

# Waldmeister

(Le garde forestier)

*un jeu d'Andreas Seyfarth – Hans Im Glück - 1994*

*Waldmeister est une simulation ludique du développement, de la protection et du management commercial des forêts. Les joueurs doivent se montrer attentifs aux considérations écologiques et économiques s'ils veulent développer avec succès leurs forêts face à la pollution industrielle et automobile, autant que face aux dangers que représentent les catastrophes naturelles, le feu et les invasions d'insectes.*

*Comme dans le monde réel, les changements de saisons jouent un rôle important dans le jeu.*

*Les joueurs qui protègent et développent leurs bois seront récompensés par la venue d'une faune riche et rare. En fin de partie, le gagnant sera celui qui aura géré au mieux son domaine forestier.*

## Contenu de la boîte de jeu

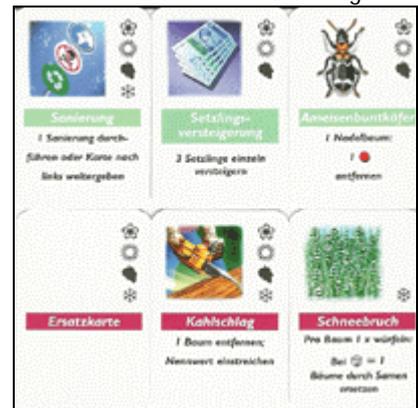
4 domaines individuels



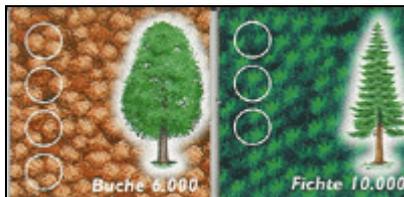
1 plan de saisons



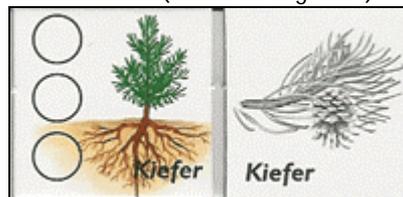
66 cartes dont 4 de rechange



60 tuiles d'arbres de 6 types différents



32 tuiles de plants de 6 types différents (au verso la graine)



24 tuiles d'aménagement



48 jetons d'animaux de 12 types différents



100 marqueurs de dommages



De l'argent



1 dé

Ce livret de règles

## Préparation de la partie

Les éléments suivants sont placés au centre de la table :

- Le plan de saisons,
- Les tuiles d'arbres et de plants, triées selon 3 types,
- Les tuiles d'aménagement (côté gris face visible, en 6 types),
- Les jetons d'animaux, triés selon leur type,
- Les marqueurs de dommages et l'argent disponible.

Chaque joueur reçoit :

- Un domaine individuel,
- 30 000 marks,
- 2 tuiles d'arbre d'hêtre (Buche),
- 2 tuiles d'arbre d'épicéa (Fichte),
- 1 tuile de plant de chêne (Eiche),
- 1 tuile de graine de pin (Kiefer).

(Les joueurs expérimentés souhaiteront peut-être essayer de jouer avec la main de tuiles de départ).

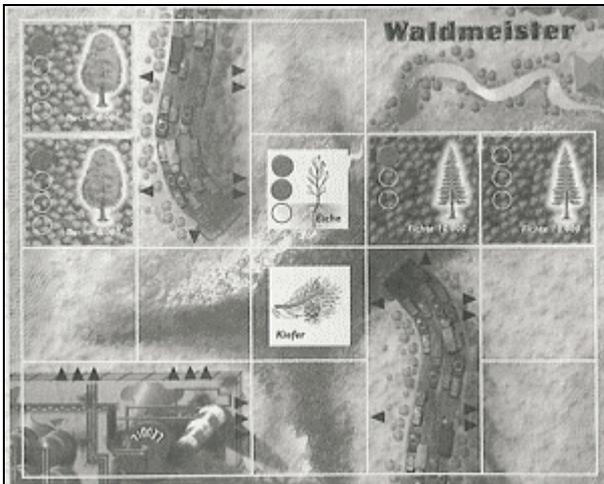
Les arbres, plants et graines (le verso des tuiles de plants) sont placés sur le domaine de chaque joueur, où il l'entend. Les arbres et les plants reçoivent immédiatement des marqueurs de dommages, suivant le nombre de flèches noires de l'usine et de l'autoroute pointant sur chaque case où un arbre ou un plant a été placé.

