



An 1885. Merci au gouvernement américain de rendre disponibles plus de terres dans le Midwest, vous et votre épouse ont réussi à obtenir une petite ferme et à construire une petite maison dans la prairie. La ville voisine de Walnut Grove peut fournir tout ce dont vous avez besoin pour que votre ferme dans la petite prairie prospère. Les hivers sont rigoureux, assurez-vous que vous avez suffisamment de nourriture et de bois pour le chauffage! Qui sera le colon ayant le plus de succès?

BUT DU JEU

Walnut Groves est jouée en 8 manches, dont chacune représente une année. Les joueurs essaient de développer leur ferme en ayant le plus de succès possible. Le score final est marqué après la dernière manche. Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur.

PREPARATION

1) Donner un plateau personnel au hasard à chaque joueur, qu'il place devant lui. Ensuite, donner à chaque joueur :

- Un fermier noir et un Travailleur bleu ou jaune [A] (en fonction de la couleur du premier chariot sur le plateau personnel du joueur)
- 2 pièces en cuivre (valeur 0) que le joueur placera sur les 2 premiers espaces de la grange de son plateau personnel face cachées, ainsi qu'un cube marron [C] (bois) qu'il disposera sur un des entrepôts carrés du terrain de bois dans le coin supérieur droit de son plateau personnel.
- Une figurine de la couleur du joueur (avec un chapeau) [D], que l'on place sur le plateau principal.



2) Mettez toutes les tuiles de paysage dans le grand sac et toutes les pièces dans le petit sac.

3) Séparez les disques d'année [A] et [B] et mélangez-les séparément. Placez la pile de disques [B], sur le plateau principal en [E] face caché et ensuite, placez la pile de disques [A] au dessus de la pile [B]. retournez face visible le disque du dessus de la pile.

4) Distribuez, au hasard, les travailleurs blancs, bleus et jaunes sur l'hôtel, le salon et le pavillon comme suit :

- 2 travailleurs par bâtiment si 1 ou 2 joueurs en [F]
- 3 travailleurs par bâtiment si 3 joueurs
- 4 travailleurs par bâtiment si 4 joueurs

5) Mélangez les tuiles de bâtiment et distribuez-les au hasard sur Johansen's et le Menuisier comme suit :

- 2 tuiles par bâtiment pour 1 ou 2 joueurs en [G]
- 3 tuiles par bâtiment pour 3 joueurs
- 4 tuiles par bâtiment pour 4 joueurs

6) Mélangez les tuiles d'amélioration et distribuez-les au hasard sur Svenson's et Soebuck's comme suit :

- 2 tuiles par bâtiment pour 1 ou 2 joueurs en [H]
- 3 tuiles par bâtiment pour 3 joueurs
- 4 tuiles par Bâtiment pour 4 joueurs

7) Placez les cubes en bois (le blanc = la crèmerie, le grain = jaune, le poisson = bleus, la pierre = gris, le bois = marron) et les tuiles d'aide près du plateau de jeu.

8) Remettez toutes les pièces du jeu non utilisées dans la boîte.



Début du jeu

- Le plus jeune joueur commence.

- Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit l'église en [I] ou le « Post Office » en [J] et y place sa figurine sur un espace vide devant le bâtiment choisit. Les espaces doivent être remplis dans l'ordre en commençant par la place la plus proche de la rue principale de la ville.

Le jeu

Le jeu est composé de 8 manches, chacune représentant une année. Chaque année est composée de **4 saisons**, réalisées successivement par les joueurs. Différentes actions sont réalisées suivant les saisons :

- ◊ **Le printemps : Développement** : Les joueurs développent leur domaine en tirant des tuiles de paysage et peuvent en ajouter une ou deux à leur terrain existant.
- ◊ **L'été: Travail et récolte** : Les joueurs placent leurs fermier et travailleurs sur leurs terrains de leur domaine et produisent des marchandises.
- ◊ **L'automne : commerce dans la ville** : Les joueurs déplacent leurs figurines dans la ville et utilisent l'action du bâtiment sur lequel ils se sont positionnés.
- ◊ **L'hiver : La saison froide** : Les fermier et travailleurs rentrent dans leur maison car ils ont froid et sont affamés. Ils ont besoin de nourritures et chaleur.

