

RALF ZUR LINDE & WOLFGANG SENTKER

FINCA



FINCA

2-4 giocatori
Da 10 anni in su
45 minuti

Contenuto:

- 1 tabellone
- 12 pale di mulino
- 42 tessere Frutta
- 10 tessere Finca ('fattoria' in spagnolo)
- 16 tessere Azione
- 4 tessere Bonus
- 8 carretti con l'asino
- 6 Fincas di legno
- 108 frutti (18 per tipo: fichi, mandorle, olive, arance, uva e limoni)
- 20 fattori (pedine di legno)

1. Piazzare il **tabellone** al centro del tavolo

2. Mescolare le **12 pale del mulino** a faccia in giù e posizionarle a faccia in su sugli appositi **spazi del mulino**



10. I **carretti con l'asino** vanno messi in pila **al centro del mulino**. Il loro numero dipende dal numero di giocatori:

4 giocatori: 8 carretti



3 giocatori: 6 carretti



2 giocatori: 4 carretti



9. Posizionare le **4 tessere Bonus** in una pila a fianco del tabellone. La tessera con il 4 va messa sotto, poi si mettono quella col 5 e quella col 6 e in cima quella col 7.

8. Ogni giocatore prende i **fattori** del suo colore. Il loro numero dipende dal numero dei giocatori:

4 giocatori: 3 fattori



3 giocatori: 4 fattori



2 giocatori: 5 fattori



3. Le **42 tessere Frutta** vengono mescolate coperte. Poi si formano **10 mazzetti di 4 tessere ognuno**. Posizionarne **uno per ogni regione** e scoprire la **tessera superiore** di ognuno. Le due tessere (coperte) rimanenti vengono rimesse nella scatola senza guardarle.

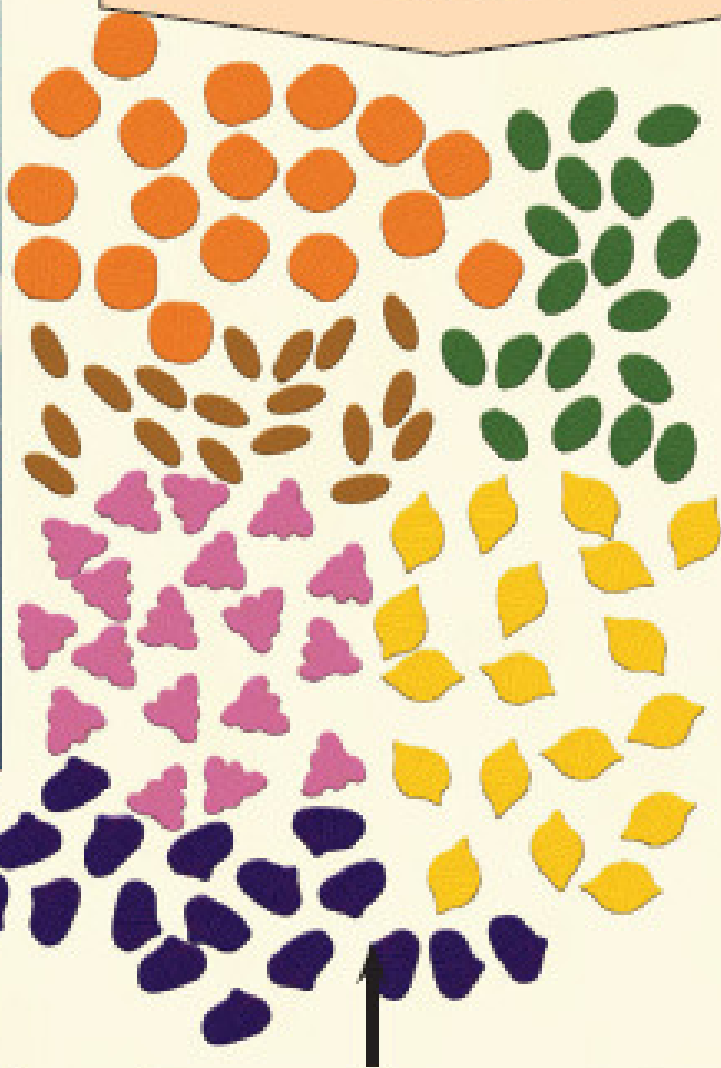
4. Le **10 tessere Finca** vengono messe a caso sulle comunità delle **10 regioni**, in modo che ci sia **una tessera per regione**.

