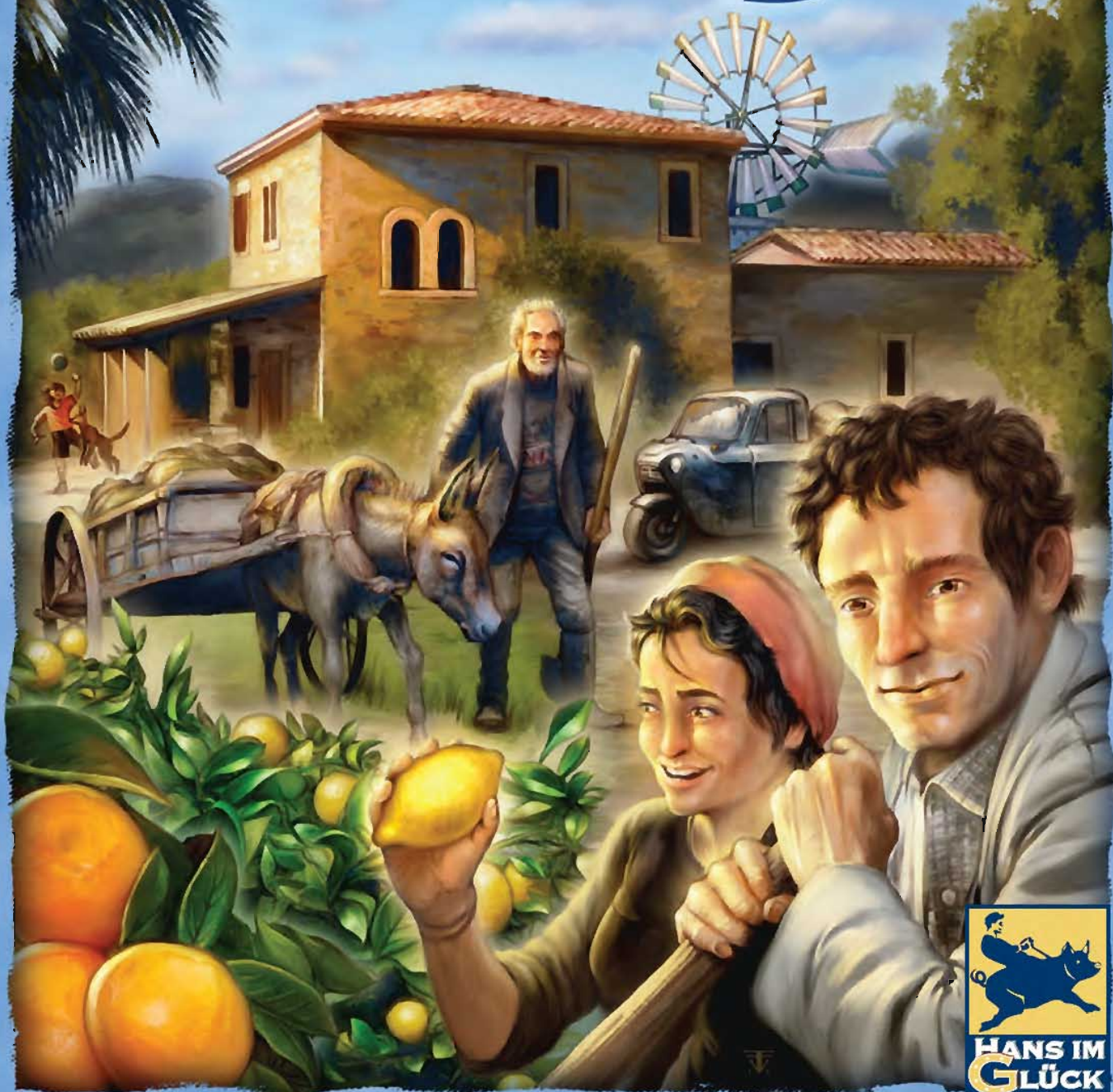


RALF ZUR LINDE & WOLFGANG SENTKER

FINÇA



FINCA

2 - 4 Spelers
Vanaf 10 Jaar
Speelduur: 45 Minuten

Inhoud

1 Spelbord
12 Windmolenwieken
42 Fruitfiches
10 Fincafiches
16 Actiefiches
4 Bonusfiches
8 Ezelskarren
6 Houten Finca's
108 Houten vruchten (18 stuks van elke soort: vijgen, Amandelen, Olijven, Sinaasappels, Wijndruiven & Citroenen)
20 Houten Landbouwers

1. Leg het spelbord klaar op de tafel

2. De molenwieken worden verdeckt geschud en vervolgens open gelegd op de open velden van het windmolenrad.



10. Leg de ezelskarren op een stapel in het midden van de windmolen. Het aantal ezelsfiches hangt af van het aantal spelers:

4 Spelers: 8 Ezelskarren



3 Spelers: 6 Ezelskarren



2 Spelers: 4 Ezelskarren



9. Leg de bonusfiches op een stapel naast het spelbord. De fiche met gouden 4 komt onderaan, de fiche met gouden 5 daarop, ..., de 7 komt dus bovenaan.

8. Elke speler ontvangt de speelfiguren in zijn gekozen kleur. Het aantal speelfiguren hangt af van het aantal spelers.

4 Spelers: 3 figuren



3 Spelers: 4 figuren



2 Spelers: 5 figuren



3. Schud de 42 fruit fiches met de afbeelding naar beneden, en maak 10 stapeltjes van 4 fiches. Verdeel de stapels over de verschillende regio's, en draai de bovenste fiche open op de stapel. Leg de twee ongebruikte fiches ongezien terug in de doos.

4. Verdeel de 10 Fincafiches over de 10 regio's, zodat op elk huis 1 Fincafiche ligt. Het speelt geen rol welke fiche in welke regio wordt gelegd.

