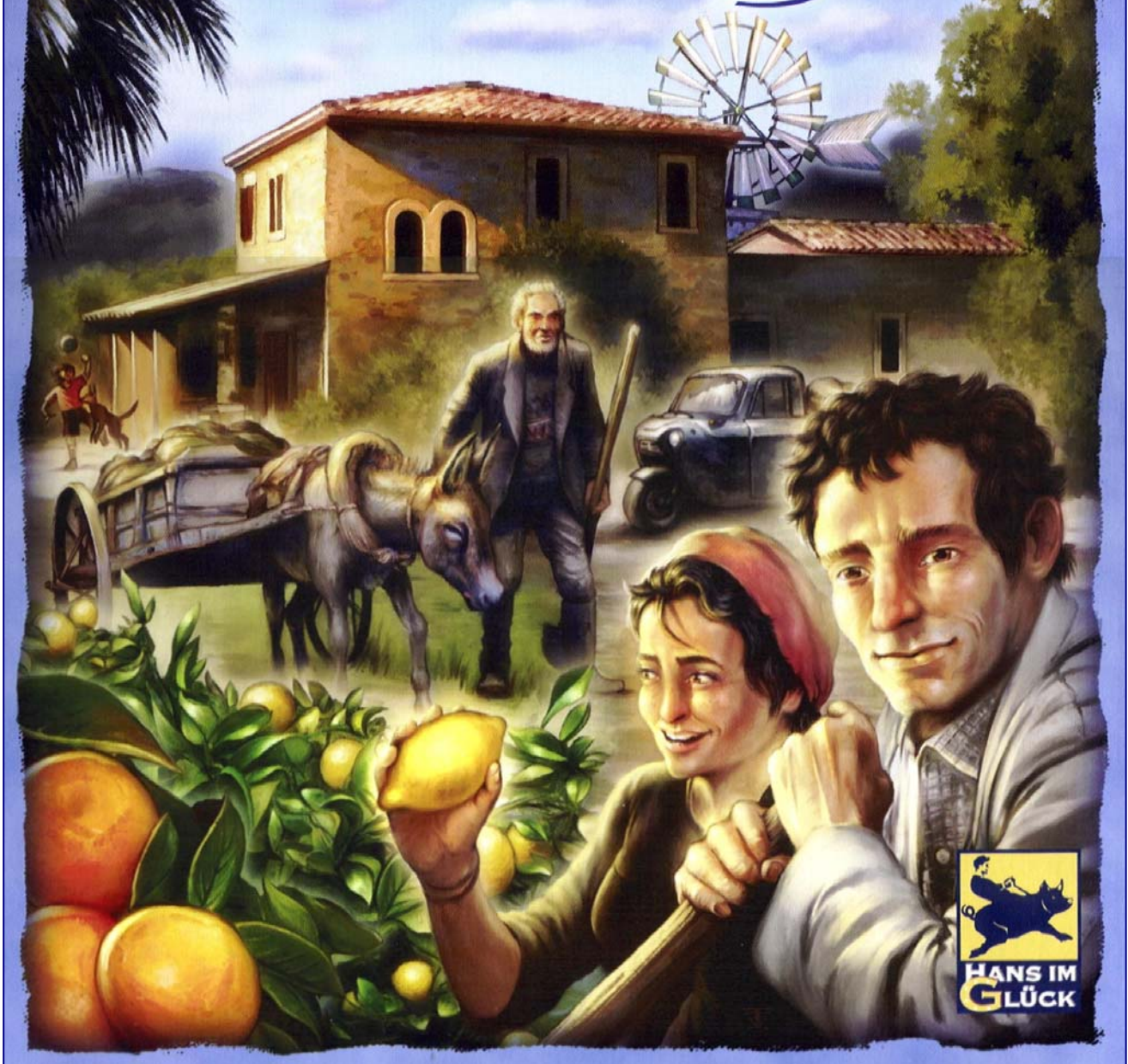


RALF ZUR LINDE & WOLFGANG SENTKER

FINCA



Finca

Hans im Glück, 2009

Ralf ZUR LINDE & Wolfgang SENTKER

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 90 minuten

Spelmateriaal




- 1 speelbord
- 12 windmolenwieken
- 42 vruchtentegels
- 10 fincategels
- 16 actiefiches
- 4 bonusfiches
- 8 ezelskarren
- 6 houten finca's
- 108 vruchten
telkens 18 amandelen, appelsienen, citroenen,
olijven, vijgen en wijndruiven
- 20 boeren

