

Un jeu de
Andreas Odendahl et Michael Keller
pour 1 à 4 joueurs

La

Granjia



2.0 MATÉRIEL ET TERMES IMPORTANTS

SOMMAIRE

- 1.0 Introduction
- 2.0 Matériel et termes importants
- 3.0 But du jeu
- 4.0 Mise en place
- 5.0 Déroulement du jeu
- 6.0 Phase de gestion
- 7.0 Phase de revenu
- 8.0 Phase de transport
- 9.0 Phase de décompte
- 10.0 Fin du jeu
- 11.0 Jeu en solo

Une boîte de **La Granja** contient :

- ⇒ 1 plateau de jeu
- ⇒ 4 plateaux joueurs
- ⇒ 66 cartes ferme
- ⇒ 9 dés de revenu
- ⇒ 100 pions joueurs (cylindre octogonal en bois; 25 dans les 4 couleurs des joueurs)
- ⇒ 4 disques en bois (1 dans chaque couleur)
- ⇒ 16 tuiles âne (4 tuiles par joueur)
- ⇒ 38 pièces d'argent (avec des valeurs de 1 à 3)
- ⇒ 66 jetons de points de victoire (1, 3, 5, 10)
- ⇒ 4 tuiles ordre du tour (avec de valeurs de 1 à 4)
- ⇒ 24 tuiles toit
- ⇒ 24 tuiles commerce
- ⇒ 3 tuiles ordre des bâtiments (valeurs de 1 à 3)
- ⇒ 4 aides de jeu
- ⇒ 2 livrets de règles (Anglais et Allemand)
- ⇒ 2 glossaires (Anglais et Allemand)

2.1 Le plateau de jeu

Le centre du plateau de jeu de **La Granja** représente la place du marché du village d'Esporles. Elle se compose d'emplacements hexagonaux d'une valeur comprise entre 2 et 6. Les emplacements marqués d'un «X» ne sont pas accessibles lors des parties à 2 ou 3 joueurs (cf. 4.0).

Il existe six commerces répartis autour de la place du marché. Ils sont chacun liés à un tableau représentant des marchandises sur quatre lignes (une par joueur). Chaque joueur devra livrer les marchandises indiquées par sa ligne pour obtenir la tuile du commerce concerné (située à côté du tableau).

Les emplacements de revenu (avec des valeurs de dés allant de 1 à 6) sont représentés sur le côté gauche du plateau.

Les emplacements pour les tuiles toit (pour les tours 2 à 6) se situent en bas à droite des emplacements de revenu. Les tuiles toit disponibles lors du tour en cours seront disposées sur les quatre emplacements

1.0 INTRODUCTION

Dans **La Granja**, les joueurs sont à la tête de petites fermes situées autour de l'étang Alpich près du village d'Esporles sur l'île de Majorque.

Pendant le jeu, ils devront réussir à acquérir des terres sur le très concurrentiel marché foncier de **La Granja**. Ils se disputeront également les meilleurs livraisons de marchandises au village. La vitesse sera ici un facteur clef de succès.

La Granja est un jeu profond qui nécessite une planification méticuleuse. Pour gagner, les joueurs devront apprendre à faire face aux aléas impondérables liés aux dés et aux cartes.



juste au-dessus (en fonction du nombre de joueur). Enfin, la piste siesta - représentant l'état de repos des joueurs pendant un tour - est située sur le côté droit du plateau.

2.2 Les cartes ferme

Le jeu *La Granja* contient 66 cartes ferme. Pendant une partie, les joueurs en prennent dans leur main pour pouvoir les jouer en les plaçant sous un des quatre côté de leur ferme (le plateau joueur). Une fois placée sous un côté du plateau joueur, seules les informations encore visibles de la carte seront utilisées pour le reste de la partie.

- ⇒ Une carte placée à gauche de la ferme devient un champ. Il en existe de trois types : olives, céréales ou raisins.
- ⇒ Une carte placée sous une des trois encoches au dessus de la ferme devient une charrette. 
- ⇒ Une carte placée à droite de la ferme devient une extension de celle-ci.
- ⇒ Une carte placée sous une des trois encoches en-

bas de la ferme devient un assistant avec des capacités spéciales.



2.3 Les dés de revenu

Le jeu contient neuf dés. Le nombre de dés utilisés dans les emplacements de revenu sur le plateau varie selon le nombre de joueurs.





2.4 Les plateaux joueurs

Chaque joueur dispose d'un plateau personnel représentant sa ferme. On y trouve six emplacements pour les tuiles commerce acquises pendant la partie, plusieurs entrepôts (pour les marchandises primaires et améliorées), le coût d'une amélioration de marchandise, le prix d'achat et de vente de celles-ci, un espace central pour les marchandises commerciales, un enclos pour deux cochons, un résumé des marchandises issues de la ferme et le coût des extensions (allant croissant à chaque carte placée), le bâtiment de la ferme avec cinq emplacements pour les tuiles toit, un emplacement pour les tuiles âne jouées et, enfin, un emplacement pour chacun des deux dés revenu choisis.

Attention : Les entrepôts ainsi que l'emplacement des marchandises commerciales peuvent contenir autant de pions du joueur que souhaité. Ce n'est pas le cas de l'enclos à cochons qui est limité à deux pions (c'est pourquoi il y a deux emplacements octogonaux).

Les cartes ferme peuvent être placées aux quatre côtés du plateau. Selon leur emplacement, elles remplissent différentes fonctions. Seules trois cartes peuvent être placées dans les encoches au-dessus et en dessous du plateau (une par encoche). Il n'y a par contre pas de limite au nombre de cartes qui peuvent être placées à gauche ou à droite (en les superposant).



2.5 Les tuiles du jeu

2.5.1 Pièces d'argent

La monnaie dans *La Granja* est l'argent. Elle est composée de pièces d'une valeur de 1 et 3. Les joueurs peuvent à tout moment faire de la monnaie. Si les règles indiquent de prendre «1 argent», cela signifie une pièce de valeur 1.



2.5.2 Jetons point de victoire

Lorsqu'un joueur gagne des points de victoire, il les prend *immédiatement* de la réserve générale. Les jetons sont de valeur 1, 3, 5 ou 10 points de victoire. Les joueurs peuvent à tout moment faire de la monnaie (par exemple un jeton de valeur 3 contre trois jetons de valeur 1). Les points de victoire peuvent être conservés face cachée ou non selon la volonté des joueurs. Si les règles indiquent de prendre «1 point de victoire», cela signifie un jeton de valeur 1.



