

DELUXE MASTER SET

La Granja

LIVRET DE REGLES

Commencez ici 1

Dans La Granja, de 1 à 4 joueurs contrôlent de petites fermes près de l'étang d'Alpich, à proximité du village d'Esporles sur l'île de Majorque.

Au cours de la partie, ils s'efforcent continuellement d'agrandir leur ferme en un grand domaine, éligible au titre de La Granja, tout en prenant soin de livrer régulièrement au village les fruits de leurs productions. Ici, tout est affaire de rapidité.

La Granja est un jeu fascinant qui exige une planification minutieuse. Pour l'emporter, les joueurs doivent apprendre à profiter des opportunités offertes par les dés et les cartes à leur disposition.

MATÉRIEL

Chaque exemplaire de *La Granja Deluxe Master Set* contient :

- ▶ 1 plateau principal (recto verso)
- ▶ 4 plateaux Joueur
- ▶ 66 cartes Ferme (numérotées de 1 à 66)
- ▶ 9 dés de revenus
- ▶ 100 marqueurs Joueur (25 de chacune des 4 couleurs de joueur)
- ▶ 4 marqueurs Sieste (1 de chacune des 4 couleurs de joueur)
- ▶ 16 tuiles Âne (4 par joueur)
- ▶ 42 pièces d'argent (de valeurs 1 et 3)
- ▶ 54 jetons Points de Victoire (de valeurs 1, 5, 20 et 50)
- ▶ 4 marqueurs Ordre du Tour (numérotés de 1 à 4)
- ▶ 24 tuiles Toit
- ▶ 24 marqueurs Atelier
- ▶ 3 marqueurs Ordre des Ateliers (numérotés de 1 à 3)
- ▶ 10 marqueurs Épuisement
- ▶ 4 aides de jeu
- ▶ 4 caches du marché

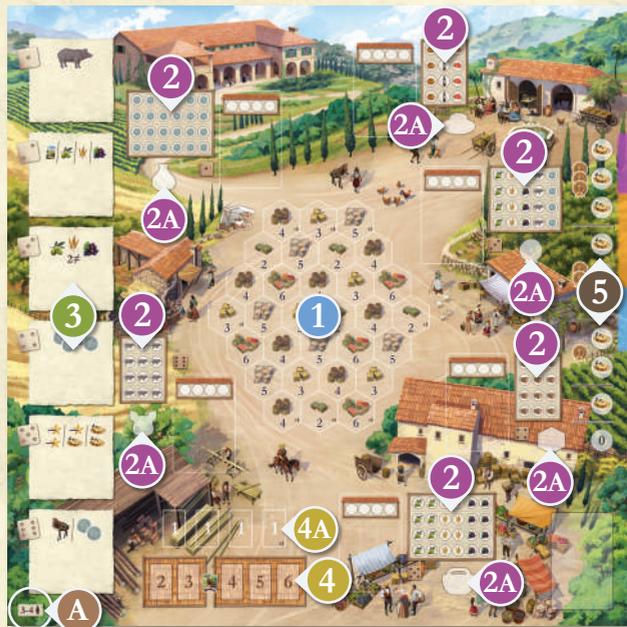
Outre le matériel ci-contre, du matériel supplémentaire est utilisé par l'automate solo ainsi que par certains modules. Ces modules et leur matériel spécifique sont listés séparément dans le Livret des Modules.

Pour votre première partie de *La Granja*, il est fortement recommandé d'utiliser uniquement les règles et le matériel du jeu de base.



APERÇU DU MATÉRIEL

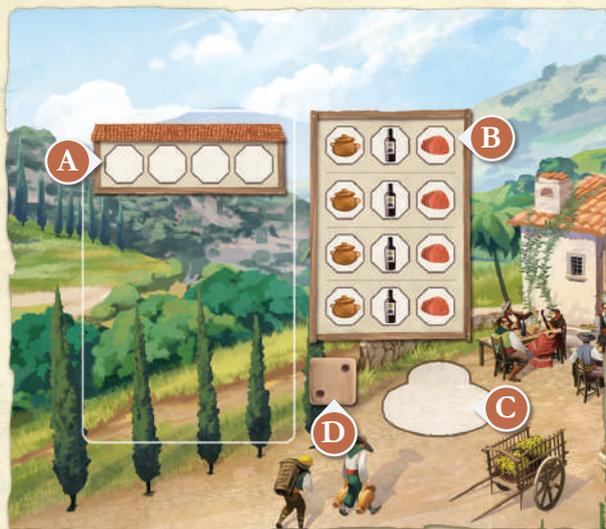
1 PLATEAU PRINCIPAL RECTO VERSO



Face du plateau principal pour 3 ou 4 joueurs **A**

Le centre du plateau principal de *La Granja* représente la place du marché du village d'Esporles **1**. Il est constitué de cases Marché hexagonales. Chaque case a une valeur comprise entre 2 et 6. La face 3-4 joueurs comporte des cases marquées **4** qui ne sont pas utilisées lors d'une partie à 3 joueurs (utilisez les caches du marché pour les masquer).

Six ateliers entourent la place du marché **2**. Chacun est associé à des rangées de symboles différents (une par joueur). Au cours de la partie, les joueurs doivent livrer à ces ateliers les ressources indiquées par les symboles de ces rangées. À côté de chaque atelier se trouve un emplacement pour les marqueurs Joueur (placés après avoir entièrement approvisionné l'atelier), ainsi qu'un emplacement pour une carte Bâtiment (utilisé uniquement si vous jouez avec le module *Village Animé*). Sous les ateliers se trouvent également des emplacements pour y placer les marqueurs Atelier correspondants **2A**.



Détails d'un atelier (plateau principal pour 3-4 joueurs) :
Emplacements pour les marqueurs Propriété (et un emplacement pour une carte Bâtiment, utilisé si vous jouez avec le module *Village Animé*) **A**, 4 rangées de denrées à livrer **B**, emplacement pour les marqueurs Atelier correspondants **C** et numéro de l'atelier **D**.

Six cases Revenus (avec des valeurs de dés de 1 à 6) sont présentes sur le bord gauche du plateau principal **3**.

Dans la partie inférieure du plateau principal se trouvent des emplacements pour les tuiles Toit des manches 2 à 6 **4**, ainsi que 4 emplacements pour les tuiles Toit disponibles pour la manche en cours **4A**.

Enfin, sur le côté droit du plateau principal se trouve la piste Sieste **5** divisée en 5 sections. Certaines sections sont associées à un nombre de points de victoire (PV), indiqué à leur gauche. La position des joueurs sur cette piste influence l'ordre du tour de jeu au cours de la partie. Sur le côté droit de la piste Sieste se trouvent 3 zones colorées, utilisées uniquement si vous jouez avec le module *Ode de l'Âne*.

PLATEAUX JOUEUR



Chaque joueur dispose d'un plateau représentant sa ferme. Elle possède 6 emplacements pour les marqueurs Atelier acquis ①, des entrepôts (chacun associé à un type de denrées, cultivées ou transformées) ② précisant le coût de la transformation ③A, de l'achat ③B ou de la vente ③C de cette denrée, un emplacement central pour les marchandises ④, une étable à cochons avec 2 enclos ⑤, un tableau résumant les denrées de la ferme et les coûts des extensions de ferme (croissants à chaque extension) ⑥, un corps de ferme avec 5 emplacements pour les tuiles Toit achetées ⑦, un emplacement pour les tuiles Âne jouées ⑧ et un emplacement pour chacun des 2 dés de revenus ⑨ que le joueur choisit à chaque manche.

Attention : Les emplacements des marchandises cultivées et transformées peuvent contenir n'importe quel nombre de marqueurs, mais l'étable à cochons ne peut héberger que 2 porcs (un par case, appelée enclos).

APERÇU DU MATÉRIEL

Les cartes Ferme peuvent être placées dans les emplacements dédiés sur les 4 côtés de la ferme, leur utilisation variant en fonction de l'emplacement choisi (autour du plateau Joueur : A, B, C, D). Au maximum, 3 cartes peuvent être insérées en haut et en bas de la ferme : une carte dans chaque encoche. Les cartes insérées à gauche et à droite sont partiellement glissées sous les cartes déjà jouées afin que seul le bandeau approprié de la carte reste visible. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes insérées dans ces 2 emplacements latéraux.

CARTES FERME

Au cours de la partie, les joueurs piochent et ajoutent des cartes Ferme à leur main et les jouent en les glissant sous l'un des 4 côtés de leur plateau Joueur.

Après avoir joué une carte, seul le bandeau choisi et conservé visible par le joueur est considéré comme actif et à même d'influencer la partie.

APERÇU DU MATÉRIEL

Les informations figurant sur les trois autres bandeaux de la carte (ceux masqués) ne sont pas utilisées pour le reste de la partie.



- A** Une carte jouée à gauche de la ferme est un **champ**. Une denrée cultivée spécifique pousse dans un champ : olive, céréale ou raisin.
- B** Une carte jouée dans l'une des trois encoches du haut est une **charrette du marché**.



