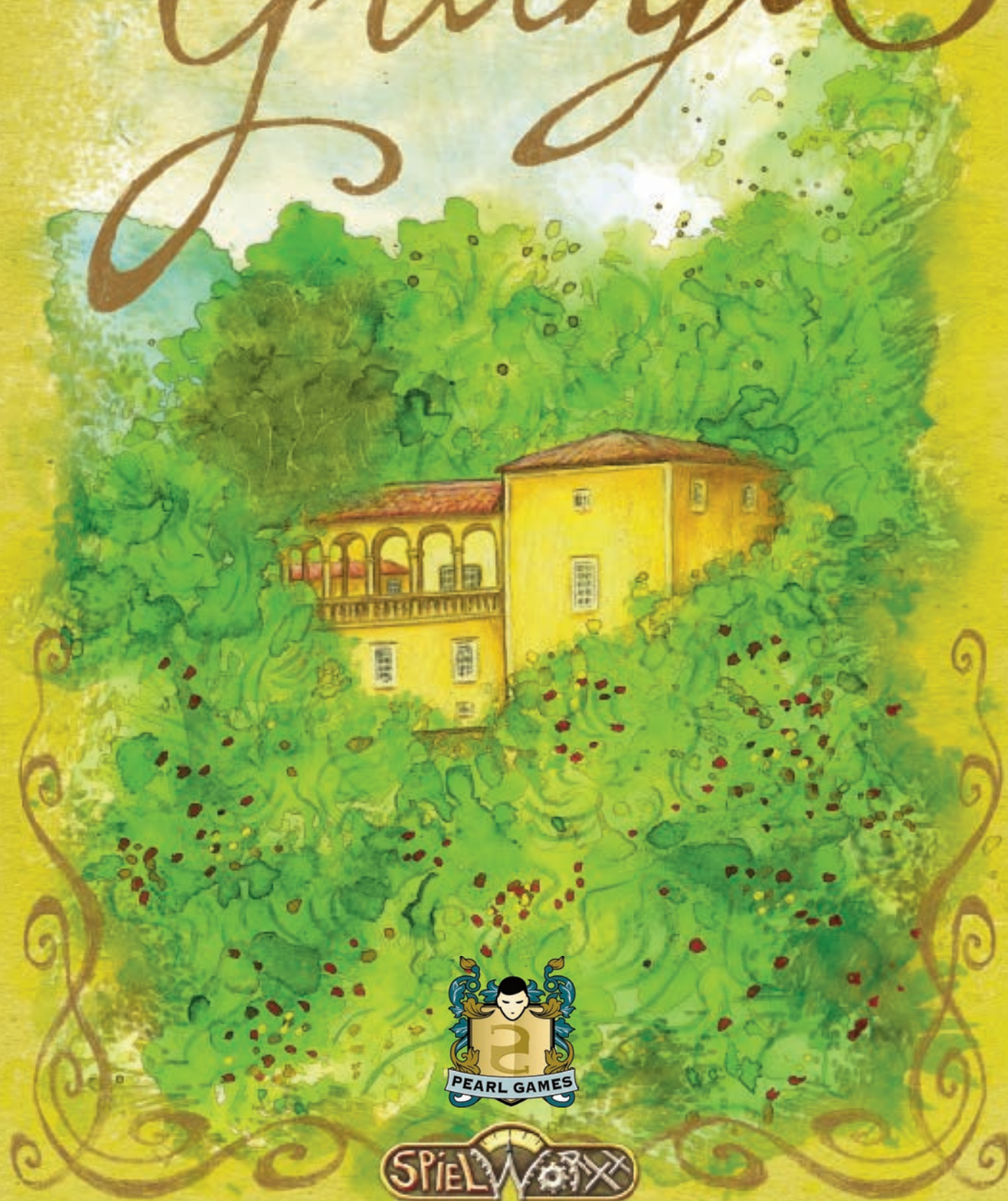


Un jeu de
Andreas Odendahl et Michael Keller
de 1 à 4 joueurs

La Granja



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 Ferme
- 7.0 Phase Revenu
- 8.0 Phase Transport
- 9.0 Phase Décompte
- 10.0 Fin du jeu
- 11.0 Jeu en solitaire

Une boîte de *La Granja* contient :

