



Der amerikanische Mittlere Westen im Jahr 1885: Gemeinsam mit deiner Frau hast du dir ein kleines Stück Land gesichert. Im benachbarten Städtchen Walnut Grove findest du alles, was notwendig ist, um deine kleine Prärie-Farm auf Vordermann zu bringen. Denn wer im Winter nicht ausreichend Nahrung und Holz zum Heizen eingelagert hat, dem steht eine ungemütliche Zeit bevor!  
Wer wird der erfolgreichste Siedler?

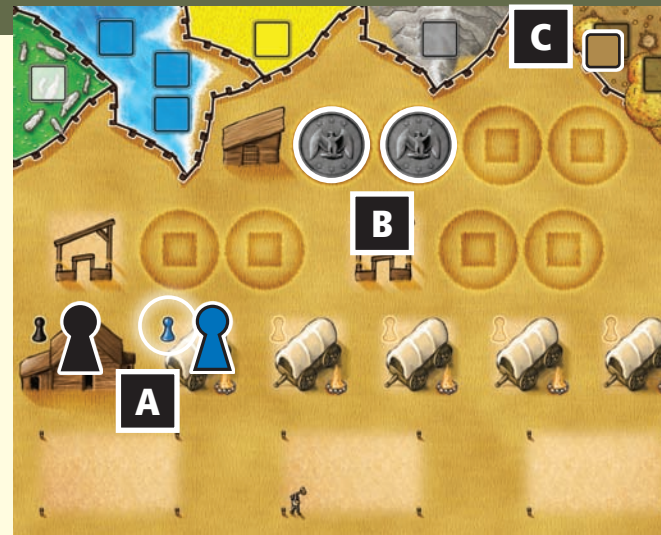
## Spielziel

In **Walnut Grove** versuchen die Spieler im Verlauf von 8 Runden, die jeweils einem Jahr entsprechen, ihre Farm erfolgreich zu erweitern. Nach der letzten Runde kommt es zu einer Schlusswertung, der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

## Spielaufbau

1) Jeder Spieler bekommt eines der Spielbretter zugestellt, das er vor sich hinlegt. Zudem erhält er:

- **1 schwarzen Farmer** und einen blauen oder gelben Knecht **A** (entsprechend der Farbe auf dem ersten Planwagen), die er auf seinen Plan stellt.
- **2 Kupfermünzen B**, die er verdeckt auf die ersten Felder seiner Scheune legt, und ein **braunes Klötzchen C** („Holz“), das er auf eines der Quadrate im Holzgebiet in der rechten oberen Ecke seines Plans legt.
- **1 farbigen Spielstein mit Hut D**, den er auf den Stadtplan stellt.



2) Alle Landplättchen kommen in den großen Leinenbeutel, alle restlichen Münzen in den kleinen.

3) Die Jahresscheiben werden nach ihren Kennbuchstaben **A** und **B** getrennt und dann gemischt. Der Stapel mit den B-Scheiben wird verdeckt in die Mitte des Spielplans gelegt **E**, die A-Scheiben ebenfalls verdeckt oben drauf.

4) Die restlichen weißen, blauen und gelben Knechte werden zufällig auf Hotel, Saloon und Lodge verteilt:

- 2 Knechte pro Gebäude bei 1-2 Spielern **F**
- 3 Knechte pro Gebäude bei 3 Spielern
- 4 Knechte pro Gebäude bei 4 Spielern

5) Die Hüttenplättchen werden gemischt und zufällig auf Johansen's Mill und den Carpenter verteilt:

- 2 Plättchen pro Gebäude bei 1-2 Spielern **G**
- 3 Plättchen pro Gebäude bei 3 Spielern
- 4 Plättchen pro Gebäude bei 4 Spielern

6) Die Anschaffungsplättchen werden gemischt und zufällig auf Svenson's und Soebuck's verteilt:

- 2 Plättchen pro Gebäude bei 1-2 Spielern **H**
- 3 Plättchen pro Gebäude bei 3 Spielern
- 4 Plättchen pro Gebäude bei 4 Spielern

7) Alle Warenklötzchen (gelb=Getreide, blau=Fisch, weiß=Milchprodukte, braun=Holz, grau=Stein) und die Nachbarschaftshilfe-Plättchen werden neben den Stadtplan gelegt.



