

RALF ZUR LINDE & WOLFGANG SENTKER

FINÇA



FINCA

2-4 játékos
10 éves kortól
kb. 45 perc

A játék elemei:

- 1 Játéktábla
- 12 Szélmalomlapát
- 42 Gyümölcslapka
- 10 Finca-lapka
- 16 Akciólapka
- 4 Bónuszlapka
- 8 Szamaraskocsi
- 6 Fa-finca (faház)
- 108 Gyümölcs
(18-18 füge, mandula,
olajbogyó, narancs, szőlő
és citrom)
- 20 Földművesfigura

*Finca: spanyol eredetű szó,
jelentése: tanya, farm, birtok*

1. Terítsük ki a
játéktáblát!

2. Keverjük össze a 12 szélmalom-
lapátot és tegyük őket képpel
felfelé a szélkerék mezőire!



10. A szamaraskocsikat egy
oszlopba rendezve tegyük
a szélkerék közepére!
A mennyiségük a
játékosok számától függ:

4 játékosnál: 8 kocsi



3 játékosnál: 6 kocsi



2 játékosnál: 4 kocsi



9. A 4 bónuszlapkát rendezzük egy
oszlopba és rakjuk a játéktábla
mellé! Az aranszínű 4-essel
ellátott lapka kerüljön alulra,
utána következzen az 5-ös, a
6-os, majd legfelül a 7-es lapka!

8. Minden játékos megkapja a saját színéhez tartozó földmű-
vesfigurákat, melyek mennyisége a játékoszámtól függ:

4 játékosnál: 3 figura



3 játékosnál: 4 figura



2 játékosnál: 5 figura



3. Keverjük össze a 42 gyümölcslapkát, majd képezzünk belőlük 10 darab, 4-4 lapkából álló oszlopot! Tegyük mindegyik kerületre 1 oszlopot és a legfelső lapkát fordítsuk képpel felfelé! A fennmaradó 2 lapkát tegyük vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznénk!

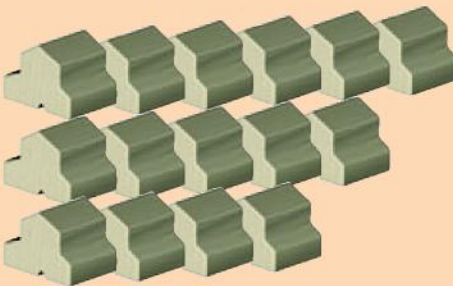
4. Helyezzük a 10 finca-lapkát tetszőleges elrendezésben a 10 kerületre úgy, hogy minden házon 1 finca-lapka legyen!

5. Tegyük a faházakat a játéktábla mellé! A faházak mennyisége a játékosok számától függ:

4 játékosnál: 6 ház

3 játékosnál: 5 ház

2 játékosnál: 4 ház



7. Minden játékos megkapja színéhez tartozó 4 akciólapkát.

6. Válogassuk szét a 108 gyümölcsöt típus szerint és rakjuk a tábla mellé általános készletnek!

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok a mallorkán élő földművesek bőrébe bújva igyekeznek a legtöbb, a szigetre jellemző déligyümölcsöt (fügét, mandulát, olajbogyót, narancsot, szőlőt és citromot) leszüretelni. A leszüretelt gyümölcsöket a játékosok elszállítják a sziget különböző kerületeiben élő közösségeknek, amelyeknek a gyümölcsszükséglete a játék során folyamatosan változik. Ezekért a szállítmányokért a játékosok győzelmi pontokat kapnak. A játékot a legtöbb győzelmi pontot összegyűjtő játékos nyeri.

A JÁTÉK KEZDÉSE

A játék az ú.n. lehelyezés-fázissal kezdődik. Ehhez válasszunk ki egy kezdőjátékost! Ő kezdi a játékot úgy, hogy lerakja az egyik földművesfiguráját egy tetszőleges szélmalomlapátra és elveszi a szélmalomlapáton jelölt gyümölcsöt a készletből.

