

## Vor den Toren von Loyang - KSR (Seite 1)

Man spielt 9 Runden zu je 3 Phasen. Jede Runde verläuft wie folgt:

### 1) ERNTEPHASE:

- Alle Spieler durchlaufen gleichzeitig diese Phase.
- Jeder Spieler **deckt 1 Feld** (nicht in der Runde 9) von seinem **privaten Stapel auf** und legt es rechts neben seine anderen Felder.
- Jeder Spieler muss von **jedem eigenen Feld genau 1 Ware ernten**. Dazu legt er diese auf oder neben seinen Karren. Evtl. Reste der Vorrunde im Lager kommen nun auch zum Karren.
- Private Felder, die komplett abgeerntet wurden, sind aus dem Spiel.
- Felder aus dem Aktionskartenstapel ==> Ablagestapel, wenn sie komplett abgeerntet sind.

### 2) KARTENPHASE:

- Offenen Ablagestapel der Aktionskarten mit Nachziehstapel **vermischen**.
- Jeder Spieler erhält verdeckt 4 Karten auf die Hand.

#### Verteilungsrunde:

Sonderregeln für eine Partie zu zweit: siehe Seite 2

- Der Spieler mit großem Startspielerstein legt 1 seine Handkarten offen in Tischmitte = "Hof". Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn und haben je die Wahl:

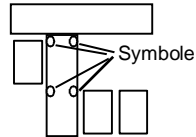
ENTWEDER **a) 1 Handkarte in den Hof legen** (nur, wenn es nicht die letzte ist).  
Ist nur noch 1 Spieler übrig beim Verteilen, darf dieser keine weitere Karte in den Hof legen und muss sofort seine Wahl treffen.

ODER **b) 1 Karte vom Hof UND 1 Karte aus der Hand** nehmen und beide offen an die zum Symbol passende Reihe der eigenen Auslage legen.  
Dann restliche Handkarten offen in Hof legen. Für den Spieler endet Phase 2.

- **Es geht solange immer reihum**, bis alle Spieler als letzte Handlung Aktion b) gewählt haben.

- Wird ein **Stammkunde** ausgelegt, wird sofort eine Zufriedenheits-Marke mit **BLAUER** Seite nach oben auf die Karte rechts oben gelegt.

- Wird ein **Marktstand** ausgelegt, wird er sofort aus dem allg. Vorrat mit den angegebenen Waren bestückt.



- Wird eine **Aktionskarte "Feld"** ausgelegt, muss sie sofort mit 2 Käsch bezahlt werden. Zum Kaufen darf man ausser der Reihe Waren an den Laden verkaufen, bestimmte Helfer ausspielen oder Kredit aufnehmen.

#### Startspieler neu bestimmen:

- Der letzte Spieler, der zuvor seine beiden Aktionskarten ausgewählt hat, erhält den großen Startspielerstein.
- Der vorletzte Spieler beim Auswählen erhält den kleinen Startspielerstein und wird 2. Startspieler.

### 3) AKTIONSPHASE:

- Man kann beliebige Aktionen beliebig oft (aber Aktion H nur 1x) in freier Reihenfolge machen.  
Im 2 Personen-Spiel beginnt 1. Startspieler, dann folgt 2. Startspieler.  
Im 3 Personen-Spiel beginnt 1. Startspieler, dann folgt 2. Startspieler, dann der letzte Spieler.  
Im 4 Personen-Spiel beginnt 1. Startspieler und wählt einen der Nicht-Startspieler als Partner.  
Der 2. Startspieler hat dann den anderen Nicht-Startspieler als Partner.  
Beide Startspieler führen gleichzeitig ihre Aktionen aus, danach gleichzeitig ihre Partner.  
Aktionen mit Bezug auf die "Mitspieler" beziehen sich hier nur auf den Partner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.01.10  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hinweise zur KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

### Die Aktionsmöglichkeiten:

#### A. Waren als Saatgut aussäen:

- Der Spieler nimmt 1 Ware von seinem Karren und platziert sie auf ein leeres Feld. Aus dem allg. Vorrat werden alle Parzellen mit gleicher Ware belegt.
- Am oberen Kartenrand sind die erlaubten Waren angegeben.

#### B. Waren im Laden kaufen:

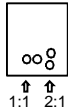
Der Spieler kauft 1 vorrätige Ware aus seinem Laden und legt sie auf seinen Karren.  
Preis = **dunkles** Preisschild.

#### C. Waren an den Laden verkaufen:

- Der Spieler nimmt 1 Ware von seinem Karren und verkauft sie an seinen Laden. Dafür muss dort ein passender Platz frei sein. Erlös = helles Preisschild.
- Diese Aktion kann jederzeit im Spiel durchgeführt werden.

#### D. Marktstände nutzen:

- Der Spieler tauscht 1 bzw. 2 beliebige Waren von seinem Karren gegen 1 Ware, die auf einem eigenen Marktstand liegt. Eingetauschte Waren ==> Karren.
- Abgegebene Ware/n ==> allg. Vorrat. Ist Marktstand leer, dann Stand ==> Ablagestapel.