2.5.3 Tuiles commerce

Chaque commerce au village possède sa propre tuile correspondante. Chaque joueur ne peut en obtenir qu'une seule par commerce. La face visible indique sa capacité «d'action immédiate» (voir 8.3.1).



2.5.4 Tuiles toit

Chaque joueur peut acheter une tuile toit par tour. En plus des avantages que ces tuiles procurent, à partir de la deuxième achetée, le joueur gagne également des points de victoire.



2.5.5 Tuiles âne

Chaque joueur dispose d'un set identique de quatre tuiles âne. A chaque tour, les joueurs en choisissent une. Elle indique le nombre de livraisons (représenté par les ânes) possible et quelquefois de combien de cases (représenté par les chapeaux) le joueur avance son marqueur sur la piste siesta du plateau central.



2.5.6 Tuiles ordre des bâtiments

La Granja contient trois tuiles ordre des bâtiments. Elles sont placées au début du jeu sur trois des six commerces du village, interdisant leur utilisation initiale.



2.5.7 Tuiles ordre du tour

Elles indiquent l'ordre du tour entre les joueurs.



2.6 Aides de jeu

D'un côté, elles résument le déroulement d'un tour de jeu. De l'autre, elles indiquent les différents moyens pour obtenir des points de victoire.



2.7 Le matériel en bois

2.7.1 Pions octogonaux des joueurs

Chaque joueur reçoit 25 pions dans sa couleur. En fonction de leur placement à la ferme ou au village, ils représentent différentes choses que le joueur possède ou a utilisées.



Exemple : si un pion se situe sur l'emplacement marchandises commerciales, c'est une marchandise commerciale ; s'il est sur un champ d'olives, c'est une olive ; etc.



Un joueur ne peut jamais dépasser son total de 25 pions en jeu !

Si, dans de rares cas, les 25 pions du joueur sont tous en jeu lorsqu'il doit en faire entrer un nouveau, il doit d'abord en enlever un de sa ferme ou du plateau central.

2.7.2 Disques

Ils sont initialement placés sur la case «0» de la piste siesta. Pendant le jeu, ils avanceront sur cette même piste.

2.8 Explications des termes

Les termes suivants ont une signification particulière dans *La Granja* :

⇒ **Marchandises primaires :** Ce sont les olives, céréales et raisins. Elles sont cultivées aux champs, stockées dans les entrepôts puis améliorées. Toute marchandise primaire reçue par un joueur qui ne soit pas en provenance d'un de ses champs doit être placée dans son entrepôt correspondant.

⇒ **Ressources** : Les olives, céréales, raisins et cochons (le traditionnel porc *negre*) composent les ressources du jeu. Elles peuvent être achetées, vendues ou améliorées.

⇒ **Amélioration (marchandises améliorées)** : Les raisins sont améliorés en vin, les cochons en viande et les olives et céréales en nourriture. Une amélioration coûte de l'argent.

⇒ **Revenu** : Un joueur obtient un revenu en fonction d'un dé. Ce revenu peut être une ou plusieurs ressources, de l'argent, une livraison, une ou deux améliorations gratuites, la progression d'une ou deux cases sur la piste siesta ou la possibilité de piocher ou jouer une carte.

⇒ **Code couleur** : Une couleur par phase dans le tour

- I Phase ferme - bleu
- II Phase revenu - vert
- III Phase logistique - gris
- IV Phase décompte - rouge

⇒ **Marchandises commerciales** : Elles peuvent être échangées contre des ressources ou des actions.



⇒ **Ferme** : Elle est représentée par le plateau du joueur (plus les cartes jouées).

⇒ **Marchandises** : Un important terme général qui peut désigner :

- ☞ de l'argent
- ☞ des points de victoire
- ☞ des marchandises primaires (olives, céréales, raisins)
- ☞ des marchandises améliorées (nourriture, vin, viande)
- ☞ des cochons

Un tableau représentant toutes les marchandises ainsi que le coût des extensions de la ferme se trouve au coin supérieur droit du plateau joueur.

⇒ **Livraison** : Une icône âne représente une livraison. Elle est soit envoyée dans un commerce du village ou destinée à remplir une charrette du joueur (trois emplacements au dessus du plateau joueur).

3.0 BUT DU JEU

Les joueurs disposent de six tours pour étendre leur ferme et livrer des marchandises au village d'Esporles pour gagner des points de victoire.

Il y a deux façons d'obtenir des points de victoire :

1. Dès qu'un joueur a fourni toutes les marchandises demandées par un commerce, il obtient des points de victoire et la tuile associée avec son action spéciale.
2. Lorsqu'un joueur place des cartes au-dessus de sa ferme en tant que charrettes, dès que celles-ci sont complètes, il obtient des points de victoire ainsi qu'une marchandise commerciale comme récompense.

Il est important de surveiller les actions des autres joueurs afin de réagir rapidement et d'adapter sa stratégie aux aléas des dés et cartes.

Le joueur avec le plus de points de victoire en fin de partie est le vainqueur et le nouveau propriétaire des terres de **La Granja** !

4.0 MISE EN PLACE

Le plateau de jeu est placé au centre de la table.

Chaque joueur reçoit une ferme, 25 pions de sa couleur, un set de tuiles âne (quatre tuiles ; avec un, deux, trois et quatre ânes), 1 point de victoire et une pièce d'argent (de valeur 1).

Le jeton point de victoire ainsi que la pièce sont placés à côté de la ferme et un pion est placé sur l'emplacement marchandises commerciales de la ferme. Le reste des pions compose sa réserve personnelle.

Mélangez les 66 cartes ferme et distribuez-en quatre face cachée à chaque joueur. Les autres cartes sont placées face cachée de manière à former une pioche.

Attention : Lorsque la pioche est vide, mélangez

toutes les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

Triez les tuiles toit en fonction de leur numéro au dos



(il indique à quel tour elles entrent en jeu) et placez les sur les emplacements correspondants du plateau de jeu. Toutes les tuiles toit de valeur 2 à 6 sont placées face cachée et les tuiles de valeur 1 sont placées face visible au-dessus d'elles.

Attention : A moins de quatre joueurs, n'utilisez qu'une tuile toit par joueur (choisie aléatoirement) et par tour. Les tuiles restantes sont remises dans la boîte sans les regarder.