Les cartes sont bien mélangées et 5 sont distribuées face cachée à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées face cachée en une pile au centre de la table.

Un des marqueurs de dommages rouges est placé sur le plan de saisons, à son sommet (milieu de l'hiver).

Un joueur est désigné pour commencer la partie.

Si moins de 4 joueurs participent au jeu, tous les marqueurs de dommages ne seront pas utilisés : à 3 joueurs, seulement 75 sont utilisés ; à 2 joueurs, seulement 50.



*Un exemple de configuration initiale :*

- Les 2 tuiles d'arbres de gauche subissent chacune un dommage initial (1 flèche noire pour chaque),
- Le plant central subit 2 dommages,
- L'arbre central subit 1 dommage,
- L'arbre de droite ne subit aucun dommage,
- La graine ne subit aucun dommage (les graines n'en subissent jamais).

## Déroulement du jeu

Chaque joueur joue à tour de rôle. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour exécute les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

- 1/ Jouer des cartes.** Il choisit de 1 à 3 cartes de sa main et les place face cachée devant lui. A l'étape 3, il désignera les joueurs qui les prendront – lui y compris s'il a posé 2 ou 3 cartes).
- 2/ Faire avancer le marqueur du plan de saisons.** Il déplace le marqueur d'autant de cases qu'il a joué de cartes à l'étape 1. Le marqueur indique à présent la saison en cours.
- 3/ Désigner les destinataires des cartes jouées.** Le joueur indique quels joueurs autre que lui doivent prendre une des cartes placées sur la table (et exécuter l'action correspondante).
- 4/ Réaliser des actions volontaires.** Le joueur, s'il le souhaite, peut aménager une usine ou une autoroute en achetant une tuile d'aménagement pour 2 fois le prix indiqué sur celle-ci puis en la plaçant sur la zone concernée. Il peut également (et/ou) acheter un plant de son choix pour 30 000 marks.
- 5/ Compléter sa main.** Le joueur prend suffisamment de cartes dans la pioche pour compléter sa main à 5 cartes.

## Descriptif détaillé des actions du tour de jeu

**1/ Jouer des cartes.** Le nombre de cartes (1, 2 ou 3) qu'un joueur joue dépend de la situation générale de la partie ; le joueur est censé choisir un nombre de cartes de 1 à 3 qui lui procure la meilleure solution.

**2/ Faire avancer le marqueur du plan de saisons.** Le joueur déplace le marqueur de saisons dans le sens horaire du même nombre de cases qu'il a joué de cartes. Si ce déplacement permet au marqueur d'atteindre ou de dépasser l'une des cases de saison avec un symbole (en milieu de saison), alors tous les joueurs, en commençant par celui dont c'est le tour, subissent les effets de la saison concernée, comme exposé ci-dessous :