5. Le **Fincas di legno** vengono messe in fianco al tabellone. Il loro numero dipende dal numero di giocatori:

4 giocatori: 6 Fincas

3 giocatori: 5 Fincas

2 giocatori: 4 Fincas



7. Ogni giocatore prende le **4 tessere Azione** del suo colore.

6. I **108 frutti** vanno separati per tipo e posizionati tutti in una riserva comune **in fianco al tabellone**.

SCOPO DEL GIOCO

I giocatori prendono il ruolo di fattori dell'isola di Majorca, che si danno da fare per raccogliere il maggior numero di frutti tropicali tipici dell'isola: fichi, mandorle, olive, arance, uva e limoni. I giocatori riforniscono dei frutti raccolti le comunità dislocate nell'isola, le cui richieste cambiano continuamente durante il corso del gioco. Per queste forniture, i giocatori guadagnano punti vittoria. Alla fine, il giocatore con più punti vittoria vince.

INIZIO DEL GIOCO

Il gioco inizia con la cosiddetta Fase Introduttiva. Per prima cosa si stabilisce un giocatore iniziale, che apre il gioco mettendo uno dei suoi fattori su una qualsiasi pala del mulino a sua scelta e prendendo esattamente un frutto dalla riserva, corrispondente al frutto rappresentato sulla pala di mulino scelta.

Gli altri giocatori seguono in senso orario. Ognuno piazza uno dei suoi fattori su una pala del mulino a sua scelta e prende dalla riserva sempre un solo frutto, corrispondente all'immagine della pala scelta. Più fattori possono essere posizionati su una pala del mulino. La Fase Introduttiva termina quando tutti i giocatori hanno piazzato tutti i loro fattori e hanno preso esattamente un frutto per ognuno di essi. I giocatori tengono i frutti davanti a sé, nella propria area di gioco, ben visibili agli altri giocatori, anche per tutto il resto della partita.



***Esempio:** Il Rosso piazza uno dei suoi fattori sulla pala del mulino con i limoni e prende immediatamente un limone dalla riserva. Successivamente il Giallo piazza il suo fattore sulla pala di mulino con i fichi e prende un fico dalla riserva. Quindi il Blu mette il suo fattore vicino al fattore rosso sulla pala col limone e prende un limone. Ognuno tiene i frutti presi nella propria area di gioco.*

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Terminata la Fase Introduttiva, inizia il gioco vero e proprio. Il giocatore iniziale gioca il suo primo turno. Dopo il suo primo turno, il gioco continua in senso orario fino alla fine. Nel suo turno, il giocatore deve scegliere una delle seguenti tre opzioni:

Prima opzione: muovere un fattore

Il giocatore sceglie uno qualsiasi dei suoi fattori che si trova su una pala del mulino e lo muove in senso orario. Per fare questo conta i fattori (propri e avversari) presenti sulla pala e quindi muove il suo fattore esattamente di tanti spazi (pale) quanti erano i fattori presenti sulla pala da cui si è mosso. Quindi, un fattore che si trova da solo su una pala di mulino può muoversi in avanti solo di 1 pala. Se invece si trova con un altro fattore, allora deve muovere in avanti di 2 pale. Allo stesso modo si procede per 3 o più fattori presenti su una pala.

Dopo aver spostato il fattore, il giocatore conta i fattori (i suoi e quelli degli avversari) presenti sulla pala su cui si ferma, e in questo modo ricava il numero di frutti che è autorizzato a prendere dalla riserva. Il tipo di frutta che egli prende è indicato sulla pala del mulino in cui giunge.





Esempio: il **Verde** muove il suo fattore dalla pala del mulino con le arance. Qui ci sono in totale **3 fattori** e quindi il **Verde** deve muovere in senso orario di **3 pale**. Arriva sulla pala del mulino con le mandorle, dove ora si trovano **3 fattori**. Egli prende **3 mandorle** dalla riserva ed il suo turno termina.



Se nella riserva non ci sono frutti a sufficienza (ce ne sono 18 per tipo) del tipo che il giocatore è autorizzato a prendere, tutti i giocatori (incluso il giocatore di turno) devono riporre nella riserva tutti i loro frutti di quel tipo. Il giocatore di turno prende quindi, dalla riserva ricostituita, il numero di frutti di quel tipo che gli è consentito prendere.

Esempio: il **Verde** deve prendere 3 mandorle dalla riserva, ma ne sono rimaste soltanto 2. Allora tutti i giocatori – compreso il **Verde** – restituiscono tutte le mandorle che hanno, così che nella riserva ci sono nuovamente 18 mandorle. A questo punto il **Verde** prende le 3 mandorle dalla riserva.

Quando un giocatore muove il suo fattore attraverso una delle due linee di separazione del mulino, egli prende assieme alla frutta anche uno dei carretti con l'asino che si trovano al centro del mulino.



Esempio: il **Blu** si trova da solo sulla pala del mulino con le mandorle e quindi si sposta di una pala in senso orario finendo sulla pala con i fichi. In questa mossa attraversa una delle due **LINEE DI SEPARAZIONE** del mulino. Egli prende 2 fichi e, dal centro del mulino, un carretto.