Pour chaque commerce, placez autant de tuile commerce correspondante que de joueurs ainsi qu'un point de victoire aux emplacements gris clair situés devant eux (celui avec quatre emplacements pour les pions des joueurs).

Lancez un dé. Sa valeur détermine sur quel bâtiment placer la tuile ordre des bâtiments numéro 1. Lancez à nouveau le dé encore deux fois pour déterminer sur quels bâtiments placer les deux tuiles 2 et 3. Si un bâtiment est déjà occupé par une tuile, le dé est relancé



jusqu'à obtenir une valeur correspondante à un emplacement inoccupé. Il est recommandé de placer la tuile au milieu du tableau de marchandises associé à chaque bâtiment. Placez également un point de victoire à côté des trois tuiles ordre des bâtiments.

Choisissez aléatoirement le premier joueur puis donnez lui la tuile ordre du tour numéro 1. Les autres joueurs reçoivent en sens horaire les autres tuiles associées par ordre croissant.

A moins de quatre joueurs, les tuiles non utilisées sont remises dans la boîte.

Placez les dés de revenu à proximité du plateau. **En fonction du nombre de joueurs, utilisez deux dés par joueur plus un dé additionnel, soit un total de :**

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

Les joueurs placent successivement dans l'ordre du tour un pion sur un emplacement **central** de la place du marché (de valeur 2,3,4,5). Le premier joueur place un pion sur l'emplacement de plus petite valeur, les autres joueurs font de même par ordre croissant. A 3 joueurs, seuls les emplacements 2,3,4 sont occupés ; à 2 joueurs, les emplacements 2 et 3.

En sens inverse de l'ordre du tour, chaque joueur place son disque sur la première case de la piste siesta. Ils forment une pile dont le disque du premier joueur est au sommet.

Les points de victoire ainsi que les pièces d'argent sont placés à proximité du plateau et forment la réserve générale.

Attention : Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, l'essentiel des emplacements extérieurs de la place du marché sont condamnés. Ils sont identifiés par un «X».





5.0 DEROULEMENT DU JEU

Une partie de *La Granja* dure six tours. Un tour est composé de quatre phases :

- I Phase ferme (cf. 6.0)
- II Phase revenu (cf. 7.0)
- III Phase logistique (cf. 8.0)
- IV Phase décompte (cf. 9.0)

Attention : *La Granja* ne contient pas de marqueur de tour. Vous pouvez cependant facilement déterminer le tour en cours en regardant le numéro indiqué par le dos des tuiles toit selon les emplacements vidés au fur et à mesure pendant la partie.

5.1 Actions réalisables à tout moment

La Granja est un jeu très flexible, la plupart du temps un joueur pourra effectuer une série d'actions pendant son tour (et seulement à ce moment !) dans l'ordre de son choix. Ceci est notamment important pour les actions pouvant être effectuées à n'importe

quel moment quelque soit la phase du tour en cours. Ces actions peuvent être : l'utilisation de ses marchandises commerciales, l'achat ou la vente de ressources ou encore l'amélioration de celles-ci.

5.1.1 Utilisation des marchandises commerciales



Pendant la partie (essentiellement en complétant ses charrettes des cartes ferme), un joueur recevra des marchandises commerciales. Un pion du joueur sur l'emplacement central de sa ferme représente une marchandise commerciale.

Un joueur peut utiliser une marchandise commerciale (càd remettre le pion dans sa réserve personnelle) pour effectuer une des actions suivantes :

- ⇒ **Prendre 4 argent**
Il prend des pièces de la réserve pour un total de 4 argent.
- ⇒ **Prendre deux marchandises primaires différentes**
Il prend deux marchandises primaires différentes et place deux pions sur les entrepôts correspondants de sa ferme.

⇒ Piocher ou jouer une carte

Soit il joue une carte en la plaçant sous sa ferme (en n'oubliant pas le coût des extensions éventuelles, cf. 6.0), soit il tire la première carte de la pioche et la met dans sa main.

⇒ Prendre un cochon

Il prend un cochon en plaçant un pion sur un emplacement libre de son enclos.

⇒ Améliorer gratuitement deux ressources

Il peut gratuitement améliorer deux de ses ressources en les transférant de leurs entrepôts ou champs vers leurs nouveaux entrepôts respectifs. Pour se faire, il déplace le pion depuis un entrepôt ou un champ vers un nouvel entrepôt en suivant la flèche correspondante. Le coût indiqué sur la flèche est ignoré.

Un joueur a également la possibilité de transporter ses marchandises commerciales vers l'un des commerces du village pendant la phase logistique, cf. 8.3.1.

5.1.2 Acheter ou vendre des ressources

Lorsqu'un joueur achète des ressources, il place un pion par ressource achetée sur l'entrepôt associé ou l'enclos.



Lorsqu'il vend des ressources, il retire les pions respectifs de ses entrepôts ou enclos. Les marchandises primaires ne peuvent pas être vendues depuis les champs !
Exception : Carte 35 Ouvrier Agricole.

Attention : Les marchandises améliorées ne peuvent pas être directement achetées ou vendues. Un joueur peut indirectement acheter une marchandises améliorée en achetant au préalable la ressource puis en l'améliorant par la suite.

5.1.3 Améliorer des ressources

Un joueur peut transformer des marchandises primaires et des cochons en marchandises améliorées. Pour se faire, le pion est déplacé depuis son emplacement original vers le nouvel emplacement correspondant.

Les coûts des améliorations sont indiqués sur des flèches entre les entrepôts, les champs et les enclos.



5.1.4 Marchandises primaires sur les champs

Les marchandises primaires ne sont *jamais* déplacées entre un champ et un entrepôt. Elles restent sur les champs jusqu'à l'arrivée des événements suivants :

- ⇒ Amélioration (cf 5.1.3)
- ⇒ Utilisation comme paiement pour une extension (cf. 6.0)
- ⇒ Livraison (cf. 8.3)

6.0 PHASE FERME I

La *phase ferme* se décompose en quatre étapes. Une étape est toujours résolue complètement par tous les joueurs dans l'ordre du tour avant de passer à la suivante. Après quelques tours, les trois premières étapes peuvent être résolues simultanément.

1. Jouer une carte ferme et piocher une ou des cartes

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



Exception : Au premier tour tous les joueurs jouent deux cartes !