- **Hiver (flocon de neige) :** En hiver, il n'y a aucun effet particulier, les bois sont calmes à cette période de l'année. (Variante : Hiver rude. Le joueur dont c'est le tour jette le dé. Si un 6 sort, l'animal le plus intéressant est retiré de son domaine, puis le joueur placé à sa gauche perd son second animal plus intéressant, etc.... Ainsi, il peut être dangereux de provoquer l'arrivée de l'hiver.)
- **Printemps (fleur) :** Les graines se transforment en plants (retournement des jetons) et reçoivent immédiatement un marqueur de dommage par flèche noire pointant sur eux. Dans le même temps, les plants se transforment en arbres. Les tuiles de plants sont remplacées par des tuiles d'arbres du même type si elles sont disponibles. Les points de dommages présents sur les tuiles de plants sont transférés sur les tuiles d'arbres. Si il n'y a plus de tuile d'arbre du type concerné, le plant ne se transforme pas lors de ce printemps et devra attendre le printemps suivant. Les tuiles de plants transformés retournent dans le stock général au centre de la table. Les plants qui venaient de se développer à partir de graines ne se transforment pas en arbres avant le printemps suivant !
- **Été (soleil) :** 1 ou 2 animaux peuvent pénétrer dans chaque bois en respectant les règles suivantes. Le type d'animal dépend du nombre de tuiles d'arbres que le joueur possède dans son domaine. Ce nombre fournit la valeur maximale de l'animal qui est susceptible d'entrer dans le domaine (indiquée sur le jeton animal). Par exemple, le lièvre (2) peut pénétrer dans un domaine qui ne contient que 2 arbres, alors que le lynx (12) a besoin que les 12 cases soient recouvertes par des tuiles d'arbres avant de pénétrer dans le domaine. Les joueurs doivent comptabiliser le nombre de tuiles d'arbres qu'ils ont dans leur domaine et choisir jusqu'à 2 animaux de valeur inférieure ou égale qui y pénétreront. Aucun animal n'a le droit d'être présent en double dans un bois. Chaque animal doit être placé sur une tuile d'arbre du domaine, mais un seul jeton est autorisé par tuile. Si aucune tuile d'arbre n'est disponible, aucun animal ne peut pénétrer dans le domaine. (Exemple : Julie possède 5 tuiles d'arbres dans son domaine. 4 d'entre elles sont déjà occupées par un animal : sanglier sauvage (5), renard (3), lièvre (2) et faon (1). Le seul animal qu'elle peut placer est le cerf rouge (4). Si elle avait possédé un sixième arbre, elle aurait pu placer en plus une fouine (6).
- **Automne (feuille morte) :** Les arbres sont taillés et le bois est vendu. Chaque joueur reçoit la valeur inscrite sur les tuiles de ses arbres. Cette valeur correspond au prix de vente du bois de construction. (Les arbres n'étant que taillés et non abattus, les tuiles restent en place). Les plants et les graines, non productifs, ne rapportent aucun revenu immédiat.

**3/ Désigner les destinataires des cartes jouées.** A présent, le joueur dont c'est le tour (celui qui a des cartes posées devant lui) indique quels joueurs, lui y compris, doivent prendre une carte. En commençant par le joueur placé à gauche du joueur dont c'est le tour, chaque joueur désigné prend l'une des cartes au hasard, la retourne et exécute l'action inscrite dessus. Si le joueur dont c'est le tour s'est inclus dans les destinataires de cartes, il prend toujours la dernière de la table. (Note du traducteur : il semble que le joueur dont c'est le tour doivent désigner tous les destinataires avant que les cartes ne soient retournées, afin de ne pas être influencé par les effets de celles-ci).

Précision : si le joueur n'avait placé sur la table qu'une seule carte, il doit désigner un joueur autre que lui pour la prendre. Ce dernier a toutefois, dans ce cas-là, le droit de refuser cette carte, toujours face cachée, et la rendre au joueur dont c'est le tour qui devra en appliquer les effets. (Exemple : Julie a placé une seule carte devant elle et désigne Gaël pour la prendre. Si Gaël la refuse, alors Julie devra la prendre pour elle et exécuter l'action détaillée sur la carte).

