuno con 3/4/5 spazi)
  - 14 bancarelle (arancioni)
  - 14 clienti abituali (blu)
  - 14 clienti occasionali (rossi)
  - 22 Aiutanti (beige)



### Footnote:

The expression "Cash" is derived from the Sanskrit "karsha" (small coin with a particular weight) and the Tamil word "kasu" (small piece of money). Cash coins were used for almost 3,000 years, and were only replaced by the Yuan at the end of the 19th century.



**Versione di approccio per la prima partita**

Per la prima partita ti offriamo una versione di approccio al gioco. Questa contiene due piccole varianti alle regole racchiuse nei riquadri rossi. Tali varianti rendono più semplice iniziare a giocare, ma realmente non influenzano il gioco.

**Regole speciali per diverso numero di giocatori:**

Queste regole di gioco si applicano a partite con un numero diverso di giocatori, con le seguenti eccezioni:

- Con 2 giocatori, c'è una differenza nella fase delle carte (vedi pag. 4)
- Con 4 giocatori, due giocatori fanno le loro azioni simultaneamente (vedi pag. 4)
- Le regole aggiuntive per partite con 1 giocatore sono in una sezione separata a pagina 9.

Le specifiche riportate nei riquadri blu non sono necessarie alla prima lettura delle regole. Riguardano casi speciali e risposte a domande sulle regole.

## Game Setup Preparazione del Gioco

Separa il denaro, gli ortaggi, i segnalini di soddisfazione e le carte prestito e ponili sul tavolo come scorta.

Ci dovrebbe essere un'adeguata riserva di tutti i componenti.

Se inaspettatamente non vi saranno abbastanza, i giocatori improvviseranno con segnalini aggiuntivi.

**Regole speciali per la versione di approccio:**

Mischia i 4 clienti abituali che sono marchiati con un punto blu nello spazio del segnalino di soddisfazione.

Distribuiscili uno ogni giocatore, a faccia coperta. I giocatori guardano la carta e possono decidere di tenerla nella propria mano oppure giocarla durante la fase delle carte. Nelle partite con 2 o 3 giocatori alcuni clienti regolari sono rimessi nel mazzo delle carte azione.

Mischia le carte azione e ponile faccia in giù in un mazzo 4+4 Campi privati

Ogni giocatore riceve i seguenti componenti di gioco che devono essere posizionati come mostrato nella figura:

- Una plancia personale a forma di T
- 10 monete
- Un campo personale
- Un segnalino punteggio (posizionato all'inizio del percorso della prosperità)
- 1 carta "Magazzino/Carro" (con il lato mostrato a faccia in su)
- 1 carta sommario
- Ortaggi per riempire il negozio: 3 fasci di grano, 2 zucche, 2 rape, 2 cavoli, 1 fagiolo e 1 porro.
- 8 carte campi privati (di colore verde sul retro) da dividere in due set, ognuno di 4 carte, con 3, 4, 5, e 6 spazi. Mischia ogni mazzo di 4 carte e disponili uno sull'altro a faccia in giù sulla sinistra del campo personale. Questo forma il mazzo dei campi.

Campo personale



Carta Sommario



Magazzino/Carro



Negozio

Via della Prosperità

Segnalino punteggio

Si sceglie un giocatore iniziale, il quale prende il segnalino circolare più grande. (Quello piccolo non viene usato all'inizio del gioco).

Si inizia con il giocatore iniziale e si procede in senso orario, ogni giocatore compra dal proprio negozio un ortaggio e lo pianta nel proprio campo personale. (Per il prezzo guarda l'indicazione scura tra gli ortaggi nel negozio).

"Piantare" significa piazzare gli ortaggi sulla carta campo. Tutti gli altri spazi della carta possono essere riempiti con lo stesso tipo di ortaggio prendendo i segnalini mancanti dalla scorta.

Ci sono due restrizioni:

- Solo gli ortaggi mostrati nella carta campo possono essere comprati e piantati (cioè solo grano, zucche o rape)
- Non più di 2 giocatori possono piantare lo stesso tipo di ortaggio all'inizio del gioco.

*In the example, Ralph has chosen Wheat as his starting vegetable. He has 7 Cash remaining.*



## Playing the game *Iter del gioco*

Il gioco si svolge in 9 Round. Ogni round è costituito da 3 fasi.

1. La mietitura (I giocatori ricevono un nuovo campo ed eseguono la raccolta degli ortaggi dai loro campi).
2. La fase delle Carte (Ogni giocatore gioca 2 carte azione, e viene determinato il nuovo giocatore iniziale).
3. La fase delle Azioni (I giocatori comprano e vendono ortaggi e progrediscono lungo la via della prosperità)

Durante la fase delle carte i giocatori ricevono nuove carte. Queste verranno poi utilizzate nella fase delle azioni per trasformare gli ortaggi raccolti in denaro.

I giocatori possono anche prendere dei prestiti in ogni momento del gioco

Inoltre in ogni momento è possibile vedere quanti round mancano al termine del gioco contando quanti ortaggi sono presenti nella carta Campo Personale

*In this example, there are still 5 full rounds to be played.*



### Phase 1: Harvest phase *Raccolta - Mietitura*

Tutti i giocatori eseguono il raccolto simultaneamente.






- Ogni giocatore gira la carta campo privato che si trova più in alto nel suo mazzo dei campi e la posiziona sulla destra degli altri suoi campi. Nell'ultimo round non vi sono nuovi campi da prendere.
- Ogni giocatore raccoglie esattamente 1 ortaggio da ognuno dei suoi campi. Mette gli ortaggi raccolti e alcuni ortaggi che erano stati lasciati nel magazzino nel turno precedente sopra o di lato al proprio carro. (Diversamente dal magazzino, non vi è limite al numero di ortaggi che il carro può contenere).
- Se da un campo privato viene rimosso l'ultimo ortaggio, e rimane vuoto, la carta viene rimossa dal gioco. Al contrario, una carta "Campo comune" appartenente alle carte azione, se rimane completamente vuoto, viene rimessa nel mazzo degli scarti delle carte azione. I campi comuni del mazzo delle carte azione si riconoscono dall'indicazione del costo in alto a sinistra. I campi che non sono stati piantati, non vengono scartati.



