



Az amerikai Középrnyugat 1885-ben: Feleségeddel szereztek magatoknak egy kis földdarabot. Walnut Grove szomszédos városkájában mindent megtalálsz, amire szükséged lehet ahhoz, hogy kis préri-farmod eligazgass. Mert akinek télire nem marad elegendő ételme és fája fűteni, az kellemetlen időszaknak néz elébe!  
Ki lesz a legsikeresebb telepes?

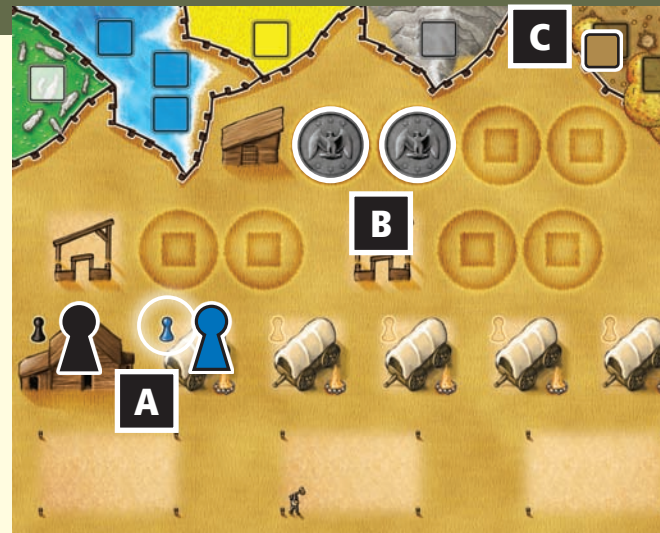
## A játék célja

A **Walnut Grove**-ban játékosok nyolc körön keresztül próbálják farmjukat sikeresen felfejleszteni, melyek mindegyike egy évnek felel meg. Az utolsó kör után egy végső pontozásra kerül sor, és a legtöbb győzelmi pontot szerzett játékos lesz a győztes.

## A játék menete

1) Minden játékos kap véletlenszerűen egy játéktáblát, amelyet lehelyez maga elé. Továbbá kap:

- **1 fekete farmert** és egy kék vagy sárga szolgát **A** (az első szekéren látható szín alapján) melyet saját táblájára állít.
- **2 rézpénzt B**, melyet csúrrjének első mezőire helyez képpel lefelé és egy barna kockát **C** („Fát”), melyet a táblája jobb felső sarkában lévő fatermelő területének egyik mezőjére helyez.
- **1 kalapos bábút saját színében D**, melyet a város táblájára helyez.



2) Az összes tájlapka a nagy vászonzsákba kerül, a kimaradt érték pedig a kicsibe.

3) Az évlapkákat a rajtuk lévő **A** és **B** jelzés szerint szétválogatjuk, és ezután megkeverjük őket.

A B lapkákat képpel lefelé a játéktábla közepére helyezzük **E**, az A lapkákat pedig képpel lefelé azok tetejére.

- 4) A kimaradt fehér, kék és sárga szolgálakat helyezzük véletlenszerűen a Hotelre, a Szalonra (Saloon) és a Szállóra (Lodge) következők szerint:
- 1-2 játékos esetén épületenként 2 szolgát **F**
  - 3 játékos esetén épületenként 3 szolgát
  - 4 játékos esetén épületenként 4 szolgát

- 5) A kunyhólapkákat megkeverjük és véletlenszerűen Johansen Malmára (Johansen's Mill) és az Asztalosra (Carpenter) helyezzük:
- 1-2 játékos esetén épületenként 2 lapkát **G**
  - 3 játékos esetén épületenként 3 lapkát
  - 4 játékos esetén épületenként 4 lapkát

- 6) A terméklapkákat megkeverjük és véletlenszerűen a Svenson's-ra és a Soebuck's-ra helyezzük:
- 1-2 játékos esetén épületenként 2 lapkát **H**
  - 3 játékos esetén épületenként 3 lapkát
  - 4 játékos esetén épületenként 4 lapkát

- 7) Minden árukockát (sárga=gabona, kék=hal, fehér=tejtermék, barna=fa, szürke=kő) és szomszéd-segítő lapkát a játéktábla mellé helyezzünk.