A többi játékos az óramutató járása irányának megfelelően következik. Leraknak egy földművesfigurát egy tetszőleges szélmalomlapátra és elvesznek pontosan egy gyümölcsöt a készletből.

Egy szélmalomlapátra több földművesfigura is tehető. A lehelyezés-fázis akkor ér véget, mikor minden játékos lerakta az összes földművesfiguráját és megkapta a megfelelő gyümölcsöket.

A játékosok az összes gyümölcsüket a többiek számára jól látható módon, maguk előtt gyűjtik. Ez a játék további részeire is érvényes.



Példa: A piros játékos az egyik figuráját a citromot ábrázoló szélmalomlapátra teszi és azonnal kap 1 citromot a készletből. Ezután a sárga játékos a figuráját a fügével ellátott szélmalomlapátra teszi és kap 1 fügét. Végül a kék játékos a piros játékos figurája mellé, a citromot ábrázoló szélmalomlapátra helyezi a figuráját és szintén 1 citromot kap.

A JÁTÉK MENETE

A tényleges játék a lehelyezés-fázis után kezdődik. A kezdőjátékosé az első lépés. Innentől kezdve a játékosok az óramutató járása irányának megfelelően követik egymást. Aki sorra kerül, ki kell választania egyet a következő három lehetőség közül:

1. Lehetőség: Földművesfigura mozgatása

A játékos kiválaszt egyet a szélmalomlapáton álló figurái közül és elmozgatja az óramutató járásának megfelelő irányban. Ehhez meg kell számolni a földművesfigurákat (a sajátjait és a többi játékoséit is) azon a lapáton, ahonnan elmozdítja a földművesfiguráját. Így megkapja a figura mozgásának távolságát. Tehát az adott lapáton egyedül tartózkodó földművesfigura csak egy lapátnyit mozog előre. Ha a szélmalomlapáton egy további földművesfigura is áll, akkor 2 lapátnyit kell előrelépni. Ugyanez a szabály érvényes 3 vagy több földművesfigura esetén.

Miután a játékos elmozgatta a figuráját, megszámolja azon a szélmalomlapáton lévő figurákat (a sajátjait és a többi játékoséit is), amelyre megérkezett. Így megkapja azoknak a gyümölcsöknek a számát, amelyeket a készletből kap. Az ezen a szélmalomlapáton látható szimbólum határozza meg a gyümölcs típusát.



Példa: A **zöld** játékos ellép a narancs szimbólumot tartalmazó szélmalomlapátról. Itt összesen **3 földműves** áll, ezért a **zöld** játékosnak pontosan **3 lapátnyival** kell az óramutató járásával megegyező irányba lépnie. Így a figurája a mandulát ábrázoló szélmalomlapátra érkezik, amin most **3 földműves** áll. Elvesz **3 mandulát** a készletből és a köre véget ér.



Amennyiben a készletben már nincs elég gyümölcs az éppen megszerzendő típusból (minden típusból 18 darab van), akkor minden játékosnak (az akciót éppen végrehajtónak is) vissza kell tennie az adott típusból nála lévő összes gyümölcsöt a készletbe. Ezután a soron lévő játékos elveszi az újonnan feltöltött készletből a lépése által neki járó gyümölcsöket.

Példa: A **zöld** játékos elvehetne 3 mandulát a készletből, de ott már csak 2 darab van. Ekkor minden játékosnak – beleértve a **zöld** játékos is – vissza kell tennie az eddig összegyűjtött manduláit a készletbe, ahol így ismét 18 mandula található. Csak ezután veszi el a **zöld** játékos a 3 mandulát a készletből.

Mikor a játékos a földműves-figurájával átlépi a szélkerék két elválasztó vonalának egyikét, akkor a gyümölcsökön kívül elvesz egyet a szélkerék közepén lévő szamaraskocsiból is.



Példa: A **kék** játékos figurája egyedül áll a mandula szimbólumot tartalmazó szélmalomlapáton és pontosan 1 lapátnyit mozog az óramutató járásával megegyező irányba, így a fügét ábrázoló szélmalomlapátra érkezik. A mozgás közben átlépi a szélkerék egyik **elválasztó vonalát**. A **kék** játékos elvesz 2 fügét és a szélkerék közepéről egy szamaraskocsit.



