



Mise en place :

Chaque joueur reçoit 1 plateau en T, 10 Sapèques/Cash (monnaie chinoise), 1 champ de départ (symbole maison en haut à gauche), 1 meeple chinois marqueur de score à placer en bas du chemin sur son plateau individuel, 1 carte entrepôt/charrette 1 ou 4 (à placer à côté de son plateau, face avec le « 1 » visible), 1 carte résumé de tour, des légumes à mettre au magasin de son plateau (3 blés, 2 potirons, 2 navets, 2 choux, 1 haricot et 1 poireau. Soit 2 cases vides).

Trier les champs privés (dos vert) par taille et en donner 8 à chaque joueur : 2 champs de 3, 4, 5 et 6 emplacements. Chacun prépare 2 sets d'un champ de chaque taille, mélange chaque set individuellement puis pose l'un sur l'autre, face cachée à gauche du champ de départ. Cela constituera sa pile de champs.

Le grand disque est donné au 1er joueur (joueur 1A). Le petit disque de 1er joueur sera utilisé plus tard dans la partie (joueur 1B).

1ère action de départ :

Le 1er joueur achète 1 légume de son propre magasin (par exemple 1 blé coûte 3 Cash à payer à la banque) et le plante (pose sur une case de la carte) dans son champ de départ dont il remplit alors toutes les autres cases avec x fois le même légume pris à la réserve. Attention, les champs ne peuvent pas contenir n'importe quel type de légume, il faut obligatoirement planter un type autorisé (voir en haut de la carte champ). Une fois ce champ vidé, la partie prendra fin (on jouera toutes les phases du tour d'abord). Les joueurs suivants font de même, chacun à leur tour, sachant qu'il ne peut pas y avoir plus de 2 joueurs qui plantent le même type de légumes.

Déroulement du jeu :

La partie se joue en 9 tours, chacun constitué de 3 phases (Récolte, Cartes et Actions).

Phase 1 : La récolte (en simultané)

- Tous les joueurs retournent le champ du sommet de leur pile de champs privés et le mettent à droite de leurs autres champs (sauf au dernier tour).

- Chacun récolte 1 légume dans **chaque** champ qu'il possède et le(s) pose sur sa carte entrepôt/charrette. Sa récolte + les éventuels légumes restés dans son entrepôt lors de tours précédents, sont glissés en bas à droite de la carte, sur la charrette (sans limite de contenance, contrairement à l'entrepôt qui est limité à 1 ou 4 légumes).

Les champs privés vidés seront défaussés. Les champs communs (payants) iront à la défausse de cartes d'action.

Phase 2 : Les cartes (dos rouge)

En début de phase 2, on mélange la défausse à la pioche et on distribue 4 cartes à chaque joueur (s'il en manque, on distribue équitablement).

Tour de Distribution :

Le 1er joueur (grand disque) pose une carte de sa main au milieu de la table. C'est « la cour ». Chacun va ensuite **obligatoirement** poser 1 carte dans la cour puis prendre **1 carte de la cour + 1 carte de sa main** et les poser dans son aire de jeu, à l'endroit prévu (voir symboles sur le plateau T et sur les cartes). Pas de limite de cartes sur une ligne du plateau. Les cartes restantes dans la main du joueur sont enfin posées dans la cour et son tour de distribution est terminé.

Le **dernier joueur** ne pose pas de carte dans la cour. Il fait son choix parmi les cartes de cour disponibles. Il prend le grand disque (joueur 1erA) tandis que l'avant dernier prend le petit disque (1erB). Toutes les cartes de cour restantes seront ensuite défaussées.

Spécial 2 joueurs :
Au début de leur tour, les joueurs peuvent choisir de retourner la 1ère carte d'action de la pioche et la mettre dans la cour, pour + de choix.

Précisions : Une fois posée, une carte ne pourra plus être défaussée (sauf les « Assistants », à tout moment). Impossible de poser une carte sur l'autre durant cette phase !

Lors de la pose d'une carte, procéder à l'intendance : poser un marqueur de satisfaction (côté bleu) sur les cartes « client régulier », remplir les étals de marché avec les légumes indiqués (poser les légumes SUR le dessin correspondant, les ronds dessinés dessous correspondent au nombre de légume(s) nécessaire(s) pour un échange : 1 ou 2), payer le coût d'un champ commun (si besoin d'argent : vendre des légumes de son magasin, emprunter ou utiliser un assistant). 1 emprunt procure 5 Cash. Mais à la fin du jeu, il fera descendre d'un niveau / emprunt. On ne peut jamais se débarrasser/rembourser un emprunt. Les emprunts sont illimités (au besoin, improviser).