### Phase 2: Card phase *Fase delle Carte*

- All'inizio della fase delle carte (e solo allora) create un nuovo mazzo di carte da cui pescare, mescolando il mazzo degli scarti con il mazzo rimanente.
- Date ad ogni giocatore una mano di 4 carte Azione
- A questo punto inizia il round di distribuzione. Ogni giocatore giocherà 2 carte azione scoperte nella propria area di gioco.

**Nota:** una carta giocata non può essere scartata fin quando non è stata usata. Solo le carte Aiutanti possono essere scartate in ogni momento.

*The cards are placed in the appropriate place in the player's "played" area. Each type of card has its own position here: the Market stalls  and Helpers  are placed to the left, the Regular  and Casual customers  to the right, and the Fields  at the top.*

**DETAILS** Se è la prima volta che state leggendo queste regole, potete saltare la sezione dedicata al round di distribuzione, cioè come il giocatore acquisisce le 2 carte azione, in quanto non è importante per comprendere la dinamica del gioco.

### Distribution round *Round di Distribuzione*

Durante il round di distribuzione, ogni giocatore gioca 1 carta della sua mano e una dal "cortile comune":

- Il giocatore con il segnalino primo giocatore più grande pone una delle carte della sua mano, a faccia in su, nel centro del tavolo da gioco, realizzando di fatto l'apertura del cortile comune.

Quindi i giocatori procedono in senso orario facendo il proprio turno. Durante il turno un giocatore può scegliere fra le seguenti due opzioni. Non è concesso passare.

- Il giocatore piazza 1 carta della sua mano nel cortile comune, oppure
- Il giocatore prende 1 carta dal cortile comune e una carta dalla sua mano. Gioca entrambe le carte disponendole a faccia in su nella sua area di gioco. Le carte rimanenti della sua mano sono messe a faccia in su nel cortile comune e il giocatore non prende più parte al round di distribuzione.

**Nota:** L'ultimo giocatore rimasto a scegliere nel round di distribuzione non può mettere alcuna carta della sua mano nel cortile, ma deve invece sceglierne immediatamente una tra quelle disponibili nel cortile comune.

#### Regole speciali per la versione di approccio

Quando giochi le due carte, un giocatore può giocare un cliente abituale che era stato distribuito all'inizio del gioco invece di una carta della propria mano. Non ci sono restrizioni sul numero di round per il quale un giocatore può usare questo cliente abituale. (Insieme a questo cliente abituale, il giocatore sceglie anche una carta dal cortile comune. Non può giocare una carta dalla sua mano. Una volta che ha giocato le 2 carte tutte le altre che rimangono nella sua mano vengono poste nel cortile).





**Regole speciali per 2 giocatori:**

Durante il round di distribuzione, all'inizio del proprio turno, un giocatore può scegliere di pescare la carta più in alto del mazzo delle carte azione e metterla nel cortile comune. (Ciò è consentito anche quando un giocatore rimane solo nel round di distribuzione e deve immediatamente scegliere tra le carte disponibili. Questa regola speciale dà ai giocatori un'ulteriore scelta di carte. La regola permette anche al giocatore iniziale di fare la propria scelta immediatamente, prima che il suo oppoente abbia fatto il proprio turno.

**Importante:**

- Ogni volta che viene giocato un "Cliente Abituale", si deve piazzare immediatamente un segnalino di soddisfazione (con il lato blu visibile) sull'area prevista sul lato destro della carta.
- Ogni volta che viene giocata una "bancarella", deve essere immediatamente riempita con gli ortaggi mostrati.
- Ogni volta che un giocatore gioca una carta azione "Campo", deve pagare immediatamente 2 monete. Per pagare, il giocatore può vendere vegetali al suo negozio, usare una carta aiutante, prendere un prestito. (I campi privati sono gratis ma c'è un prezzo per i campi comuni).

**Note e casi speciali:**

- Un giocatore non può mai scegliere di giocare 2 carte della sua mano o prese dal cortile comune, ma deve giocare sempre 1 dalla mano e una dal cortile.
- Se il giocatore di turno è rimasto con 1 sola carta della sua mano, deve immediatamente giocarla, scegliendone 1 dal cortile. L'ultima carta della mano non può essere mai piazzata nel cortile.
- Non c'è limite al numero di carte che possono essere piazzate in ogni riga nell'area di gioco personale.



Alla fine del round di distribuzione, le carte che rimangono nel cortile comune, vanno a formare il mazzo di scarto. Questo all'inizio della prossima fase delle carte verrà mischiato con il mazzo rimanente.

**End of the card phase****Fine della fase delle carte****Scelta di un nuovo giocatore iniziale**

L'ultimo giocatore a giocare le due carte azione durante la fase delle carte, riceve il segnalino più grande del giocatore iniziale e diventa primo giocatore. Il penultimo a giocare le due carte azione prende il segnalino più piccolo e diventa il secondo giocatore.

**Phase 3: Action phase****Fase delle azioni**

Un giocatore può nel suo turno fare azioni in qualsiasi ordine.

La carta riassuntiva da un elenco di tutte le azioni.

Un giocatore può fare alcune azioni tante volte quante desidera durante il suo round, ad esclusione dell'azione H, "compra un pacchetto da 2 carte azione".

Un giocatore che fa un'azione più volte, può fare anche altre azioni tra l'una e l'altra.

Alla fine del proprio turno i giocatori devono immagazzinare i loro ortaggi e possono muovere il loro segnalino del punteggio.

Comincia il giocatore iniziale, quindi il secondo giocatore.

Nelle partite con 3 giocatori, il giocatore senza il segnalino di giocatore iniziale è il terzo a giocare.