Note : les joueurs peuvent réaliser les saisons du printemps, de l'été et de l'hiver simultanément. L'automne est la seule saison où l'ordre du tour est important.

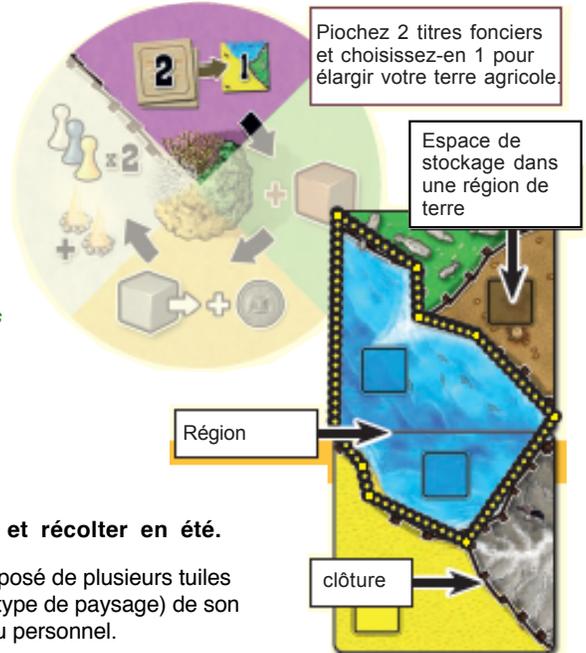
LE PRINTEMPS

Les joueurs développent leur ferme au printemps

Pour chaque joueur :

- 1) Tirez autant de tuiles paysage du sac qu'indiqué par le nombre dans la section (rose) du disque d'année (2,3 ou 4 tuiles) ;
- 2) De ces tuiles, Choisissez-en autant qu'indiqué (1 ou 2) et placez les adjacentes à votre plateau de jeu personnel ou à une de vos tuiles paysages déjà placées dans votre domaine.
- 3) Remettez les tuiles restantes dans le sac.

Note : les tuiles paysage ont trois fonctions : le type de paysage, les clôtures et les espaces de production disponibles. Vous n'avez pas besoin de faire correspondre tous les paysages et clôtures en même temps, mais cela donnera des avantages. La première tuile que vous placerez doit être positionnée adjacente à un des cinq paysages existants sur votre plateau de jeu personnel ; ensuite, les futures tuiles paysages seront placées adjacentes à votre plateau de jeu personnel ou à vos tuiles de paysage déjà placées.



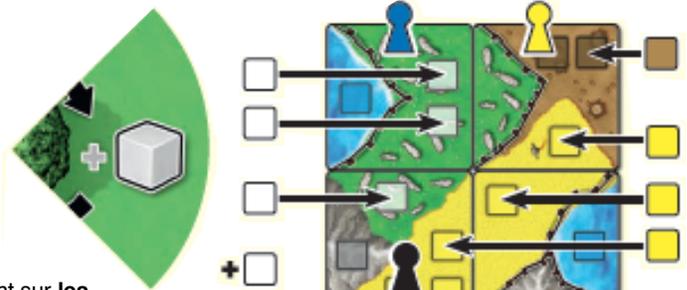
L'ETE

Les joueurs utilisent leur fermier et leurs travailleurs pour travailler et récolter en été.

- 1) Chaque joueur place chacun de ses travailleurs et fermier sur des régions (composé de plusieurs tuiles terrains de même type de paysage) ou terrain (composé d'une seule tuile d'un type de paysage) de son domaine. Les joueurs peuvent aussi utiliser les paysages de leur plateau de jeu personnel.