Amennyiben itt már nincs több szamaraskocsi, akkor minden játékosnak (az akciót éppen végrehajtónak is) vissza kell tennie az eddig összegyűjtött összes szamaraskocsit a szélkerék közepére. Ezután a soron lévő játékos elveszi a neki járó szamaraskocsit.

Példa: A **kék** játékos elvehetne egy szamaraskocsit, mivel a figurája átlépte a szélkerék elválasztó vonalát. Azonban a szélkerék közepén már nincs több szamaraskocsi. Ekkor minden játékosnak – a **kék-nek** is – vissza kell tennie az összes nála lévő szamaraskocsit a szélkerék közepére, hogy ezáltal ott az összes szamaraskocsi újra egy oszlopot alkosson. Csak ezután vesz el a **kék** játékos 1 szamaraskocsit.

Ritka eset: Ha egy földműves mindkét elválasztó vonalat átlépi – mert pl. a kiindulólapáton több, mint 6 földműves áll – akkor a játékos 2 szamaraskocsit kap.



2. Lehetőség: Gyümölcsök elszállítása

A játék folyamán a földművesfigurák szélmalomlapátokon való mozgatásával a játékosok gyümölcsökhöz, alkalmanként pedig szamaraskocsikhoz jutnak. A gyümölcsök egy szamaraskocsi segítségével elszállíthatók a különböző kerületekbe. Egy kerület gyümölcsszükségletét az adott kerületen lévő legfelső, felfordított gyümölcslapka jelöli.



Az ilyen szimbólummal ellátott gyümölcslapkák esetén **bármilyen, de azonos típusú gyümölcsök** szállíthatók el. A lényeg az, hogy a játékos pontosan annyi egyforma gyümölcsöt szállítson el, amennyi a lapkán látható.

Példa a gyümölcslapkákra (mennyi gyümölcsre van szüksége annak a kerületnek, ahol a lapka van):



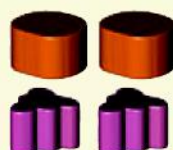
1 citrom



2 narancs



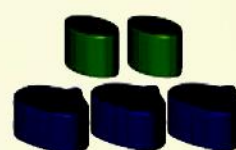
2 narancs és
2 szőlő



4 azonos típusú
gyümölcs
pl. 4 mandula



2 olajbogyó és
3 füge



1-1 gyümölcs
mind a 6
típusból



A játékos a saját körében több kerületbe is szállíthat gyümölcsöket, azonban az elszállított gyümölcsök száma **nem haladhatja meg a 6-ot**. Az elszállításnál a játékos először bead egy szamaraskocsit (vissza a szélkerék középre). Ezután az elszállítandó gyümölcsöket az adott kerület(ek) gyümölcs-lapkájára teszi. Szállítani pontosan kell, vagyis azokat a gyümölcsöket és pontosan olyan mennyiségben, ahogyan a kerületen lévő lapka jelzi. Összesen 1 kör alatt nem szabad 6-nál több gyümölcsöt elszállítani, de kevesebbet lehet.

A játékos a kerületen elhelyezett gyümölcsökért megkapja a képpel felfordított gyümölcslapkát. Ezt – továbbra is képpel felfelé – maga elé teszi. A gyümölcsök visszakerülnek a közös készletbe. Abban az oszlopban, ahonnan a játékos elvette a gyümölcslapkát, fel kell fordítani a következő lapkát. Ezáltal a kerületeken lévő oszlopok mérete folyamatosan csökken a játék során. Ez különböző sebességgel történik a különböző kerületekben, ezért lesznek oszlopok, amelyek hamarabb fogynak el a többinél.