**Regole speciali per partite a 4 giocatori:**

In ogni round, il giocatore iniziale, sceglie uno dei due giocatori che non hanno il segnalino di primo e secondo giocatore, come partner per la fase delle azioni. L'altro giocatore senza segnalino è associato al 2° giocatore. Il primo e il secondo giocatore fanno la fase delle azioni allo stesso tempo. Una volta che hanno finito i rispettivi partners possono fare il loro turno.

**Nota:** Ogni volta che un giocatore esegue un'azione che si riferisce esplicitamente a "altri giocatori" solo il partner del corrente giocatore ne può subire gli effetti. Le carte che abilitano a questo tipo di azione possono essere riconosciute dal simbolo di una lanterna cinese.





## The individual actions

## Le Azioni Individuali

### A - Sow Vegetables as Seed Seminare ortaggi come semi

Il giocatore prende un ortaggio dal suo carro e lo mette in un campo vuoto.

Gli spazi rimanenti sul campo sono riempiti con vegetali dello stesso tipo presi dalla riserva. Il bordo in alto mostra quale tipo di ortaggio può essere piantato. Più spazi sono presenti sul campo meno tipi di ortaggi possono essere piantati.



A Bean field is sown. 4 beans are placed on the Bean field, which will be harvested each round until it is empty.

### B - Buy Vegetables in the Shop Comprare ortaggi nel negozio

Il giocatore compra un vegetale dal proprio negozio e lo pone nel suo carro.

Il giocatore può comprare solo un vegetale che è disponibile nel proprio negozio. Il prezzo di acquisto è mostrato nel negozio sul cartellino scuro, sotto l'ortaggio.



Wheat costs 3 Cash, Pumpkins cost 4 Cash, Turnips and Cabbages cost 5 Cash each. Beans and Leeks cost 6 Cash each.

### C - Sell Vegetables to the Shop Vendere ortaggi al negozio

Il giocatore prende un ortaggio dal suo carro e lo vende al suo negozio.

Ogni posto nel negozio è riservato ad uno specifico ortaggio. Un giocatore può vendere solo se ha uno spazio appropriato libero nel proprio negozio. Il prezzo di vendita è mostrato nel negozio dal cartellino chiaro sotto l'ortaggio.

(Il giocatore riceve 1 moneta per vendere il grano, le zucche, le rape e il cavolo, 2 monete per vendere fagioli e porri)

**Nota:** Questa azione può essere fatta in ogni momento durante il gioco. Ciò include la fase delle carte o durante l'azione H (acquisto di un pacchetto di 2 carte azione) per finanziare l'acquisto di un campo.

### D - Trade Vegetables at a Market stall Scambiare ortaggi alla bancarella

Il giocatore scambia 1 o 2 ortaggi di sua scelta del suo carro per 1 vegetale di una bancarella.

Il numero di spazi presenti sotto ogni ortaggio in offerta sulla bancarella mostra quanti ortaggi devono essere scambiati per prendere quello in offerta. Questi vengono messi nella riserva. Il giocatore prende l'ortaggio e lo mette nel suo carro. Se dopo uno scambio la bancarella è vuota, viene messa subito nel mazzo degli scarti.



At this Market stall, a player can trade any 1 vegetable for 1 Pumpkin or 1 Cabbage, and any 2 vegetables for 1 Leek.

#### Note e casi speciali:

- Quando un giocatore gioca o "scopre" una bancarella, immediatamente la riempie dalla riserva, con gli ortaggi mostrati sulla carta. Riempi subito la bancarella anche se è stato un'altro giocatore a causare che la carta venga rivelata ("scoperta" vedi azione H).
- Una bancarella una volta giocata non può essere scartata fino a quando non è stata vuotata completamente.
- I giocatori possono scambiare un ortaggio per lo stesso tipo di ortaggio.
- Un ortaggio che è stato scambiato ad una bancarella può essere immediatamente scambiato con un'altro.

### E - Play or discard a Helper Giocare o scartare un aiutante

Un giocatore può usare le capacità di un aiutante o scartare un aiutante senza usarlo.

La maggior parte degli aiutanti è giocata durante la fase delle azioni, ma alcuni possono essere utilizzati in altre fasi del gioco. La fase in cui usarli è contenuta nel testo delle carte. Appena un aiutante viene usato, deve essere messo nel mazzo di scarto. Le carte aiutante sono le uniche che possono essere scartate in ogni momento senza essere utilizzate.



#### Note e casi speciali:

- Ci sono 20 diversi aiutanti. Ogni aiutante appare su una carta, con l'eccezione del commerciante che appare su 3.
- Alcuni aiutanti (indicati con una lanterna rossa) si riferiscono ad altri giocatori. Questi abilitano i giocatori che li possiedono ad interagire con le aree di gioco degli altri giocatori.
- Se un giocatore rimuove la carta in alto del pacchetto di 2 carte azione di un'altro giocatore la carta sotto è messa immediatamente nella posizione appropriata dell'area di gioco. (il prossimo giocatore può impedire che la carta venga rivelata) Ricordare che nelle partite a 4 giocatori tutte le azioni che si riferiscono ad un altro giocatore, sono riferite al partner del giocatore attivo per la fase delle azioni.
- Alcune carte aiutante offrono la scelta tra due azioni. Un giocatore può utilizzare solo 1 delle opzioni quando usa la carta.
- Non ci sono azioni che possono influire sul campo personale, sul carro o il magazzino di un'altro giocatore. Gli ortaggi presenti in tali aree sono sempre protetti dalle azioni di altri giocatori.