- ✿ 1 plateau de jeu
- ✿ 4 plateaux individuels
- ✿ 66 cartes *Ferme*
- ✿ 9 dés *Revenu*
- ✿ 100 pions *Joueur* (cylindres octogonaux 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 en argent (avec des valeurs de 1 réal et de 3 réaux)
- ✿ 66 jetons *Points de victoire* (avec des valeurs de 1, 3, 5 et 10)
- ✿ 4 tuiles *Ordre du tour* (numérotées de 1 à 4)
- ✿ 24 tuiles *Toit*
- ✿ 24 tuiles *Commerce*
- ✿ 3 tuiles *Bâtiment bloqué* (numérotées de 1 à 3)
- ✿ 4 aides de jeu
- ✿ 1 livret de règles
- ✿ 1 glossaire

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 (voir chapitre 4.0).

Il existe six commerces répartis autour de la place du marché. Chacun d'entre eux est lié à un tableau représentant des marchandises sur quatre lignes (une par joueur). Chaque joueur pourra livrer les marchandises d'une ligne pour gagner la tuile *Commerce* associée et ses avantages.

Les cases *Revenu* (associées à des valeurs de dés allant de 1 à 6) sont représentées sur le côté gauche du plateau. Les emplacements pour les tuiles *Toit* (associés aux tours 2 à 6) se situent en bas à droite des emplacements *Revenu*. Les tuiles *Toit* disponibles lors du tour en cours seront disposées sur les quatre

1.0 INTRODUCTION

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

Durant une partie, ils font prospérer leur ferme en achetant des champs ou en construisant des extensions. Ils se disputent également les meilleures livraisons de marchandises au village. La vitesse sera un facteur clef de succès !


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



emplacements situés juste au-dessus. 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 peuvent jouer les cartes qu'ils ont en main sous un des quatre côtés de leur ferme représentée par leur plateau individuel. Une fois la carte placée sous le plateau, seules les informations encore visibles 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 du bas de la ferme devient un assistant avec sa capacité spéciale.



2.3 Les dés Revenu

Le jeu contient neuf dés. Le nombre de dés utilisés pour être affectés aux emplacements Revenu dépend du nombre de joueurs.





2.4 Les plateaux individuels

Chaque joueur dispose d'un plateau individuel représentant sa ferme. On y trouve six emplacements pour les tuiles *Commerce* acquises pendant la partie, plusieurs entrepôts pour les marchandises (primaires et transformées), le prix d'achat et de vente des marchandises primaires, le coût d'une transformation des marchandises primaires, un espace central pour les marchandises commerciales, un enclos pour deux cochons, un rappel des marchandises issues de la ferme et du coût des extensions, le bâtiment de la ferme avec cinq emplacements pour les tuiles *Toit*, un emplacement pour les tuiles *Âne* jouées, 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 individuel. 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 L'argent du jeu

La monnaie dans *La Granja* est le réal en argent. Elle est composée de pièces de 1 réal et de 3 réaux. Les joueurs peuvent à tout moment faire de la monnaie. L'argent des joueurs doit rester visible de tous.



2.5.2 Jetons Point de victoire

Lorsqu'un joueur gagne des points de victoire (PV), il les prend immédiatement de la réserve générale. Il existe des jetons de 1, 3, 5 et 10 points de victoire. Les joueurs peuvent à tout moment faire de la monnaie. Les points de victoire sont conservés face cachée.



2.5.3 Tuiles Commerce

Chaque commerce du village est associé à un type de tuile *Commerce*. Un joueur ne peut gagner qu'une seule tuile de chaque type. Chaque tuile possède d'une capacité expliquée plus loin (voir 8.3.1).



2.5.4 Tuiles Toit

Chaque joueur peut acheter une tuile *Toit* par tour. Chaque tuile procure un avantage et le joueur gagne également des points de victoire à partir de la deuxième achetée.



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 possibles (le nombre d'ânes) et de combien de cases le joueur pourra avancer son marqueur sur la piste *Siesta* (le nombre de chapeaux).



2.5.6 Tuiles Bâtiment bloqué

La Granja contient trois tuiles Bâtiment bloqué. Elles sont placées au début du jeu sur trois des six commerces du village, interdisant temporairement leur utilisation.



2.5.7 Tuiles Ordre du tour

Ces tuiles indiquent la position des joueurs dans l'ordre du tour.