Selon la fonction de la carte ferme qu'il souhaite utiliser, le joueur la place à un des quatre côtés de sa ferme :

- ⇒ Une carte placée sous le côté gauche de la ferme est un *champ*. Une marchandise primaire pousse dans un champ (des olives, des céréales ou du raisin), cf. étape 3 de la phase ferme. Seule l'information sur le bord gauche de la carte reste visible lorsqu'un joueur la joue sous sa ferme. Il peut avoir un nombre illimité de champs. Un champ arrive toujours en jeu «vide» (càd sans marchandise primaire dessus) !
- ⇒ Une carte placée sous une des trois encoches au dessus de la ferme est une *charrette*. Seule l'information du côté supérieur de la carte reste visible ! Chaque charrette doit être complètement chargée avec les bonnes marchandises avant de se rendre au marché. Une fois celle-ci complètement remplie, elle rapporte au joueur une marchandise commerciale et des points de victoire selon la ligne 2 sous les icônes (cf. 8.0).
- ⇒ Une carte placée sous le côté droit de la ferme est une *extension*. Seule l'information sur le bord droit de la carte reste visible lorsqu'un joueur la joue sous sa ferme. Une extension procure différents avantages.
- ⇒ Une carte placée sous une des trois encoches en dessous de la ferme est un *assistant* avec des capacités spéciales. Seule l'information du côté inférieur de la carte reste visible ! Les assistants ainsi que leurs fonctions sont détaillés dans le **glossaire**.

Placer une carte en tant que charrette, assistant ou champ est toujours gratuit. Si un joueur dispose déjà de trois charrettes ou assistants dans sa ferme et souhaite en placer un autre, il doit d'abord en défausser un sans piocher de carte de remplacement. Un joueur peut avoir un nombre illimité de champs.

Placer une carte en tant qu'extension a un coût. Celui-ci est payé en *marchandises*.

Chaque nouvelle extension coûte plus chère que la précédente. Le coût de la première est d'une marchandise, deux marchandises pour la seconde, trois pour la troisième etc.

Note : A partir de la deuxième extension, des marchan-

disées différentes doivent être utilisées en tant que paiement. En théorie, un joueur peut placer autant d'extensions que souhaitées tant qu'il peut en payer le coût. Un résumé des marchandises et des coûts des extensions se situe au coin supérieur droit de la ferme des joueurs. A la fin de cette étape, chaque joueur pioche autant



de cartes que nécessaire pour ramener sa main à la capacité maximum. Au début, elle est fixée à trois cartes comme indiqué par leur ferme.

Chaque extension ainsi que certains assistants augmentent la limite de cartes en main.

Attention : La limite de cartes en main est seule-



ment appliquée à ce moment du jeu ; pendant un tour un joueur peut très bien dépasser cette limite. Dans ce cas, il se défausse des cartes en excès de son choix.

2. Obtenir des bénéfices

Chaque joueur prend ses bénéfices de sa réserve.

Au début du jeu, aucun joueur n'obtient de bénéfices réguliers. Les tuiles



bleues commerce (trois d'entre elles, cf. 8.3.1) ainsi que les extensions avec une partie bleue procurent des bénéfices. Ils peuvent être sous forme d'argent, de marchandises primaires, de cochons ou de marchandises commerciales.



3. Production des champs et reproduction des cochons

Chaque joueur reçoit des nouvelles marchandises primaires aux champs et les cochons se reproduisent.

Une marchandise primaire est placée sur chaque champ **vide** du joueur. Il prend un pion de sa réserve et le place sur le champ concerné.



S'il dispose d'*au moins* deux cochons, il reçoit un cochon issu de la reproduction.

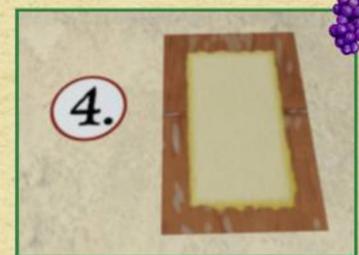
Note : Le joueur doit disposer d'un emplacement libre dans son enclos pour recevoir le cochon supplémentaire. Sinon, il ne reçoit rien (il ne peut pas immédiatement vendre un nouveau né !). La ferme dispose de deux emplacements pour cochons. Certaines extensions offrent un emplacement supplémentaire. Même avec plus que deux cochons, la reproduction ne donne qu'un seul nouveau cochon.



4. Achat des tuiles toit

Chaque joueur peut acheter une tuile toit disponible pendant le tour (face visible). L'achat s'effectue toujours dans l'ordre du tour.

Attention : Au premier tour, les joueurs achètent leur tuile toit en sens inverse de l'ordre du tour !



Le coût d'une tuile toit est exprimé en argent. **Note :** Le coût correspond au tour en cours, 1 argent pour le tour 1 et jusqu'à 6 argents pour le sixième et dernier tour.

Les tuiles toit achetées sont placées à la ferme sur le premier emplacement toit libre en commençant par la gauche (celui-ci ne doit pas obligatoirement correspondre au numéro du tour en cours !). Le joueur reçoit immédiatement les points de victoire représentés sur l'emplacement recouvert par la tuile achetée.



Chaque tuile toit possède une fonction spéciale. Celle-ci peut être utilisée une seule fois par partie lors du tour de son propriétaire. Les tuiles sont toutes colorées selon la phase où elles peuvent être utilisées. Après leur utilisation, elles sont retournées face cachée.

Note : Chaque joueur peut acheter une tuile toit par tour. Une ferme ne dispose que de cinq emplacements toit. Cela signifie que le joueur ne pourra acheter qu'un maximum de cinq tuiles (sauf avec la carte ferme *Storage Builder*).

Une tuile toit achetée ne peut pas être défaussée.

Les fonctions des tuiles toit :

  ⇒ **Prendre une olive (un raisin)**
Le joueur prend respectivement une olive ou un raisin et place son pion dans l'entrepôt correspondant de sa ferme.

 ⇒ **Prendre une céréale ou une olive**
Le joueur prend une céréale ou une olive et place son pion dans l'entrepôt correspondant de sa ferme.

 ⇒ **Prendre une marchandise primaire**
Le joueur prend une marchandise primaire (olive, céréale, raisin) et place son pion dans l'entrepôt correspondant de sa ferme.

 ⇒ **Prendre deux marchandises pri. différentes**
Le joueur prend deux marchandises primaires différentes et place deux de ses pions dans les entrepôts correspondants de sa ferme.

 ⇒ **Prendre un cochon**
Le joueur prend un cochon et place son marqueur sur un emplacement vide de l'enclos de sa ferme sinon il doit le vendre immédiatement.