**F - Deliver to a Regular Customer****Spedire ad un cliente abituale**

Un giocatore può spedire ortaggi ai suoi clienti abituali in varie volte

Ogni cliente abituale contiene 8 spazi vuoti; i due ortaggi rappresentati saranno spediti su questa carta per 4 round. I clienti abituali devono ricevere i due ortaggi esattamente una volta ogni round, a partire dal round nel quale la carta viene giocata. Quando un giocatore gioca un cliente abituale, posiziona il segnalino di soddisfazione con il lato blu visibile, sulla carta, nell'apposito spazio. Se un giocatore non può o non vuole spedire gli ortaggi ad un cliente abituale in un determinato round, gira il segnalino di soddisfazione dal lato rosso. Se il giocatore in un round successivo non spedisce ad un cliente abituale quando il segnalino è rosso, deve pagare una penalità di due monete.



*If this player misses another Delivery, a 2 Cash penalty must be paid. For the last Delivery, this player is paid 7 Cash.*

**Note e casi speciali:**

- Riempi la carta cliente abituale dal basso verso l'alto. La freccia tra gli ortaggi ricorda il verso.
- Quando un giocatore spedisce ad un cliente abituale, riceve immediatamente il pagamento della spedizione.
- Il giocatore non può riempire parzialmente una riga (cioè spedire 1 solo vegetale).
- La prima spedizione ad un cliente abituale avviene nel round in cui questo viene giocato.
- Se una carta cliente abituale viene messa in gioco durante l'azione di un'altro giocatore (per esempio l'azione H), è richiesto di eseguire la spedizione nel round stesso solo se il giocatore in tale round non ha già eseguito il proprio turno.
- Per pagare la penalità di 2 monete un giocatore può vendere ortaggi, dal carro agli spazi vuoti del proprio negozio, giocare degli aiutanti, prendere un prestito.
- Subito dopo che la quarta riga in alto è stata riempita, il cliente regolare deve essere svuotato e la carta scartata.
- Una volta che un cliente regolare è stato giocato, non può essere scartato fin quando non ha ricevuto 4 spedizioni.



**Esempio Dettagliato:** Nina piazza nella sua area di gioco un cliente abituale che paga 5/6/7/8 monete per spedire una rapa ed un cavolo ogni round, di fronte a se stessa. Durante questa fase delle azioni deve spedire una rapa e un cavolo al cliente abituale come richiesto e riceve 5 monete. Nel round successivo non spedisce i due ortaggi e gira il segnalino di soddisfazione sul lato rosso. Nel round seguente spedisce ancora e riceve 6 monete. Il segnalino di soddisfazione rimane rosso. (Solo l'aiutante "venditrice" può cambiare il segnalino di soddisfazione da rosso a blu nuovamente). Dopo questo round Nina manca nuovamente una nuova spedizione e deve pagare la penalità di due monete. Nei due round successivi spedisce e riceve nel primo 7 monete, nel secondo 8. Quindi scarta il cliente abituale, incluso gli 8 ortaggi ed il segnalino di soddisfazione. Fin quando la carta cliente abituale non viene scartata, lei deve spedire o pagare la penalità.

**G - Deliver to a Casual Customer****Spedire ad un cliente occasionale**

Un giocatore può spedire ortaggi ai suoi clienti occasionali in varie volte

Il giocatore prende i tre ortaggi rappresentati nella carta dal suo carro, le mette nella riserva del gioco e riceve il prezzo indicato sulla carta con le seguenti regole:

- Se ha lo stesso numero di clienti abituali e occasionali, il prezzo pagato è quello mostrato.
- Se ha più clienti occasionali di quelli abituali, il prezzo pagato è di 2 monete inferiore a quello mostrato. Questa è una penalità per i giocatori che ricercano facili guadagni ed evitano le responsabilità di servire clienti abituali.
- Se ha più clienti abituali che occasionali, il prezzo riconosciuto è maggiore di due monete rispetto a quello mostrato. Questo al contrario è un'incentivo per chi serve clienti abituali a discapito degli occasionali.

L'ordine con il quale il giocatore decide di servire i clienti abituali e occasionali, può influenzare gli importi ricevuti.

**Note e casi speciali:**

- Tutti e tre gli ortaggi devono essere ottenuti in una fase delle azioni. Non possono essere immagazzinati su un cliente occasionale tra un turno e l'altro.
- I clienti occasionali sono serviti uno dopo l'altro in vari modi. Un giocatore non può servire due clienti occasionali nello stesso momento.
- Diversamente dai clienti abituali, non ci sono penalità per i clienti occasionali non serviti.
- Una volta che un cliente occasionale è stato giocato non può essere scartato fin quando non è stato servito almeno una prima volta.



## H - Buy a Two-pack

Comprare un pacchetto di due carte azione

Una volta durante la fase delle azioni ogni giocatore può comprare un pacchetto da 2 carte azione.

Il pacchetto da 2 carte azione, consiste in 2 carte da pescare dal mazzo delle carte azione. Il loro costo è il valore più grande tra il numero di aiutanti o delle bancarelle che il giocatore ha nella sua area di gioco. Le carte che sono coperte da altre carte azione non contribuiscono ad aumentare il costo.

Dopo aver pagato, il giocatore pesca 2 carte dal mazzo e le piazza di fronte a lui, in modo che tutti gli altri possono vederle. Può scegliere di tenerle tutte e 2, di tenerne 1 o scartarle entrambe.

**Nota:** Se il giocatore vuole tenerle entrambe, deve piazzarle una sopra all'altra. La carta sopra deve essere piazzata in modo che sia visibile la striscia in alto della carta sotto. E' il giocatore che sceglie quale carta tenere sopra e quale sotto.

I campi sulle carte azione costano sempre 2 monete. Queste devono essere pagate immediatamente anche se il campo è la carta che viene piazzata sotto l'altra carta del pacchetto da 2 carte azione. (Questo è un costo aggiuntivo rispetto a quello del pacchetto da 2 carte azione).

Costs: 2 Cash  
(the covered  
Helper is not  
counted)



### Note e casi speciali:

- Un giocatore che non ha nessuna bancarella o aiutante, può prendere un pacchetto da 2 carte azione gratis.
- Anche se il giocatore sceglie di non tenere alcuna carta del pacchetto da 2 carte azione, non può comprare un'altro pacchetto da 2 nello stesso round.
- Per finanziare l'acquisto di un campo che è parte di un pacchetto da 2 un giocatore può vendere merci al proprio negozio, usare un'aiutante o prender un prestito.