2.6 Les aides de jeu

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



2.7 Le matériel en bois

2.7.1 Les pions octogonaux des joueurs

Chaque joueur reçoit 25 pions octogonaux de sa couleur. La position du pion à la ferme ou au village définit ce qu'il représente.



Exemple : si un pion se situe sur l'emplacement *Marchandises commerciales*, c'est une marchandise commerciale; s'il est dans 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 Les disques

Chaque joueur possède un disque de sa couleur. Il est placé initialement sur la case 0 de la piste siesta. Pendant la partie chaque marqueur se déplacera sur cette piste pour indiquer l'état de repos des joueurs.

2.8 Explication des termes

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

✪ **Marchandises primaires** : Ce sont les olives, céréales et raisins. Elles sont cultivées dans les champs, stockées dans les entrepôts et peuvent être transformées. A l'exception de celles cultivées dans les champs, toute marchandise primaire reçue



par un joueur doit être placée dans l'entrepôt correspondant de son plateau *Ferme*.

✿ **Ressources** : Les olives, céréales, raisins et cochons (le traditionnel «porc noir») composent les ressources du jeu. Elles peuvent être achetées, vendues ou transformées.

✿ **Transformation (marchandises transformées)** : Les raisins peuvent être transformés en vin, les cochons en viande et les olives et céréales en nourriture. Une transformation coûte de l'argent.

✿ **Revenu** : Un joueur obtient un revenu déterminé par un dé. Ce revenu peut être une ou plusieurs ressources, de l'argent, une livraison, une ou deux transformations 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 est associée à chaque phase du tour de jeu :

I Phase *Ferme* – bleu

II Phase *Revenu* – vert

III Phase *Transport* – gris

IV Phase *Décompte* – rouge

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



✿ **Ferme** : Elle est représentée par le plateau individuel du joueur et par les cartes jouées.

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

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

Un tableau représente toutes les marchandises et le coût des extensions de la ferme dans le coin supérieur droit du plateau joueur.

✿ **Livraison** : Une icône âne représente une livraison. Une marchandise peut être livrée dans un commerce du village ou dans l'une des charrettes du joueur

3.0 BUT DU JEU

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

Il y a deux façons principales 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 *Commerce* associée.
2. Lorsque qu'un joueur livre complètement une de ses charrettes, il obtient des points de victoire et une marchandise commerciale.

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

Le joueur avec le plus de points de victoire en fin de partie est le vainqueur et le nouveau propriétaire du domaine 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 quatre tuiles *Âne* (avec un, deux, trois et quatre ânes), 1 point de victoire et 1 réal.

Chaque joueur reçoit également une marchandise commerciale : un pion de sa couleur est placé sur l'emplacement *Marchandise commerciale* 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 forment une pioche, face cachée.

Attention : Lorsque la pioche est vide, mélangez toutes les cartes défaussées pour en former une nouvelle.

Triez les tuiles *Toit* en fonction du numéro imprimé

au dos (il indique à quel tour elles entrent en jeu) et placez-les sur les emplacements correspondants du plateau de jeu. Les tuiles *Toit* de valeur 2 à 6 sont placées face cachée dans la ligne inférieure tandis que les tuiles de valeur 1 sont placées face visible sur la ligne supérieure.



La ferme d'un joueur en début de partie

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* associée que de joueurs. Ajoutez un point de victoire sur chaque zone grise située à coté des commerces (les zones avec quatre emplacements pour les pions des joueurs).

Lancez un dé. Sa valeur détermine sur quel bâtiment placer la tuile *Bâtiment bloqué* numéro 1. Lancez à nouveau ce dé pour déterminer sur quels bâtiments placer les deux tuiles 2, puis 3. Si un bâtiment est déjà occupé par une tuile, le dé est relancé jusqu'à obtenir une valeur correspondante à un



Détermine où placer les tuiles *Bâtiment bloqué*

emplacement vide. 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 *Bâtiment bloqué*.

Choisissez aléatoirement le premier joueur et donnez-lui la tuile *Ordre du tour* numéro 1. Les autres joueurs reçoivent en sens horaire les autres tuiles par ordre croissant. A moins de quatre joueurs, les tuiles non utilisées sont remises dans la boîte.

Placez les dés *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 |

Dans l'ordre du tour, chaque joueur place un de ses pions sur l'un des 4 emplacements du centre du marché. Le 1^{er} premier joueur place son pion sur la case 2, le deuxième joueur sur la case 3, la troisième joueur sur la case 4 et le quatrième joueur sur la case 5.