 ⇒ **Améliorer une ressource gratuitement**
Le joueur peut améliorer une de ses ressources gratuitement et la déplacer d'un champ ou d'un entrepôt vers l'entrepôt correspondant.

 ⇒ **Effectuer une livraison**
Le joueur peut effectuer une livraison (cf. 8.3).

 ⇒ **Jouer ou piocher une carte**
Le joueur peut placer une carte de sa main sur sa ferme (en tenant compte des coûts des extensions, cf. 6.0 !) ou prendre la première carte de la pioche dans sa main.

 ⇒ **Recevoir 1 point de victoire**
Le joueur reçoit 1 point de victoire.

 ⇒ **Recevoir 2 argent**
Le joueur reçoit 2 argent.

 ⇒ **Retourner une tuile toit**
Le joueur peut retourner une tuile toit précédemment utilisée. Il pourra à nouveau l'utiliser une fois.

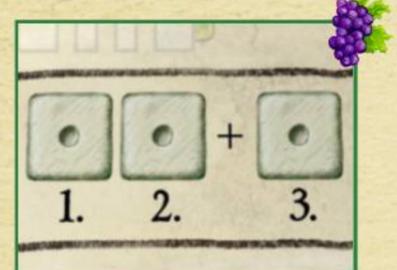
  ⇒ **Avancer d'une ou deux cases sur la piste siesta**
Le joueur peut avancer d'une ou deux cases sur la piste siesta (cf. 8.2).



7.0 PHASE REVENU II

7.1 Prendre les dés de revenu

Le premier joueur prend un nombre de dés en fonction du nombre de joueurs (cf. 4.0), les lance et les place à gauche des emplacements revenu correspondants.



Dans l'ordre du tour, chaque joueur prend un dé et le place sur l'emplacement gauche de sa ferme. Après cela, le joueur effectue immédiatement l'action correspondante ! Lorsque chaque joueur a pris un



dé et effectué une action, ils choisissent un deuxième dé dans l'ordre du tour, le place sur l'emplacement droit de leur ferme puis effectuent l'action correspondante.



Finalment, il ne reste qu'un seul dé à côté d'un emplacement revenu. Tous les joueurs effectuent l'action correspondante dans l'ordre du tour.

7.2 Les emplacements revenu



⇒ **Dé de valeur 1 : Prendre un cochon**

Le joueur prend un cochon et place un de ses pions sur un emplacement libre de son enclos, sinon il doit immédiatement vendre le cochon.



⇒ **Dé de valeur 2 : Jouer une carte, piocher une carte ou prendre une marchandise primaire**

Le joueur choisit une de ces actions :

1. Il place une carte de sa main sous sa ferme (en tenant compte du coût des extensions !) ou il prend la première carte de la pioche dans sa main.
2. Il prend une marchandise primaire (olive, céréale, raisin) et place un de ses pions sur l'entrepôt correspondant.



⇒ **Dé de valeur 3 : Prendre deux marchandises primaires différentes**

Le joueur prend deux marchandises primaires *différentes* et place deux de ses pions sur les entrepôts correspondants.



⇒ **Dé de valeur 4 : Prendre 4 argent**

Le joueur prend 4 argent.



⇒ **Dé de valeur 5 : Améliorer deux ressources gratuitement, améliorer une ressource gratuitement et avancer d'une case sur la piste siesta ou avancer de deux cases sur la piste siesta**

Le joueur choisit une de ces actions :

1. Améliorer deux de ses ressources gratuitement et les déplacer depuis leurs champs ou entrepôts vers le ou les nouveaux entrepôts correspondants.
2. Améliorer une de ses ressources

gratuitement et la déplacer du champ ou de l'entrepôt vers l'entrepôt correspondant. Puis, avancer d'une case sur la piste siesta.

3. Avancer de deux cases sur la piste siesta.



⇒ **Dé de valeur 6 : Effectuer une livraison ou prendre 2 argent**

Le joueur effectue une livraison (cf. 8.3) ou prend 2 argent.

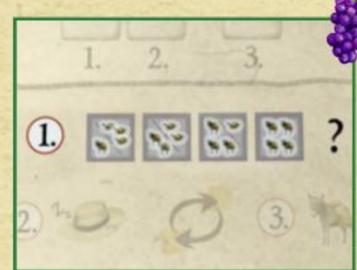
8.0 PHASE LOGISTIQUE



La phase logistique se décompose en quatre étapes. L'étape 1 est réalisée simultanément, les autres le sont dans l'ordre du tour. Une étape doit complètement être achevée avant de passer à la suivante.

8.1 Choix de la tuile âne

Chaque joueur choisit secrètement une de ses tuiles âne disponible et la place face cachée devant lui. Au premier tour du jeu, les joueurs disposent des quatre tuiles ânes. Au deuxième, la tuile choisie précédemment n'est plus disponible ; au troisième, les tuiles choisies aux tours 1 et 2 ne sont pas disponibles.



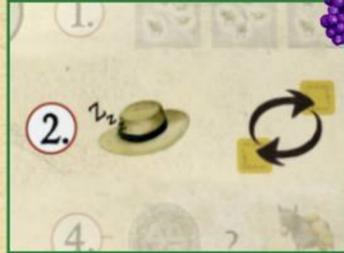
Lors du quatrième tour, au début de la phase logistique, les joueurs peuvent à nouveau choisir parmi les quatre tuiles âne. Les tours 5 et 6 sont traités comme les tours 2 et 3.

Lorsque tous les joueurs ont choisi leur tuile âne, ils retournent la tuile simultanément.



8.2 Avancée sur la piste siesta et nouvel ordre du tour

Dans l'ordre du tour, les joueurs avancent de 0,1,2 ou 3 cases sur la piste siesta en fonction de leur tuile âne choisie. Si un joueur arrive à un emplacement déjà occupé par un disque d'un autre joueur (ou plusieurs disques), il place le sien au sommet de la pile.



Note : Une des tuiles commerce permet d'avancer d'une case supplémentaire (cf. 8.3.1).



Si un joueur a atteint la dernière case de la piste siesta, il ne peut plus avancer sur celle-ci.