**4/ Réaliser des actions volontaires.** Le joueur a maintenant le droit d'acheter une tuile d'aménagement, sans avoir besoin d'une carte action d'aménagement (Sanierung). Si cela l'intéresse, il choisit une tuile et paie le double du prix indiqué sur celle-ci. Les tuiles d'aménagement doivent être acquises dans un ordre précis, c'est à dire que l'amélioration du chemin de fer (Bahn) ne peut être choisi qu'à la condition que le catalyseur amélioré (Katalysator) ait été préalablement placé. Dans la zone industrielle, la tuile de filtre à 45% doit être placée avant le filtre à 66%. Le joueur peut choisir d'acheter une tuile d'aménagement même s'il a déjà joué une carte action d'aménagement dans le même tour. Le joueur peut également acheter une tuile de plant de son choix pour une somme de 30 000 marks et la placer dans son domaine ; cette dernière action peut être fait seule ou en plus de l'action précédente.

**5/ Compléter sa main.** Le joueur pioche suffisamment de cartes de la pile pour disposer de 5 cartes en main. Cette action termine son tour et c'est à son voisin de gauche de commencer le sien.

## Le domaine individuel des joueurs

Chaque joueur dispose d'un domaine individuel sur lequel il fait évoluer sa forêt et aménage ses infrastructures. Les tuiles d'arbres et de plants ne peuvent être placées que sur les cases prévues. Chaque domaine contient également des zones d'industrie et de circulation qui polluent les arbres et les plants présents sur les cases adjacentes, comme indiqué par les flèches noires.

## Les tuiles d'arbres et de plants

Il y a 6 types d'arbres dans le jeu, dont 3 à feuilles caduques (tuiles colorées) et 3 conifères (tuiles vertes). Chaque type d'arbre possède 2 valeurs. Le nombre de cercles sur la tuile indique sa résistance, c'est à dire le nombre de points de dommages que ce type d'arbre peut encaisser avant de mourir. L'inscription monétaire sur la tuile indique sa valeur économique, c'est à dire le montant reçu à chaque taille automnale de l'arbre. Au début du jeu, les tuiles d'arbres et de plants du domaine reçoivent des points de dommages en fonction du nombre de flèches noires issues des zones d'industrie et de circulation pointant sur les cases où les tuiles ont été placées. (Exemple : le sapin (Tanne) a une résistance de 2 cercles sur sa tuile et une valeur de 4 000 marks. Ce type d'arbre peut recevoir jusqu'à 2 points de dommages avant de mourir et rapporte 4 000 marks à chaque automne).

En plus des tuiles d'arbres, il y a des tuiles de plants légèrement plus petites. De nouveaux plants peuvent être placés sur toute case vide. Les joueurs peuvent également retirer de leur domaine des tuiles de graines afin de laisser la place à des tuiles de plants. Les plants peuvent recevoir jusqu'à 3 points de dommages avant de mourir, à l'exception du sapin (Tanne) qui ne peut en recevoir que 2.

Les points de dommage occasionnés par la pollution (flèches noires) ne sont comptabilisés qu'une seule fois, soit lorsqu'un nouveau plant ou arbre est planté sur une case vide, soit lorsqu'une graine est transformée en plant. Les points de dommages sont placés sur la tuile à ce moment-là, un par flèche noire pointant directement sur cette case. Une fois que cette opération a été effectuée, les flèches n'ont plus d'effet futur sur la tuile concernée.

## Les cartes action

Les cartes sont de 4 types différents :

- 1/ Les cartes avec une **barre centrale rouge** causent des dommages aux bois (orage, gel, fumée toxique, ...).
- 2/ Les cartes avec une **barre centrale verte** guérissent les bois (fourmis rouges, pivert noir, ...).
- 3/ Les cartes **d'enchères de plants** (Setzlingsversteigerung) permettent l'achat de plants et donc d'accroître les forêts.
- 4/ Les cartes **d'aménagement** (Sanierung) permettent d'acheter une tuile d'aménagement et de la placer sur les zones d'industrie ou de circulation de son domaine, ce qui réduit la pollution et les dommages causés aux arbres.