En sens inverse de l'ordre du tour, chaque joueur place son disque sur la case 0 de la piste *Siesta*. Les disques forment une pile dont celui du premier joueur est au sommet.

Les points de victoire et les pièces de réal en argent forment une réserve générale à proximité du plateau.

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



Inaccessible dans une partie à 2 ou 3 joueurs



Granja



5.0 DÉROULEMENT DU JEU

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

- I Phase Ferme (voir 6.0)
- II Phase Revenu (voir 7.0)
- III Phase Transport (voir 8.0)
- IV Phase Décompte (voir 9.0)

Note : **La Granja** ne contient pas de marqueur de tour. Le tour en cours est déterminé par le plus grand numéro visible sur les emplacements des tuiles Toit.

5.1 Actions “toujours disponibles”

La Granja est un jeu très flexible qui permet au joueur actif de réaliser beaucoup d’actions pendant son tour. Parmi ces actions, il en existe qui peuvent être réalisées durant toutes les phases du tour de jeu. Seul le joueur actif peut réaliser ces actions. Ces actions sont : l'utilisation des marchandises

commerciales, l'achat ou la vente de ressources et la transformation de ressources.

5.1.1 Utilisation des marchandises commerciales



Pendant la partie (essentiellement en livrant ses charrettes), un joueur recevra des marchandises commerciales. Une marchandise commerciale est représentée par un pion du joueur sur l'emplacement central de sa ferme.

Un joueur peut utiliser une marchandise commerciale pour effectuer une des actions suivantes (il place ensuite son pion dans sa réserve personnelle) :

- ✦ **Gagner 4 réaux :** Il prend 4 réaux de la réserve générale.
- ✦ **Gagner deux marchandises primaires différentes :** Il prend deux marchandises primaires différentes en plaçant deux pions sur les entrepôts

correspondants de sa ferme.

- ❖ **Piocher ou jouer une carte :** Soit il joue une carte en la glissant sous un des cotés de sa ferme (en n'oubliant pas le coût des extensions éventuelles, voir 6.0), soit il tire la première carte de la pioche et la met dans sa main.
- ❖ **Gagner un cochon :** Il prend un cochon en plaçant un pion sur un emplacement libre de son enclos.
- ❖ **Transformer gratuitement deux ressources :** Il peut gratuitement transformer deux de ses ressources. Pour ce faire, il déplace le pion depuis un entrepôt ou un champ vers le 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 *Transport*, voir 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 sur l'enclos, s'il s'agit d'un cochon.



Lorsqu'il vend des ressources, il retire les pions respectifs de ses entrepôts ou enclos.

Attention : Les marchandises primaires ne peuvent pas être vendues depuis les champs ! (Exception : Carte 35 Ouvrier Agricole.)

Attention : Les marchandises transformées ne peuvent pas être directement achetées ou vendues. Un joueur peut indirectement acheter une marchandises transformée en achetant au préalable la ressource puis en la transformant.

5.1.3 Transformer des ressources

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

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



5.1.4 Marchandises primaires sur les champs

Les marchandises primaires ne peuvent pas être déplacées entre un champ et l'entrepôt du même type. Elles restent dans les champs jusqu'à ce qu'on les utilise pour :

- ❖ une transformation (voir 5.1.3)
- ❖ un paiement pour une extension (voir 6.0)
- ❖ une livraison (voir 8.3)

6.0 PHASE FERME 1

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. Quand les joueurs sont familiarisés avec le jeu, les trois premières étapes peuvent être résolues simultanément.

1. Jouer une carte Ferme et refaire sa main

Chaque joueur peut jouer une carte avant de piocher une ou plusieurs cartes pour atteindre sa limite de cartes en main.



Exception : Au premier tour, tous les joueurs jouent deux cartes au lieu d'une seule !

Selon la fonction de la carte *Ferme* qu'il souhaite utiliser, le joueur la place sous l'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 (une olive, une céréale ou du raisin), voir 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 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 au marché, elle rapporte au joueur une marchandise commerciale et des points de victoire selon la deuxième ligne de la carte (voir 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 ! Une extension procure différents avantages.
- ❖ Une carte placée sous une des trois encoches du bas de la ferme est un assistant avec une capacité spéciale. Seule l'information du côté inférieur de la carte reste visible ! Les assistants et 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 assistants (ou charrettes) dans sa ferme et souhaite en placer un(e) autre, il doit d'abord en défausser un(e) afin de libérer une place. 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 cher que la précédente. Le coût de la première est d'une marchandise, deux marchandises pour la seconde, trois pour la troisième, etc.