8) A kimaradt bábukat és lapkákat visszatesszük a dobozba.

## A játék kezdete

- A legfiatalabb játékos kezd.
- Az óramutató járása szerint minden játékos lehelyezi saját színű kalapos bábuját az első szabad indulómezők egyikére a Templom **I**, vagy a Városháza elé **J** (melyek az utak mellett láthatóak).

## Játékmenet

A játék **nyolc** körből áll, melyek mindegyike egy évnek felel meg. Minden évnek **négy évszaka** van, melyeket minden játékos egymás után játszik végig. Minden évszaknak van egy saját különleges akciója:

**Tavaszi** A játékosok tájlapkák húzásával, majd közülük egy vagy kettő lehelyezésével bővítik farmjaikat.

**Nyári** Munka és Aratás: A játékosok lehelyezik farmerjeiket és szolgálkait földükre és árukat termelnek.

**Ősz** Kereskedelem a városban: A játékosok a városban mozgatják bábuikat és használják annak az épületnek az akcióját, ahová állították azt.

**Téli** Túlélni a hideg évszakot: A farmerek és szolgálak hazatérnek, éhesek, és melegben szeretnének lenni.

**Megjegyzés:** A játékosok egyszerre is végrehajthatják a tavaszi, nyári és téli fázisokat. Egyedül az őszi fontos a körsorrend betartása.

## Tavaszi

**Tavasszal a játékosok földjeiket bővítik.**

Minden játékos:

- 1) annyi lapkát húz a zsákból, amennyi az évlapka lila tavaszi területén meg van adva (2, 3 vagy 4 lapkát).
- 2) kiválaszt belőlük annyi lapkát, ami meg van adva (1 vagy 2 lapkát). A lapkákat saját táblájukhoz vagy a már lent lévő lapkáikhoz illesztik.
- 3) visszateszi a zsákba a kimaradt lapkákat.

**Megjegyzés:** A lapkákon három dolog látható: tájegységek, esetleges kerítések és lehetséges tároló helyek. Nem kell őket feltétlenül úgy lehelyezni, hogy a kerítések és a tájegységek illeszkedjenek, de előnyökhöz juthatunk, ha így teszünk. Az első lapkát a saját táblánkon látható öt tájegység egyikével határosan kell lehelyeznünk, a többit pedig a táblánkkal vagy a már lehelyezett lapkáinkkal határosan tehetjük le.



## Nyári

**Nyáron a játékos farmerje és szolgálai dolgoznak és aratnak:**

- 1) Minden játékos lehelyezi saját bábuikat egy-egy földterületére. Egy földterület az azonos típusú tájegységekből áll, összefüggő területet jelent. Ez lehet egy lapkából álló, vagy akár több összefüggő lapkából álló, nagy terület. A táblán látható tájegységek is használhatóak.

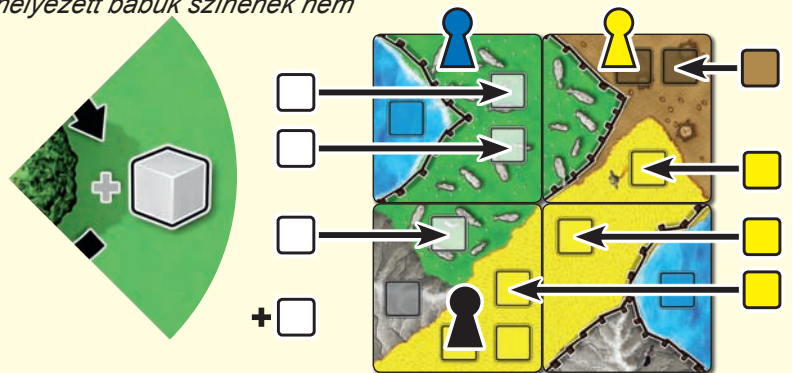
**Megjegyzés:** A játékosok egy földterületükre egy bábut helyezhetnek le. Egy lapkán viszont több bábu is lehet, ha különböző tájegységeken állnak. A bábuk akár több különálló, azonos színű földterületen is állhatnak. A lehelyezett bábuk színének nem kell azonosnak lenniük a tájegységgel.