Se non ci sono più carretti nel centro del mulino, tutti i giocatori (anche quello che ha mosso il fattore) devono riporre nel centro del mulino tutti i loro carretti. Il giocatore stesso può ora prendere il carretto che gli spetta.

Esempio: il **Blu** deve prendere un carretto, perché ha attraversato una linea di separazione del mulino. Però nel centro del mulino non ci sono più carretti. Tutti i giocatori – incluso il **Blu** – rimettono nel centro del mulino tutti i loro carretti, di modo che tutti i carretti sono ora nuovamente nella pila. A questo punto il **Blu** può prendere il carretto che gli spetta.

Rara eventualità: se un giocatore attraversa entrambe le linee di separazione del mulino – perché per esempio si è mosso da una pala in cui erano presenti più di 6 fattori – allora prende anche 2 carretti con l'asino.



Seconda opzione: conferire frutta

Muovendo i fattori sulle pale del mulino, i giocatori guadagnano frutti e carretti. Questi frutti possono essere trasportati con i carretti e conferiti alle varie comunità. Il tipo di frutta che una comunità richiede è indicato sulla tessera Frutta scoperta che si trova in ogni comunità.



La tessera Frutta con questo simbolo indica che in quella comunità vi si può conferire **frutta di un tipo qualsiasi**. Resta inteso che il giocatore deve conferire esattamente tanti frutti uguali quanti indicati sulla tessera.

Esempi di tessere Frutta (quanti frutti è necessario conferire alle comunità in cui si trovano le tessere stesse):



1 limone



2 arance



2 arance e
2 uva



4 frutti uguali
di qualsiasi tipo,
ad es. 4 mandorle



2 olive e
3 fichi



1 di ognuno
dei 6 tipi
di frutta



Durante il suo turno, il giocatore può rifornire una o più comunità, tuttavia il massimo numero di frutti che egli può conferire è **limitato a 6**. Per effettuare la consegna, il giocatore restituisce un carretto con l'asino (lo ripone nel centro del mulino). Quindi posiziona tutti i frutti che intende consegnare sulle tessere Frutta delle comunità da rifornire. Il giocatore deve posizionare esattamente i frutti richiesti dalle comunità, per numerosità e tipo, non più né meno. In ogni caso, in un turno egli non può conferire più di 6 frutti (di meno si).

Il giocatore riceve le tessere Frutta su cui ha posizionato la frutta da consegnare e le conserva davanti a sé. I frutti ritornano nella riserva comune. Dai mazzetti di tessere Frutta, dai quali sono state prese tessere per delle consegne effettuate, si girano le tessere superiori. In questo modo, i mazzetti si riducono sempre più durante il gioco, e non tutti alla stessa velocità. Così può succedere che dei mazzetti vengano esauriti prima di altri.

Esempio: il giocatore restituisce un carretto nel centro del mulino e posiziona i seguenti 6 frutti: 1 fico ad Arta, 1 oliva a Villafranca e 4 limoni a Son Severa. Prima di tutto piazza i frutti visibilmente sulle tessere Frutta, quindi li rimette nella riserva comune e prende le 3 tessere Frutta da quelle comunità, mettendole nella sua area di gioco. Da ognuno di questi 3 mazzetti si scopre solo la tessera superiore e il turno passa al giocatore successivo.




Quando un giocatore prende l'ultima tessera frutta da una comunità, viene assegnata immediatamente anche la tessera Finca di quella comunità. Per determinare quale giocatore la riceve, ognuno conta quanti frutti, del tipo indicato sulla tessera Finca, si trovano nelle proprie tessere Frutta che sono conservate nella propria area di gioco. Se per esempio sulla tessera Finca ci sono le arance, tutti i giocatori contano quante arance hanno nelle proprie tessere Frutta. Il giocatore che possiede il maggior numero di frutti di quel tipo sulle proprie tessere Frutta prende la tessera Finca. Nel caso in cui due o più giocatori hanno la maggioranza di frutti di quel tipo, nessuno prende la tessera Finca che viene riposta nella scatola.



Esempio: in Arta viene presa l'ultima tessera Frutta. Si procede quindi all'assegnazione della tessera Finca. Tutti contano quante arance ci sono sulle tessere Finca che ognuno ha precedentemente raccolto. Il Verde ha 4 arance, il Giallo ha 1 arancia, il Rosso ha 6 arance. Così il Rosso riceve la tessera Finca della comunità di Arta. In seguito all'assegnazione della tessera Finca, si mette una Finca di legno sulla comunità.