Note : Il faut utiliser des marchandises différentes pour payer une extension. En théorie, un joueur peut placer autant d'extensions que souhaitées tant qu'il peut en payer le coût. Un rappel des marchandises et des coûts des extensions se situe dans le 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 seulement vérifiée à ce moment du jeu; un joueur peut très bien dépasser cette limite pendant un tour de jeu. Il arrive donc qu'il doive se défausser de cartes en excès au lieu d'en piocher pour refaire sa main.

2. Gagner son salaire

Chaque joueur prend les différents éléments constituant son salaire dans la réserve.

Au début du jeu, aucun joueur n'obtient de salaire régulier. Les tuiles *Commerce* bleues (voir 8.3.1) ainsi que les extensions avec une partie bleue procurent un salaire. Il peut être sous forme d'argent, de marchandises primaires, de cochons ou de marchandises commerciales.





Ce joueur gagne un salaire de 4 réaux (3+1) et 1 marchandise commerciale. Il ajoute l'argent à sa réserve et place un pion de sa réserve sur l'emplacement des marchandises commerciales au centre de sa ferme.

3. Production des champs et reproduction des cochons

Chaque joueur reçoit des nouvelles marchandises primaires dans ses 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.



Des nouvelles marchandises primaires poussent sur ces deux champs vides.

Note : Le joueur doit disposer d'un emplacement libre dans son enclos pour recevoir le cochon supplémentaire. Il ne peut pas immédiatement vendre un nouveau-né ! Il est possible de vendre un cochon pour libérer une place mais il doit alors en rester au moins deux pour assurer la reproduction. La ferme dispose de deux emplacements pour cochons. Certaines extensions offrent un emplacement supplémentaire. Même avec plus de deux cochons, la reproduction ne donne naissance qu'à un seul nouveau cochon.



Le joueur reçoit un cochon issu de la reproduction

4. Achat des tuiles Toit

Chaque joueur peut acheter une seule tuile Toit par tour, parmi celles visibles. L'achat s'effectue dans l'ordre du tour.



Attention : Durant le 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 réal.

Note : Le coût correspond au tour en cours, 1 réal pour le tour 1 et jusqu'à 6 réaux 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.



Le joueur achète une autre tuile Toit au tour 2. Il paye 2 réaux et reçoit 1 point de victoire.

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 l'assistant *Constructeur de grange*). Une tuile *Toit* achetée ne peut pas être défaussée.

Les fonctions des tuiles *Toit* :

✿ Gagner une olive / gagner un raisin



Le joueur gagne une olive ou un raisin (il place son pion dans l'entrepôt correspondant de sa ferme).

✿ Gagner une céréale ou une olive



Le joueur gagne une céréale ou une olive (il place son pion dans l'entrepôt correspondant de sa ferme).

✿ Gagner une marchandise primaire



Le joueur gagne une marchandise primaire (olive, céréale, raisin - il place son pion dans l'entrepôt correspondant de sa ferme).

✿ Gagner deux marchandises primaires



Le joueur gagne deux marchandises primaires différentes (il place deux de ses pions dans les entrepôts correspondants de sa ferme).

✿ Gagner un cochon



Le joueur gagne un cochon (il place son marqueur sur un emplacement vide de l'enclos de sa ferme). S'il n'a pas de place dans son enclos, il doit le vendre immédiatement.

✿ Transformer une ressource gratuitement



Le joueur peut transformer 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 (voir 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, voir 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 de la réserve générale.

✿ Gagner 2 réaux



Le joueur reçoit 2 réaux de la réserve générale.

✿ 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*



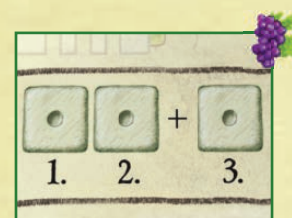
Le joueur peut avancer d'une ou deux cases sur la piste *Siesta* (voir 8.2).