### Il pacchetto da 2 carte azione, come continua il gioco

Ogni volta che un giocatore scarta la carta in alto di un pacchetto di 2 carte azione, deve immediatamente (nello stesso momento) muovere la carta che è sotto nello spazio appropriato (Riempiendo immediatamente una bancarella con gli ortaggi o posizionando il segnalino di soddisfazione nel caso di un cliente abituale).

**Esempio dettagliato:** Claudia compra un pacchetto da 2 carte azione, questo contiene un cliente abituale ed 1 bancarella. Claudia sceglie di tenere entrambe le carte. Sceglie di mettere il cliente abituale sotto la bancarella. Alcuni round dopo, usa la bancarella per la terza volta e la scarta. Il cliente abituale è immediatamente posizionato tra i clienti abituali di Claudia, e gli viene assegnato il segnalino di soddisfazione sul lato blu. Questo deve essere servito nello stesso round. Se Claudia non può farlo deve girare il segnalino di soddisfazione sul lato rosso.



## End of the Action phase

## Fine della fase delle Azioni

### Immazzinamento degli ortaggi

Alla fine di ogni turno, i giocatori muovono verso sinistra gli ortaggi dal loro carro al loro magazzino. Un giocatore può stivare tanti ortaggi quanti sono indicati nella carta magazzino (1 o 4), ogni ortaggio in più deve essere venduto al proprio negozio o scartato (messo nella riserva di gioco). Un magazzino con la capacità di un solo ortaggio, può essere "migliorato" per il costo di due monete. (Gira la carta che mostra il lato "migliorato"). Da ora fino alla fine del gioco, può contenere fino a 4 ortaggi.



### Muovere il segnalino del punteggio

I giocatori pagano denaro per progredire lungo la via della prosperità.

In ogni round il primo passo lungo la via della prosperità costa 1 moneta, per ogni passo addizionale che il giocatore desidera fare, deve pagare tante monete quanto è il valore mostrato sullo spazio dove intende muoversi.

Example: Nell is on Space 15. For 1 Cash, she can move to 16, for 35 more (17+18=35), she can move 2 additional spaces to 18.

## Loans

## Prestiti

I giocatori possono prendere prestiti in ogni momento durante il gioco. Un prestito è equivalente a 5 monete ed è indicato da una carta prestito. Al termine del gioco il segnalino del punteggio viene mosso indietro lungo la strada della prosperità di uno spazio per ogni prestito preso. Il prestito non può essere estinto durante il gioco, ma solo al termine.



### Note e casi speciali:

Il numero di prestiti che un giocatore può prendere non ha un limite. Se non vi sono abbastanza carte prestito i giocatori devono improvvisare. Si raccomanda che inizialmente i giocatori siano cauti nel prendere prestiti: è raro che un giocatore prenda più di un prestito.



## End of the Game

## Fine del Gioco

Il gioco finisce dopo 9 round, che è il round al termine del quale i giocatori finiscono di mietere il campo personale.

I giocatori che hanno preso i prestiti devono muovere indietro il proprio segnalino del punteggio di 1 spazio lungo il percorso della prosperità, per ogni prestito preso.

Il vincitore è colui che ha progredito maggiormente lungo la via della prosperità.

**Spareggio:** Se più di un giocatore è nella stessa posizione lungo la via della prosperità il vincitore sarà tra essi quello che ha più monete.

**Secondo Spareggio:** Se rimane la parità perchè i giocatori hanno lo stesso numero di monete è il numero di ortaggi rimasti nei campi e nel magazzino a decidere: chi ha più ortaggi vince.

Se c'è ancora parità dopo il secondo spareggio, i giocatori in parità sono entrambi vincitori.



### Note e casi speciali:

- Anche se un giocatore ha abbastanza monete per raggiungere lo step successivo nella via della prosperità dopo aver giocato il suo turno, non gli è permesso. (Può succedere se un giocatore successivo usa il commerciante e da monete ad un giocatore che ha già effettuato il suo turno.
- Non ci sono penalità per avere clienti abituali o occasionali al termine del gioco
- Anche il numero degli ortaggi nel negozio è irrilevante.



## Frequently Questions

## Domande Frequenti

*Cosa succede se il mazzo delle carte azioni finisce durante la fase delle carte ?*

Le carte rimanenti sono distribuite in modo equo tra i giocatori, in modo che ognuno riceva lo stesso numero di carte.

*Cosa accade se il mazzo delle carte azione finisce durante la fase delle azioni ?*

Il mazzo degli scarti viene immediatamente mischiato e diventa il nuovo mazzo delle carte azione.

*Posso giocare le due carte che ricevo durante la fase delle carte una sull'altra come un pacchetto di due carte azione ?*

No queste 2 carte devono essere giocate entrambe ed in modo separato.

*Posso scambiare ortaggi ad una bancarella durante la fase delle carte, così che posso ottenere gli ortaggi più redditizi e venderli per raccogliere monete da pagare per i campi ?*

No, Le azioni alle bancarelle sono abilitate solo nella fase delle azioni.

## Tips

## Consigli

Talvolta può essere difficile determinare quale cliente abituale ha già ricevuto la spedizione durante la corrente fase delle azioni. All'inizio di una fase delle azioni, muovi il segnalino di soddisfazione sulla riga della carta dove la spedizione deve essere fatta. Appena il cliente abituale riceve la spedizione (o la penalità viene pagata), muovi il segnalino di soddisfazione indietro in alto sulla destra della carta.

Per velocizzare il gioco, consigliamo che il giocatore attivo dica quante monete deve ricevere e che un altro giocatore paghi queste monete.