Les symboles sur la carte précisent les saisons durant lesquelles la carte produit un effet. Les cartes peuvent cependant être jouées en dehors de ces saisons, mais seront dans ce cas simplement écartées par les joueurs qui les utilisent sans produire aucun effet. Une fois jouées, les cartes sont écartées sur une pile de défausse. Lorsque la pioche est épuisée, la pile de défausse est re-mélangée et devient la nouvelle pioche.

**1/ Cartes de dommages (barre rouge).** Le texte de la carte décrit les effets produits et dans quelles conditions ils surviennent, quels arbres sont affectés et combien de points de dommages (marqueurs rouges) doivent être placés sur les tuiles d'arbres. Si un dé est présent dans le texte, celui-ci doit être jeté pour établir les dommages causés. Lorsque plusieurs points de dommages doivent être distribués, un seul est autorisé par tuile d'arbre.

**2/ Cartes de guérison (barre verte).** Ces cartes améliorent l'état de santé des arbres. Le texte explique quels arbres sont concernés et combien de points de dommages doivent être retirés.

**3/ Cartes d'enchères.** Un joueur qui utilise l'une de ces cartes doit mettre aux enchères 3 tuiles de plants issues du stock général ; chacune étant choisie et mise aux enchères individuellement. Tous les joueurs peuvent enchérir. La mise minimum est de 5 000 marks et toute surenchère doit être un multiple de 5 000 marks. Le joueur organisant la vente aux enchères mise en premier et les autres joueurs poursuivent en sens horaire. Un joueur a le droit de passer à son tour, mais ce faisant il ne peut pas revenir dans la même enchère plus tard. Le joueur qui aura misé la plus grande valeur obtient la tuile de plant. Si une tuile de plant n'intéresse personne alors celle-ci retourne dans le stock général et aucune autre tuile du même type ne pourra être mise aux enchères dans ce tour. Aucun joueur ne peut miser plus que l'argent dont il dispose à cet instant (il n'y a pas de crédit dans ce jeu). Le montant misé est payé à la banque. Les tuiles de plants, une fois achetées, sont placées immédiatement dans le domaine du joueur et reçoivent les points de dommages requis. Notez bien qu'aucune enchère n'a lieu en hiver.

**4/ Cartes d'aménagement.** Un joueur qui utilise l'une de ces cartes a le droit d'acheter une tuile d'aménagement (par exemple : catalyseur...). Dans ce cas, il jette sa carte et paie le montant requis à la banque. La tuile est placée dans son domaine sur la zone concernée. Les tuiles d'aménagement doivent être achetées et placées dans un ordre établi. Notez que les cartes concernant la zone de circulation sont divisées en cartes nord (Nord Strecke), pour la zone du haut du domaine, et cartes sud (Sud Strecke). Pour chacune d'entre elles, la tuile catalyseur doit être placée en premier, avant que la tuile de chemin de fer (Bahn) puisse être achetée. Dans la zone de l'usine, la tuile de filtre 66% peut seulement être achetée après qu'une tuile filtre 45% a déjà été placée sur le domaine.

Jouer une tuile d'aménagement permet au joueur de retirer immédiatement des marqueurs de points de dommages. Toutes les tuiles d'arbres ou de plants sur lesquelles pointe à présent une flèche blanche se voient retirer un marqueur rouge (Exemple : jouer une carte filtre 45% permet de retirer jusqu'à 4 points de dommages). Si un joueur ne peut pas, ou ne veut pas, acheter une tuile d'aménagement, il doit passer la carte à son voisin de gauche. S'il ne l'utilise pas non plus, la carte continue d'être transmise de proche en proche, jusqu'à ce que quelqu'un l'utilise ou que tout le monde l'ai rejetée. Notez que les tuiles d'aménagement réduisent également les points de dommages immédiats que des tuiles d'arbres ou de plants adjacents pourraient prendre dans le futur.