- 2) A farmer és a szolgálak azonnal árut termelnek azon a tájegységen, ahova lehelyezték őket. Megszámoljuk, hogy egy-egy figura alatt hány mezőből áll a hozzájuk tartozó földterület, és annyi árut termelnek. A játéktáblán látható tájegységeket is beleszámítjuk. Az **évlapka nyári része** megmutatja, hogy melyik terméktípus ad bónuszt. Minden bábu, amely olyan típusú tájegységen áll, 1-gyel több terméket hoz.

A termékeket a közös készletből vesszük el és azonnal **annak a földterületnek** a szabad tároló helyeire tesszük. Egy tároló helyre 1 megfelelő típusú terméket tehetünk. Ha mindegyik tároló hely foglalt, a kimaradt árukat a játékos a tábláján látható csűrjébe is elhelyezheti. Bármikor visszatehet árut vagy pénzt a készletbe a csűrjéből, hogy helyet csináljon az új áruknak. Minden olyan árut, melynek nincs helye, vissza kell adnia a közös készletbe.

**Megjegyzés:** A játékosok bármikor áthelyezhetnek árut a tároló helyeikről a csűrjükbe. Ezzel szemben **NEM** lehetséges az áruk átmozgatása olyan tároló helyek között, melyek ugyanolyan típusú, de másik földterülethez tartoznak, vagy a csűrjből a tároló helyekre való visszamozgatásuk.

**Tipp:** Ősszel és télen a legtanácsosabb először a csűrben lévő termékeket felhasználni, és csak azután a tároló helyeken lévőeket.



**Példa:** A sárga szolgál egy fatermelő területen dolgozik, amely csak 1 lapkából áll és ezért ott 1 barna kockát arat le, melyet a két szabad tároló hely egyikére helyez. A kék szolgál egy három lapkából álló tehénlegelőn áll. Ezért normál esetben 3 fehér kockát kapna, de köszönhetően az évlapka bónuszának, most 4-et kap. Mivel a legelőn csak 3 tároló hely található, a negyedik kockát csűrjébe teszi. A fekete farmer három sárga gabonakockát arat le, melyet a tároló helyeire helyez.



Ősszel a játékosok a városba mennek, hogy árukat adjanak el, szolgákat béreljenek vagy építőanyagot vásároljanak.

**1** Őszre a körsorrendet a játékbábuk táblán lévő pozíciója alapján határozzuk meg: Az a játékos mozog először, aki az *óramutató járása szerint* a legmesszebb áll a Városházától, majd a többi játékos a várostáblán lévő pozíciójuk alapján. Az első évben az a játékos lesz az első, akinek a bábuja első startmezőn áll a templom előtt.

**2** Saját körében a játékos az út mentén mozgatja bábuját egy választása szerinti szabad épületig és végrehajtja az ott lehetséges akciót. Ha az épületnek aktiválási költsége van (*egy fatáblán megadva*), ezt a költséget ki kell fizetnie. Ha nem tudja, nem mozoghat ehhez az épülethez. A játékos az épület képességét csak egyszer használhatja ki. Ezután a következő játékos kerül sorra, mozgatja bábuját, végrehajt egy épületakciót, és így tovább.