Per essere sicuri di non dimenticare i modificatori +2/-2 per i clienti occasionali, usare il retro delle carte prestito inutilizzate. Girate la carta così che mostri il modificatore corretto sulla destra e piazzatela in tal modo sotto il cliente occasionale. Se il numero dei clienti regolari e occasionali cambia, ruotate la carta fino a trovare il giusto modificatore.



The Satisfaction marker shows that the Regular customer has not yet received a delivery.





# Solo game

# Partite con 1 giocatore

Le partite ad un giocatore richiedono circa 1 ora

Queste hanno esattamente le stesse regole per le partite da 2 a 4 giocatori, con le seguenti varianti:

### Preparazione:

- Mischiare le carte azione. Per un avversario immaginario, girate le carte fin quando ci sono 2 bancarelle, 2 clienti abituali e 2 clienti occasionali. Riempite le bancarelle con gli ortaggi previsti. Le carte così girate danno agli aiutanti "Venditrice", "Commerciante", "Spedizionario" e il "Piazzista" una opportunità di interazione quando giocati. Le altre carte che usciranno, prima di quelle menzionate verranno poste nel mazzo degli scarti.
- Prima della semina del campo personale, 12 carte azione sono girate e poste in una griglia di 4 righe e 3 colonne. Le carte saranno comprate durante la fase delle carte.



### Fase delle Carte

- Il giocatore può comprare fino a 2 carte dalla griglia
- Le carte sulla riga più alta sono gratis, quelle nella seconda riga costano 1 moneta ognuna nella terza e nella quarta (l'ultima) 2 monete ognuna.
- Dopo la scelta delle carte, le carte rimanenti della seconda riga vengono rimosse e messe nel mazzo degli scarti. Le carte nella riga in alto rimangono come sono. Le carte rimanenti vengono spostate in alto negli spazi vuoti e poi pescando dal mazzo delle carte azione completare la griglia 4x3.
- Il mazzo degli scarti viene mischiato una sola volta durante il gioco con il mazzo delle carte azione: quando il primo campo vuoto viene rimosso durante la fase della mietitura. (E' irrilevante se è un campo privato o comune).



### Il tuo obiettivo:

Un buon giocatore raggiunge il livello 17, un bravo giocatore raggiunge il livello 18 e un professionista raggiunge il livello 19 sulla via della prosperità.

## Appendix 1: Card overview

MARKET STALLS	Market stalls												
	Wheat		1	1	1	1					1		
	Pumpkins	1				1		1				1	1
	Turnips	1	1	1			1			1			1
	Cabbages	1			1		2	1				1	1
	Beans		1						1	2	2	1	1
	Leeks				1	1	1	2	2	2	2	2	

REGULAR CUSTOMERS	Regular customers													
	Wheat	x	xx			x					x			
	Pumpkins	x			x			x	x			x		
	Turnips				x		xx			x	x			
	Cabbages					x		x			x		x	
	Beans								x			x	x	
	Leeks									x			x	
Pays	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
	5		5	5					5					

S= Start card in the Introductory Version

CASUAL CUSTOMERS	Casual customers														
	Wheat	x	xx	x			x	x				x			
	Pumpkins	x				xx			x	x	x	x		x	
	Turnips				xx				x	x			x		
	Cabbages						xx			x			x	x	
	Beans			x							x			x	
	Leeks										x	x	x	x	
Pays	7	8	8	9	9	9	9	9	9	10	10	10	11	11	12









# Helper Reference




This section lists all 20 Helpers in detail. You do not need to read this section before your first game, as all the Helper cards are self-explanatory. This section can be used to clarify any special cases and illustrates the variety of relationships between the Helpers. The number in square brackets [ ] indicates whether the action is used during phase 1, 2 or 3 of a round.

(Because the card texts explain when to use a Helper, these numbers are not on the cards but are only in this section.)

Some Helpers refer to "other players". These Helper cards are marked with a purple lantern . This symbol allows players to recognise which actions allow them to directly affect other players.




**Book-keeper:** [2,3] Decide whether each vegetable space in your Shop should contain the indicated vegetable or not. (Add or remove vegetables as you choose.) In addition, choose one type of vegetable. For each Field card /  on which this vegetable has been planted, you receive 1 .

- As well as during the Action phase, the Book-keeper can be used during the Card phase, if he is needed to finance a new Field.



**Con man:** [3 ] Exchange this Helper  for a Helper belonging to another player who has already completed his Action phase for this round. (The Con man goes to that player.) Solo game: Swap this Helper  for a Helper from the Offer.

- Note:** A player cannot use the Con man to take a Helper that is underneath another card. In this example, the Trader cannot be taken by the Con man.
- The Con man cannot be used by the Starting player.
- Because the Con man is exchanged for another player's card, it remains in the game until a player discards it without using it.



**Deliveryman:** [3 ] Deliver to another player's Regular customer  and take the proceeds yourself. If you make the last delivery to that customer, you must pay the owner 2  from the proceeds.

- The "owner" of the Regular customer must still deliver in that round, if he has not already and if he still has the Regular customer card.

**Foreman:** [1,2,3 ] Take one Helper  immediately after it is placed on the Discard pile (by you or by another player).




- It is irrelevant whether the Helper was used or discarded.
- If the Foreman is under another Helper, he can be used immediately the other Helper is played.

*Example: The Maid, which is on the Foreman, is activated and discarded. This frees the Foreman, who immediately takes the Maid back. The Foreman is then moved to the Discard pile, as it has been used.*


- In the 4-player game, the Foreman can take the Harvest helper (during the Harvest phase) or the Squire, Market crier or Bookkeeper (during the Card phase) from any of the other players – there are no partners during these phases.
- The Foreman and the Squire can be combined: A player can use the Squire to select the Foreman, immediately use the Foreman and take back the Squire.
- If another player uses the Squire, a player with the Foreman can take the Squire card and use it in the same round (if he has not already taken two cards).
- If a player exchanges the Foreman for the Harvest helper during the Harvest phase, he can immediately use the Harvest helper. Players usually harvest at the same time. If a player has the Harvest helper, the player with the Foreman can require that the Harvest be played in player order: First the Starting player, then the other players follow in clockwise order.
- A player who has the Foreman and the Harvest helper can play the Harvest helper two times, one after another, to harvest 3 vegetables from a field with at least 5 vegetable tokens or to add 2 additional vegetables to a field.