- C** Une carte jouée à droite de la ferme est une **extension de ferme**.
- D** Une carte jouée dans l'une des 3 encoches du bas est un **assistant** doté de capacités spéciales.

DÉS DE REVENUS

Le jeu contient neuf dés de revenus blancs.

Le nombre de dés utilisés et affectés aux cases Revenus du plateau principal dépend du nombre de joueurs. Veuillez noter que le jeu est fourni avec des dés supplémentaires de différentes couleurs qui sont utilisés par des modules spécifiques.



APERÇU DU MATÉRIEL

PIÈCES D'ARGENT

L'argent est la monnaie dans *La Granja*. Le jeu contient des pièces de valeurs 1 et 3. À tout moment de la partie, un joueur peut échanger 3 pièces de valeur 1 contre 1 pièce de valeur 3 de la réserve (et vice versa). Si un élément mentionne «X pièce(s)», cela signifie des pièces pour une valeur totale de X.



MARQUEURS POINTS DE VICTOIRE

Chaque fois que vous recevez des points de victoire (abrévés PV), prenez immédiatement les jetons PV correspondants dans la réserve générale. Il existe des jetons de valeurs 1, 5, 20 et 50 PV. Comme pour les pièces d'argent, vous pouvez à tout moment échanger vos PV (par exemple, en prenant un seul jeton de valeur 3 contre 3 de valeur 1). Si un élément mentionne «1 PV», cela signifie 1 jeton PV de valeur 1.



MARQUEURS ATELIER

Chaque atelier du village possède son propre marqueur Atelier. Chaque joueur peut obtenir 1 marqueur de chaque atelier. Le recto de chaque marqueur représente un effet à usage unique qui doit être résolu immédiatement après l'avoir obtenu. Lorsqu'un marqueur Atelier est retourné sur son verso, son effet permanent devient disponible et le joueur peut l'utiliser pendant tout le reste de la partie.



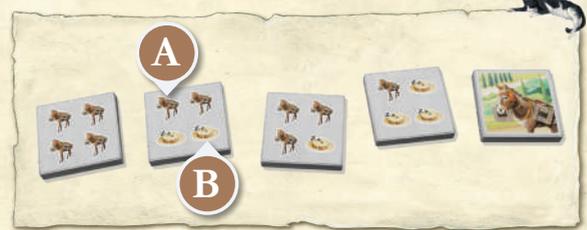
TUILES TOIT

Chaque joueur peut acheter 1 tuile Toit **A** par manche. Une tuile Toit procure à son propriétaire un effet à usage unique. À partir de la deuxième tuile Toit acquise, les joueurs reçoivent des PV immédiatement après leur acquisition, comme indiqué sur leur plateau Joueur. Les tuiles Toit indiquant un symbole — sont endommagées **B**, et ne sont utilisées que lorsque vous jouez avec le module dédié.



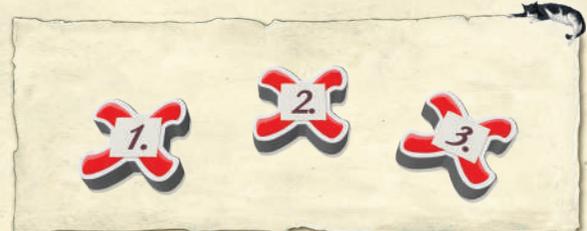
TUILES ÂNE

Chaque joueur dispose d'un lot identique de 4 tuiles Âne. Les joueurs choisissent une tuile Âne à chaque manche. Chaque tuile indique le nombre de livraisons (représenté par des ânes **A**) et parfois le nombre de cases dont un joueur avance sur la piste Sieste du plateau principal (représenté par des chapeaux **B**). Les tuiles Âne de couleurs différentes, ainsi que la tuile Âne avec 4 chapeaux, ne sont utilisées qu'avec certains modules spécifiques.



MARQUEURS ORDRE DES ATELIERS

La Granja contient 3 marqueurs Ordre des Ateliers (numérotés 1, 2 et 3). Ils sont placés sur 3 des 6 ateliers du village au début de la partie et interdisent initialement l'accès à ces ateliers.



MARQUEURS ORDRE DU TOUR

Ces marqueurs, numérotés de 1 à 4, permettent de suivre l'ordre du tour.



MARQUEURS JOUEUR

Chaque joueur reçoit 25 marqueurs Joueur de sa couleur. Ces marqueurs représentent divers éléments que le joueur possède ou a utilisés : leur type est défini par l'emplacement de la ferme ou du plateau principal sur lequel ils sont.



Exemple :

Si un marqueur Joueur se trouve sur l'emplacement des marchandises, il s'agit d'une marchandise. S'il se trouve sur un champ d'olives, il s'agit d'une olive. S'il se trouve sur le marché du village, il s'agit d'un étal, etc.



Ce marqueur **A** indique que le joueur possède 1 olive.

Les 25 marqueurs sont le maximum qu'un joueur possède ! Si un joueur a mis en jeu ses 25 marqueurs (ce qui n'arrive que très rarement), il peut d'abord récupérer l'un des marqueurs Joueur de sa ferme ou du marché pour l'utiliser dans le cadre de son action actuelle.

MARQUEURS SIESTE

Ces marqueurs sont initialement placés sur la case «0» de la piste Sieste du plateau principal et pourront progresser ultérieurement pendant la partie.



MARQUEURS ÉPUISEMENT

Plusieurs capacités ne peuvent être utilisées qu'une fois par manche. Chaque fois qu'un joueur veut en indiquer l'utilisation, il peut placer un marqueur Épuisement sur la carte qui fournit cette capacité. Tous les marqueurs Épuisement doivent être remis dans la réserve générale à la fin de chaque manche.



AIDES DE JEU

Les aides de jeu résument le déroulement d'une manche et précisent comment les joueurs peuvent recevoir des PV.



TERMINOLOGIE

Les termes suivants ont une signification particulière :

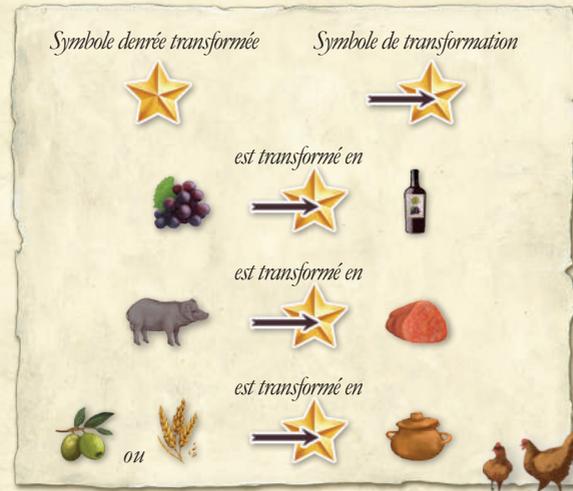
- **Denrées cultivées** : Il existe 3 types de denrées cultivées : les olives, les céréales et les raisins. Elles poussent dans les champs, peuvent être placées dans des entrepôts et être transformées. Toutes les denrées cultivées reçues par un joueur et qui n'ont pas été cultivées dans ses champs doivent être placées dans les entrepôts correspondants.



- **Ressources** : Les olives, les céréales, les raisins et les porcs sont les ressources du jeu. Elles peuvent être achetées, vendues ou transformées.



- **Transformées (denrées transformées)** : Au cours de la partie, les ressources peuvent être converties en denrées transformées. Les raisins sont transformés en vin, les porcs en viande séchée, et les olives et les céréales en nourriture. Une transformation peut coûter de l'argent ou être effectuée gratuitement grâce à certains effets de jeu.



- **Revenus** : Les joueurs reçoivent des revenus par le biais des dés. Les revenus peuvent être 1 ou plusieurs ressources, de l'argent, une livraison, 1 ou 2 transformations gratuites, des cases de progression sur la piste Sieste, piocher une carte ou jouer une carte. Des effets de revenus supplémentaires sont introduits par les modules.



Cases Revenus présentes sur le bord gauche du plateau principal.

Lorsqu'une carte Ferme indique de dépenser ou de recevoir une denrée ou une ressource, le joueur résolvant cet effet choisit cette denrée ou ressource (sauf indication contraire).

- **Marchandises** : Elles peuvent être échangées contre certaines denrées et actions.

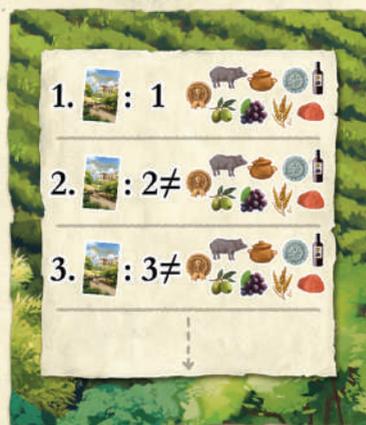


Les marchandises peuvent être échangées contre : 4 pièces d'argent, 2 denrées cultivées différentes, la possibilité de jouer ou de piocher 1 carte Ferme, 1 porc ou 2 transformations gratuites.