Le nouvel ordre du tour est maintenant déterminé en fonction de la piste siesta. Le joueur le plus avancé sur celle-ci est le nouveau premier joueur et reçoit la tuile ordre du tour 1. Le joueur en deuxième reçoit la tuile ordre du tour 2, etc. Si deux ou plusieurs joueurs occupent la même case, le joueur dont le disque est le plus haut sur la pile jouera avant et reçoit la tuile ordre du tour avec la valeur la plus faible encore disponible. **Ce nouvel ordre du tour est appliqué immédiatement. Les disques restent à leur emplacement pour le moment.**

8.3 Effectuer des livraisons

Les joueurs effectuent leurs livraisons dans le nouvel ordre du tour.

Chaque âne représenté sur la tuile âne permet d'effectuer une livraison.

Le nombre d'ânes présents sur la tuile âne représente le nombre maximum de livraisons que le joueur peut effectuer.



Note : Une des tuiles commerce permet d'effectuer une livraison supplémentaire (cf. 8.3.1).



Une livraison correspond à une cargaison transportée à un commerce ou dans une charrette glissée au-dessus de la ferme. Si le joueur dispose de plusieurs livraisons, il peut les utiliser pour livrer les commerces et ses charrettes (dans n'importe quel ordre) en une seule fois.

Chaque joueur effectue la totalité des livraisons indiquées par sa tuile âne avant de passer aux livraisons du joueur suivant.

Lorsque le joueur a terminé ses livraisons, il place sa tuile âne face cachée sur l'emplacement supérieur gauche de sa ferme. Cette tuile n'est plus disponible pour le moment (cf. 8.1).

8.3.1 Livraisons aux commerces du village

Chaque joueur peut livrer les six commerces. Cependant, au début du jeu, trois des six commerces sont «inaccessibles» et sont recouverts d'une tuile bloquant toute livraison (cf. 8.3.2).

Chaque commerce possède une ligne de marchandises par joueur (séparée par un trait horizontal). Le joueur choisit une ligne vide lorsqu'il effectue sa première livraison. Il conservera cette ligne pour le reste de la partie. Celle-ci indique les marchandises qui devront être livrées dans le commerce.

Un joueur peut livrer des marchandises dans différents commerces au cours de la même phase logistique.

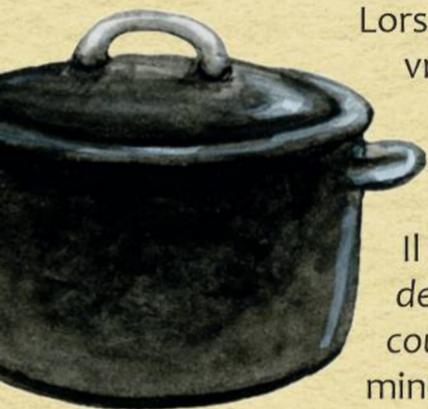
Pour effectuer une livraison, le joueur prend la marchandise concernée ou une marchandise commerciale dans sa ferme et place son pion sur la marchandise adéquate illustrée dans «sa» ligne au commerce. Les marchandises peuvent être livrées dans n'importe quel ordre ; un joueur ne doit pas nécessairement suivre l'ordre indiqué par sa ligne. Les commerces peuvent recevoir plusieurs livraisons pendant plusieurs tours.

Lorsqu'un joueur a terminé toutes ses livraisons dans un commerce (toute sa ligne remplie par ses pions), il déplace *immédiatement* un de ses pions sur un emplacement gris clair devant le bâtiment. A partir de maintenant, le joueur ne peut plus effectuer



de livraisons pour ce commerce. Ses autres pions de la ligne sont remis dans sa réserve.

Si le joueur est le *premier* à terminer ses livraisons, il prend le point de victoire masquant les emplacements gris clair devant le commerce.



Lorsqu'un joueur termine toutes ses livraisons au bâtiment, il prend la tuile commerce correspondante et la place face visible à l'emplacement correspondant de sa ferme.

Il reçoit également *autant de points de victoire que la valeur du tour en cours* (rappel : le premier joueur à terminer les livraisons reçoit un point de victoire supplémentaire). Chaque joueur conserve ses tuiles commerce jusqu'à la fin du jeu. Le joueur peut immédiatement utiliser la fonction



de la tuile (une seule fois par tour) ! **Note :** En guise d'aide mémoire, une face de la tuile est plus claire que l'autre. A la fin d'un tour, toutes les tuiles sont tournées sur leur face active (la plus sombre).

Quatre des six tuiles peuvent être activées lors de certaines phases, une seule fois par tour.

La couleur de la tuile est identique à celle de la phase au cours de laquelle elle peut être utilisée :

- ⇒ **Bleue :** Augmentation des bénéfices
- ⇒ **Grise/Verte :** Utilisable pendant les phases Revenu ou Logistique
- ⇒ **Grise :** Fonction spéciale pendant la phase logistique

Les tuiles commerce disposent des fonctions suivantes :

⇒ **Maison du commerce**



La maison du commerce apporte 3 argent supplémentaires à l'étape 3 de la phase ferme (et immédiatement lorsque la tuile est prise).

⇒ **Restaurant**



Le restaurant permet d'avancer d'une case supplémentaire sur la piste siesta lors de l'étape 2 de la phase logistique et une livraison supplémentaire lors de l'étape 3 de la phase logistique (et non pas lors de l'étape 4 - livraisons supplémentaires!).

Lorsque la tuile est prise, le joueur effectue immédiatement une livraison et gagne (une fois) autant de points de victoire que la valeur de la case siesta où se trouve son disque.

⇒ **Traiteur**



Le traiteur apporte une marchandise commerciale à l'étape 3 de la phase ferme (et immédiatement lorsque la tuile est prise).

⇒ **Fruits et légumes**



Le marchand de fruits et légumes permet de prendre n'importe quelle ressource à l'étape 3 de la phase ferme (et immédiatement lorsque la tuile est prise).

Les tuiles suivantes peuvent être utilisées à tout moment (y compris plusieurs fois !) à partir du tour suivant, lorsque les conditions de leur déclenchement sont réunies :

⇒ **Épicerie du village**



L'épicerie du village permet de recevoir 2 points de victoire lorsque le joueur reçoit une tuile commerce (et immédiatement lorsque la tuile est prise).

Habituellement, la tuile est activée lors de l'étape 4 de la phase logistique mais elle peut aussi l'être lors de la phase de revenu si le joueur reçoit une tuile commerce après une livraison utilisant un dé de valeur 6.