*Megjegyzés: Egy játékos passzolhat is – ha ezt teszi, bábuját nem mozgathatja és azt az épületet sem használhatja, amelynél éppen áll. Persze futhat is egy kört, hogy újra ugyanannál az épületnél álljon, melyet éppen elhagyott. A játékosok nem használhatnak olyan épületeket, melyeket más játékosok foglaltak el – kivéve a Svenson's és a Soebuck's, ahol két hely van a bábuknak.*

**3 Adózás & 4 Templomi bazár:** Ha egy játékos a Városháza vagy a Templom előtt halad el bábujával, **egy** érmét (tetszőleges értékkel) be kell fizetnie a csűrjéből. Ha nem tud, vagy nem akar fizetni, el kell vennie egy szomszéd-segítő lapkát és maga elé kell helyeznie azt a „3-kockás” oldalával felfelé. A játékos bármikor eldobhatja azt, ha visszaad 3 tetszőleges árut a közös készletbe. Ha a játékos kap még egy szomszéd-segítő lapkát, a korábban ki nem fizetett lapkája a másik oldalára fordul, és ezt többé nem adhatja vissza – minden játékos előtt minden időben egyszerre legfeljebb 1 visszafizetendő szomszéd-segítő lapka lehet. Ha a játékosnak a játék végén vannak szomszéd-segítő lapkái, melyeket nem tudott visszafizetni, mindegyikért 2 pontlevonást kap.

Öt különböző épülettípus és hozzá tartozó akció létezik:

- A Postahivatal (Post Office) és Templom:** A játékos ingyen kap két tetszőleges árut. Ezeket a közös készletből veszi el és csűrjébe helyezi őket.
- B Szálló (Lodge), Hotel, Szalon (Saloon):** A játékos elvesz egyet az itt várakozó szolgák közül, és kifizeti az épületköltségeket. A szolga a játékos táblája MELLÉ kerül, először a téli évszak UTÁN kerül játékba (tehát ebben az évben nem kell megegetni és nincs szüksége tűzifára).
- C Asztalos (Carpenter) és Johansen Malma (Johansen's Mill):** A játékos elvesz egyet a rendelkezésre álló lapkák (kunyhók vagy csűrök) közül és kifizeti a költségeit. A lapkát saját táblájának megfelelő mezőjére helyezi. A kunyhók segítségével kevesebbet kell fűteni, a csűrépítés pedig a csűr tárolókapacitását növeli két mezővel.
- D Svenson's és Soebuck's:** A játékos elvesz egyet a rendelkezésre álló terméklapkákból és kifizeti az árát. A lapkát saját táblájának megfelelő mezőjére helyezi.
- E Vegyeskereskedések:** A játékos minden ott látható áruból legfeljebb egyet eladhat (tehát legfeljebb hármat). A játékos az árukat tároló helyeiről vagy csűrjéből veszi el és a közös készletbe adja vissza. Minden beadott áruért húz egy érmét a zsákból és képpel lefelé a csűrjébe helyezi azokat. Ha nem tudja mindegyik érmét elhelyezni, a kimaradt érméket vissza kell dobnia a zsákba. Ha az évlapka őszi részén az eladott áru színe látható, a játékos plusz egy érmét kap érte. (Az itt látható példában 1 barna kockáért 2 érmét kaphatna.)



**Érmék:** Fizetéskor az érmék értéküktől függetlenül bármikor jokerként helyettesíthetnek egy tetszés szerinti árut.



## Tél

Télen a farmer és a szolgák visszasietnek a melegbe: kunyhóikba és a tábortűzhöz. Most minden játékosnak a következőket kell tennie:

### 1) Meg kell etetnie a szolgálait:

Minden szolga egy saját színének megfelelő árut fogyaszt el. Egy sárga szolga egy sárga kockát (gabonát) igényel, egy kék szolga egy kék kockát (halat) és egy fehér szolga egy fehér kockát (tejterméket). A farmer kap otthon levest, így őt nem kell megetetni.

Alapesetben minden szolga 1 árut igényel. Ha viszont az évlapka téli része színes szolgálakat ábrázol egy „x2”-vel, az olyan színű szolgák abban az évben 2 kockát igényelnek. A játékosok elveszik az árukat a tároló helyeikről vagy a csűrjeikből, és visszatesszük azokat a készletbe. Ha egy játékos nem tudja megetetni a szolgálait, az igényeknek megfelelően a szomszédság segítségét kell igénybe vennie: minden hiányzó kockáért húznia kell egy szomszéd-segítő lapkát.