- **Ferme** : Le plateau Joueur et toutes les cartes Ferme qui y sont attachées représentent la ferme d'un joueur.

- **Denrées de la ferme** : Englobe les éléments suivants :

- ♣ l'argent
- ♣ les points de victoire (PV)
- ♣ les ressources (porcs et denrées cultivées : olives, céréales, raisins)
- ♣ les denrées transformées (nourriture, vin, viande séchée)



Dans le coin supérieur droit de la ferme d'un joueur se trouve un aperçu des coûts des extensions de ferme et de toutes les denrées de la ferme existantes.

- **Livraison** : Un symbole Âne représente 1 livraison. Une livraison est définie comme le déplacement d'une denrée d'un champ ou d'un entrepôt (et parfois d'une carte) vers un atelier du village ou vers une charrette du marché dans la ferme du joueur. Les modules introduisent d'autres éléments de jeu vers lesquels les livraisons peuvent être effectuées.



BUT DU JEU

Au cours des 6 manches que dure une partie, les joueurs vont développer leur ferme et livrer des denrées au village d'Esporles, recevant ainsi des points de victoire (PV).

Les joueurs ont deux possibilités pour recevoir des PV dans le village :

- Dès qu'un joueur a entièrement approvisionné **un atelier**, il reçoit des PV et un marqueur Atelier qui lui octroie un bonus immédiat, ainsi qu'une capacité disponible pour le reste de la partie.

- Lorsqu'un joueur a entièrement approvisionné **une charrette du marché** dans sa ferme (c'est-à-dire une carte Ferme glissée en haut de son plateau), ce joueur reçoit des PV et une marchandise.

Il est important de surveiller les actions des autres joueurs, d'agir sur l'ordre du tour et de s'adapter au hasard des dés et des cartes au cours de la partie. Le joueur qui a le plus de PV à la fin de la partie est déclaré vainqueur et son domaine est désormais désigné sous le titre de *La Granja* !

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau principal au centre de la table. Si vous jouez à 2 joueurs, mettez le plateau sur sa face solo et 2 joueurs. Sinon, retournez-le face 3 et 4 joueurs **1**.
2. Chaque joueur reçoit un plateau Joueur, 25 marqueurs Joueur d'une même couleur **2A**, 1 jeu de tuiles Âne **2B** (4 tuiles de sa couleur indiquant 1, 2, 3 ou 4 Ânes), 1 PV et 1 pièce d'argent **2C**.
3. Chaque joueur place l'un de ses marqueurs Joueur sur l'emplacement Marchandise de sa ferme **3**. Le reste de ses éléments constitue sa réserve.
4. Un joueur mélange toutes les cartes Ferme et en distribue 4 à chaque joueur **4**. Chaque joueur peut regarder sa main de cartes, mais ne doit pas la montrer à ses adversaires.
5. Le reste des cartes Ferme est placé, face cachée, à côté du plateau principal, formant ainsi la pioche **5**.
6. Un joueur trie toutes les tuiles Toit en s'aidant des numéros de manche inscrits à leur dos et forme 6 piles : 1 pour chaque manche du jeu **6**.
7. Empilez autant de tuiles Toit que le nombre de joueurs sur chacun des emplacements Toit 2 à 6.
8. Alignez, face visible dans la rangée située au-dessus de ces piles, autant de tuiles Toit de la manche 1 qu'il y a de joueurs **8**.
9. Toutes les tuiles Toit qui n'ont pas été placées sur le plateau principal sont rangées dans la boîte.
10. Placez 1 marqueur Atelier par joueur sur chacun des ateliers, plus 1 PV (quel que soit le nombre de joueurs) sur les emplacements des marqueurs Propriété situés à côté de ces ateliers **10**.
11. Maintenant, un joueur lance un dé. Le résultat détermine l'Atelier sur lequel est placé le marqueur Ordre des Ateliers 1. Le dé est lancé 2 fois de plus : ces résultats déterminent sur quels autres ateliers placer les marqueurs Ordre des Ateliers 2 et 3. Si un atelier possède déjà un marqueur, le dé est relancé jusqu'à ce qu'un atelier sans marqueur soit déterminé. Il est préférable de placer les marqueurs au centre des rangées de symboles. En outre, 1 PV est placé à côté des 3 marqueurs Ordre des Ateliers. **11**

Important : Dès que la pioche est vide, toutes les cartes défaussées sont mélangées pour former une nouvelle pioche.



12. Déterminez aléatoirement le premier joueur et donnez-lui le marqueur **Ordre du Tour** marqué «1». Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs reçoivent chacun un marqueur **Ordre du Tour** avec un numéro croissant 12. S'il y a moins de 4 joueurs, les marqueurs inutilisés sont rangés dans la boîte.
13. Préparez un nombre de dés de revenus blancs 13 dépendant du nombre de joueurs :

4 joueurs	9 dés
3 joueurs	7 dés
2 joueurs	5 dés

14. Dans l'ordre du tour, chaque joueur place l'un de ses marqueurs **Joueur** sur **une des cases Marché centrales** du plateau principal (numérotées 2, 3, 4 et 5). Le premier joueur place son marqueur sur la case du **Marché** portant le plus petit numéro, les autres joueurs font de même dans l'ordre croissant 14. Dans une partie à 3 joueurs ou à 2 joueurs, les cases 2, 3 et 4 ou les cases 2 et 3 sont respectivement occupées.
15. Dans l'ordre **inverse** du tour, chaque joueur empile son marqueur **Sieste** sur la case située au bas de la piste **Sieste**. Le marqueur du premier joueur doit donc se trouver au sommet de la pile 15.
16. Les PV, l'argent et les marqueurs **Épuisement** sont placés à côté du plateau principal et constituent la réserve générale 16.

Attention : Dans les parties à 3 joueurs, certaines des cases **Marché** périphériques ne peuvent pas être utilisées. Ces cases sont marquées d'un 4 et un joueur en leur centre.



Inaccessibles dans les parties à 3 joueurs A.



DÉROULEMENT

La Granja se joue en 6 manches. Une manche se compose de 4 phases :

- I Phase de Ferme (page 14)
- II Phase de Revenus (page 18)
- III Phase de Transport (page 19)
- IV Phase de Décompte (page 25)

Remarque : *La Granja* ne contient pas de marqueur Manche. Cependant, vous pouvez suivre les manches en regardant les piles de tuiles Toit sur le plateau principal pour déterminer facilement la manche en cours.

ACTIONS RÉALISABLES À TOUT MOMENT

La Granja est un jeu très flexible : la plupart du temps, le joueur actif peut effectuer diverses actions dans l'ordre de son choix. Ceci est particulièrement important pour certaines actions qui peuvent être effectuées à tout moment de la partie, indépendamment de la phase de la manche en cours. Ces actions comprennent la restitution des marchandises, l'achat et la vente de ressources, et la transformation des ressources.

UTILISATION DES MARCHANDISES

De temps en temps au cours de la partie, un joueur reçoit des marchandises (la plupart du temps par le biais de charrettes du marché entièrement approvisionnées). Chaque marchandise est représentée par un marqueur Joueur sur l'emplacement central de sa ferme.



Le joueur possède 1 marchandise.

Un joueur peut remettre une marchandise dans la réserve générale pour effectuer l'une des actions suivantes :

- **Prendre 4 pièces d'argent** : Le joueur reçoit 4 pièces d'argent de la réserve générale.
- **Prendre 2 denrées cultivées différentes** : Le joueur reçoit 2 denrées cultivées différentes et place 2 de ses marqueurs Joueur sur les entrepôts correspondants de sa ferme.
- **Piocher 1 carte ou jouer 1 carte** : Le joueur insère l'une des cartes de sa main sous sa ferme (en payant les coûts d'extension de ferme) ou il ajoute à sa main la première carte de la pioche.
- **Prendre 1 porc** : Le joueur reçoit 1 porc et place 1 de ses marqueurs Joueur sur un enclos vide (case Enclos).
- **Transformer 2 ressources gratuitement** : Le joueur peut transformer gratuitement 2 de ses ressources et les transférer de ses entrepôts, champs ou enclos dans les entrepôts dédiés aux denrées transformées. Pour ce faire, il déplace un marqueur d'un entrepôt, d'un champ ou d'un enclos dans le sens de la flèche vers l'entrepôt correspondant à la denrée transformée obtenue. Les coûts indiqués sur la flèche ne sont pas payés. Au lieu de transformer des ressources, le joueur peut transporter des denrées vers l'un des ateliers du village lors de la phase de Transport (voir page 19).



ACHETER ET VENDRE DES RESSOURCES



Lorsqu'un joueur achète des ressources, il place 1 de ses marqueurs Joueur par ressource achetée dans l'entrepôt ou l'enclos correspondant.



Chaque achat d'olives ou de céréales coûte 3 pièces d'argent **A**. La vente de ces deux ressources rapporte au joueur 1 pièce d'argent par ressource vendue **B**.