Note : Vous ne pouvez placer qu'une seule figurine par région ou par terrain. Vous pouvez par contre positionner plusieurs figurines sur la même tuile à condition qu'elles se trouvent sur des terrains ou régions différentes. Egalement, vous pouvez placer des figurines sur des terrains ou régions de même type si elles sont sur des tuiles différentes. La couleur des figurines n'a aucun rapport avec la couleur des terrains et régions sur les tuiles.

- 2) Les fermiers et travailleurs produisent immédiatement les marchandises des paysages sur lesquels ils ont été placés. Chaque figurine produit autant de marchandises que le nombre de tuile qui composent la région ou le terrain. Les paysages sur le plateau personnel des joueurs comptent aussi. **La section d'été sur le disque d'année** indique la prime d'expérience de production de cette année. Chaque figurine qui se trouve dans une région ou terrain qui produit cette expérience, reçoit une ressource supplémentaire.



Prenez les marchandises dans la réserve et placez-les immédiatement sur **les entrepôts vides des régions ou du terrain correspondant**. Chaque entrepôt a la place pour une marchandise. Lorsque tous les entrepôts sont remplis, vous pouvez placer le reste des marchandises sur les espaces vide de vos granges qui se trouvent sur votre plateau personnel. Vous pouvez défausser des pièces ou des marchandises de votre grange quand vous voulez pour prendre les nouvelles marchandises. Toutes les marchandises pour lesquelles vous n'avez pas de place de libre et pour lesquelles vous n'avez pas de pièce ou de marchandises à défausser sont perdues et rendues dans la réserve.

Note : Vous pouvez déplacer des marchandises de vos régions ou de vos terrains à votre grange quand vous voulez. Mais, vous ne pouvez pas bouger les marchandises de votre grange pour les mettre à nouveau sur vos régions ou terrains. Vous ne pouvez pas non plus déplacer des marchandises entre les régions ou terrain d'un même type.

Astuce : en Automne et en Hiver, il est préférable d'utiliser les marchandises conservées dans votre grange en premier et d'utiliser ensuite les marchandises des régions de terrain.

Exemple : Le travailleur jaune travaille dans un terrain de forêt et ne produit donc qu'une seule marchandise marron, placée sur un des deux entrepôts vides. Le travailleur bleu est sur une région de pâturage de taille 3 et produirait normalement 3 marchandises blanches. La marchandise blanche est la prime de cette année, le travailleur bleu produit donc 4 marchandises blanches. Comme il n'a que 3 entrepôts de disponible dans cette région, la quatrième marchandise blanche est placée dans sa grange. Le fermier noir produit 3 marchandises jaunes, placées sur les entrepôts vides de cette région.

L'AUTOMNE

En automne, les joueurs se déplacent dans la ville autour de la rue principale pour engager des travailleurs supplémentaires et acheter du matériel de construction.

- [1] En automne, L'ordre des joueurs est déterminé par la position des pions des joueurs sur le plateau de jeu principal. Le pion du joueur qui est le plus éloigné du Post Office (dans le sens des aiguilles d'une montre) commence, suivi par les autres selon leur position. La première année, c'est le pion du joueur qui est en premier sur l'espace de départ devant l'église qui commence.
- [2] A votre tour, vous déplacez votre pion le long de la rue principal vers un bâtiment inoccupé de votre choix et vous réalisez ensuite l'action qui en découle. certains bâtiments exigent un coût d'activation en payant avec des marchandises (c'est indiqué dans un encadrement devant les bâtiments en question). Si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas bénéficier de l'action de ce bâtiment. Utilisez l'action du bâtiment une fois et ensuite c'est au joueur suivant à déplacer son pion vers un bâtiment etc...



Note : Vous pouvez déplacer votre pion tout autour de la ville entière, et vous retrouver sur le même bâtiment qu'au début de votre tour. Vous pouvez aussi passer votre tour. Dans ce cas là, vous ne déplacez pas votre pion et n'utilisez pas l'action du bâtiment sur lequel vous vous trouvez. On ne peut pas être plusieurs dans un bâtiment sauf à **Svenson's et Soebuck's**, où il y a de la place pour deux pions.