8) Die übrigen Spielsteine und Plättchen kommen in die Schachtel zurück.

## Spielbeginn

- Der jüngste Spieler beginnt.
- Im Uhrzeigersinn stellt jeder Spieler seinen farbigen Spielstein mit Hut wahlweise auf das erste freie Startfeld vor der Kirche **I** oder dem Rathaus **J** (von der Straße her gesehen).

# Spielablauf

Das Spiel läuft über **acht** Runden, die jeweils ein Jahr darstellen. Jedes Jahr hat **vier Jahreszeiten**, die nacheinander von allen Spielern gespielt werden. Jede Jahreszeit hat ihre eigene besondere Aktion:

- Frühling** Die Spieler erweitern ihre Farm, indem sie Landplättchen ziehen und eines oder zwei davon anbauen.
- Sommer** Arbeit und Ernte: Die Spieler platzieren ihren Farmer und ihre Knechte auf ihrem Land und erzeugen Waren.
- Herbst** Handeln in der Stadt: Die Spieler bewegen ihren Spielstein in der Stadt und nutzen eine Aktion des Gebäudes, zu dem sie ihn ziehen.
- Winter** Die kalte Jahreszeit überstehen: Farmer und Knechte kommen heim, haben Hunger und wollen es warm haben.

**Hinweis:** Alle Spieler können die Phasen Frühling, Sommer und Winter gleichzeitig durchführen. Nur im Herbst ist die Zugreihenfolge wichtig.

## Frühling

### Im Frühling erweitern die Spieler ihr Farmland.

Jeder Spieler:

- 1) zieht so viele Landplättchen aus dem Beutel, wie im violetten Frühlingbereich der Jahresscheibe angegeben ist (2, 3 oder 4 Plättchen).
- 2) sucht sich davon so viele Plättchen wie angegeben aus (1 oder 2 Plättchen). Er legt die Plättchen an seinen Spielplan oder bereits liegende Plättchen an.
- 3) gibt die restlichen Plättchen zurück in den Beutel.

**Hinweis:** Die Landplättchen haben drei Eigenschaften: ihre Landschaften, eventuelle Zäune und möglichen Lagerplatz. Sie müssen nicht unbedingt so gelegt werden, dass die Landschaften und Zäune passend liegen, aber es bringt Vorteile, wenn man es tut. Das erste Plättchen muss an eine der fünf Landschaften auf dem Spielplan des Spielers angrenzen, die anderen an den Spielplan oder ein bereits gelegtes Plättchen.



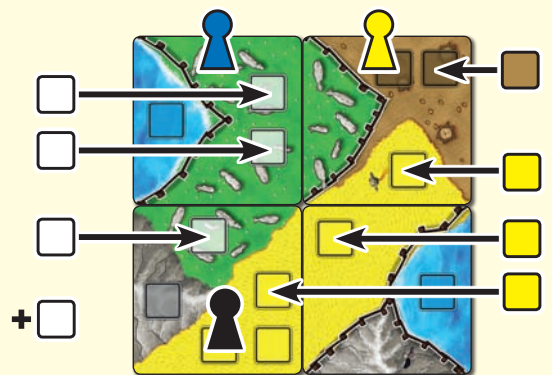
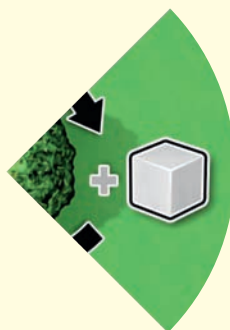
## Sommer

### Im Sommer arbeiten und ernten der Farmer und die Knechte des Spielers:

- 1) Jeder Spieler stellt jede seiner Figuren jeweils auf ein Landgebiet. Ein Landgebiet besteht aus zusammenliegenden Landschaften des gleichen Typs. Das kann sowohl ein einzelnes Feld als auch ein großes zusammenhängendes Gebiet sein. Auch die Landschaften auf dem Spielplan können verwendet werden.

**Hinweis:** Spieler können nur eine ihrer Figuren pro Landgebiet einsetzen. Es können allerdings mehrere Figuren auf dem gleichen Plättchen stehen, wenn sie in unterschiedlichen Landschaften sind. Ebenfalls ist es möglich, Figuren in mehrere unterschiedliche Landgebiete derselben Farbe zu setzen. Die Farbe der eingesetzten Figuren muss nicht mit der Landschaft übereinstimmen.