⇒ Boucher



Le boucher permet de recevoir 1 point de victoire supplémentaire lorsque le joueur complète une charrette. Lorsque le joueur prend la tuile, il gagne autant de points de victoire que le nombre de charrettes (cf. 8.3.3) présentes dans sa ferme à ce moment.

Habituellement, la tuile est activée lors de l'étape 3 de la phase logistique mais elle peut aussi l'être lors de la phase de revenu si le joueur complète une charrette suite à une livraison après l'utilisation d'un dé de valeur 6.



Lors du deuxième tour, le joueur est le premier à effectuer les trois livraisons des marchandises améliorées au restaurant. Il place un de ses pions sur un des emplacements gris clair et reprend ses deux autres pions dans sa réserve personnelle. Comme il est le premier à terminer ses livraisons pour ce bâtiment, il reçoit, en plus de la tuile associée, un total de 4 points de victoire : 1 sur l'emplacement gris clair, 1 pour avoir débloqué le premier bâtiment bloqué (cf. 8.3.2), 2 car nous sommes au tour numéro 2 du jeu. Il utilise immédiatement la tuile obtenue en effectuant une livraison et en recevant autant de points de victoire que la valeur de la case siesta où se trouve son disque.

8.3.2 Commerces bloqués

Au début du jeu, il y a trois commerces qui sont «bloqués» par des tuiles ordre des bâtiments. Ils ne peuvent recevoir aucune livraison.

Dès qu'un premier commerce est complètement approvisionné par un joueur (et qu'un de ses pions est déplacé sur un emplacement gris clair), la tuile ordre des bâtiments n°1 est retirée et remise dans la boîte. A partir de maintenant, ce commerce peut recevoir des livraisons des joueurs (y compris pendant ce tour).

En récompense, le joueur ayant livré complètement un premier commerce prend le point de victoire du commerce maintenant disponible.



Ce commerce est le premier à être complètement approvisionné par un joueur. La tuile ordre du bâtiment n°1 est donc retirée.

La tuile ordre des bâtiments n°2 est retirée de la même façon lorsqu'un deuxième commerce est complètement approvisionné par un joueur ; pareil pour la tuile n°3 retirée une fois un troisième commerce complètement approvisionné. Ces commerces peuvent immédiatement être livrés dès qu'ils deviennent disponibles. Le joueur à l'origine de cette action gagne un point de victoire.

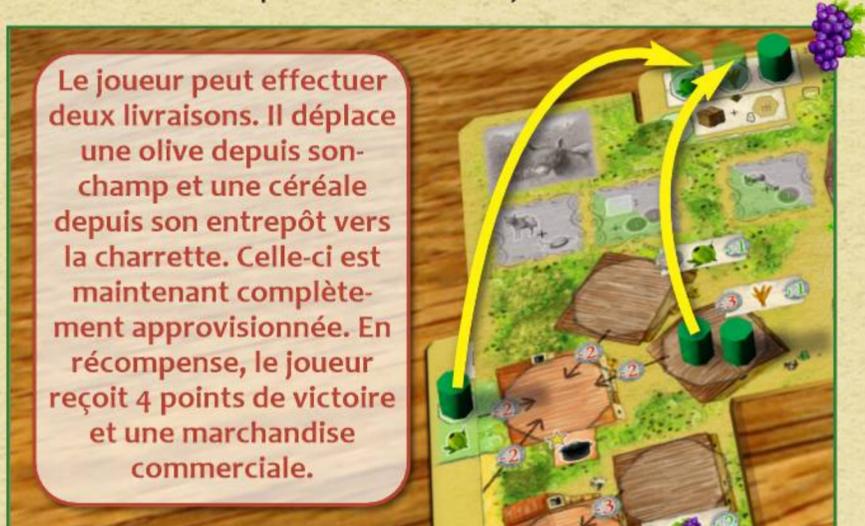
8.3.3 Approvisionnement des charrettes

Un joueur peut charger une ou plusieurs charrettes de sa ferme.

Les marchandises à livrer dans la charrette sont représentées sur la carte ferme. Elles peuvent être livrées dans n'importe quel ordre et sur plusieurs tours.

Pour effectuer la livraison, le joueur déplace son pion de sa ferme ou de son champ vers l'emplacement de la charrette représentant la marchandise correspondante.

Lorsqu'un joueur a complètement approvisionné une charrette (un pion sur chaque emplacement visible de la carte), il gagne le nombre de points de victoire représenté sur la carte (2 à 6) et place un pion en tant que marchandise commerciale sur l'emplacement central de sa ferme. La carte est ensuite défaussée (face visible) et les pions remis dans la réserve personnelle du joueur.



Le joueur place ensuite un pion sur un emplacement vide de la place du marché dont le numéro correspond à la valeur des points de victoire de la charrette. Le joueur peut maintenant retirer tous les pions des autres joueurs se trouvant sur la place du marché, adjacents et de valeur inférieure au pion qu'il vient de placer.

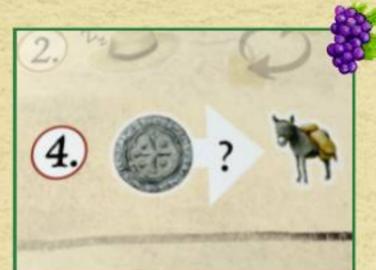
Les pions retirés sont rendus à leurs propriétaires respectifs.

Attention : Dans le cas rare où tous les emplacements de la place du marché correspondants à la valeur de la charrette seraient déjà occupés, le joueur remplace directement un pion adverse de même valeur par le sien. Il retire également les pions adverses de valeur inférieure et adjacents au sien. Le joueur reçoit 1 point de victoire par pion adverse retiré.



8.4 Achat de livraisons supplémentaires

Dans le nouvel ordre du tour, chaque joueur peut maintenant acheter des livraisons supplémentaires (au prix d'1 argent par livraison). L'achat de livraisons supplémentaires est facultatif.



Attention : Le nombre de livraisons supplémentaires pouvant être acquises par un joueur est indiqué par sa ferme (à l'extrémité droite vers le haut, zone grise) avec ses éventuelles extensions. Chaque livraison supplémentaire permet d'approvisionner soit un commerce soit une charrette (cf. 8.3).