Lorsqu'un joueur vend des ressources, il retire les marqueurs Joueur correspondants de son entrepôt et de son enclos. Les denrées cultivées ne peuvent pas être vendues depuis les champs !

Attention : Les denrées transformées ne peuvent pas être achetées ou vendues directement. Un joueur peut acquérir une denrée transformée indirectement en achetant d'abord la ressource au prix d'achat, puis en dépensant l'argent nécessaire pour sa transformation.



TRANSFORMER DES RESSOURCES



Un joueur peut transformer les denrées cultivées et les porcs : elles deviennent des denrées transformées. Pour ce faire, le marqueur Joueur est déplacé de son emplacement Ressource vers l'emplacement Denrée transformée approprié.



La transformation du raisin du champ **A** ou de l'entrepôt **B** en vin coûte 3 pièces d'argent. Le marqueur Joueur correspondant est déplacé vers l'entrepôt pour le vin **C**.

Les transformations sont indiquées sur les plateaux Joueur par une flèche reliant les champs des denrées cultivées aux entrepôts de vin et de nourriture, ainsi que les enclos des porcs à l'entrepôt de viande séchée. Le coût associé à chaque transformation est indiqué en rouge sur la flèche correspondante.



DENRÉES CULTIVÉES DANS LES CHAMPS



Les denrées cultivées ne sont jamais déplacées directement d'un champ vers l'entrepôt correspondant. Elles restent dans les champs jusqu'à ce que l'une des situations suivantes se produise :

- Elles sont transformées.
- Elles sont utilisées pour payer les coûts d'une extension de ferme (voir page suivante).
- Elles sont livrées (voir page 20).

PHASES DE JEU

Chaque manche se divise en 4 phases, détaillées ci-dessous.

I PHASE DE FERME

La phase de Ferme se compose de 4 étapes. Une étape est toujours réalisée complètement par tous les joueurs avant de commencer l'étape suivante. Lorsque les joueurs sont à l'aise avec le jeu, les 3 premières étapes peuvent être réalisées simultanément. Sinon, elles se déroulent dans l'ordre du tour.

1. JOUER UNE CARTE FERME ET PIOCHER DES CARTES



Chaque joueur peut jouer 1 carte et piocher 1 ou plusieurs nouvelles cartes à la fin de cette étape.

Exception : Lors de la première manche, tous les joueurs jouent 2 cartes !

Les joueurs doivent insérer leur carte sous leur ferme selon l'utilisation qu'ils souhaitent en faire :

- Une carte insérée du côté gauche de la ferme devient **un champ**. Une denrée cultivée sera produite sur un champ vide : soit des olives, soit des céréales, soit du raisin (voir l'étape 3 de la Phase de Ferme). Insérez une carte jouée comme un champ sous le côté gauche de votre plateau Joueur afin que seul le bandeau gauche de la carte reste visible. Un joueur peut avoir un nombre quelconque de champs. Un champ entre toujours en jeu vide (c'est-à-dire sans denrée cultivée) !

- Une carte insérée dans l'un des trois emplacements supérieurs de la ferme devient **une charrette du marché**. Insérez la carte sous le haut de votre plateau Joueur afin que seules les informations du bandeau supérieur de la carte restent visibles. Les symboles indiqués correspondent aux denrées spécifiques que le joueur doit charger dans la charrette. Lorsque la charrette est pleine, elle est envoyée au marché du village et rapporte au joueur 1 marchandise et des PV, indiqués directement sous ces symboles (voir page 5).
- Une carte insérée du côté droit de la ferme devient **une extension de ferme**. Insérez une carte jouée en tant qu'extension de ferme sous le côté droit de votre plateau Joueur afin que seul le bandeau droit de la carte reste visible. Une extension de ferme offre des avantages, comme un revenu d'argent supplémentaire, une plus grande taille de main ou de nouveaux enclos pour élever des porcs.
- Une carte insérée dans l'un des 3 emplacements inférieurs de la ferme devient **un assistant spécialisé** qui permet au joueur d'en utiliser la capacité spéciale. Insérez la carte sous le bas de votre plateau Joueur afin que seules les informations de la partie centrale inférieure de la carte restent visibles. Les assistants et leurs avantages sont détaillés dans le glossaire.

Jouer une carte comme charrette du marché, assistant ou champ est **toujours gratuit**. Il n'y a pas de limite au nombre de champs et d'extensions de ferme qu'un joueur peut avoir. Les charrettes et les assistants sont quant à eux limités à 3 de chaque : si un joueur souhaite en jouer un/une autre, il doit au préalable défausser une carte correspondante de sa ferme afin de lui faire de la place.

Jouer une carte comme extension de ferme est **payant**. Les extensions de ferme sont payées en denrées de la ferme. Chaque carte Extension de ferme mise en jeu coûte 1 denrée de la ferme unique de plus que la précédente. Le coût de la première extension de ferme est de 1 denrée de la ferme, le deuxième est de 2 denrées de la ferme différentes, le troisième est de 3 denrées de la ferme différentes, etc.

Remarque : La première Extension de ferme peut être payée avec n'importe quelle denrée de la ferme. Les extensions suivantes nécessitent des denrées toutes différentes en guise de paiement.

Les joueurs peuvent trouver un rappel des denrées de la ferme et des coûts des extensions de ferme dans le coin supérieur droit de leur ferme.



Rappel des coûts d'extension de ferme, et de toutes les denrées de la ferme existantes.

À la fin de cette étape, chaque joueur pioche des cartes jusqu'à ce que sa limite de main soit atteinte. Chaque joueur commence la partie avec une limite de main de 3 cartes. Cette limite est indiquée sur chaque plateau Joueur.

Chaque extension de ferme qu'un joueur possède (ainsi que certains assistants) augmente sa limite de cartes en main.

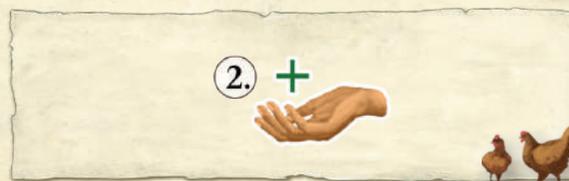


La limite de main de ce joueur est de 4 cartes **A**.

Attention : La limite de main n'est vérifiée qu'à cette étape précise. Pendant tout le reste de la manche, un joueur peut avoir plus de cartes en main que sa limite de main ne l'autorise. Si un joueur doit se défausser de cartes excédentaires, il choisit quelles cartes défausser afin de revenir à sa limite de main.



2. REVENUS



Chaque joueur reçoit ses revenus de la réserve générale.

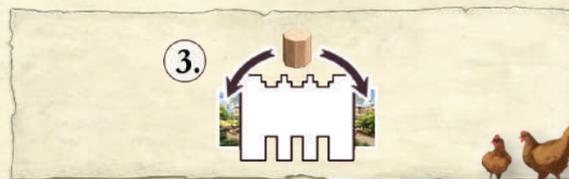
Au début de la partie, aucun joueur n'a de revenus réguliers. Certains marqueurs Atelier et certaines extensions de ferme produisent des revenus pour le joueur. Les revenus peuvent prendre la forme de pièces d'argent, de denrées cultivées, de porcs ou de marchandises.



Les revenus de ce joueur sont constitués de 4 pièces d'argent **A** et de 1 marchandise **B**. Le joueur place les pièces d'argent dans sa réserve à côté de sa ferme et un marqueur Joueur symbolisant la marchandise dans l'emplacement central de sa ferme dédié aux marchandises.



3. RÉCOLTE DES CHAMPS ET REPRODUCTION DES PORCS



Chaque joueur reçoit de nouvelles denrées cultivées de ses champs et de nouveaux porcs.

Une denrée cultivée est placée dans chaque champ vide. Pour cela, chaque joueur place des marqueurs de sa réserve dans les champs vides de sa ferme.



De nouvelles denrées cultivées apparaissent sur ces 2 champs vides **A**.

Si un joueur possède au moins 2 porcs, il reçoit 1 porc supplémentaire (il s'agit de leur progéniture).

Remarque : Pour recevoir ce porc supplémentaire, un joueur doit disposer d'un enclos libre. S'il n'a pas la case nécessaire, il ne reçoit pas de porc supplémentaire (il ne peut pas vendre le nouveau-né immédiatement lors de cette phase). La ferme peut accueillir 2 porcs, mais certaines extensions de ferme offrent des enclos supplémentaires pour les porcs. Même s'il possède plus de deux porcs, un joueur ne reçoit que 1 seul porc supplémentaire.



Vert reçoit 1 porc **A** supplémentaire.