5. Leg de houten finca's naast het spelbord. Het aantal Finca's wordt bepaald door het aantal spelers:

4 Spelers: 6 Finca's



3 Spelers: 5 Finca's



2 Spelers: 4 Finca's



7. Elke speler neemt de 4 actiefiches van zijn kleur.

6. Sorteert de houten vruchten per soort, leg ze naast het spelbord, deze vormen de algemene voorraad.

Doel van het spel

De spelers kruipen in de huid van landbouwers op Mallorca, die trachten zoveel mogelijk van de lokale vruchten te oogsten: Vijgen, Amandelen, olijven, Sinaasappels, druiven en citroenen. De speler tracht zijn geoogste vruchten in de regio's op het eiland te verkopen, inspeland op de wisselende vraag. Voor de verkoop ontvangt de speler overwinningspunten. De speler met de meeste overwinningspunten op het einde van het spel wint.

Spelbegin

Het spel begint met de inzetfase. Er wordt een startspeler gekozen, die een van zijn landbouwers op een van de wieken van de windmolen plaatst, en de overeenkomstige vrucht van de algemene voorraad neemt.

De andere spelers volgen met de klok mee, dit gaat zo verder tot elke speler al zijn landbouwers heeft geplaatst en de daarbij horende vruchten heeft genomen. Elke speler legt zijn vruchten zichtbaar voor alle spelers voor zich neer. Hier eindigt de inzetfase.



Voorbeeld: Rood plaatst zijn landbouwer op een molenwiek met een citroen, hij neemt een citroen van de algemene voorraad. Geel plaatst zijn landbouwer op een wiek met een vijg en neemt een vijg. Blauw plaatst zijn landbouwer naast de rode landbouwer op de wiek met citroen, en ontvangt ook een citroen.