Phase 3 : Les Actions

Chaque action ci-dessous peut être faite plusieurs fois (sauf « Acheter un paquet de 2 »), dans l'ordre de son choix, y revenir, etc. Le joueur 1A commence, puis le 1B. (Si pioche vide, on mélange la défausse).

Spécial 4 joueurs :
En début de phase, 1A choisit son « partenaire » parmi les joueurs (pas 1B). 1B aura l'autre joueur en partenaire. Si une carte parle « d'autres joueurs » (cartes avec dessin lanterne), seul son partenaire sera affecté.

- **Semer :** Prendre 1 légume de sa charrette et le planter dans son champ (remplir le champ avec les mêmes légumes pris à la réserve)

- **Acheter** des légumes de son magasin et le mettre dans sa charrette. Le prix d'achat est noté sous chaque légume, dans la case foncée. La case claire étant le prix de vente !

- **Vendre** un légume de sa charrette et le placer dans son magasin s'il y a la place. **Action possible à tout moment/phase !**

- **Echanger** 1 (ou 2) légumes de/vers sa charrette contre 1 d'un étal de marché, même un légume identique (1 blé contre 1 blé par ex). Si l'étal est vidé, il est défaussé (sinon il ne peut pas l'être). Impossible d'échanger des légumes durant une autre phase.

- **Jouer** (puis défausser) ou juste **défausser** un

assistant (possible aussi lors d'autres phases). Certains assistants ont 2 actions possible, il faut en choisir 1. Aucun assistant ne peut affecter les champ de départ, charrette et entrepôt des joueurs !

- **Livrer** un client **régulier** : dès le tour de pose d'un client, il faudra satisfaire une demande/tour. Sinon, tourner le disque bleu sur rouge. S'il est déjà rouge, payer 2 Cash de pénalité à chaque tour où on ne peut pas fournir (emprunter, vendre etc si nécessaire). On fournit les légumes demandés par le client en les posant **sur** la carte (en partant du **bas**), et on reçoit la récompense correspondante. On ne peut pas ne fournir qu'1 légume sur 2, ni en stocker sur la carte en attendant. La carte ne sera défaussée que lorsqu'elle sera pleine (immédiatement après les 4 livraisons).

- **Livrer** un client **occasionnel**, en posant 1/des légume(s) de sa charrette dans n'importe quel ordre, sur les emplacements (durant la phase d'action uniquement, pas de stockage possible sur cette carte). Dès que la carte est pleine, on reçoit : Le prix indiqué si on a autant de client occasionnel que de régulier. + 2 Cash si on a plus de réguliers que d'occasionnels. -2 Cash si on a plus d'occasionnels que de réguliers. On ne défausse la carte que si elle est pleine. Il faut **terminer** la livraison d'un client avant d'en livrer un autre.

- **Acheter** un paquet de 2 (1x/tour maxi) : Payer (On peut vendre un légume/emprunter etc.). Le prix = nbre d'assistants - nbre d'étals. Ce qui peut faire 0, donc gratis. On ne compte pas les cartes sous une autre carte) puis piocher 2 cartes. Le joueur décide s'il garde 0 à 2 cartes. S'il en garde 2, il en pose l'une sous l'autre au choix, en laissant partie supérieure apparente. Même s'ils sont posés dessous, les champs payants doivent être payés immédiatement en + du prix du paquet de 2. S'il garde 0 carte, il ne peut quand même pas acheter d'autre paquet ce tour-ci. Quand un joueur défaussera la carte du dessus, il placera immédiatement la carte du dessous au bon endroit sur son plateau et en fera l'intendance.

Fin de phase d'action pour tous les joueurs, à leur tour :

- **Stocker** les légumes de sa charrette vers son entrepôt, qui ne peut contenir qu'1 légume au début. Payer 2 Cash pour retourner la carte et stocker 4 légumes maxi. Défausser les légumes non stockés.

- **Déplacer** son marqueur de score en payant 1 Cash pour passer au niveau suivant. Si on veut passer plusieurs niveaux d'un coup, il faut payer 1 Cash pour le 1er niveau, puis le chiffre du niveau suivant en +. Ex : si on est au niveau 15, on paie 1 Cash pour passer au 16, puis éventuellement 17 Cash pour passer au 17, puis encore 18 Cash pour passer au 18 etc.

Fin du jeu :

Le joueur le plus loin sur le Chemin de la Prospérité remporte la partie. En cas d'égalité, le plus riche en Cash. Si encore =, le plus de légumes dans les champs et entrepôts. Si encore = : partage de victoire. En fin de partie, si un joueur a fini son tour, impossible de payer pour monter le chemin même s'il a reçu de l'argent par la suite.