Példa: A játékos visszateszi a szamaraskocsiját a szélkerék középre és a következő 6 gyümölcsöt szállítja el: 1 fügét Artára, 1 olajbogyót Villafrancára és 4 citromot Son Severára. Először a könnyebb áttekinthetőség kedvéért rárakja a gyümölcsöket a gyümölcslapkákra, majd visszarakja őket a készletbe és képpel felfelé maga elé teszi a 3 gyümölcslapkát. Végül mind a 3 oszlopban felfordítja a következő gyümölcslapkát. Ezután a következő játékoson a sor.




Amikor egy játékos magához vette egy kerület utolsó gyümölcslapkáját, akkor a kerületen lévő finca-lapka is kiértékelődik. Ehhez minden játékos megszámolja azokat a gyümölcsöket az eddig megszerzett gyümölcslapkáin, amelyek a finca-lapkán láthatók. Ha pl. a finca-lapka narancsokat ábrázol, akkor minden játékos megszámolja a gyümölcslapkáin látható narancsokat. Az a játékos, akinél ilyen módon a legtöbb, adott típusú gyümölcs található, megkapja a finca-lapkát. Amennyiben kettő vagy több játékosnak is többsége van, akkor senki sem kapja meg a finca-lapkát, ami így visszakerül a dobozba.



Példa: Egy játékos elvette az utolsó gyümölcslapkát Artáról. Ekkor a finca-lapka azonnal kiértékelődik. Ehhez meg kell nézni, hogy kinek van a legtöbb narancsa az eddig összegyűjtött gyümölcs-lapkáin. A **zöld** játékosnak 4 narancsa van, a **sárgának** 1, a **pirosnak** pedig 6. Így a **piros** játékos kapja meg az Arta kerületen lévő finca-lapkát. A kerületről levett finca-lapka helyére egy faház kerül.

Léteznek 2 gyümölcsfajtát (például fügét és mandulát) ábrázoló finca-lapkák is. Amikor egy ilyen lapka kerül kiértékelésre, akkor a játékosok mindkét típusú gyümölcsöt megszámolják. A lapkát az a játékos kapja meg, aki a fügéket és a mandulákat a gyümölcslapkáin összegezve többséggel rendelkezik.

A 10 finca-lapka egyikén ez a gyümölcs  szimbólum látható. Amikor egy játékos leveszi az utolsó gyümölcslapkát erről a kerületről, akkor az itt lévő finca-lapka ahhoz a játékoshoz kerül, akinél az adott pillanatban a (?)-gyümölcslapkák összértéke a legmagasabb. Ilyenkor is érvényes, hogy egyenlőség esetén senki sem kapja meg a lapkát.

$$\begin{matrix} 4 \\ 4 \end{matrix} + \begin{matrix} 5 \\ 5 \end{matrix} = \text{Összeg: } 9$$

Egy finca-lapka kiértékelése után rögtön felkerül egy faház az adott kerületre. Ezáltal világosan látszik, hogy ebbe a kerületbe már nem szállítható gyümölcs. Ezen kívül a faházak határozzák meg a játék végét is.

3. Lehetőség: Akciólapka felhasználása

Minden játékosnak összesen 4 akciólapkája van. A játék során mindegyik lapka csak egyszer használható fel. A használat után a lapka kikerül a játékból.

Az akciólapkák jelentése a következő:



Két lépés a szélkeréken: A játékos, miután lépett az egyik földműves-figurájával a szélkeréken és felvette a megfelelő gyümölcsö(ke)t, megint léphet valamelyik figurájával és újra gyümölcsö(ke)t vehet fel. Léphet ugyanazzal, vagy akár egy másik földművesfigurával is. Ilyenkor előfordulhat, hogy a játékos akár több szamaraskocsit is szerez.



Szélőlés: A játékos egy tetszőleges földművesfiguráját a szélkerék egy tetszőleges lapátjára teheti. Akár azt is választhatja, amelyiken éppen áll. Ezután megkapja a szabály alapján neki járó számú és típusú gyümölcsö(ke)t. Azonban ezért az akcióért nem jár szamaraskocsi.