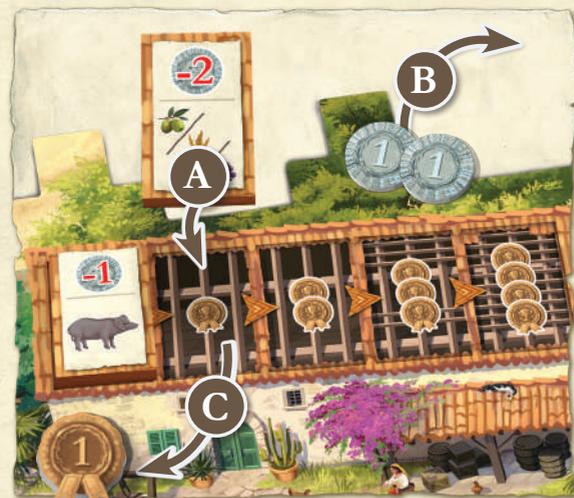
4. ACHAT DE TUILLES TOIT



Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut acheter une tuile Toit de la manche en cours.

Attention : Lors de la première manche, les joueurs achètent les tuiles dans l'ordre inverse du tour !

Le coût en argent est imprimé sur chaque tuile. Le prix correspond à la manche en cours (1 pièce d'argent à la première manche et jusqu'à 6 pièces d'argent à la sixième et dernière manche). Une tuile Toit achetée est toujours placée sur l'emplacement vide le plus à gauche de la ferme du joueur. Lorsqu'un joueur recouvre un emplacement Toit sur lequel sont indiqués des PV, il les reçoit immédiatement.



Le joueur achète une tuile Toit à la manche 2 **A**.
Il paie 2 pièces d'argent **B** et reçoit 1 PV **C**.

RÔLE DES TUILLES TOIT

Chaque tuile Toit dispose d'un effet spécial à usage unique que le joueur peut utiliser pendant l'un de ses tours. Si une tuile Toit précise des numéros de phase, elle ne peut être utilisée que pendant les phases indiquées. Sinon, elle peut être utilisée à tout moment. Une fois qu'une tuile a été utilisée, elle est retournée face cachée.

Remarque : Chaque joueur ne peut acheter que 1 tuile Toit par manche. Comme une ferme ne dispose que de 5 emplacements pour les tuiles Toit, un joueur peut acheter un maximum de 5 tuiles Toit au cours de la partie. Une tuile achetée ne peut pas être défaussée.



► Prendre 1 olive/raisin

Le joueur reçoit 1 olive/raisin et place un marqueur Joueur dans l'emplacement correspondant de sa ferme.



► Prendre 4/3/2 pièces d'argent

Le joueur reçoit 4/3/2 pièces d'argent.



► Prendre 1 céréale ou 1 olive

Le joueur reçoit 1 céréale ou 1 olive et place un marqueur Joueur dans l'emplacement correspondant de sa ferme.



► Prendre 1 denrée cultivée au choix

Le joueur reçoit une denrée cultivée de son choix (olive, céréale, raisin) et place un marqueur Joueur dans l'emplacement correspondant de sa ferme.



► Prendre 2 denrées cultivées différentes

Le joueur reçoit 2 denrées cultivées différentes et place 1 marqueur Joueur dans chaque emplacement correspondant de sa ferme.



► Prendre 1 porc

Le joueur reçoit 1 porc et place un marqueur Joueur dans l'une de ses cases Enclos. Si le joueur n'a pas de case libre pour le porc, celui-ci doit être vendu immédiatement.



► Transformer gratuitement 1 ou 2 ressources

Le joueur peut transformer gratuitement 1 ou 2 de ses ressources et les déplacer de son champ ou de son entrepôt vers l'entrepôt correspondant à la denrée transformée obtenue.



► Effectuer 1 livraison gratuite

Le joueur peut effectuer 1 livraison gratuite (voir page 20).



► Effectuer 1 livraison payante

Le joueur peut effectuer 1 livraison payante (voir page 20).



► Jouer 1 carte ou piocher 1 carte

Le joueur joue 1 carte de sa main dans sa ferme (en payant les éventuels coûts d'extension de ferme) ou ajoute à sa main la première carte de la pioche.



► Gagner 1 PV

Le joueur reçoit 1 PV de la réserve.



► Retourner 1 tuile Toit

Le joueur retourne face visible une tuile Toit utilisée, ce qui lui permet de l'utiliser une seconde fois.



► Avancer de 1 ou 2 cases sur la piste Sieste

Le joueur peut avancer de 1 ou 2 cases sur la piste Sieste (voir page 19).



► Recevoir 1 denrée transformée.

Le joueur reçoit 1 denrée transformée de son choix en plaçant un marqueur Joueur dans l'entrepôt de cette denrée transformée.



► Modifier un dé de revenus

Le joueur peut modifier de 1 ou 2 la valeur du dé de revenus qu'il prend (selon la tuile Toit), jusqu'à un maximum de 6.



► Recevoir ses revenus

Le joueur reçoit les revenus de sa ferme (voir page 15).



► Placer un marqueur sur le marché

Le joueur place l'un de ses marqueurs sur n'importe quelle case libre du marché, mais ne reçoit pas PV.



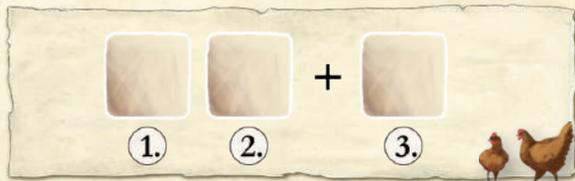
► Doubler les PV

Recevez le double de PV lorsque vous placez une tuile Toit. L'effet de cette tuile peut être utilisé au moment où elle est posée ou lorsqu'une prochaine tuile Toit sera ajoutée à votre ferme.

II PHASE DE REVENUS

C'est lors de cette phase que les joueurs sont les plus actifs au cours d'une manche.

PRENDRE DES DÉS DE REVENUS



Le premier joueur prend tous les dés de revenus, les lance, et les dispose à gauche des cases Revenus correspondantes.



Puis, dans l'ordre du tour, chaque joueur prend un dé, le place sur le premier emplacement de dé de sa ferme et effectue l'action décrite sur la case Revenus concernée. Une fois cette action effectuée, chaque joueur, dans l'ordre du tour, prend un deuxième dé, le place sur le second emplacement de dé de sa ferme et effectue sa deuxième action.



Il ne doit rester qu'un seul dé à gauche des cases Revenus : tous les joueurs, dans l'ordre du tour, résolvent maintenant l'action correspondant à ce dé.

CASES REVENUS



➤ Prendre 1 porc.

Le joueur reçoit 1 porc et place un marqueur sur l'une de ses cases Enclos. Si un joueur ne dispose d'aucune case Enclos libre, le porc doit être vendu immédiatement.



➤ Jouer une carte, piocher une carte ou recevoir une denrée cultivée.

Le joueur choisit parmi ces options :

- ♣ Le joueur insère 1 des cartes de sa main sous sa ferme (en payant les coûts d'extension si nécessaire) OU ajoute à sa main la première carte de la pioche.
- ♣ Le joueur reçoit 1 denrée cultivée au choix (olive, céréale, raisin) et place un marqueur Joueur sur l'emplacement correspondant de sa ferme.



➤ Prendre 2 denrées cultivées différentes.

Le joueur reçoit 2 denrées cultivées différentes et place un marqueur Joueur sur chacune des cases correspondantes de sa ferme.



➤ Prendre 4 pièces d'argent.

Le joueur reçoit 4 pièces d'argent de la réserve générale.



➤ Transformer gratuitement 2 ressources, ou transformer gratuitement 1 ressource et avancer d'une case sur la piste Sieste, ou avancer de 2 cases sur la piste Sieste.

Le joueur choisit parmi ces options :

- ♣ Transformer gratuitement 2 de ses ressources au choix et les déplacer de ses champs ou entrepôts respectifs vers les entrepôts de denrées transformées correspondants.
- ♣ Transformer gratuitement 1 ressource et la déplacer de son champ ou de son entrepôt vers l'entrepôt de denrées transformées correspondant. De plus, le joueur peut avancer de 1 case sur la piste Sieste.
- ♣ Avancer de 2 cases sur la piste Sieste.



➤ Effectuer 1 livraison ou prendre 2 pièces d'argent.

Le joueur effectue 1 livraison OU reçoit 2 pièces d'argent de la réserve générale.

III

PHASE DE TRANSPORT

La phase de Transport se compose de 4 étapes. Les joueurs résolvent la première étape simultanément. Les autres étapes doivent toujours être résolues dans l'ordre du tour. Chaque étape doit être entièrement terminée avant de commencer l'étape suivante.



1. CHOISIR UNE TUILE ÂNE



1.



?



Chaque joueur choisit secrètement 1 de ses tuiles Âne disponibles et la place, face cachée, devant lui. Lors de la première manche, les joueurs disposent de toutes leurs tuiles Âne. Lors de la deuxième manche, la tuile Âne choisie précédemment est indisponible. Lors de la troisième manche, les tuiles Âne choisies au cours de la première et de la deuxième manche sont indisponibles.

Au début de la phase de Transport de la **quatrième manche**, toutes les tuiles Âne sont rendues à leur propriétaire, ce qui permet aux joueurs de choisir à nouveau parmi toutes leurs tuiles Âne. Ensuite, lors des cinquième et sixième manches, les joueurs utilisent leurs tuiles Âne de la même manière que lors des 3 premières manches.