Spelvoorbereiding



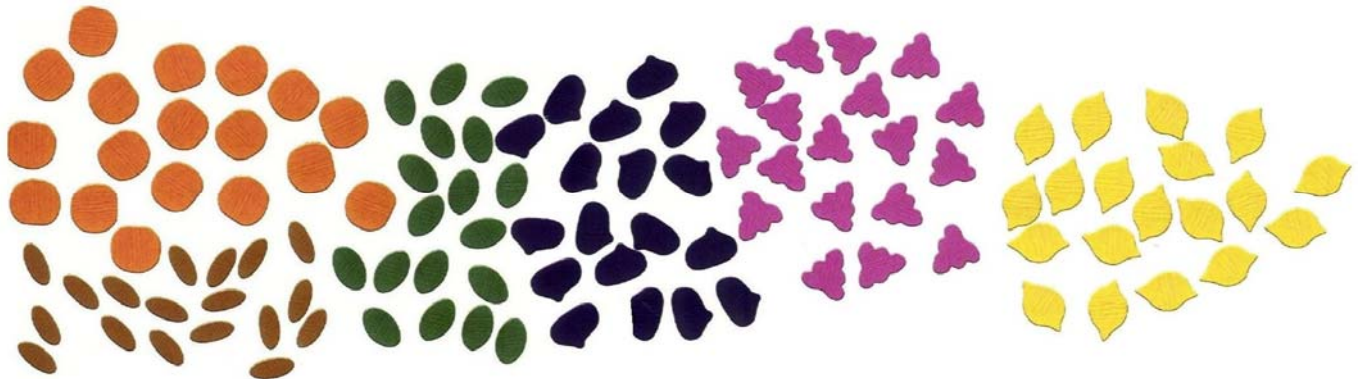
1. Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.
2. De 12 **windmolenwieken** worden verdekt zeer grondig gemixt en daarna open op de **velden van het windrad** gelegd.
3. De 42 **vruchtentegels** worden verdekt zeer grondig gemixt. Daarna worden **10 stapels van elk 4 tegels** gevormd. De resterende tegels worden ongezien terug in de doos gelegd. In **elke gemeente** wordt **1 stapeltje** gelegd en de **bovenste tegel** wordt blootgelegd.
4. De 10 **fincategels** worden op een manier naar keuze over de **10 gemeentes** verdeeld zodat op ieder huis **1 fincategel** ligt.

5. De **houten finca's** worden naast het speelbord gelegd.
Hoeveel houten finca's er in het spel zijn, hangt af van het aantal spelers:

- 4 spelers: 6 finca's 
- 3 spelers: 5 finca's 
- 2 spelers: 4 finca's 

Het begrip Finca betekent in Spanje een vrijstaand huis in het buitengebied (Rustica), op ruime kavels vanaf 1.500 m2 tot 10.000 m2 of meer. Voorheen waren dit de huizen waar de mensen woonden, die het land bewerkten.

6. De **108 vruchten** worden gesorteerd naar soort en als algemene voorraad **naast het speelbord** gelegd.



7. Iedere speler ontvangt de **4 actiefiches** van zijn kleur.



8. Iedere speler ontvangt **boeren** in zijn kleur.
Hoeveel boeren er in het spel zijn, hangt af van het aantal spelers:

- 4 spelers: 3 boeren 
- 3 spelers: 4 boeren 
- 2 spelers: 5 boeren 



9. De **4 bonusfiches** worden in een **eigen stapel** naast het speelbord gelegd.
De fiche met de gouden 4 ligt onderaan, daarboven komt de 5, dan de 6 en bovenaan de 7.

10. De **ezelskarren** worden als stapel **in het midden van het windrad** gelegd.
Hoeveel ezelskarren er in het spel zijn, hangt af van het aantal spelers:

- 4 spelers: 8 ezelskarren 
- 3 spelers: 6 ezelskarren 
- 2 spelers: 4 ezelskarren 

Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van Mallorcaanse boeren die ijveren om zoveel mogelijk van de typische zuiderse eilandvruchten zoals amandelen, appelsienen, citroenen, olijven, vijgen en wijndruiven te oogsten. De geoogste vruchten leveren de spelers aan de eilandgemeentes. Deze gemeentes hebben in de loop van het spel een steeds wisselende behoefte aan deze vruchten. Voor deze leveringen ontvangen de spelers zegepunten. Aan het einde van het spel wint de speler die de meeste zegepunten heeft behaald.