## Eliminer les arbres morts

La pollution résultant des zones de circulation et d'industrie, ainsi que les dommages occasionnés par les cartes de dommages, détruisent petit à petit les bois des joueurs. Les joueurs doivent éliminer, après la mise en place de marqueurs de dommages rouges, toute tuile de plant ou d'arbre qui aurait reçu tellement de dommages qu'elle meurt. Si une tuile contient plus de marqueurs rouges que de cercles, alors le végétal meurt, et la tuile est retirée du domaine et replacée dans le stock général au centre de la table. La tuile de plant ou d'arbre est remplacée par une tuile de graine du même type, pourvu que celle-ci soit disponible dans le stock. Si un animal était présent sur la tuile retirée, celui-ci rejoint une autre tuile d'arbre libre du domaine du joueur (c'est à dire sans animal). Si aucune tuile d'arbre n'est disponible, l'animal se rend sur le domaine du joueur placé à gauche du joueur actif, pourvu que celui-ci ne possède pas déjà ce type d'animal et qu'il ait une tuile d'arbre libre. Si ce joueur ne peut pas accueillir l'animal, ce dernier se déplace sur le domaine du joueur placé à sa gauche, et ainsi de suite. Si aucun joueur ne peut accueillir l'animal, celui-ci retourne dans le stock général. Contrairement aux mouvements normaux des animaux durant l'été, le nombre d'arbres du domaine ne constitue pas un blocage à l'arrivée de l'animal sur le domaine. En d'autres termes, une forêt avec seulement 5 arbres peut accepter un animal de valeur 6 ou plus.

## Fin de la partie

Le jeu prend fin dans l'une des 3 situations suivantes :

- Un joueur possède des tuiles d'arbres sur chacune des 12 cases de son domaine et il déclare, à la fin de son tour, que le jeu va se terminer. Tous les autres joueurs bénéficient d'un tour de plus, à l'issue duquel les scores sont calculés.
- ou : A la fin du tour d'un joueur, la banque ne possède plus aucune pièce de monnaie ; les scores sont calculés normalement.
- ou : A la fin du tour d'un joueur, plus aucun marqueur rouge de dommage n'est disponible. Dans ce cas, tous les joueurs ont perdu !

## Calcul des scores

- Chaque joueur reçoit les points suivants :
- Chaque tuile d'arbre présent dans son domaine rapporte 5 points,
- Chaque tuile de plant présent dans son domaine rapporte 3 points,
- Chaque tuile de graine présent dans son domaine rapporte 1 point,
- Un bois varié (au moins une tuile de chaque type d'arbre) rapporte 10 points,
- Un bois équilibré (exactement 2 tuiles de chaque type d'arbre) rapporte 20 points,
- Chaque jeton d'animal rapporte un nombre de points égal à sa valeur,
- Chaque marqueur de dommage rouge dans son domaine diminue le score du joueur de 1 point.

Le vainqueur est le joueur qui obtient le plus grand total de points. Si 2 joueurs sont à égalité, alors celui qui possède le plus d'argent remporte la partie. Mis à part pour départager les éventuels ex-æquo, l'argent n'intervient pas dans le calcul des scores.

## Règle spéciale pour le jeu à 2 joueurs

Quand vous jouez à 2 joueurs, les règles générales s'appliquent, exceptées sur un point : si un joueur joue 3 cartes face cachée sur la table, son adversaire décide s'il en prend 1 ou 2. Le joueur qui a posé les cartes prend toujours la (ou les) carte(s) restante(s).

## Descriptif des cartes actions



### Thanasimes formicaires - 2 cartes

Le joueur doit retirer un marqueur de dommage d'un arbre de type conifère : sapin, pin, épicéa (Tanne, Kiefer, Fichte)



### Transport de gland - 2 cartes

Le joueur reçoit une tuile de graine de chêne (Eiche) qu'il doit placer immédiatement dans son domaine



### Chenilles vertes - 2 cartes

Tous les plants et arbres de type feuilles caduques :chêne, hêtre, bouleau (Eiche, Buche, Erle) déjà endommagés du joueur reçoivent un marqueur de dommage en plus