Remarque : Certains modules ajoutent de nouveaux types de tuiles Âne, souvent accompagnées de leurs propres règles. Même si les joueurs disposent d'autres tuiles Âne, ils récupèrent toutes les tuiles Âne de base utilisées au début de la phase de Transport de la quatrième manche.

Une fois que tous les joueurs ont choisi une tuile Âne, tous les joueurs la révèlent simultanément.



2. AVANCER SUR LA PISTE SIESTE



2.



Dans l'ordre du tour, les joueurs avancent sur la piste Sieste en fonction des tuiles Âne qu'ils ont choisies (de 0, 1, 2 ou 3 cases, selon le nombre de chapeaux indiqués). Un joueur ne peut pas avancer au-delà de la dernière case de la piste Sieste. Si un joueur arrive sur une case occupée par d'autres joueurs, son marqueur Sieste est empilé au sommet des marqueurs déjà présents.

Remarque : L'un des marqueurs Atelier augmente le nombre de cases dont avance un joueur sur la piste Sieste (voir page 21).



Le joueur avance de 2 cases sur la piste Sieste.

Une fois que tous les joueurs ont résolu leur progression sur la piste Sieste, le nouvel ordre du tour est déterminé : le joueur le plus avancé sur la piste Sieste devient le nouveau premier joueur et prend le marqueur Ordre du Tour indiquant le chiffre 1. Le joueur qui est deuxième reçoit le marqueur Ordre du Tour 2, etc. Si 2 joueurs ou plus occupent une même case sur la piste Sieste, le joueur dont le marqueur Sieste est au sommet reçoit le marqueur Ordre du Tour avec le numéro le plus faible. Le nouvel ordre du tour prend effet immédiatement. **Veillez à laisser les marqueurs Sieste là où ils sont pour le moment !**



3. EFFECTUER DES LIVRAISONS GRATUITES



Les joueurs effectuent maintenant leurs livraisons en utilisant le nouvel ordre du tour. **Chaque symbole Âne sur une tuile Âne représente exactement 1 livraison.** Le nombre de symboles Âne sur une tuile est le nombre maximum de livraisons gratuites qu'un joueur peut effectuer.

Remarque : L'un des marqueurs Atelier augmente le nombre de livraisons qu'un joueur peut effectuer (voir page 21). De plus, certains modules introduisent de nouveaux moyens d'obtenir des livraisons gratuites.

Chaque joueur doit effectuer toutes ses livraisons gratuites avant que le joueur suivant ne fasse sa première livraison. Une livraison consiste à déplacer une denrée de la ferme d'un champ ou d'un entrepôt (et parfois d'une carte) vers un atelier du village ou vers une charrette du marché. Un joueur poursuit ses livraisons jusqu'à ce qu'il ait utilisé autant de ses livraisons gratuites qu'il le souhaite.

Remarque : Certains modules introduisent de nouvelles façons de faire des livraisons et davantage de lieux où les ressources peuvent être livrées. À moins qu'un tel déplacement ne soit spécifiquement défini comme n'étant pas une livraison, il est considéré comme une livraison.

Lorsqu'un joueur a effectué toutes ses livraisons, sa tuile Âne est placée, face cachée, dans l'emplacement des tuiles Âne utilisées dans le coin supérieur gauche de son plateau Joueur. Cette tuile n'est plus disponible jusqu'à ce que les tuiles Âne soient récupérées au début de la phase de Transport de la manche 4 (voir page 19).



LIVRAISON AUX ATELIERS DU VILLAGE

Chaque joueur peut effectuer des livraisons dans les 6 ateliers. Cependant, au début de la partie, 3 des 6 ateliers sont fermés, comme indiqué par les marqueurs correspondants (voir page 10). Les joueurs ne peuvent pas effectuer de livraison dans les ateliers fermés.

Chaque atelier possède une rangée de symboles pour chaque joueur. Les rangées de symboles sont séparées par des lignes. Un joueur choisit une rangée vide lorsqu'il effectue sa première livraison dans un atelier donné : cette rangée lui est désormais attribuée. Les symboles indiquent quelles denrées de la ferme doivent être livrées à l'atelier. Comme pour une carte Charrette du marché, les denrées n'ont pas besoin d'être livrées dans un ordre particulier.

Attention : Un joueur peut livrer des denrées de la ferme à différents ateliers au cours d'une même phase de Transport.

Pour effectuer une livraison, le joueur retire une denrée de la ferme ou une marchandise de son plateau Joueur et place son marqueur sur le symbole correspondant dans la rangée qui lui est attribuée (déplaçant ainsi le marqueur de sa ferme vers l'atelier). Les livraisons aux ateliers peuvent être étalées sur autant de manches que le joueur le juge nécessaire.

Lorsqu'un joueur a entièrement approvisionné un atelier (c'est-à-dire qu'il a un marqueur Joueur sur chaque symbole de sa rangée), il transfère immédiatement l'un de ces marqueurs dans l'un des emplacements Propriété de joueur, indiquant ainsi qu'il a effectivement entièrement approvisionné cet atelier. Dorénavant, le joueur ne peut plus effectuer de livraisons à cet atelier. Ses autres marqueurs Joueur présents dans sa rangée sont remis dans sa réserve. Si le joueur est le premier à approvisionner entièrement un atelier, il prend immédiatement le PV qui a été placé sur l'atelier lors de la mise en place (étape 11).



Vert livre 1 vin à un atelier.

Le joueur prend également l'un des marqueurs Atelier de cet atelier, bénéficie de son effet immédiat et le place (sans le retourner) sur l'emplacement correspondant de sa ferme. **Tous les marqueurs Atelier sur les plateaux Joueur ne doivent être retournés pour bénéficier de leur effet permanent qu'à la fin de la manche au cours de laquelle ils ont été acquis.** Le joueur reçoit également un nombre de PV égal à celui de la manche en cours (1 à 6 PV). Chaque joueur conserve ensuite ses marqueurs Atelier jusqu'à la fin de la partie.

4 des 6 marqueurs Atelier permettent à leur propriétaire d'utiliser une fois leur effet permanent lors de la phase à laquelle ils sont associés, à partir de la manche suivant leur acquisition.



Après avoir entièrement approvisionné la Charronnerie (un atelier), le joueur reçoit le marqueur Atelier correspondant et un certain nombre de PV.

Chaque marqueur indique un ou plusieurs chiffres romains : ils correspondent à la ou les phases auxquelles le marqueur peut être utilisé.



EFFETS DES MARQUEURS ATELIER



➤ Maison de Marchand

Effet permanent : Fournit au joueur 3 pièces d'argent supplémentaires à l'étape 2 de la phase de Ferme.

Effet immédiat : Le joueur reçoit 3 pièces d'argent.



➤ Charronnerie

Effet permanent : Permet au joueur d'avancer d'une case supplémentaire sur la piste Sieste lors de l'étape 2 de la phase de Transport, et offre aussi une livraison gratuite supplémentaire lors de l'étape 3 de la phase de Transport (mais pas à l'étape 4).

Effet immédiat : Le joueur effectue une livraison gratuite et reçoit des PV déterminés par la position de son marqueur Sieste.



➤ Épicerie

Effet permanent : Rapporte au joueur 1 marchandise lors de l'étape 2 de la phase de Ferme.

Effet immédiat : Le joueur reçoit 1 marchandise.



➤ Maraîcher

Effet permanent : Permet au joueur de recevoir 1 ressource au choix lors de l'étape 3 de la phase de Ferme.

Effet immédiat : Le joueur reçoit 1 ressource de son choix.



Les 2 marqueurs suivants offrent des PV supplémentaires à leur propriétaire chaque fois que leur condition respective est remplie (à partir de la manche qui suit immédiatement celle de leur acquisition par le joueur).



► Magasin du Village

Effet permanent : Offre au joueur un bonus de 2 PV chaque fois qu'il reçoit un marqueur Atelier lors des manches suivantes.

Effet immédiat : Le joueur reçoit immédiatement 2 PV.

Normalement, le Magasin du Village est utilisé lors de la phase de Transport. Cependant, il peut aussi être utilisé lors de la phase de Revenus si un joueur obtient un marqueur Atelier après une livraison, suite à l'utilisation d'un dé de revenus.



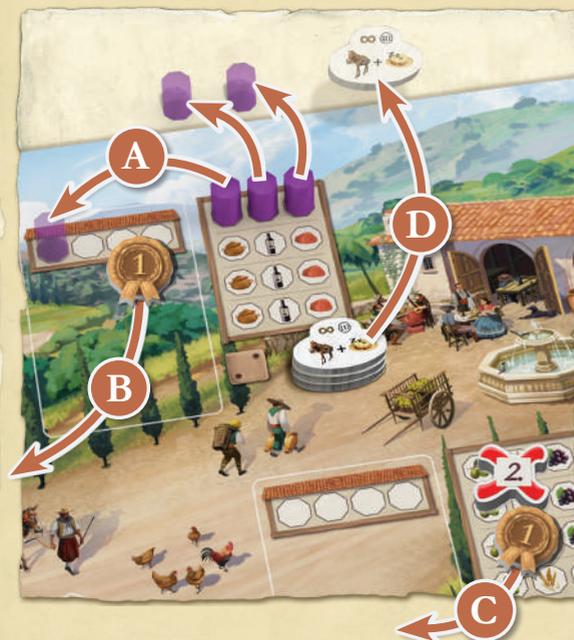
► Boucherie

Effet permanent : Offre au joueur 1 PV supplémentaire lorsqu'il décompte une charrette du marché entièrement approvisionnée.