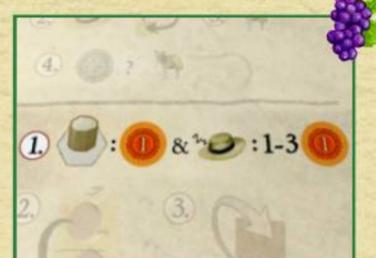
Au début du jeu, chaque joueur peut acheter une livraison supplémentaire. Certaines extensions permettent d'en acheter d'autres. Un joueur achète et réalise toutes les livraisons supplémentaires qu'il souhaite réaliser en une seule fois. Un joueur n'est jamais obligé d'acheter toutes les livraisons supplémentaires disponibles.



9.0 PHASE DECOMPTE IV

Les joueurs reprennent leurs pions éventuellement placés sur leurs assistants, puis réalisent les quatre étapes suivantes (les deux dernières étapes sont ignorées lors du dernier tour du jeu) :

1. Chaque joueur reçoit 1 point de victoire par pion de sa couleur se trouvant sur la place du marché



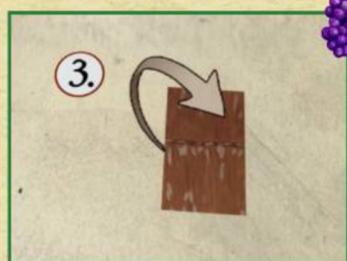
(pas de points de victoire pour les pions dans les commerces).

2. Chaque joueur reçoit 0, 1, 2 ou 3 points de victoire en fonction de sa position sur la piste siesta.

3. Les disques des joueurs de la piste siesta sont remis en pile sur la case «0» en respectant l'ordre du tour. Le joueur possédant la tuile ordre du tour n°1 au sommet de la pile puis ainsi de suite, le dernier se trouvant au bas de la pile.



4. Le premier joueur retourne les tuiles toit pour le prochain tour. Les joueurs retournent leurs éventuelles tuiles commerce sur leur face active.



10.0 FIN DU JEU

La Granja se termine après six tours.

A la fin du sixième tour, les joueurs réalisent les deux étapes suivantes :

1. Ils vendent leurs ressources restantes (dans les entrepôts) selon leurs prix de vente ainsi que d'éventuelles marchandises commerciales contre de l'argent. Les marchandises améliorées et celles sur les champs ne valent rien !
2. Ils échangent leur argent contre des points de

victoire selon un rapport de 5:1 (5 argent pour 1 point de victoire).

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, celui avec le plus d'argent restant gagne la partie. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.

11.0 JEU EN SOLO

La Granja peut se jouer seul, notamment pour se familiariser avec la mécanique du jeu. Toutes les règles normales sont appliquées hormis les exceptions suivantes :

Mise en place

1. Utilisez le matériel pour deux joueurs (une couleur sera celle du joueur neutre).
2. Utilisez cinq dés.
3. Utilisez les tuiles ordre du jeu 2 et 3. Mélangez-les face cachée puis tirez-en une pour placez un de vos pions sur un emplacement central de la place du marché de la même valeur. Le pion du joueur neutre est placé sur l'autre emplacement central (de la valeur restante) de la place du marché.
4. Placez deux tuiles toit.

Tour de jeu

1. **Phase revenu** : Si vous êtes le premier joueur (vous avez la tuile ordre du tour n°2), choisissez un dé. Puis aux premier, deuxième et troisième tours, écartez le dé de plus petite valeur ; aux quatrième, cinquième et sixième tours, écartez le dé de plus grande valeur. Choisissez un deuxième dé et défaussez-en un autre comme expliqué plus haut. Utilisez le dernier dé. Si vous n'êtes pas le premier joueur, écartez un dé pour chaque joueur comme expliqué plus haut puis choisissez un dé. Si vous retirez un pion adverse de la place du marché, recevez 1 point de victoire par pion retiré.
2. **Phase logistique** : Si le joueur neutre est le premier joueur, il effectue sa phase logistique dans son intégralité. Le joueur neutre pioche ensuite une carte. Celle-ci indique la valeur (points de victoire de la charrette) de l'emplacement de la place du marché où il doit placer un pion. Les règles suivantes s'appliquent :

- a) Le joueur neutre retire autant de vos pions que possible.
- b) Si plusieurs emplacements correspondent à la valeur de la charrette, le joueur neutre place son pion de manière à ce qu'il soit le plus difficilement retiré (par exemple le plus éloigné possible de vos pions ou autour d'emplacements de valeurs élevées).
- c) Si vous n'avez pas de pions à la place du marché (ou aucun qui puisse être retiré), le joueur neutre place son pion de manière à ce qu'il soit le plus difficilement retirable (voir au-dessus).

Si vous n'êtes pas le premier joueur, le joueur neutre pioche une carte et place un de ses pions sur un emplacement de la place du marché qui correspond à la valeur de l'étalage de la carte piochée avant que vous puissiez effectuer votre phase logistique.

3. **Phase décompte :** Si vous atteignez au moins la troisième case de la piste siesta, vous serez le prochain premier joueur. Sinon, vous serez second.



Auteurs : Andreas Odendahl, Michael Keller
Chefs de projet : Henning Kröpke, Uli Blennemann
Illustrateur : Harald Lieske
Mise en page : Lin Lütke-Glanemann
Traduction : Vincent Jehl

Le mot des auteurs

Le jeu «Dice for the Galaxy» de Michael Keller a posé les bases mécaniques de **La Granja**. Le mécanisme de distribution des dés est inspiré d'un prototype se nommant «Arriba» (non publié) de Matthias «Matze» Cramer. Carl Chudyk, dans son jeu «La Gloire de Rome» (2005), a créé une toute nouvelle façon d'utiliser des cartes que nous espérons avoir pu adapter à un jeu de gestion.

L'élément central du jeu (la place du marché) est inspiré pour le temple du jeu «Luna» (H@ll Games, 2010) de Stefan Feld.

Nous souhaitons remercier tout spécialement Stefan Feld, H@ll Games, Uwe Rosenberg ainsi que Linda et Claudia pour leur soutien tout au long du projet.

Testeurs

Claudia Odendahl, Thorsten Hanson, Robert Bachmann, Ralph Bruhn, Gesa Bruhn, Uwe Rosenberg, Horst Sarchow, Thorsten Tolzmann, Karsten Esser, Grzegorz Kobiela, Silke Hüsches, 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, 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 Trümpler, Stefan Peterhoff, Kerstin Wollschläger, Kathrin Gerber, David Gerber, Hardy Krüger, Sven Graumann, Ilja Mett, Thyra Puls, Elmar Grubert, Kaspar Wyss, Manta ainsi que les testeurs de Bödefeld et de Majorca.