#### E. Helfer einsetzen oder abwerfen:

- Der Spieler kann die Fähigkeit eines Helfers nutzen oder den Helfer ungenutzt abwerfen. Nach Nutzung wird der Helfer auf den Ablagestapel gelegt.
- Viele Helfer können aber nur in bestimmten Phasen eingesetzt werden.

#### F. Stammkunden beliefern:

- Der Spieler kann seine Stammkunden in beliebiger Reihenfolge mit Waren beliefern.
- Jede Runde sind 2 der angegebenen Waren zeilenweise von unten nach oben auf der Stammkundenkarte abzulegen. Der Spieler kassiert die angegebene Anzahl Käsch.
- **Wer nicht liefert**, dreht die Zufriedenheits-Marke auf ROT nach oben.
- **War die Marke aber bereits ROT**, muss der Spieler 2 Käsch in den Vorrat zahlen.
- Wird ein Stammkunde durch Aktion eines Mitspielers freigelegt (Aktion H), muss er nur dann noch in der gleichen Runde bedient werden, falls der Spieler, der den Stammkunden bekommt, mit seinen Aktionen noch an die Reihe kommt.
- Um die 2 Käsch aufzubringen, darf man Waren vom Karren in den eigenen Laden verkaufen, Helfer einsetzen oder Kredit aufnehmen.
- Ist die Stammkunden-Karte voll, muss sie sofort abgeräumt und entfernt werden.

#### G. Laufkunden bedienen:

- Der Spieler kann seine Laufkunden in beliebiger Reihenfolge bedienen.
- Er nimmt die 3 vom Laufkunden gewünschten Waren von seinem Karren, legt sie zurück in den allg. Vorrat und erhält dafür einen Verkaufspreis +0/+2/-2. Bei jeder Bedienung prüfen, d.h.:  
Hat er **gleich** viele Stamm- und Laufkunden ausliegen = beim Laufkunden angegeb. Preis  
Hat er **mehr** Lauf- als Stammkunden ausliegen = beim Laufkunden angegeb. Preis minus 2  
Hat er **weniger** Lauf- als Stammkunden ausliegen = beim Laufkunden angegeb. Preis plus 2
- Ein bedienter Laufkunde wird auf den Ablagestapel gelegt.


#### H. 1x Doppelpack kaufen: siehe Seite 2 der KSR

#### Jederzeit:

**Kredite:** Jeweils 5 Käsch Auszahlung, keine vorzeitige Tilgung, unbegrenzt oft verfügbar.

## Vor den Toren von Loyang - KSR (Seite 2)

### H. 1x Doppelpack kaufen:

- o Einmal pro Aktionsphase darf der Spieler einen Doppelpack kaufen. Es handelt sich dabei um 2 Aktionskarten vom Nachziehstapel.
- o Der Spieler zahlt so viele Käsche, wie er **Helfer** oder **Marktstände** offen vor sich liegen hat. Die größere der beiden Zahlen zahlt er (zB: 3 Helfer und 1 Marktstand macht 3 Käsche). Abgedeckte Karten zählen nicht mit. Ggf. ist auch ein Kauf zu Null Käschen möglich.
- o Der Spieler nimmt 2 Karten vom Nachziehstapel und legt sie offen vor sich hin. Er darf beliebig viele (0 bis 2) davon behalten, andernfalls kommen sie auf den Ablagestapel.
- o Will er beide Karten behalten, muss er sie als Doppelpack aufeinanderlegen. Dabei muss die obere Zeile der überdeckten Karte sichtbar bleiben. 
- o Hat er einen Stammkunden als obere Karte ausgelegt, muss dieser noch in seinem aktuellen Zug bedient werden.
- o Immer wenn ein Spieler die obere Karte eines Doppelpacks auf die Ablage legt, muss er die untere Karte sofort an die passende Stelle in seiner Auslage legen.
- o Freigelegte Marktstände werden sofort bestückt, freigelegte Stammkunden erhalten eine blaue Zufriedenheits-Marke.

### Ende der Aktionsphase:

**Waren einlagern:** Übrige Waren vom Karren ins Lager (links) legen. Limit dort einhalten.

Überzählige Waren an eigenen Laden verkaufen bzw. in allg. Vorrat legen.

Einmalig kann man gegen Zahlung von 2 Käschen die Lagerkapazität von 1 auf 4 erhöhen.

**Wertungsstein versetzen:** Genau 1 Schritt vorwärts auf dem Wohlstandspfad = 1 Käschen.

Weitere Felder kosten soviel, wie der Wert des jeweils nächsten Feldes anzeigt.

### Spielende: nach 9 Runden.

Jeder Kredit: minus 1 Feld auf Wohlstandspfad. Es gewinnt, wer am weitesten vorne liegt.

1. Tiebreaker: Mehr Käschen, 2. Tiebreaker: Mehr nicht geerntete Waren auf Feldern/Lager.

Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

### Partei zu zweit:

Vor einer eigenen Aktion in der Verteilungsrunde der Kartenphase deckt der aktive Spieler

1 Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie offen in den Hof.

Das macht er auch, wenn er nur noch 1 Handkarte hat und nun seine Wahl treffen muss.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.10.10  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

Hinweise zur KSR bitte an  
[roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)