Effet immédiat : Le joueur reçoit immédiatement autant de PV que le nombre de charrettes du marché qu'il a dans sa ferme (0 à 3).

Normalement, la Boucherie est utilisée lors de la phase de Transport. Cependant, elle peut aussi être utilisée lors de la phase de Revenus si un joueur a décompté une charrette du marché entièrement approvisionnée après une livraison suite à l'utilisation d'un dé de revenus.

Exemple :



Au cours de la deuxième manche, Violet effectue les 3 livraisons de denrées transformées à la Charronnerie (un atelier). Violet utilise 1 de ses marqueurs pour montrer qu'il a déjà entièrement approvisionné cet atelier (A). Comme il a été le premier à approvisionner entièrement cet atelier, il reçoit 1 PV en bonus (B). Ensuite, Violet reçoit également 2 PV (puisque c'est la 2^e manche), ainsi que 1 PV (C) provenant de l'atelier qui est désormais ouvert (voir ci-dessous). Violet utilise également l'effet immédiat (D) du marqueur Atelier pour effectuer une livraison et recevoir des PV qui dépendent de la position de son marqueur Sieste.





ATELIERS FERMÉS

Au début de la partie, 3 ateliers sont fermés (c'est-à-dire que leur accès est interdit) et occupés par des marqueurs Ordre des Ateliers. Ces ateliers ne peuvent pas recevoir de livraisons tant qu'un joueur n'a pas entièrement approvisionné un atelier disponible et déjà ouvert.

Lorsqu'un joueur est le premier à entièrement approvisionner un atelier ouvert, le marqueur Ordre des Ateliers 1 est retiré et rangé dans la boîte : l'atelier sur lequel se trouvait ce marqueur devient immédiatement disponible pour être approvisionné par tous les joueurs (même lors de la manche en cours). Un joueur qui ouvre un nouvel atelier reçoit le PV qui a été placé à côté du marqueur Ordre des Ateliers lors de la mise en place. Une fois que tous les ateliers sont ouverts, ce bonus n'est plus accordé.



*Lorsqu'un deuxième atelier est entièrement approvisionné par un joueur, ce dernier retire le deuxième marqueur Ordre des Ateliers et il reçoit 1 PV **A**.*



LIVRAISONS AUX CHARRETTES DU MARCHÉ

Un joueur peut approvisionner une ou plusieurs de ses cartes Charrette du marché.

Les symboles sur une charrette du marché (carte Ferme) indiquent quelles denrées de la ferme doivent être approvisionnées dans la charrette. Les denrées de la ferme peuvent être approvisionnées dans les charrettes dans n'importe quel ordre et en plusieurs manches.

Lorsqu'il effectue une livraison à une charrette du marché, le joueur retire une denrée de la ferme de sa ferme et place son marqueur Joueur sur le symbole correspondant de la charrette du marché.

Lorsqu'un joueur a entièrement approvisionné une charrette du marché (c'est-à-dire qu'un marqueur Joueur est présent sur chacun de ses symboles), il reçoit le nombre de PV indiqué sur la carte (2 à 6 PV) et place 1 des marqueurs de sa réserve sur l'emplacement central de sa ferme afin de représenter 1 marchandise. La carte est retirée de la ferme et placée dans la pile de défausse, face visible. Les marqueurs Joueur sur la carte sont remis dans sa réserve.

Exemple :



*Vert peut effectuer 2 livraisons. Il prend 1 olive dans son champ **A** et 1 céréale dans l'entrepôt **B** de sa ferme et les charge dans la charrette du marché **C**. La charrette du marché est maintenant entièrement approvisionnée : le joueur reçoit 4 PV et 1 marchandise en récompense.*

Le joueur prend ensuite 1 des marqueurs Joueur de sa réserve et le place sur une case vide du marché d'une valeur égale au nombre de PV reçus pour l'approvisionnement complet de la charrette. Tous les marqueurs adverses sur les cases Marché adjacentes ayant une valeur inférieure à celle de la case que le joueur occupe désormais sont retirés et remis dans la réserve des joueurs auxquels ils appartiennent. Le joueur reçoit 1 PV par marqueur adverse ainsi retiré.

Attention : Lorsque toutes les cases Marché correspondant à la valeur en PV d'une charrette du marché entièrement approvisionnée sont déjà occupées, le joueur peut remplacer le marqueur d'un autre joueur situé sur de ces cases par son propre marqueur. Tous les marqueurs adverses sur des cases adjacentes de valeur inférieure sont retirés et retournent normalement dans leur réserve respective et le joueur reçoit 1 PV par marqueur adverse ainsi retiré (y compris le marqueur qu'il a remplacé).

Exemple :

Après avoir entièrement approvisionné une charrette du marché, Vert place un marqueur Joueur sur une case Marché **A** de valeur 4. Le marqueur adverse sur la case de valeur 3 **B** est retiré, mais le marqueur sur la case de valeur 5 reste **C**. Vert reçoit 1 PV pour l'unique marqueur adverse ainsi retiré.



4. LIVRAISONS PAYANTES



Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut payer pour des livraisons supplémentaires (au coût de 1 pièce d'argent par livraison). Les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser les livraisons payantes mises à leur disposition.

Attention : Le nombre de livraisons supplémentaires dont dispose un joueur est égal au nombre de symboles Livraison supplémentaire sur son plateau Joueur (tout à droite) et sur les rangées d'extensions de ferme.

Chaque livraison supplémentaire permet au joueur d'effectuer une livraison vers un atelier ou une charrette du marché (voir page 20). Chaque joueur commence la partie avec une livraison supplémentaire payante (comme indiqué sur la droite de son plateau Joueur). Certaines extensions de ferme permettent au joueur d'obtenir des livraisons payantes supplémentaires.

À son tour, un joueur paie pour autant de livraisons supplémentaires qu'il le souhaite, puis les effectue. Encore une fois, un joueur n'est pas obligé d'effectuer toutes les livraisons payantes supplémentaires qui lui sont disponibles !



Le joueur peut payer pour effectuer jusqu'à 2 livraisons supplémentaires **A**. Il décide d'en effectuer une, paie 1 pièce d'argent et livre une denrée de la ferme à un atelier.

IV PHASE DE DÉCOMPTE

Les joueurs remettent dans la réserve les marqueurs Épuisement des assistants utilisés et procèdent au décompte et au nettoyage de fin de manche. Les deux dernières étapes sont ignorées lors de la sixième et dernière manche.

1. Chaque joueur reçoit 1 PV pour chacun de ses marqueurs Joueur sur le marché (les joueurs ne marquent pas de PV pour leurs marqueurs Joueur sur les ateliers).



2. Chaque joueur reçoit 0, 1, 2 ou 3 PV en fonction de la position de leur marqueur sur la piste Sieste.
3. Les marqueurs Sieste sont ensuite remis sur leur case de départ : les marqueurs sont empilés sur la case de départ avec le marqueur du premier joueur empilé sur les autres marqueurs Sieste dans l'ordre du tour.



4. Retirez toutes les tuiles Toit face visible encore présentes sur le plateau principal, puis révélez et disposez les tuiles Toit de la manche suivante.



Exemple :



Bleu reçoit 2 PV de la piste Sieste **A** et 4 PV pour ses marqueurs Joueur bleus sur le marché **B**.

Ses marqueurs sur les ateliers **C** ne lui rapportent aucun PV.

FIN DE PARTIE

Une partie de *La Granja* se termine après 6 manches.

À la fin de la sixième manche, tous les joueurs résolvent les étapes de décompte suivantes :

1. Ils vendent leurs marqueurs Joueur présents sur leur ferme au prix de vente normal (ressources) ou au prix de conversion (marchandises) et les convertissent en pièces d'argent. Attention, les denrées transformées ne peuvent pas être converties en argent ! De même, les denrées cultivées qui se trouvent encore dans les

champs ne peuvent pas être converties en argent : seules les denrées cultivées situées dans les entrepôts des joueurs le peuvent.

2. Ils échangent leurs pièces d'argent contre des PV à un taux de 5:1 (5 pièces d'argent contre 1 PV).

Le joueur ayant le plus de PV est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le plus d'argent l'emporte. Si l'égalité persiste, tous les joueurs encore à égalité se partagent la victoire.

MODE SOLO

(variante Solo originelle)

La Granja peut être jouée en solitaire, notamment pour découvrir les principaux mécanismes. Toutes les règles s'appliquent, à l'exception des points suivants. Notez que vous trouverez un mode solo complet, basé sur l'utilisation d'un automate, dans le livret dédié.