**Haggler:** [3] Once only, buy 2 vegetables of the same kind in your Shop for the price of 1. (Combined with the Shopper, you take the 2 vegetables from the Supply rather than from the Shop.)

- The Haggler can only be used when there are two of the required vegetable in the player's Shop.
- Used with the Merchant, the price for the two vegetables is 1 Cash.

**Harvest Helper:** [1] You can harvest 2 vegetables from each of your own fields  that contains 4 or more vegetables (Not from your Home field !), OR [3] Fields  that you plant in this Action phase receive 1 additional vegetable token.

- Option 1: The vegetables on a field are counted before harvesting. The fields must have at least 4 vegetable tokens on them: it is not enough for them to just have 4 spaces. A player who takes this option can choose, for each field, whether to use it or not.
- If a player exchanges the Foreman for the Harvest helper during the Harvest phase, he can immediately use the Harvest helper. Players usually harvest at the same time. If a player has the Harvest helper, the player with the Foreman can require that the Harvest be played in player order: First the Starting player, then the other players follow in clockwise order.
- A player who has the Foreman and the Harvest helper can play the Harvest helper two times, one after another, to harvest 3 vegetables from a field with at least 5 vegetable tokens or to add 2 additional vegetables to a field.

**Maid:** [3] In this Action phase, you may exchange vegetables 1:1 at all Market stall  spaces where you would usually have to trade in 2 vegetables to receive 1.



- The Maid can be combined with the Trader: a player can trade a vegetable 1:1 at another player's Market stall.
- A player can activate this card for the current Action phase without using it immediately: he may take other actions before using the Maid.

*Example: John activates the Maid and moves her to the Discard pile. This reduces the price of a Two-pack, which he then buys. Only then does he trade in 1 vegetable at a 2:1 Stall.*

**Market crier:** [3] Refill all your Market stalls  with vegetables OR Sell 1 to 3 vegetables from your Market stalls  to your Shop (at Shop prices!). You can earn a maximum of 3 .

- The Market crier can never refill a completely empty Market stall, as Market stalls are discarded as soon as they are empty.
- If the Market crier chooses to refill Stalls, he must refill all of a player's stalls.

*Example for Option 2: Gerald takes 1 Bean and 1 Leek from his Market stalls. He does not need to trade in vegetables from his Cart. He places both vegetables on the appropriate spaces in his Shop and receives 3 Cash (even though the Shop's price would have been 4).*

**Market woman:** [3 ] Exchange one of your Market stalls  for another player's Market stall and refill both of them. (Cards under the Market stalls that are revealed during the swap are moved to the appropriate "played" area.)

- A player with no Market stall cannot use this card.
- A player cannot exchange an empty Market stall, as empty Stalls are immediately placed on the Discard pile.
- In the last round, some players might choose to clear out their Market stalls to stop other players from using them with the Trader or the Market woman.



**Merchant:** [3] You may buy, for 1 ●, 1 of any vegetable that you must deliver at least twice to your Regular customers ♣ in this round. (For example: You have Regular customers requiring wheat/wheat, pumpkin/cabbage and pumpkin/leeks. You may buy 1 wheat and 1 pumpkin for 1 ● each.)

- The Merchant only counts by Regular customers, not Casual customers.
- Even if a player must deliver the same vegetable four times to his Regular customers, he can only buy at most 1 vegetable with the Merchant.
- Players can never buy vegetables that are not in their Shop.
- The Merchant can be combined with the Hagglor: a player can buy 2 identical goods for 1 Cash.
- The Merchant can be combined with the Shopper: the player receives, for 0 Cash, up to 1 vegetable (that the Merchant could buy from the Shop for 1 Cash) from the Supply.

**Messenger-boy:** [3] You can deliver twice to any or each of your Regular customers ♣ in this Action phase: Place two vegetables on each of the Regular customer's two vegetable spaces

- Players can choose which Regular customer they will deliver to twice. Players are paid for each of the two deliveries.
- Even after a double delivery, the player must deliver to the Regular customer over four rounds. In this way, a Regular customer may receive five (or even more) deliveries.
- A player is allowed to deliver to a Regular customer, and then use the proceeds to buy a vegetable that is required for that customer's second delivery.
- Players can also deliver twice to a Regular customer's top (last) row. Both these deliveries must be made at the same time.



**Official:** [3] In this Action phase, the "Buy a Two-pack" action is free for you.

- The Two-pack is already free for players with no Helpers or Market stalls.

**Plough-man:** [3] Return all vegetables from one of your fields ♣ that contains at least 2 vegetables to the Supply. (You may not return vegetables from your Home field ♠.) You can re-sow this field. OR You can immediately harvest vegetables from all fields ♣ that contain exactly one vegetable token (but not your Home field ♠.)

- Option 1: The player is not compensated in Cash for the returned vegetables. The field is treated as though it had just been turned over from the player's private Field pile. If the field is a Common field (Action card), the player does not pay the 2 Cash purchase price again. The player re-sows the field with a vegetable from his Cart. (The Plough-man can re-sow at most 1 field.)
- Option 2: Immediately after this Harvest, all emptied Private fields are removed from the game and all emptied Common fields (Action cards) are moved to the Discard pile.

**Saleswoman:** [3] Turn all your own Satisfaction markers to the blue side. OR During the current Action phase, your Casual customers ♣ pay a bonus of +2 ● on the base price for all deliveries (regardless of how many Regular customers you have).

- The player can activate Option 1 for the current Action phase without using it immediately: he may take other actions before using the Saleswoman.