Begin van het spel

Het spel begint met de zogenaamde inzetfase. Hiervoor wordt een startspeler geloot. Hij opent het spel door één van zijn boeren op een windmolenwiek naar keuze te plaatsen en tegelijkertijd de afgebeelde vrucht op deze wiek uit de voorraad te nemen.

De andere spelers volgen om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Zij zetten één van hun boeren op een windmolenwiek naar keuze en nemen ook precies één vrucht uit de algemene voorraad. Er mogen meerdere boeren op één windmolenwiek worden gezet.

De inzetfase is beëindigd nadat iedere speler al zijn boeren heeft ingezet en hiervoor telkens één vrucht heeft ontvangen. De verzamelde vruchten legt iedere speler, goed zichtbaar voor alle medespelers, voor zich neer. Dit geldt ook voor de resterende duur van het spel.



Voorbeeld

Rood zet een boer op de windmolenwiek met de citroen en ontvangt meteen uit de voorraad 1 citroen. Daarna plaatst **Geel** zijn boer op de windmolenwiek met de vijg en ontvangt meteen 1 vijg. Vervolgens plaatst **Blauw** zijn boer naast de rode boer op de windmolenwiek met de citroen en ontvangt eveneens 1 citroen.

Spelverloop

Als vervolg van de inzetfase volgt nu het eigenlijke spel.

De startspeler doet zijn eerste speelbeurt. Vanaf dan komen de spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee, aan bod.

De speler die aan de beurt is, moet kiezen voor één van de drie volgende zetmogelijkheden:

- 1. Een boer verplaatsen
- 2. Vruchten leveren
- 3. Actiefiches inzetten

1. Een boer verplaatsen

De speler kiest één van zijn boeren die op een windmolenwiek staat en verplaatst die boer met de wijzers van de klok mee. Hiervoor telt hij alle boeren (eigen en vreemde) die op de wiek staan van waaruit hij wil vertrekken en bepaalt op deze wijze de grootte van de stap die hij kan zetten. Als een boer dus alleen op een wiek staat, kan hij maar 1 wiek verder gaan. Staan er op de wiek twee boeren dan kan hij 2 wieken ver gaan, ... enzovoort.

Nadat de speler zijn boer heeft verplaatst, telt hij nu alle boeren (eigen en vreemde) die op de windmolenwiek staan waarop hij is aanbeland en bepaalt op deze manier het aantal vruchten dat hij uit de algemene voorraad ontvangt. De soort vrucht wordt bepaald door de wiek waarop hij is geland.



Voorbeeld

Groen verplaatst zijn boer weg van de wiek met de appelsienen. Hierop staan in totaal **3 boeren**.

Groen moet dus **drie wieken**, met de wijzers van de klok mee, verder zetten. Hij landt nu op de wiek met de amandelen, waarop nu in totaal **3 boeren** staan.

Groen neemt **3 amandelen** uit de algemene voorraad en zijn speelbeurt is voorbij.



Als er in de algemene voorraad onvoldoende vruchten liggen van deze soort (er zijn per soort 18 vruchten), moeten alle spelers (ook de speler zelf) alle vruchten van deze soort terug in de voorraad leggen. De speler zelf neemt dan uit de nieuw gevulde voorraad het aantal vruchten waarop hij recht heeft.

Voorbeeld

Groen mag 3 amandelen uit de voorraad nemen, maar er liggen maar 2 amandelen in de voorraad. Nu moeten alle spelers (ook **Groen**) alle tot nu toe verzamelde amandelen terug in de algemene voorraad leggen zodat er opnieuw 18 amandelen liggen. Pas dan neemt **Groen** 3 amandelen uit de voorraad.

Als de speler tijdens zijn speelbeurt met zijn boer over één van de beide **scheidingslijnen** van de windmolen komt, neemt de speler als extra bij de vruchten ook nog één van de ezelskarren die zich in het midden van het windmolenrad bevindt.