7.0 PHASE REVENU II

7.1 Choisir les dés *Revenu*

Le premier joueur prend un nombre de dés dépendant du nombre de joueurs (voir 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 tous les joueurs ont pris



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



Finalement, 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 : Gagner un cochon**

Le joueur gagne 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 gagner une marchandise primaire**

Le joueur choisit une de ces options :

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 gagne une marchandise primaire (olive, céréale, raisin - il place un de ses pions sur l'entrepôt correspondant).



❖ **Dé de valeur 3 : Gagner deux marchandises primaires différentes**

Le joueur gagne deux marchandises primaires différentes (il place deux de ses pions sur les entrepôts correspondants).



❖ **Dé de valeur 4 : Gagner 4 réaux**

Le joueur gagne 4 réaux.

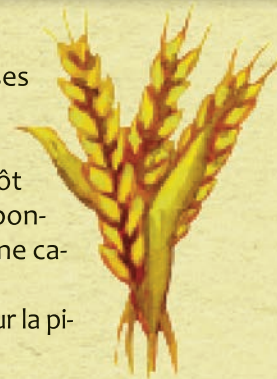


❖ **Dé de valeur 5 : Transformer deux ressources gratuitement, transformer une ressource gratuitement et avancer d'une case sur la piste *Siesta* ou avancer de deux cases sur la piste *Siesta***

Le joueur choisit une de ces options :

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

2. Transformer 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 gagner 2 réaux**

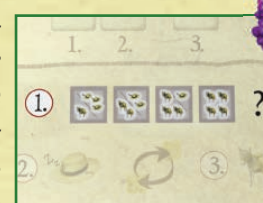
Le joueur effectue une livraison (voir 8.3) ou gagne 2 réaux.

8.0 PHASE TRANSPORT III

La phase *Transport* 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* disponibles et la place face cachée devant lui. Au premier tour du jeu, les joueurs disposent des quatre tuiles



Âne. 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 *Transport*, les joueurs peuvent à nouveau choisir parmi les quatre tuiles *Âne*. Les tours 5 et 6 sont traités comme les tours 2 et 3.

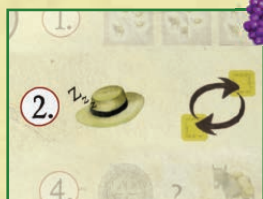
Lorsque tous les joueurs ont choisi leur tuile *Âne*, ils la retournent simultanément.



Granja

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 la 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 (voir 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 position 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. 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 (voir 8.3.1).



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

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 (voir 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 (voir 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 *Transport*. Pour effectuer une livraison, le joueur prend la marchandise concernée ou une marchandise commerciale dans sa ferme et place son pion sur l'illustration correspondante de sa ligne du 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 être livrés en plusieurs tours.

Lorsqu'un joueur a livré toutes les marchandises d'un commerce (sa ligne est remplie de pions), il déplace immédiatement un des pions sur l'un des 4 emplacements de la zone grise située devant le bâtiment. S'il est le premier à se placer dans cette zone grise, il prend le point de victoire qui y a été placé en début de partie. Le joueur ne peut désor-



mais plus livrer ce commerce pour le reste de la partie. Les autres pions de sa ligne retournent dans sa réserve.

Lorsqu'un joueur livre entièrement un commerce, il prend la tuile Commerce correspondante et la place à l'emplacement correspondant de sa ferme. Il gagne autant de points de victoire que la valeur du tour en cours (rappel : le premier joueur à livrer entièrement un commerce reçoit un point de victoire supplémentaire). Le joueur peut ensuite bénéficier de l'effet immédiat de la tuile (l'effet immédiat est parfois différent de l'effet normal - voir plus loin).

Note : lorsque qu'un joueur récupère une tuile, il la place sur la face plus claire (la tuile ne pourra plus être utilisée lors de ce tour de jeu). À la



fin d'un tour, toutes ces tuiles sont tournées sur leur face active, plus sombre. Les tuiles sont alors conservées sur cette face jusqu'à la fin du jeu.

L'effet normal de quatre des six tuiles peut être activé 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 du salaire.
- ✿ **Grise/Verte :** Utilisable pendant les phases Revenu ou Transport.
- ✿ **Grise :** Fonction spéciale pendant la phase Transport.

Les effets de ces quatre tuiles Commerce sont :

✿ **Maison du commerce**



Effet immédiat : gagnez 3 réaux.