[3] **Mairie** et [4] **Eglise** : quand vous passez avec votre pion devant la Mairie ou devant l'Eglise, vous devez payer une pièce (de n'importe quelle valeur) de votre grange. Si vous ne pouvez pas payer (ou ne voulez pas), prenez une tuile d'aide de la réserve et placez-la devant vous avec les trois marchandises face visibles. Vous pouvez rendre la tuile n'importe quand à la réserve générale en remboursant 3 marchandises au choix à la réserve. Si plus tard dans le jeu vous prenez une autre tuile d'aide, retournez la première tuile. (pour dire qu'elle n'a pas été remboursée). Elle ne pourra plus être rendue et cela signifie que vous n'avez plus qu'une tuile devant vous que vous pouvez encore rendre à la réserve à un moment ou à un autre. Chaque tuile d'aide retournée que vous avez devant vous à la fin du jeu vous coûte deux points négatifs.

Il y a 5 types de bâtiments différents, chacun avec différentes actions :

- [A] **le Bureau de poste et l'Eglise** : Vous recevez 2 marchandises de votre choix. Prenez 2 marchandises de la réserve et placez-les dans votre grange.
- [B] **Le pavillon, l'Hotel et le saloon** : Payez le coût d'activation du bâtiment et choisissez un des travailleurs encore disponible en le plaçant à côté de votre plateau de jeu personnel. Le nouveau travailleur sera activé seulement après l'hiver (ce qui signifie que vous n'aurez pas besoin de lui fournir des aliments et du bois à brûler pour cette année).
- [C] **La menuiserie et Johansen's** : Payez le coût d'activation du bâtiment et choisissez une des tuiles encore disponibles (cabane ou grange), placez-la sur un espace prévu de votre plateau de jeu personnel. La grange augmentera la capacité de stockage de vos marchandises de deux, la cabane réduira les exigences de chauffage pour l'hiver.
- [D] **Svenson's et Soebuck's** : Payez le coût d'activation du bâtiment et choisissez une des tuile d'amélioration disponibles, placez cette tuile sur un des espaces prévu de votre plateau de jeu personnel. Les tuiles d'amélioration fournissent des points de victoire supplémentaires en fin de partie.
- [E] **Magasin Général** : Vendez une marchandise de chaque type comme indiqué jusqu'à 3 marchandises au maximum. Prenez les marchandises de votre grange ou des entrepôts dans vos terrains et régions et rendez-les dans la réserve. Par marchandise vendue, tirez une pièce au hasard du sac, et placez-la dans votre grange, face cachée. N'importe quelle pièce pour lesquelles vous n'avez pas de place, doit être remise dans le sac. Si vous vendez la marchandise indiquée sur la roue de l'année dans la section automne, alors vous recevez une pièce supplémentaire.



Pièces : Pour payer le coût d'activation des bâtiments, les pièces peuvent toujours être utilisées comme Joker et remplacer les marchandises manquantes, sans tenir compte de leurs valeurs.



L'HIVER

Le fermier et les travailleurs des joueurs rentrent à la maison et dans leur cabanes pour se chauffer pendant l'hiver. Chaque joueur doit maintenant :

1) Nourrir ses travailleurs :

Chaque travailleur demande une nourriture de la même couleur que lui. Donc un travailleur jaune, a besoin d'une nourriture jaune, un travailleur bleu, a besoin d'une nourriture bleue et un travailleur blanc a besoin d'une nourriture blanche. Les Fermiers par contre ont assez pour manger à la maison et n'ont pas besoin d'être nourris.

Chaque Travailleur demande normalement une nourriture. Chaque travailleur de la couleur indiquée par la section d'hiver sur la roue de l'année exigera 2 marchandises plutôt qu'une. Prenez les marchandises de votre grange ou entrepôts des régions et terrains de votre domaine et rendez-les à la réserve. Si vous n'avez pas assez de marchandises pour nourrir vos travailleurs, alors vous devez prendre une tuile d'aide pour chaque marchandise manquante.