### Mulots - 2 cartes

Le joueur doit placer un marqueur de dommage sur l'une de ses tuiles de plant



### Fourmis rouges des bois - 2 cartes

Le joueur peut retirer un marqueur de dommage de n'importe laquelle de ses tuiles d'arbres



### Aménagement - 12 cartes

Voir la section « Cartes d'aménagement » en page 5 des règles



### Apanteles agglomérés - 2 cartes

Le joueur retire un marqueur de dommage sur 2 tuiles d'arbres



### Chenilles rouges - 2 cartes

Tous les arbres de type feuilles caduques :chêne, hêtre, bouleau (Eiche, Buche, Erle) déjà endommagés du joueur reçoivent un marqueur de dommage en plus



### Vente aux enchères de plants - 10 cartes

Voir la section « Cartes d'enchères » en page 5 des règles



### Tempête - 2 cartes

Le joueur jette un dé pour chaque arbre déjà endommagé. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de marqueurs de dommages de l'arbre alors :  
1/ La tuile d'arbre est retirée et remplacée par une graine du même type, si disponible  
2/ Tous les arbres déjà endommagés du même type et qui se trouvent sur une case adjacente ou diagonale sont retirés du domaine et remplacés par une graine du même type, si disponible



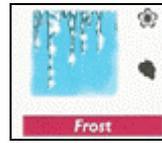
### Incendie de forêt - 2 cartes

Le joueur jette un dé pour chaque arbre de son domaine. Un résultat de 1 signifie que l'arbre brûle. Il est retiré du domaine et remplacé par une graine du même type, si disponible



### Dendroctones brillants - 2 cartes

Tous les épicéas (Fichte) déjà endommagés du joueur reçoivent un marqueur de dommage en plus



### Gel - 2 cartes

Le joueur doit retirer une tuile de plant de son domaine



### Abattage d'arbre - 2 cartes

Le joueur doit retirer une tuile d'arbre de son domaine et reçoit en échange la valeur monétaire inscrite dessus. La case est laissée vide



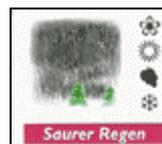
### Religieuses - 2 cartes

Le joueur doit placer un marqueur de dommage sur chaque tuile d'arbres de type conifère : sapin, pin, épicéa (Tanne, Kiefer, Fichte)



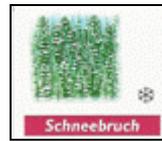
### Charançons - 2 cartes

L'une des tuiles de plants de type conifère du joueur : sapin, pin, épicéa (Tanne, Kiefer, Fichte) reçoit un marqueur de dommage



### Pluies acides - 6 cartes

Le joueur doit placer 1 marqueur de dommage sur 2 tuiles de plants ou d'arbres. Tous les autres joueurs doivent en placer 1 sur une tuile de plant ou d'arbre (c'est la seule carte qui affecte tous les joueurs)



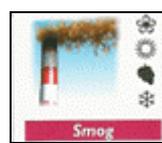
### Chutes de neige - 2 cartes

Le joueur jette le dé une fois par tuile d'arbre de son domaine. Un résultat de 1 signifie que l'arbre se brise sous le poids de la neige. La tuile d'arbre est retirée et remplacée par une graine du même type si disponible



### Pivert noir - 2 cartes

Le joueur retire un marqueur de dommage de l'un de ses arbres



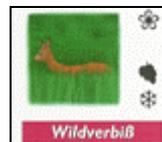
### Fumées toxiques - 2 cartes

Le joueur doit placer un total de 6 marqueurs de dommages sur ses arbres moins 1 par tuile d'aménagement présent dans son domaine.



### Sécheresse - 2 cartes

Le joueur doit placer un marqueur de dommage sur 2 tuiles de plants



### Biche sauvage - 2 cartes

Le joueur doit retirer une tuile de plant de son domaine : soit un chêne (Eiche), soit un hêtre (Buche), soit un sapin (Tanne)