Effet normal : gagnez 3 réaux supplémentaires à l'étape 3 de la phase Ferme.

✿ **Restaurant**



Effet immédiat : effectuez une livraison et gagnez les points de victoire associés à la case **Siesta** où se trouve votre disque.

Effet normal : avancez d'une case supplémentaire sur la piste **Siesta** lors de l'étape 2 de la phase Transport et faites une livraison supplémentaire lors de l'étape 3 de la phase Transport (et non pas lors de l'étape 4-livraisons supplémentaires !).

✿ **Traiteur**



Effet immédiat : gagnez une marchandise commerciale.

Effet normal : gagnez une marchandise commerciale à l'étape 3 de la phase Ferme.

✿ **Marchand de légumes**



Effet immédiat : gagnez une ressource de votre choix.

Effet normal : gagnez une ressource de votre choix à l'étape 3 de la phase ferme

L'effet normal des tuiles suivantes peut être utilisé à tout moment (y compris plusieurs fois) lorsque la tuile est sur sa face active et lorsque les conditions de son déclenchement sont réunies:

✿ **Epicerie du village**



Effet immédiat : gagnez 2 points de victoire.

Effet normal : gagnez 2 points de victoire à chaque fois que vous gagnez une tuile Commerce.

Habituellement, la tuile est activée lors de l'étape 4 de la phase Transport mais elle peut aussi l'être lors

de la phase Revenu si le joueur reçoit une tuile Commerce après une livraison liée à un dé de valeur 6.

✿ Boucher



Effet immédiat : gagnez un nombre de points de victoire égal au nombre de charrettes présentes dans votre ferme.

Effet normal : gagnez 1 point de victoire supplémentaire lorsque vous livrez entièrement une charrette.

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



8.3.2 Commerces bloqués

En début de partie, les trois commerces sur lesquels se trouvent les tuiles *Bâtiment bloqué* ne peuvent recevoir aucune livraison.

Dès qu'un premier commerce est complètement livré par un joueur (il a rempli sa ligne de pions), la tuile *Bâtiment bloqué* numéro 1 est remise dans la boîte. Ce commerce peut désormais être livré par les joueurs. De la même manière, retirez les tuiles numéro 2 et 3 lorsque le deuxième et le troisième commerce sont entièrement livrés.

En récompense, chaque joueur qui débloque un commerce gagne le point de victoire qui a été placé près de la tuile *Bâtiment bloqué* de ce commerce en début de partie



8.3.3 Approvisionnement des charrettes

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

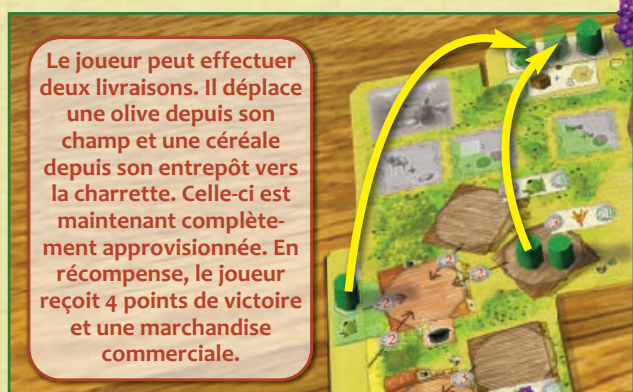
Les marchandises à livrer dans une charrette sont représentées en haut de la carte *Ferme*. Elles peuvent être livrées dans n'importe quel ordre et sur plusieurs tours.

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 livré entièrement 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 gagne une marchandise commerciale (en plaçant un pion sur l'emplacement central de sa ferme). La carte est ensuite défaussée (face visible) et les pions sont 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 corres-

pond à la valeur en points de victoire de la charrette. Il peut maintenant retirer les pions des autres joueurs se trouvant sur des emplacements adjacents et de valeur inférieure à l'emplacement sur lequel il vient de se placer.



Les pions retirés sont rendus à leurs propriétaires.

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 un pion placé sur une case de même valeur par l'un des siens (il peut se placer sur une case qu'il occupait déjà si c'est lui qui les occupe toutes). Il retire également les pions adverses de valeur inférieure et adjacents au sien. Le joueur reçoit 1 point de victoire pour chaque pion adverse retiré.