Voorbeeld

Blaauw staat alleen op de wiek met de amandelen en gaat dus precies 1 wiek verder (met de wijzers van de klok mee) en komt terecht op de wiek met de vijgen. Hiermee overschrijdt hij ook de **scheidingslijn** van de windmolen. Hij neemt 2 vijgen en uit het midden van het windmolenrad neemt hij 1 ezelskar.



Als er hier onvoldoende ezelskarren liggen, moeten alle spelers (ook de speler zelf) alle verzamelde ezelskarren terug in het midden van het windmolenrad leggen. De speler zelf neemt dan uit de nieuw gevulde voorraad het aantal ezelskarren waarop hij recht heeft.

Voorbeeld

Blaauw mag één ezelskar nemen omdat hij de scheidingslijn heeft overschreden. In het midden van het windmolenrad liggen echter geen ezelskarren meer. Nu moeten alle spelers (ook **Blaauw**) alle tot nu toe verzamelde ezelskarren terug in het midden van het windmolenrad leggen zodat er opnieuw een stapel ezelskarren ligt. Pas dan mag **Blaauw** 1 ezelskar nemen.

ZEER ZELDZAAM GEVAL

Als een boer in één speelbeurt de beide scheidingslijnen kan overschrijden omdat er bijvoorbeeld meer dan 6 boeren op een windmolenwiek staan van waaruit hij vertrekt, ontvangt de speler ook 2 ezelskarren.

2. Vruchten leveren

Door het verplaatsen van de boeren op de windmolenwieken ontvangen de spelers in de loop van het spel vruchten en occasioneel ook ezelskarren. Deze vruchten kunnen met een ezelskar aan de gemeentes worden geleverd. De behoefte aan vruchten die een gemeente heeft, wordt aangeduid op de open vruchtentegel van deze gemeente.



Aan de gemeente met een vruchtentegel met dit symbool kan een soort vruchten naar keuze worden geleverd. Bepalend is dat de speler exact zoveel identieke vruchten moet leveren als op de tegel is aangegeven.

Voorbeeld van vruchtentegels

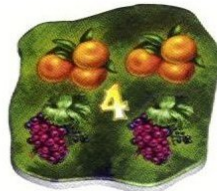
Hoeveel vruchten heeft deze gemeente nodig waarin deze tegels liggen ?



1 citroen



2 appelsienen



2 appelsienen
2 wijndruiven



4 identieke
vruchten van
één soort
(vb. 4 amandelen)



2 olijven
3 vijgen



telkens 1 vrucht
van ieder van
de zes soorten



In zijn speelbeurt kan de speler één of meerdere gemeentes bevoorraden, maar het maximale aantal vruchten mag **de waarde van 6 niet overstijgen**. Om te kunnen bevoorraden, geeft de speler eerst zijn ezelskar af (wordt terug in het midden van het windmolenrad gelegd). Daarna plaatst hij de behoefte aan vruchten op de vruchtentegels van de te bevoorraden gemeente(s). De levering die aan een gemeente gebeurt, moet echter altijd **100% exact** zijn. Dit betekent dat er precies die vruchten en dat aantal moet worden geleverd. In totaal mogen in één speelbeurt **nooit meer dan 6 vruchten** worden aangeleverd, zeer vaak zullen dus minder vruchten worden bezorgd.

De speler ontvangt, voor de vruchten die hij aan een gemeente levert, de open vruchtentegel. Deze vruchtentegel legt de speler nu open voor zich neer. De vruchten worden in de algemene voorraad gelegd. Van de stapel in de gemeente waar de vruchtentegel werd weggenomen, wordt nu de bovenste vruchtentegel blootgelegd. Op deze wijze verminderen in de loop van het spel de stapels in elke gemeente telkens er wordt geleverd. Dit zal voor elk nieuw spel telkens verschillend zijn, zowel in tijd als voor welke gemeente. Sommige stapels zullen sneller zijn opgebruikt dan andere.