*Example for Option 1: Fraser has 3 Regular customers, 2 with red Satisfaction markers and 1 with blue. First, he chooses not to serve the third customer and turns the Satisfaction marker to red. Then he uses the Saleswoman and turns all three Satisfaction markers to blue. He still needs to serve the first 2 Regular customers.*

**Shopper:** [3] Buy 1 vegetable from the Supply (not from the Shop). The vegetable costs 2 ● less than it would in the Shop.

- Wheat costs 1 Cash, Pumpkins 2, Turnips and Cabbages 3, Beans and Leeks 4.
- The Shopper can be combined with the Hagglor: you can buy 2 identical goods from the Supply for 2 less Cash.
- The Shopper can be combined with the Merchant: The player receives, for 0 Cash, up to 1 vegetable (that the Merchant could buy from the Shop for 1 Cash) from the Supply.

**Squire:** [2] During the Card phase, instead of taking 1 card from your hand and 1 from the Courtyard, you can take 1 card from your hand and up to 3 from the Courtyard. (If you take the Foreman card, you can immediately swap it for the Squire.)

Solo game: You may acquire up to 4 cards from the Offer.

- A player using the Squire must also play 1 card from his hand.
- The Squire cannot be used in the same round as it is played. Exception: If another player uses the Squire, a player with the Foreman can take the Squire card and use it in the same round (if he has not already taken two cards).
- The player plays all of the Action cards into his "played" area. As with all Action cards in the Card phase, they cannot be placed on one another like a Two-pack.

**Subsistence farmer:** [3 ●] Take 1 vegetable from a field ♣ belonging to another player and pay the owner 1 ●. The field must contain at least 4 vegetable tokens and may not be the Home field ♠. Solo game: For 1 ●, buy 1 wheat, 1 pumpkin or 1 turnip from the Supply.

- The Subsistence farmer can only be played during the Action phase. (This is important in the 4-player game where players take actions with a partner.)
- The player places the harvested vegetable in his own Cart.

**Tout:** [3 ●] Exchange one of your Casual customers ♣ for a Casual customer belonging to another player. (Revealed cards are placed in your "played" area.) OR [3 ●] Buy a Casual customer ♣ from another player for 2 ●. You must immediately serve this customer.

➤ "Serve" means "deliver the three goods to the customer."

*Example for Option 2: Jon has the Tout on top of a Regular customer. He buys a Casual customer, who must be served immediately, from Larry. Jon gives Larry 2 Cash from the proceeds. The Regular customer does not count towards the +2/-2 modifier in this instance, as it is only revealed when the Tout is moved to the Discard pile after it has been used.*

**Tenant-farmer:** [3] Pay 3 ● to choose 1 field from your pile of Private fields ♣ (without changing the order of the fields in the pile) OR Place one empty field ♣ from your Field area (that has not yet been sown) under the pile of your Private fields and select 1 other field from it (without changing the order of the fields in the pile)

- The new field is placed with the other fields.
- Option 1 reduces the size of a player's Private field pile. Some players may have a Private field left to turn over in Round 8; others may not.
- Option 2 allows a Common field (on an Action card) to be placed under the pile of Private fields. The player does not have to pay 2 Cash for the Common field when it is turned over for the second time.
- A player may not simply use the Tenant-farmer to look at his Private fields pile. A player who uses this card must also take a field.

**Trader:** [3 ●] Trade in 1 vegetable at another player's Market stall ♣. If you do this in Round 8, you must pay that player 1 ●, in Round 9, 2 ●.

- The Trader is the only Helper who appears more than once in the game. (There are 3.)
- With each Trader used, a player can obtain exactly 1 vegetable from another player's Market stall by trading in 1 or 2 vegetables from his cart (as shown).
- The Trader can be combined with the Maid.
- In the last round, some players might choose to clear out their Market stalls to stop other players from using them with the Trader or the Market woman.



Author: Uwe Rosenberg 乌 玫瑰山

Editing: Ralph Bruhn und Uwe Rosenberg

Illustration and Graphic design: Klemens Franz / atelier198

3D game pieces: Andreas Resch

English translation: Melissa Rogerson

English proofreaders: Fraser McHarg, Jon Power, John Kennard, Larry Levy, Gerald Cameron and Eberhardt Scheube.

The game "At the Gates of Loyang" was developed between January and April 2005. It is the immediate predecessor of the game "Agricola" which was published in 2007. It was inspired by the game "Antiquity", from the Dutch publisher *Spolter Spellens*. The author got to know the "Loyang" theme through the book "Die Welt der alten Städte - Wie die Menschen damals lebten" (The world of the old cities - how people lived back then) (Herder Verlag, 1982) (now out of print). The editors thank Susanne Rosenberg, Andreas Buhlmann, Rolf Raupach, Andreas Odendahl (as the Solo game expert), Grzegorz Kobiela, Inga Blecher, Stefan Schmid and Julian Steindorfer for proof-reading the rules, Hao Wang for advice on Chinese characters, Melissa Rogerson for the translation and the many keen helpers who supported us on studivz. The author thanks the many Playtesters (in chronological order), without whom the game would not have appeared in this form:

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 Beimfoh, 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 Dertwig, Anke Robert, Nicole Weinberger, Ingo Kasprzak, Philipp El Alaoui, Tim Eggert, Peter Eggert, Carsten Büttemeier, (60.) Marcus Krug, Julius Kündiger, Robert Destreich, 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 Wucherpennig, 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 Hüsge, Roland Winner, Birger Haar, Melissa Rogerson Petra Böhm, Dieter Alber, (250.) Steve Kearon, Fraser McHarg, Neil Cook, John Kennard, Mel Thomas, Haydn Jones, Claudia McHarg..



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



You can download a walk-through of the game rules from our homepage [www.hallgames.de](http://www.hallgames.de) - this gives an easy introduction to the game and acts as a guide for teaching it. For advanced players, the author has explained why he made certain rules the way they are.