- 2) Der Farmer und die Knechte erzeugen in dem Landgebiet, in dem sie eingesetzt wurden, sofort Waren. Jede Figur zählt, aus wievielen Plättchen ihr Landgebiet besteht, und produziert entsprechend viele Waren. Dabei zählt die Landschaft auf dem Spielplan auch mit. Der **Sommerabschnitt der Jahresscheibe** zeigt an, für welche Ware es in diesem Jahr einen Bonus gibt. Jede Figur in einem passenden Landschaftstyp erzeugt 1 Ware dieser Sorte mehr.



**Beispiel:** Der gelbe Knecht arbeitet in einem Holzgebiet, das nur aus 1 Plättchen besteht, und erntet daher 1 braunes Klötzchen, das er auf einen der beiden freien Lagerplätze legt. Der blaue Knecht ist auf einer Kuhweide, die aus drei Plättchen besteht. Daher würde er normalerweise 3 weiße Klötzchen erzeugen, doch dank des Bonus der Jahresscheibe erhält er sogar 4. Weil die Weide nur 3 Lagerplätze hat, legt er das vierte Klötzchen in seine Scheune. Der schwarze Farmer erntet drei gelbe Getreideklötzchen, die er auf die Lagerplätze legt.

Die Waren werden aus dem Vorrat genommen und sofort auf die freien Lagerplätze **dieses Landgebiets** gelegt. Auf jeden Lagerplatz kann 1 passende Ware gelegt werden. Falls alle Lagerplätze belegt sind, kann der Spieler restliche Waren auch auf einen freien Platz in seiner Scheune auf seinem Spielplan legen. Er kann jederzeit Waren oder Münzen aus der Scheune an den Vorrat zurückgeben, um Platz für neue Waren zu machen. Alle Waren, für die er keinen Platz hat, gehen in den allgemeinen Vorrat zurück.

**Hinweis:** Spieler können jederzeit Waren von Lagerplätzen in ihre Scheune bringen. Es ist dagegen **NICHT** möglich, Waren auf Lagerplätze anderer Landgebiete des gleichen Typs zu verschieben oder aus der Scheune wieder zurück auf Lagerplätze zu legen.

**Tipp:** Daher ist es besser, im Herbst und Winter zuerst die Waren aus der Scheune zu verwenden und dann erst die von den Lagerplätzen.

## Herbst

Im Herbst bewegen sich die Spieler durch die Stadt, um Waren zu verkaufen, Knechte anzuheuern oder Baumaterial zu kaufen.

**1** Die Zugreihenfolge für den Herbst wird anhand der Position der Spielfiguren auf dem Plan bestimmt: Der Spieler, dessen Figur *im Uhrzeigersinn* gesehen am weitesten vom Rathaus entfernt ist, zieht zuerst, dann die anderen Spieler ebenfalls nach Position auf dem Stadtplan. Im ersten Jahr zieht daher der Spieler, dessen Figur im ersten Startkreis vor der Kirche steht, zuerst.

**2** In seinem Zug zieht der Spieler seine Figur entlang der Straße bis zu einem beliebigen unbesetzten Gebäude und führt die dort mögliche Aktion durch. Verlangt das Gebäude Aktivierungskosten (*auf einer Holzplakette angegeben*), muss er diese Kosten bezahlen. Kann er das nicht, darf er nicht zu diesem Gebäude ziehen. Der Spieler verwendet die Fähigkeit des Gebäudes genau einmal. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, zieht seine Spielfigur und macht die Gebäudeaktion, und so weiter.



Es gibt fünf verschiedene Gebäudearten und dazugehörige Aktionen:

- A Post Office & Kirche:** Der Spieler erhält kostenlos zwei Waren seiner Wahl. Er nimmt sie sich aus dem Vorrat und legt sie in seine Scheune.
- B Lodge, Hotel, Saloon:** Der Spieler wählt einen der in diesem Haus wartenden Knechte aus und bezahlt die Gebäudekosten. Den Knecht stellt er NEBEN seinen Spielplan, er kommt erst NACH dem Winter ins Spiel (*er muss also in diesem Jahr noch nicht ernährt werden und braucht kein Feuerholz*).
- C Carpenter & Johansen's Mill:** Der Spieler nimmt eines der vorhandenen Plättchen (*Hütte oder Scheune*) und bezahlt die Kosten. Das Plättchen legt er auf das passende Feld seines Spielplans. Die Hütte sorgt dafür, dass er weniger heizen muss, der Scheunenbau erhöht die Aufbewahrungskapazität der Scheune um zwei Felder.
- D Svenson's & Soebuck's:** Der Spieler nimmt eines der vorhandenen Anschaffungsplättchen und bezahlt die Kosten. Er legt das Plättchen auf ein passendes Feld seines Spielplans.
- E Kramerläden:** Der Spieler kann bis zu einer Ware jeder abgebildeten Sorte verkaufen (*insgesamt also bis zu drei*). Der Spieler nimmt die Waren von Lagerplätzen oder seiner Scheune und legt sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Pro abgegebener Ware zieht er eine Münze aus dem Beutel und legt sie verdeckt in seine Scheune. Falls er nicht alle Münzen unterbringen kann, gibt er die übrigen in den Beutel zurück. Falls eine der verkauften Waren die im Herbstbereich der Jahresscheibe angegebene Farbe hat, erhält der Spieler dafür eine zusätzliche Münze. (*Im abgebildeten Beispiel würde er also für 1 braunes Klötzchen 2 Münzen erhalten*).



**Hinweis:** Ein Spieler kann auch passen - falls er das tut, kann er seine Spielfigur nicht bewegen und auch nicht das Gebäude verwenden, auf dem er sich gerade befindet. Er kann allerdings einmal im Kreis laufen und wieder auf dem Gebäude landen, das er gerade verlassen hat. Spieler können keine Gebäude verwenden, die von einem anderen Spieler besetzt sind - Ausnahme sind Svenson's und Soebuck's, die Platz für zwei Figuren haben.

**3 Steuern & 4 Kirchenbasar:** Falls ein Spieler seine Figur dabei am Rathaus oder am Kirchenbasar vorbeizieht, muss er **eine** Münze (*beliebigen Werts*) aus seiner Scheune bezahlen. Falls er nicht bezahlen kann oder will, muss er ein Nachbarschaftshilfe-Plättchen nehmen und mit der „3-Klötzchen“-Seite nach oben vor sich auslegen. Der Spieler kann es jederzeit wieder loswerden, indem er 3 beliebige Waren in den Vorrat zurückgibt. Erhält der Spieler ein weiteres Nachbarschaftshilfe-Plättchen, wird das bisher nicht zurückgezahlte Plättchen auf die Rückseite gedreht und kann somit nicht mehr zurückgezahlt werden – jeder Spieler kann daher zu jedem Zeitpunkt höchstens 1 zurückzahlbares Nachbarschaftshilfe-Plättchen vor sich liegen haben. Hat ein Spieler bei Spielende Nachbarschaftshilfe-Plättchen, die er nicht zurückzahlen kann, erhält er für jedes davon 2 Minuspunkte.



**Münzen:** Beim Bezahlen können Münzen jederzeit und unabhängig von ihrem Wert als Joker für eine beliebige Ware verwendet werden.

## Winter

Im Winter kehren die Farmer und Knechte wieder ins Warme zurück: in ihre Hütten und an die Lagerfeuer.  
Jetzt muss jeder Spieler:

### 1) seine Knechte ernähren:

Jeder Knecht isst eine Ware seiner Farbe. Ein gelber Knecht benötigt also ein gelbes Klötzchen (Getreide), ein blauer Knecht ein blaues Klötzchen (Fisch) und ein weißer Knecht ein weißes Klötzchen (Milchprodukte). Der Farmer bekommt daheim Suppe und muss nicht ernährt werden.

Normalerweise benötigt jeder Knecht 1 Ware. Zeigt der Winterabschnitt der Jahresscheibe allerdings farbige Knechte mit dem Zusatz „x2“, verbrauchen Knechte dieser Farbe in diesem Jahr 2 Klötzchen. Der Spieler nimmt die Waren von Lagerplätzen oder aus seiner Scheune und gibt sie in den Vorrat zurück. Kann ein Spieler seine Knechte nicht ernähren, muss er Nachbarschaftshilfe in Anspruch nehmen: Er erhält für jedes fehlende Klötzchen ein Nachbarschaftshilfe-Plättchen.