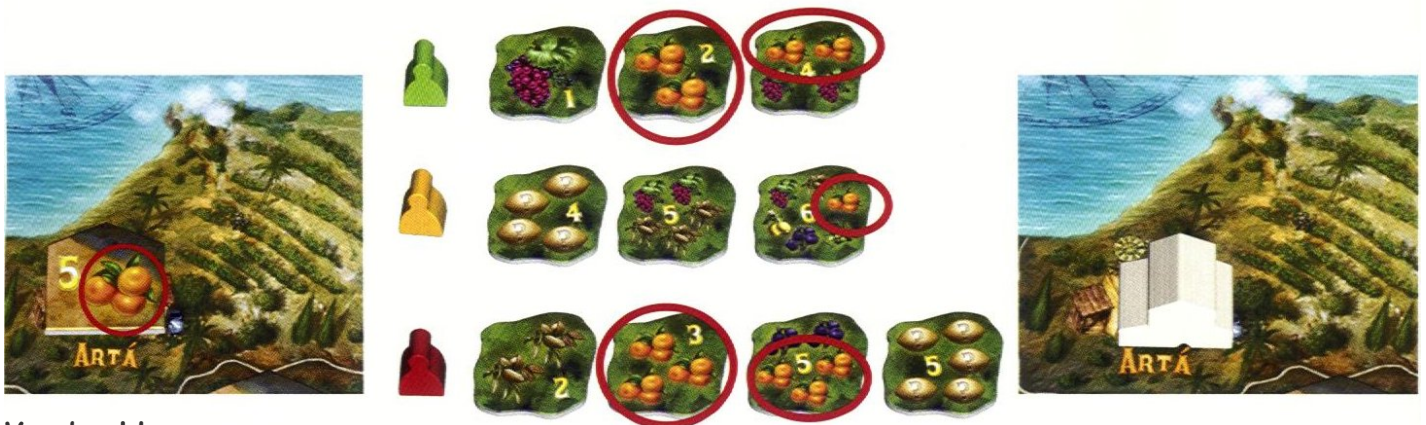
Voorbeeld

De speler geeft zijn ezelskar terug (legt die in het midden van het windmolenrad) en levert de volgende 6 vruchten af: 1 vijg naar Arta, 1 olijf naar Villafranca en 4 citroenen naar Son Severa. De vruchten legt hij, voor een beter overzicht, eerst op de vruchttegels en daarna worden de 6 vruchten terug in de voorraad gelegd. De 3 vruchtentegels legt de speler open voor zich neer. Bij elk van de drie stapels in de gemeentes waar de speler heeft geleverd, worden nu de bovenste vruchtentegels blootgelegd. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Als een speler de laatste vruchtentegel uit een gemeente heeft genomen, wordt in deze gemeente de fincategel aan één speler geschonken. Hiertoe telt iedere speler die vruchten op zijn tot nu toe verzamelde vruchtentegels, die op de fincategel zijn afgebeeld.

Als er bijvoorbeeld alleen appelsienen op de fincategel zijn afgebeeld, tellen alle spelers de appelsienen die op hun vruchtentegels zijn afgebeeld. De speler die op deze wijze de meeste vruchten van de desbetreffende soort bezit, ontvangt de fincategel.

Als er twee of meer spelers zijn die de meerderheid bezitten, ontvangt geen enkele speler de fincategel en de fincategel wordt in de doos gelegd.



Voorbeeld

In Arta wordt de laatste vruchtentegel weggenomen. Nu wordt de fincategel geschonken. Er wordt eerst nagekeken wie de meeste appelsienen op zijn tot nu toe verzamelde vruchtentegels heeft.

Groen heeft 4 appelsienen, **Geel** heeft 1 appelsien en **Rood** heeft 6 appelsienen. Bijgevolg ontvangt **Rood** de fincategel uit de gemeente Arta. Na de afhandeling van de fincategel wordt een houten finca in die gemeente geplaatst.

Er zijn ook fincategels met 2 vruchtensoorten (bijvoorbeeld vijgen en amandelen). Als zo een tegel wordt geschonken, tellen alle spelers hun vruchten van de beide soorten. De speler die in totaal de meeste vruchten kan leveren, krijgt de fincategel.

Eén van de 10 fincategels toont een vruchtsymbool met een vraagteken. Als in deze gemeente de laatste vruchtentegel wordt weggenomen, ontvangt de speler die op dat moment de hoogste totaalsom aan vruchtentegels met een vraagteken voor zich heeft liggen, deze fincategel. Ook hier geldt dat bij een gelijke stand geen enkele speler deze tegel mag nemen.