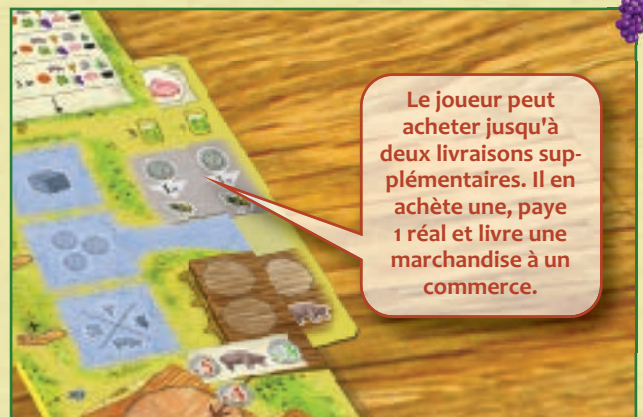
8.4 Livraisons supplémentaires payantes

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



Attention: Le nombre de livraisons supplémentaires payantes est défini par les icônes de la zone grise, sur la partie droite de la ferme et des extensions qu'elle contient. Chaque livraison supplémentaire permet d'approvisionner un commerce ou une charrette, au choix du joueur (voir 8.3).

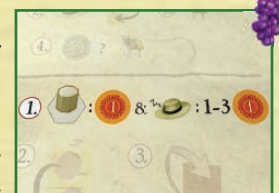
Au début du jeu, chaque joueur peut acheter une livraison supplémentaire (il n'y a qu'une icône sur sa ferme). Certaines extensions permettent d'en acheter d'autres. Un joueur achète et réalise toutes les livraisons supplémentaires qu'il souhaite réaliser en une seule fois. Un joueur n'est pas obligé d'acheter toutes les livraisons supplémentaires à sa disposition.



9.0 PHASE DÉCOMPTE IV

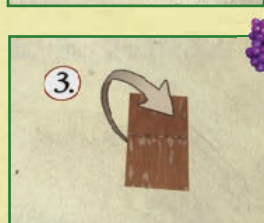
Les joueurs reprennent leurs pions éventuellement placés sur leurs assistants, puis réalisent les étapes suivantes (les deux dernières étapes sont ignorées lors du dernier tour du jeu) :

1. Chaque joueur gagne 1 point de victoire par pion de sa couleur se trouvant sur la place du marché (mais il ne gagne pas de points de victoire pour ses pions dans les zones grises des commerces).
2. Chaque joueur reçoit 0, 1, 2 ou 3 points de victoire en fonction de la position de son disque sur la piste Siesta.
3. Les disques des joueurs de la piste Siesta sont mis en pile sur la case 0 en respectant l'ordre du tour. Le joueur possédant la tuile *Ordre du*



tour n°1 est au sommet de la pile tandis que le dernier joueur est au bas de la pile.

- Le premier joueur prépare les tuiles *Toit* pour le prochain tour. Les joueurs retournent leurs éventuelles tuiles *Commerce* sur leur face active.



10.0 FIN DU JEU

Une partie de *La Granja* se termine après six tours.

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

- Ils vendent les ressources de leurs entrepôts selon leur prix de vente et les marchandises commerciales contre 4 réaux. Les marchandises améliorées et celles présentes sur les champs ne valent rien.
- Ils échangent leur argent contre des points de victoire selon un rapport de 5:1 (5 réaux 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 LE JEU EN SOLITAIRE

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

- Utilisez le matériel pour deux joueurs (une couleur sera celle du joueur neutre).
- Utilisez cinq dés.
- Utilisez les tuiles *Ordre du tour 2 et 3*. Mélangez-les face cachée puis tirez-en une pour placer 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.
- Utilisez deux tuiles *Toit* pour chaque tour.

Tour de jeu

- Phase Revenu :** Si vous êtes le premier joueur (vous avez la tuile ordre du tour n°2), choisissez un dé. Lors des 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.
- Phase Transport :** Si vous êtes le premier joueur, effectuez votre phase *Transport* 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 :
 - Le joueur neutre retire autant de vos pions que possible.
 - 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'emplace-

ments 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 la carte piochée avant que vous puissiez effectuer votre phase *Transport*.

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
Developpement : Henning Kröpke, Uli Blennemann
Illustrateur : Harald Lieske
Mise en page : Lin Lütke-Glanemann
Adaptation : Pearl Games

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 par 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 et les testeurs de Bödefeld et Majorque.