### 2) Tábortűzet kell raknia:

A játékosnak az évlapkán látható minden tűzszimbólum után egy barna kockát (tűzifát) kell beadnia. Ha a játékosnak tábortűznél lakó szolgálai is vannak, minden olyan tábortűz után, ahol egy tetszőleges színű figura tartózkodik, fizetnie kell plusz 1 barna kockát. A játékos elveszi az árukat a tároló helyeiről vagy a csűrjéből, és visszatesszük azokat a készletbe. Ha egy játékos nem tud eleget fűteni, az igényeknek megfelelően a szomszédság segítségét kell igénybe vennie: minden hiányzó kockáért húznia kell egy szomszéd-segítő lapkát.

**Megjegyzés:** Azokat a tábortűzeteket, amelyeknél nincsenek bábuk, nem kell felfűteni.

A tél után véget ér az év. Az ősszel felfogadott szolgák most kerülnek játékba, a régi évlapkát a dobozba tesszük, és egy újat fordítunk fel. A nyolcadik év után következik a végső értékelés.

Ezen a télen a kék szolgák kétszer olyan éhesek és 2 kék kockát igényelnek.



A fekete farmer és a kék szolga már házban lakik. A sárga szolga még tábortűznél lakik, egy barna kockát be kell érte adni.

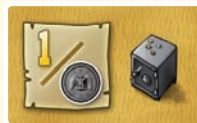
## Játék vége és értékelés

A nyolcadik kör után véget ér a játék és a játékosok győzelmi pontokat kapnak farmjuk fejlettségének megfelelően:

- 1 győzelmi pont minden területért, amely teljesen be van kerítve (a terület különböző tájegységekből is állhat)
- 2 győzelmi pont minden farmer és szolga után
- 1 győzelmi pont minden kunyhó és csűr után (az után is, amellyel a játékos kezdett)
- 2 győzelmi pont minden aranypénz után és 1 győzelmi pont minden ezüstpénz után. A rézpénzekért semmi sem jár.
- Győzelmi pontok a játékos farmján található termékek után:



**Sátor:** minden termék 2 győzelmi pontot hoz (a sátrat is beleértve).



**Széf:** Minden érme (értéküktől függetlenül) 1 plusz győzelmi pontot hoz.



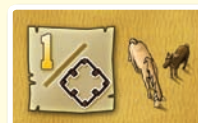
**Mező:** A legnagyobb (azonos tájegységekből álló) összefüggő földterület lapkánként 1 győzelmi pontot hoz.



**Létra:** Minden csűr és kunyhó 1 győzelmi pontot hoz (azt is beleértve, amivel a játékos kezdett).



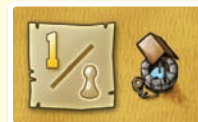
**Raktár:** Minden árukocka a csűrben 1 győzelmi pontot hoz.



**Lovak:** Minden bekerített terület 1 plusz győzelmi pontot hoz.

- **2 pontlevonás** minden megfordított vagy ki nem fizetett szomszéd-segítő lapkáért.

A legtöbb győzelmi pontot gyűjtött játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek több árukockája van a tároló helyein és a csűrjében.



**Kút:** Minden farmer és szolga 1 plusz győzelmi pontot hoz.

## Egyszemélyes játék

A Walnut Grove egyedül is jól játszható. A játék megnyeréséhez a játékosnak legalább 25 pontot kell elérnie. A haladó játékosok megpróbálhatnak 30 pontot elérni, a legtapasztaltabbak pedig 35 vagy több pontot.

## Köszönet

Játékötlet és fejlesztés: Touko Tahkokallio és Paul Laane  
Szerkesztés: Hanno Girke  
Kivitelezés: Klemens Franz | atelier198

© 2011 Lookout Games  
Kérdések, javaslatok vagy kritikák?  
Írjon nekünk a buero@lookout-games.de címre.

Fordította és szerkesztette a Játékmester Társasjátékbolt megbízásából: **X-ta**  
Lektorálta: **Artax**