Spelverloop

Na de inzetfase begint het spel. De startspeler begint, de andere spelers volgen met de klok mee. De speler kan in zijn beurt kiezen uit 3 verschillende acties:

1. Verplaats een Landbouwer
2. Vruchten Leveren
3. Gebruik een actiefiche

1. Verplaats een Landbouwer

Verplaats één van je landbouwers met de klok mee over de molenwieken, hiervoor tel je het aantal landbouwers (eigen en andere spelers) die op de molenwiek staan vanwaar je wil vertrekken, dat aantal is het aantal velden dat je die landbouwer moet verplaatsen. Staat je landbouwer dus alleen op een molenwiek dan moet je die landbouwer op de volgende molenwiek plaatsen. Staat er nog een andere landbouwer bij, dan moet de speler zijn landbouwer 2 velden verder plaatsen. enz.

Na de verplaatsing telt de speler het aantal landbouwers (eigen en andere spelers) op de molenwiek waar de beweging eindigt, dat aantal geeft aan hoeveel van de vruchten er uit de algemene voorraad mogen worden genomen, de soort wordt bepaald door de afbeelding op de molenwiek waarop de beweging eindigde.



Voorbeeld:

Groen wil zijn landbouwer verplaatsen vertrekkende van de molenwiek met sinaasappel. Er staan 3 landbouwers op deze molenwiek, dus moet groen exact 3 velden vooruit gaan in de richting van de klok, zijn verplaatsing eindigt daarmee op de molenwiek met een amandel, waar nu 3 landbouwers staan. Groen neemt dus 3 amandelen uit de algemene voorraad en legt die bij zich neer.



Indien een speler niet meer voldoende vruchten van een soort kan nemen uit de algemene voorraad (er zijn 18 vruchten per soort), dan moeten alle spelers (ook de actieve) al hun vruchten van die soort terug in de algemene voorraad leggen, daarna neemt de actieve speler het aantal vruchten waar hij recht op heeft van de zonet terug aangevulde algemene voorraad.

Voorbeeld: Groen moet 3 amandelen nemen van de algemene voorraad, maar er zijn nog maar 2 amandelen voorradig. Alle spelers, ook groen, moeten nu hun reeds verzamelde amandelen terug in de algemene voorraad leggen, zodat er terug 18 amandelen beschikbaar zijn. Vervolgens neemt groen zijn 3 amandelen uit de algemene voorraad.

Als de speler bij een verplaatsing voorbij 1 van de 2 scheidingslijnen komt, ontvangt hij naast de vruchten ook één ezelskar uit het midden van de windmolen.



Voorbeeld: Blauw staat alleen op een wiek met een amandel, en verplaatst zijn landbouwer dus 1 veld vooruit naar de wiek met een vijg. Tijdens deze verplaatsing komt de landbouwer voorbij één van de scheidingslijnen. Hij neemt 2 vijgen van de algemene voorraad, en 1 ezelskar uit het midden van de windmolen.



Als de speler een ezelskar moet nemen en er zijn er geen meer voorradig in het midden van de windmolen, dan moeten alle spelers hun reeds verzamelde ezelskarren terugleggen. De actieve speler neemt vervolgens de ezelskar waar hij recht op heeft.

Voorbeeld: Blauw moet een ezelskar nemen, maar die zijn niet meer voorradig, alle spelers (ook de blauwe speler) leggen al hun ezelskarren terug in het midden van de windmolen. Vervolgens neemt de blauwe speler de ezelskar waarop hij recht heeft

In het uitzonderlijke geval een speler met een van zijn landbouwers allebei de scheidingslijnen oversteekt - omdat de speler vertrekt van een wiek waar meer dan 6 landbouwers op staan - neemt die speler 2 ezelskarren.

2. Vruchten Leveren

Tijdens het spel verzamelen de spelers vruchten en ezelskarren, door hun landbouwers te verplaatsen over de wieken van de windmolen. De vruchten kunnen worden geleverd aan de verschillende regio's met de ezelskar. De vruchten waar vraag naar is in een regio zijn afgebeeld op de vruchtenfiche in die regio.