Ci sono anche tessere Finca con frutti di due tipi (ad esempio fichi e mandorle). Quando una di queste tessere deve essere assegnata, i giocatori contano i frutti di entrambi i tipi sulle proprie tessere Frutta, e li sommano per determinare il totale. La tessera Finca viene assegnata al giocatore che ha la maggior somma dei frutti dei due tipi, nell'esempio la riceve chi ha il maggior numero di fichi e mandorle messi insieme.

Una delle 10 tessere Finca riporta questo  simbolo. Quando in questa comunità viene presa l'ultima tessera Frutta, questa tessera Finca viene assegnata al giocatore che in quel momento possiede il maggior numero (in totale) di simboli (?) sulle proprie tessere Frutta. Anche qui, in caso di parità nessuno prende la tessera Finca.

$$\begin{matrix} 4 & + & 5 & = & 9 & \text{in totale} \end{matrix}$$

In seguito all'assegnazione o all'eliminazione di una tessera Finca, si posiziona una Finca di legno sulla comunità, ad indicare che la tessera Finca è già stata presa e che in questa comunità non si possono più conferire frutti.

Il piazzamento dell'ultima Finca di legno determina anche la fine del gioco.

Terza opzione: giocare una tessera Azione

Ogni giocatore possiede in tutto 4 tessere Azione. Ognuna di queste tessere può essere giocata solo una volta nel corso della partita. Dopo l'utilizzo la tessera viene eliminata dal gioco e riposta nella scatola.

Le tessere Azione hanno le seguenti funzioni:



Doppia mossa nel mulino: Dopo aver mosso un fattore nel mulino e raccolto la frutta, il giocatore può muovere un altro fattore nel mulino e raccogliere altra frutta. Il giocatore può muovere nuovamente lo stesso fattore o un altro qualsiasi dei suoi. In questo modo può accadere anche che il giocatore riceva più di un carretto nello stesso turno.



Ventata: il giocatore può spostare uno qualsiasi dei suoi fattori su una qualsiasi pala del mulino, anche su quella su cui si trova già. Quindi prende il numero consentito di frutti. Tuttavia, con questa mossa, il giocatore non riceve nessun carretto.





Carretto grande: Il giocatore può conferire, con questo carretto speciale, fino a 10 frutti. Per usare il carretto grande, il giocatore non deve restituire un carretto normale.



Un frutto in meno: Il giocatore consegna un frutto in meno di quanto necessario. In questo modo può prendere tessere Frutta per un valore totale di 7, dal momento che egli può trasportare fino a 6 frutti con un carretto. Tuttavia, un giocatore non può prendere una tessera Frutta da 1 utilizzando la tessera Azione (-1) e trasportando 0 frutti.

Attenzione: per ogni turno, un giocatore può giocare solo una tessera Azione, non di più.

Tessere Bonus

Non appena un giocatore ha collezionato per primo 6 tessere Frutta con i diversi valori da 1 a 6, riceve immediatamente la tessera Bonus da 7 punti prendendola dalla pila delle tessere Bonus. Il successivo giocatore che vi riesce prenderà la tessera Bonus da 6 e così via. Un giocatore può prendere una seconda tessera Bonus se colleziona un secondo set di tessere Frutta con i diversi valori da 1 a 6.



FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo aver posizionato l'ultima Finca di legno sul tabellone. I giocatori contano i propri punti vittoria e determinano così chi è il vincitore.

Come punti vittoria si contano:

- i valori delle tessere Frutta raccolte
- 5 punti per ogni tessera Finca
- 2 punti per ogni tessera Azione **non** utilizzata
- ed il valore delle tessere Bonus

In caso di parità, vince il giocatore che ha il maggior numero di frutti nella sua area di gioco. In caso di ulteriore parità ci saranno più vincitori.

Caso speciale di fine partita: Se un giocatore prende, nell'ultimo turno, l'ultima tessera Frutta da più di una comunità, non ci saranno abbastanza Fincas di legno da piazzare. Ciò nonostante si procede all'assegnazione delle tessere Finca come di consueto. Dopo di che il gioco termina.

Esempio: il **Rosso** ha raccolto le seguenti tessere

	26 punti
	10 punti
	2 punti
	7 punti
	<hr/>
	45 punti



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder an
Hans im Glück Verlag
Bismarck Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de

Für viele Testrunden bedankt sich der Verlag bei Gregor Abraham, Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel und Hornes Wildner. Rolf zur Linde bedankt sich ganz besonders bei Maiké Wagener, Jens Franke und Uli Stumpe. Wolfgang Sentker bedankt sich bei seiner Frau Gabi, seinen Kindern Claudia und Daniel sowie beim Verein SPIELWIESE e.V. BIELEFELD, die bzw. deren Mitglieder an unendlich vielen Testspielen teilgenommen haben. Regellektorat: Hanna & Alex Weiß