In diesem Winter sind die blauen Knechte doppelt so hungrig und verbrauchen 2 blaue Klötzchen.



### 2) die Lagerfeuer anheizen:

Der Spieler muss für jedes Feuersymbol auf der Jahresscheibe ein braunes Klötzchen (Brennholz) abgeben. Falls noch Knechte von ihm am Lagerfeuer hausen, muss er für jedes Lagerfeuer, an dem eine beliebig farbige Spielfigur sitzt, zusätzlich 1 braunes Klötzchen abgeben. Der Spieler nimmt diese Waren von Lagerplätzen oder aus seiner Scheune und gibt sie in den Vorrat zurück. Kann ein Spieler nicht genügend heizen, muss er Nachbarschaftshilfe in Anspruch nehmen: Er erhält für jedes fehlende Klötzchen ein Nachbarschaftshilfe-Plättchen.



Der schwarze Farmer und der blaue Knecht wohnen bereits in einem Haus. Der gelbe Knecht lebt noch am Lagerfeuer – ein braunes Klötzchen muss abgegeben werden.

**Hinweis:** Lagerfeuer, an denen keine Spielfigur sitzt, müssen nicht angeheizt werden.

Nach dem Winter ist das Jahr vorbei. Im Herbst angeheuerte Knechte kommen jetzt ins Spiel, die alte Jahresscheibe wird in die Schachtel gelegt und die neue umgedreht. Auf das achte Jahr folgt die Schlusswertung.

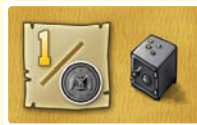
## Spielende und Wertung

Nach dem achten Jahr endet das Spiel, und die Spieler erhalten Siegpunkte für die Entwicklung ihrer Farm:

- 1 Siegpunkt für jedes Gebiet, das komplett eingezäunt ist (*das Gebiet kann unterschiedliche Landschaften enthalten*)
- 2 Siegpunkte pro Farmer und pro Knecht
- 1 Siegpunkt für jede Hütte und jede Scheune (*auch die, mit denen der Spieler startet*)
- 2 Siegpunkte für jede Goldmünze sowie 1 Siegpunkt für jede Silbermünze. Kupfermünzen zählen nichts.
- Siegpunkte für Anschaffungen, die der Spieler auf seiner Farm hat:



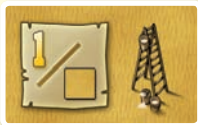
**Zelt:** jede Anschaffung gibt 2 Siegpunkte (*das Zelt selbst wird auch mitgezählt*).



**Tresor:** Jede Münze (*unabhängig von ihrem Wert*) gibt 1 zusätzlichen Siegpunkt.



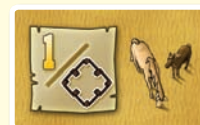
**Koppel:** Das größte zusammenhängende Landgebiet (*gleiche Landschaft*) gibt 1 Siegpunkt pro Plättchen.



**Leiter:** jede Scheune und jede Hütte gibt 1 Siegpunkt (*auch die, mit denen der Spieler startet*).



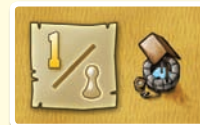
**Lager:** Jedes Warenklötzchen in der Scheune gibt 1 Siegpunkt.



**Pferde:** Jedes umzäunte Gebiet gibt 1 zusätzlichen Siegpunkt.

- **2 Minuspunkte** für jedes umgedrehte oder nicht bezahlte Nachbarschaftshilfe-Plättchen.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Warenklötzchen auf den Lagerplätzen und in seiner Scheune hat.



**Brunnen:** Jeder Farmer und Knecht gibt 1 zusätzlichen Siegpunkt.

## Solospiel

Walnut Grove lässt sich auch gut alleine spielen. Um das Spiel zu gewinnen, muss der Spieler mindestens 25 Punkte erreichen. Erfahrene Spieler versuchen, 30 Punkte zu erzielen, und Experten schaffen 35 Punkte oder mehr.

## Danke

Spielidee und Entwicklung: Touko Tahkokallio und Paul Laane  
Redaktion: Hanno Girke  
Gestaltung: Klemens Franz | atelier198

© 2011 Lookout Games  
Fragen, Anregungen oder Kritik?  
Schreiben Sie uns an buero@lookout-games.de