MISE EN PLACE

1. Le matériel d'un joueur, plus les marqueurs Joueur d'une deuxième couleur sont nécessaires (pour le «joueur neutre»).
2. 5 dés sont utilisés.
3. Les marqueurs Ordre du Tour 2 et 3 sont utilisés. Ils sont mélangés (face cachée), puis le joueur pioche l'un d'eux et place l'un de ses marqueurs Joueur sur la case au centre du marché correspondant au numéro de ce marqueur Ordre du Tour. Le marqueur Joueur du joueur neutre est placé sur l'autre case au centre du marché correspondant au numéro du second marqueur Ordre du Tour.
4. Le joueur place 2 tuiles Toit sur chacun des emplacements Toit.

DÉROULEMENT

1. **Phase de Revenus** : Si le joueur est premier joueur (il a le marqueur Ordre du Tour 2), il choisit un dé. Ensuite, un dé est défaussé : lors des première, deuxième et troisième manches, il s'agit du dé de plus petite valeur ; aux quatrième, cinquième et sixième manches, défaussez le dé de plus grande valeur. Le joueur choisit ensuite un deuxième dé.

En suivant les explications ci-dessus, défaussez ensuite un deuxième dé. Enfin, le dernier dé restant est résolu. Si le joueur n'est pas premier joueur, un dé est défaussé avant que le joueur ne choisisse un dé selon la règle ci-dessus. Si le joueur retire du marché des marqueurs du joueur neutre, il reçoit 1 PV par marqueur.

2. **Phase de Transport** : S'il est premier joueur, le joueur effectue sa phase de Transport complètement. Ensuite, une carte Ferme est piochée. Puis, le joueur neutre place un marqueur sur une case du marché correspondant à la valeur en PV de la carte piochée (section Charrette du marché). Ces règles s'appliquent :

- a. Le joueur neutre enlève autant de marqueurs du joueur que possible.
- b. S'il y a plusieurs cases qui répondent à ce critère, il place son marqueur de manière à ce qu'il soit le plus difficile à retirer (c'est-à-dire le plus loin possible des autres marqueurs ou adjacent à des cases dont la valeur est plus élevée).
- c. S'il n'y a pas de marqueur du joueur sur le marché (ou aucun qui puisse être retiré), le joueur neutre place son marqueur de façon à ce qu'il soit le plus difficile à retirer (*voir ci-dessus*).

Si le joueur n'est pas premier joueur, une carte Ferme est piochée et le joueur neutre place l'un de ses marqueurs sur une case du marché correspondant à la valeur en PV de la carte piochée (section Charrette du marché) avant que le joueur n'effectue sa phase de Transport.

3. **Phase de Décompte** : Si le joueur atteint au moins la troisième case de la piste Sieste, il sera premier joueur lors de la prochaine manche. Sinon, il jouera en second.



CRÉDITS

LA GRANJA

Auteurs : Andreas «ode.» Odendahl, Michael «MiKe» Keller

Conception des Modules : Adam Kwapiński (*Village Animé*), Stefan Feld (*Conseillers et Hors-la-loi*), Andrei Novac (*Concurrence, Ode de L'Âne, Plateaux Commercé*), Blażej Kubacki (*Saisonniers*), ode. (*Toits Endommagés, Commerce Lointain, Grands Marqueurs, Dames de La Granja*), MiKe (*Colchonnera*), Tony Boydell, David Waybright, Rainer Åhlfors (cartes)

Mode Solo avancé : Dávid Turczy, John Albertson avec ode. et MiKe

Tests solos complémentaires, développement et autres trucs cools : Gary Perrin, Aleksandar Saranac, Chuck Case, Leanne Weaver

Développement du jeu : Henning Kröpke, Uli Blennemann, Andrei Novac, Blażej Kubacki, Małgorzata Mitura

Illustrations : Agnieszka Dąbrowiecka

Conception Graphique : Zbigniew Umgelter

Livret de règles : Blażej Kubacki, Małgorzata Mitura, Rainer Åhlfors

Relecture des règles : Rainer Åhlfors, Blażej Kubacki

Mise en page des règles : Agnieszka Kopera, Zuzanna Kolakowska

Traduction française : MeepleRules.fr

Version française : Pixie Games

Mot des auteurs :

Le jeu «Dice for the Galaxy» de Michael Keller a servi de base à la conception de *La Granja*. Le principe de distribution des dés provient du concept inédit de «Arriba» de Matthias «Matze» Cramer et a servi d'inspiration pour le système de distribution des dés de ce jeu. Dans «Glory to Rome» (2005), Carl Chudyk a démontré une façon remarquable d'utiliser les cartes, nous espérons en avoir trouvé une belle variation.

L'élément principal au centre de la table a été inspiré par le temple de Stefan Feld dans «Luna» (H@ll Games, 2010).

Les auteurs tiennent à remercier tout particulièrement Stefan Feld, H@ll Games, Uwe Rosenberg et surtout, leurs compagnes Linda et Claudia pour leur soutien.

Remerciements particuliers à nos soutiens les plus impliqués :

Erik Huizinga, Chloe Negrette, Benedict Williams, Craig Kulfan, Jonathon Garatt, Crystal Chen, Stuart Lilley, Dan Hull, Yoni Goldstein, Edward Rader.

Board&Dice tient à remercier les personnes suivantes pour leurs précieux tests, leurs conseils et leurs commentaires :

Claudia Odendahl, Thorsten Hanson, Robert Bachmann, Ralph Bruhn, Gesa Bruhn, Uwe Rosenberg, Horst Sarchow, Thorsten Tolzmann, Karsten Esser, Grzegorz Kobiela, Silke Hüsges, Christian Stöhr, Julius Kündiger, Tobias Miliz, Uta Dohlenburg, Till Ullrich, Matthias Cramer, Susanne Cramer, Stefan Molz, Johanna Engels, Herbert Harengel, Henning Schröder, Stefan Heine, Tim Melkert, Johanna Moratz, Jens Grotholtmann, Jonas Blohm, Mathias Saurer, Selim Hamdani, Michael Keller, Andre Ruch, Marcel Ruch, Thomas Schmitz, Daniel Bader, Roan Weber, Marc Schmitz, Peter Raschdorf, Nicole Vogt, André Schröder, Monika Harke, Rainer Harke, Jan Degler, Marlies Strassburger, Rolf Raupach, Dirk Schröder, Will Mandella, Carsten Büttemeier, Dagmar Bock, Dirk Bock, Jörg Schröder, Martina Weidner, Katharina Bock, Markus «Kusi» Haldemann, Richard Büchi, Alexander Blaser, Dario Manzone, Markus Krug, Steffen Rieger, Eva Hein, Stefan Trümpfer, Stefan Peterhoff, Kerstin Wollschläger, Kathrin Gerber, David Gerber, Hardy Krüger, Sven Graumann, Ilja Mett, Thyra Puls, Elmar Grubert, Kaspar Wyss, Manta, Weronika Nogaś, Wiktoria Matyja, Marta Szpadarska, Michal Górecki, Youry Ivanov, Bartek Bajda, Janusz Smola, Krzysztof Jurzysta, Aneta Bernaciak, Maria Józwick, Patryk Olbert, Dave Haenze, Jan Skornowicz, Richard van Gerrevink, Grzegorz Góra, Adam Kamiński, Łukasz Stadnik, Paweł «Wppxis» Gajda, Grzegorz Wojtył, Julia Gauza, Krzysztof Widera, Michal «Killjoy» Cieślowski, Miłosz Murawski, Oskar Socha, Rafał Szymaszek, Sebastian Borowczyk, Kaleb Åhlfors, Alexa Åhlfors, Maciej «mat_eyo» Matejko et les testeurs de Bödefeld et Majorque.

BOARD&DICE

Directeur général : Andrei Novac

Directeur des opérations : Aleksandra Menio

Responsable marketing : Filip Glowacz

Responsable des ventes : Ireneusz Huszcza

Direction artistique : Kuba Polkowski

Responsable développement : Blażej Kubacki

MISE À JOUR DES RÈGLES



Nous nous engageons à soutenir chaque jeu bien après sa sortie. Malgré des tests rigoureux et de multiples relectures et corrections, aussi bien en interne qu'en externe, il arrive que des corrections de règles ou des ajustements mineurs du jeu ne soient découverts que plusieurs mois ou années après sa fabrication. Nous promettons de publier des mises à jour des règles en temps voulu, ainsi que des clarifications de la FAQ si nécessaire, disponibles en téléchargement sur notre site Internet au format PDF (lien en anglais).

© 2022 Board&Dice. Tous droits réservés.

© 2022 Pixie Games pour la version française. Tous droits réservés.

Pour plus d'information sur *La Granja Deluxe Master Set* rendez-vous sur :

www.pixiegames.fr



© 2022 Board&Dice. Tous droits réservés.
© 2022 Pixie Games pour la version française. Tous droits réservés.
Pour plus d'information sur La Granja Deluxe Master Set rendez-vous sur :
www.pixiegames.fr