Na de afhandeling van de fincategel wordt onmiddellijk een houten finca in deze gemeente geplaatst. Hiermee is overduidelijk te zien dat in deze gemeente geen vruchten meer moeten worden geleverd. Bovendien bepalen de houten finca's ook het einde van het spel.

3. Actiefiches inzetten

Iedere speler beschikt in totaal over 4 actiefiches.

Elke fiche kan in het spel slechts één keer worden ingezet. Na het gebruik van de fiche wordt de fiche terug in de doos gelegd.

De actiefiches hebben de volgende betekenis:



DUBBELE BEURT AAN DE WINDMOLEN

De speler mag na het verplaatsen van één van zijn boeren en het verzamelen van vruchten aan de windmolen nogmaals één van zijn boeren aan de windmolen verplaatsen en vruchten verzamelen. Hij mag zowel de zonet verplaatste boer nemen of een andere boer. Op deze wijze kan het gemakkelijk gebeuren dat een speler meer dan 1 ezelskar ontvangt.



WINDSTOOT

De speler mag een eigen boer naar keuze op een wiek naar keuze van de windmolen plaatsen, ook op de wiek van waar hij vertrekt. Hiervoor ontvangt hij dan het desbetreffende aantal vruchten. In elk geval ontvangt hij voor deze actie geen ezelskarren.



GROTE EZELSKAR

De speler mag bij het inzetten van deze grote ezelskar een levering van vruchten doen die de waarde van 10 niet mag overstijgen. Bij het inzetten van de grote ezelskar moet de speler geen gewone ezelskar afgeven.



ÉÉN VRUCHT MINDER

De speler levert één vrucht minder af dan nodig is. Hij kan dus vruchtentegels nemen voor een totale waarde van 7 omdat hij maar 6 vruchten moet transporteren. Een vruchtentegel met de waarde 1 kan met deze actiefiche niet worden genomen.

AANDACHT

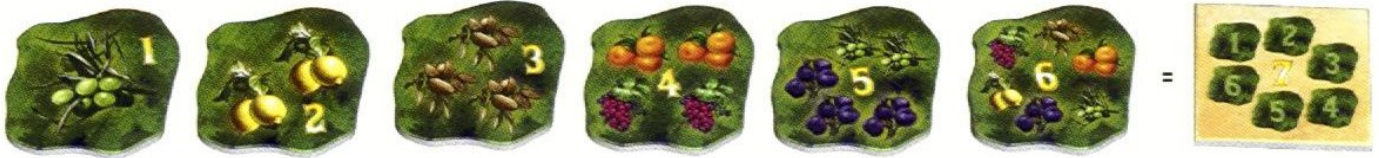
Per speelbeurt mag een speler slechts 1 actiefiche gebruiken, meer niet !

Bonusfiches

Zodra de eerste speler er in gelukt is om 6 vruchtentegels te verzamelen met de waardes 1 tot en met 6, ontvangt hij onmiddellijk de bonusfiche met de waarde 7 van de stapel.

De volgende speler die dit lukt, ontvangt de bonusfiche met de waarde 6 ... enzovoort.

Principieel kan een speler ook een tweede bonusfiche verzamelen als hij er nog eens in lukt om een tweede maal 6 vruchtentegels te verzamelen met de waardes 1 tot en met 6.



Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk na het inzetten van de laatste houten finca op het speelbord.

De spelers tellen nu hun zegepunten en bepalen op die manier wie het spel heeft gewonnen.

Als zegepunten tellen:

- ⇒ de waarde van de verzamelde vruchtentegels,
- ⇒ elke fincategel levert 5 zegepunten op,
- ⇒ elke niet ingezette actiefiche levert 2 zegepunten op,
- ⇒ de waarde van de bonusfiches.

Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die de meeste vruchten voor zich heeft liggen. Als er ook dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.



Voorbeeld

Rood heeft in de loop van het spel de volgende tegels en fiches verzameld:

26 punten

10 punten

2 punten

7 punten

45 punten

Speciaal geval bij het einde van het spel

Als een speler bij zijn laatste speelbeurt in meer dan één gemeente de laatste vruchtentegel wegneemt en er onvoldoende houten finca's voorhanden zijn, worden toch in alle lege gemeentes de fincategels uitgedeeld. Pas daarna is het spel ten einde



23 april 2009