Nagy szamaraskocsi: A játékos ennek a speciális szamaraskocsinak a használatával maximum 10 gyümölcsöt szállíthat el. A nagy szamaraskocsi felhasználásakor nem szükséges visszaadni egy normál szamaraskocsit.



Egy gyümölccsel kevesebb: A játékosnak a szükségesnél 1 gyümölccsel kevesebbet kell elszállítania. Így elvehet egy 7-es értékű lapkát is, mivel ilyenkor csak 6 gyümölcsöt kell beadnia. Azonban egy 1-es értékű gyümölcslapka nem szerezhető meg ingyen a (-1)-lapka segítségével.

Figyelem: Egy játékos egy körben csak 1 akciólapkát használhat fel!

Bónuszlapkák

Amint egy játékosnak először sikerül összegyűjtenie 6 gyümölcslapkát 1-6 értékben, azonnal megkapja a bónuszlapkák oszlopának tetején lévő, 7-es értékű lapkát. A következő játékos, akinek ez sikerül, megkapja a 6-os értékű lapkát, stb. Akár ugyanaz a játékos is kaphat még egy ilyen lapkát, ha újabb 6 gyümölcslapkát sikerül összegyűjtenie 1-6 értékben.



A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint az utolsó faház is felkerül a táblára.

A játékosok összeszámolják a győzelmi pontjaikat és megállapítják, hogy ki nyerte meg a játékot.

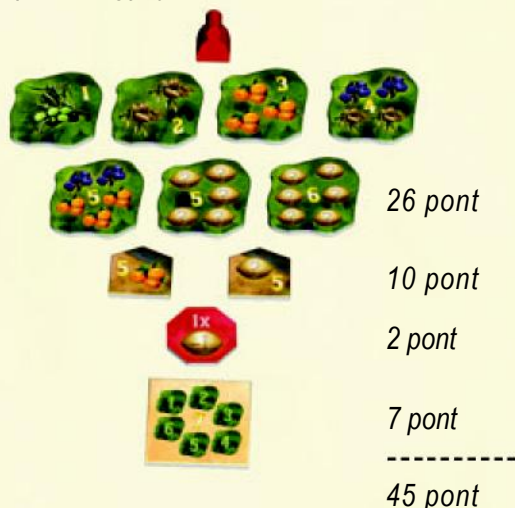
Győzelmi pontnak számít:

- az összegyűjtött gyümölcslapkák értéke,
- minden finca-lapka 5 pont,
- minden fel **nem** használt akciólapka 2 pont
- és a bónuszlapkák értéke.

Egyenlőség esetén az a játékos nyer, aki előtt több gyümölcs van. Ha így is egyenlőség alakul ki, akkor több győztes van.

Speciális eset a játék végén: Amennyiben egy játékos az utolsó körben több kerületről is elveszi az utolsó gyümölcslapkát és a készletben már nincs elég faház, akkor is ki kell értékelni az összes üres kerületen lévő finca-lapkát. Csak ezután ér véget a játék.

Példa: A **piros** játékos a következő lapkákat gyűjtötte össze:



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Javaslat, kérdése vagy megjegyzése van?
 Írjon az E-Mail címünkre:
info@hans-im-glueck.de vagy erre a címre:
 Hans im Glück Verlag
 Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de



A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek veszélyt jelentenek a 3 évesnél kisebbeknek (lenyelhetik azokat). Tartsa távol tőlük!
 Forgalmazó: Gamer Café Kft.
 2030 Érd Béke tér 4/d
 e-mail: info@compaya.hu

A sok tesztelésért köszönetet mond a kiadó a következőknek: Gregor Abraham, Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel és Hannes Wildner. Ralf zur Linde különösen nekik köszöni: Maike Wagener, Jens Franke és Uli Stumpe. Wolfgang Sentker köszönetet mond a feleségének, Gabinak, a gyerekeinek, Claudiának und Danielnek, valamint a „SPIELWIESE e.V. BIELEFELD” egyesületnek, melynek tagjai végtelen sok játéktesztelésen vettek részt. Szabály-ktorálás: Hanna & Alex Weiß, Magyar fordítás: BZ