In regio's met vruchtenfiches met dit symbool kan maar een willekeurige soort vruchten worden geleverd. Het aantal vruchten dat moet worden geleverd staat op de vruchtenfiche.

Voorbeeld van vruchtentegels: (welke en hoeveel vruchten moeten er geleverd worden)



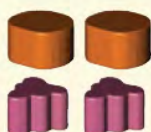
1 Citroen



2 Sinaasappels



2 Sinaasappels en 2 druiven



4 Vruchten van een willekeurige soort



2 Olijven en 3 vijgen



1 Vrucht van elke soort



De speler kan tijdens zijn speelbeurt leveren aan meerdere regio's maar mag niet meer dan 6 vruchten leveren in een speelbeurt. Om vruchten te leveren leg je eerst een van je ezelskarren terug in het midden van de windmolen, vervolgens leg je de overeenkomstige vruchten op de vruchtenfiche in een regio. Een levering moet exact overeenkomen met de vraag van die regio. Meer dan 6 vruchten mag je niet leveren, minder dan 6 vruchten leveren natuurlijk wel.

Als de speler een levering heeft gedaan, neemt hij vervolgens de vruchtenfiche die hij heeft voldaan, en legt die open voor zich neer. De vruchten gaan terug naar de algemene voorraad. Vervolgens wordt een nieuwe vruchtenfiche opgedraaid (de bovenste van de stapel in het district waar een levering zonet werd afgehandeld). De vruchtenfichestapels zullen zo opgebruikt worden, de ene sneller dan de andere.

Voorbeeld:

De speler legt zijn ezelskar terug in het midden van de windmolen en levert 6 vruchten: 1 vijg aan Sortea, 1 olijf aan Villafranca en 4 citroenen aan Son Servera. De speler plaats de vruchten eerst op de vruchtentegels om een goed overzicht te bewaren, daarna worden de 6 vruchten terug in de algemene voorraad gelegd, en de 3 vruchtentegels waarvoor de levering werd voldaan legt de speler voor zich neer. Als laatste worden in de 3 regio's waar werd geleverd de bovenste vruchtentegels van de stapels opgedraaid.




Nadat een speler de laatste vruchtentegel uit een bepaalde regio neemt, wordt de Fincafiche in deze regio gewaardeerd. Elke speler telt nu het aantal vruchten op zijn vruchtenfiches van de soorten afgebeeld op de Fincafiche.

Voorbeeld: Als er sinaasappels afgebeeld staan op de Fincafiche, tellen de spelers het aantal sinaasappels op hun vruchtenfiches. De speler met het grootste aantal vruchten overeenkomstig de Fincafiche krijgt de Fincafiche. Als meerdere spelers een gelijk aantal vruchten hebben gaat de Fincafiche terug in de doos



Voorbeeld: De laatste vruchtentegel van Arta wordt weggenomen. De Fincafiche wordt nu gewaardeerd, op de fiche staan sinaasappels afgebeeld, de spelers tellen het aantal sinaasappels op hun vruchtenfiches. Groen heeft 4 sinaasappels, geel heeft er 1, rood heeft er 6 verzameld, rood krijgt dus de Fincafiche uit de Arta regio. Na de waardering wordt een houten Finca in de regio geplaatst.

Op 2 van de fincategels worden 2 soorten vruchten afgebeeld (vb. Vijgen en amandelen). Als een van deze Fincafiches wordt gewaardeerd, tellen de spelers beide soorten vruchten bij elkaar op, de speler die het grootste totaal aantal vruchten heeft, wint de Fincafiche.

Op een van de 10 Fincafiches staat dit  afgebeeld. Als een speler de laatste vruchtenfiche uit deze regio neemt tellen alle spelers de overeenkomstige symbolen op hun vruchtenfiches op, de speler met het hoogste aantal van deze symbolen wint de Fincafiche.