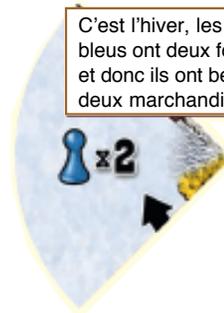
2) Etablir le feu de camp:

Les joueurs doivent payer une marchandise marron pour chaque symbole feu se trouvant sur la roue de l'année. Si vous avez toujours des travailleurs vivant dans les chariots de votre plateau personnel, vous devez payer du bois supplémentaire pour chaque terrain de camping occupé. Prenez les marchandises de votre grange ou des entrepôts dans vos régions ou terrain de votre domaine et rendez-les à la réserve. Si vous n'avez pas assez de bois pour chauffer vos travailleurs, vous devez prendre une tuile d'aide pour chaque bois manquant.

Note : Vous n'avez pas besoin de payer du bois pour les terrains de camping inoccupés.

Après l'hiver, l'année est finie. Tous les nouveaux travailleurs engagés durant la période de l'automne entre maintenant en jeu. Retirez la roue de l'année du jeu et retournez la roue suivante face visible. Les scores finaux seront marqués après la huitième année.

C'est l'hiver, les travailleurs bleus ont deux fois plus faim et donc ils ont besoin de deux marchandises bleues.



Le fermier noir et le travailleur bleu dorment à l'intérieur. Le travailleur jaune vit toujours dans un camping et donc il lui faut du bois (une marchandise brune) pour se chauffer.

FIN DU JEU ET SCORE

Le jeu se termine après la huitième année. Les joueurs reçoivent des points de victoire en fonction du développement de leur ferme :

- 1 point de victoire pour chaque terrain ou région complètement entourée par une clôture (les terrains dans la clôture n'ont pas besoin d'être du même type) ;
- 2 points de victoire par fermier et travailleur ;
- 1 point de victoire pour chaque cabane et grange (en incluant ceux avec lesquels les joueurs ont débuté le jeu) ;
- 2 points de victoire pour chaque pièce d'or et 1 point de victoire pour chaque pièce d'argent. Les pièces en cuivre sont vaines et ne valent rien ;
- Des points de victoire sont accordés pour les tuiles d'amélioration que les joueurs ont dans leur ferme :



La Tente : Chaque tuile d'amélioration que vous avez vaut 2 points de victoire (en incluant la tente elle-même) ;



Le Coffre-fort : Chacune de vos pièces valent un point de victoire supplémentaire (sans tenir compte de la valeur) ;



Le Passage : Celui qui a la plus grande région dans son domaine (composé par un seul type de terrain) vaut 1 point de victoire par tuile dont il est composé ;



L'Echelle : Chaque grange et cabane que vous avez, valent 1 point de victoire supplémentaire (en incluant celle avec laquelle vous avez commencé) ;



Le Magasin : Chaque marchandise dans vos granges vaut 1 point de victoire



Les Chevaux : Chacune de vos régions complètement clôturées valent 1 point de victoire supplémentaire ;



La Fontaine : Chacun de vos fermier et travailleurs valent 1 point de victoire supplémentaire.

- 2 Points négatifs : Pour chaque tuile d'aide retournée devant soi.

Le joueur avec le plus de point de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a le plus de marchandises dans ses granges et entrepôts.

JEU EN SOLO

Walnut Grove peut se jouer en solo. Pour gagner, vous devez avoir au moins 25 points. Les joueurs expérimentés doivent marquer 30 points et les joueurs spécialisés 35 points ou plus.

REMERCIEMENTS

Idee du jeu et développement : Touko Tahkokallio et Paul Laane

Edition : Hanno Girke

Graphisme : Klemens Franz/ atelier 198

Edition de la règle anglaise : Patrick Korner