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

Na de waardering wordt een houten Finca in deze regio geplaatst, er kunnen dan geen vruchten meer worden geleverd aan deze regio. De houten Finca's bepalen het einde van het spel

3. Gebruik een actiefiche

Elke speler heeft 4 actiefiches. Een speler kan elke actiefiche slechts 1 keer gebruiken tijdens het spel. Na het gebruik van een van de actiefishes wordt deze terug in de doos gelegd.

De actiefiches:



Dubbele verplaatsing: Nadat een speler een van zijn landbouwers heeft verplaatst en fruit heeft ontvangen, mag de speler nog een landbouwer verplaatsen en fruit ontvangen. Dit kan dezelfde of een andere landbouwer zijn. Dit kan ervoor zorgen dat een speler meer dan 1 ezelskar ontvangt.



Windstoot: De speler kan 1 van zijn landbouwers verplaatsen naar een willekeurige wijk van de molen, hij neemt na de verplaatsing ook het fruit waar hij recht op heeft. Hij kan



Grote Ezelskar: Door het gebruik van de grote ezelskar kan de speler tot 10 vruchten leveren, bij het gebruik van deze actiefiche dient de speler geen gewone ezelskar te gebruiken.



Een vrucht minder: De speler kan bij een levering, 1 vrucht minder leveren dan noodzakelijk is. Dit geeft de speler de mogelijkheid om leveringen te doen voor een totale waarde van 7 vruchten, aangezien er maar 6 moeten worden getransporteerd. Je kan met deze actiefiche geen vruchtenfiche nemen waarvoor slechts 1 vrucht moet worden geleverd.

Opmerking: Indien een speler ervoor kiest een actiefiche te spelen in zijn speelbeurt mag hij niet meer dan 1 van de fiches spelen.

Bonus fiches:

De eerste speler die vruchtenfiches met waarde 1 tot en met 6 verzamelt, neemt onmiddellijk de bonusfiche met waarde 7, van de stapel bonusfiches. De volgende speler neemt de bonustegel met waarde 6, enz. Het is mogelijk dat een speler een tweede bonustegel ontvangt als hij een tweede set van vruchten tegels met waarde 1 tot en met 6 verzamelt.



Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra de laatste houten Finca op het spelbord wordt geplaatst. De spelers tellen nu hun overwinningspunten, de speler met de meeste punten wint het spel.

De overwinningspunten:

- De waarde aangegeven op de vruchtenfiche.
- Elke Fincafiche (5 punten per fiche)
- Elke ongebruikte actiefiche (2 punten per fiche)
- De waarde van de bonusfiches

Bij een gelijkspel wint de speler die nog de meeste vruchten voor zich heeft liggen, is er dan nog een gelijkspel dan zijn er meerdere winnaars.

In het uitzonderlijke geval dat een speler in de laatste beurt van het spel vruchtenfiches van meerdere regio's heeft genomen, en er geen houten Finca's meer beschikbaar zijn, worden al die Fincafiches van alle lege regio's toch eerst gewaardeerd, daarna eindigt het spel.

Voorbeeld: Rood heeft volgende fiches verzameld:

	
	
	26 punten
	10 punten
	2 punten
	7 punten

	45 punten



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Hebt u suggesties, vragen of opmerkingen ?
 Laat het ons weten
 info@hans-im-glueck.de of
 Hans im Glück Verlag
 Birnauer Str. 15, 80809 München
 www.hans-im-glueck.de

De uitgever bedankt Gregor Abraham, Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel en Hannes Wildner voor het testen. Ralf zur Linde bedankt in het bijzonder Maike Wagener, Jens Franke en Uli Stumpe.

Wolfgang Sentker bedankt zijn vrouw Gabi, zijn kinderen Claudia und Daniel, SPIELWIESE e.V. BIELEFELD club, en hun leden voor het uitgebreid testen.

Nederlandse Vertaling & bewerking: Christophe Mannaert

