

RALF ZUR LINDE & WOLFGANG SENTKER

# FINCA



# FINCA

2-4 Spieler  
Ab 10 Jahren  
ca. 45 Minuten

## Material:

- 1 Spielplan
- 12 Windmühlenblätter
- 42 Früchteplättchen
- 10 Fincaplättchen
- 16 Aktionsplättchen
- 4 Bonusplättchen
- 8 Eselskarren
- 6 Holzfincas
- 108 Früchte  
(je 18 Feigen, Mandeln, Oliven, Orangen, Weintrauben, Zitronen)
- 20 Bauernfiguren

1. Der **Spielplan** wird ausgelegt.

2. Die **12 Windmühlenblätter** werden verdeckt gemischt und dann offen auf die **Felder des Windrads** gelegt.



10. Die **Eselskarren** kommen als Stapel in die **Mitte des Windrads**. Wie viele das sind, hängt von der Anzahl der Spieler ab:

**4 Spieler: 8 Eselskarren**



**3 Spieler: 6 Eselskarren**



**2 Spieler: 4 Eselskarren**



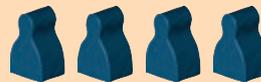
9. Die **4 Bonusplättchen** werden in **einem Stapel neben den Spielplan gelegt**. Das Plättchen mit der goldenen 4 liegt ganz unten, darüber kommen die 5 und dann die 6, zuoberst liegt die 7.

8. Jeder Spieler erhält **Bauernfiguren** in seiner Farbe. Wie viele das sind, hängt von der Anzahl der Spieler ab:

**4 Spieler: 3 Figuren**



**3 Spieler: 4 Figuren**



**2 Spieler: 5 Figuren**

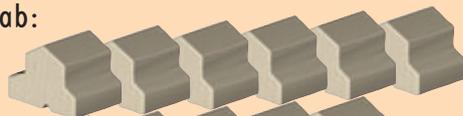


3. Die 42 Früchteplättchen werden verdeckt gemischt. Dann werden 10 Stapel zu je 4 Plättchen gebildet. In jede Gemeinde wird 1 Stapel gelegt und das oberste Plättchen aufgedeckt. Die 2 verbleibenden Plättchen kommen unesehen in die Schachtel zurück.

4. Die 10 Fincaplättchen werden in beliebiger Weise auf die 10 Gemeinden verteilt, so dass auf jedem Haus 1 Fincaplättchen liegt.

5. Die Holzfinca werden neben den Spielplan gelegt. Wie viele Holzfincas im Spiel sind, hängt von der Anzahl der Spieler ab:

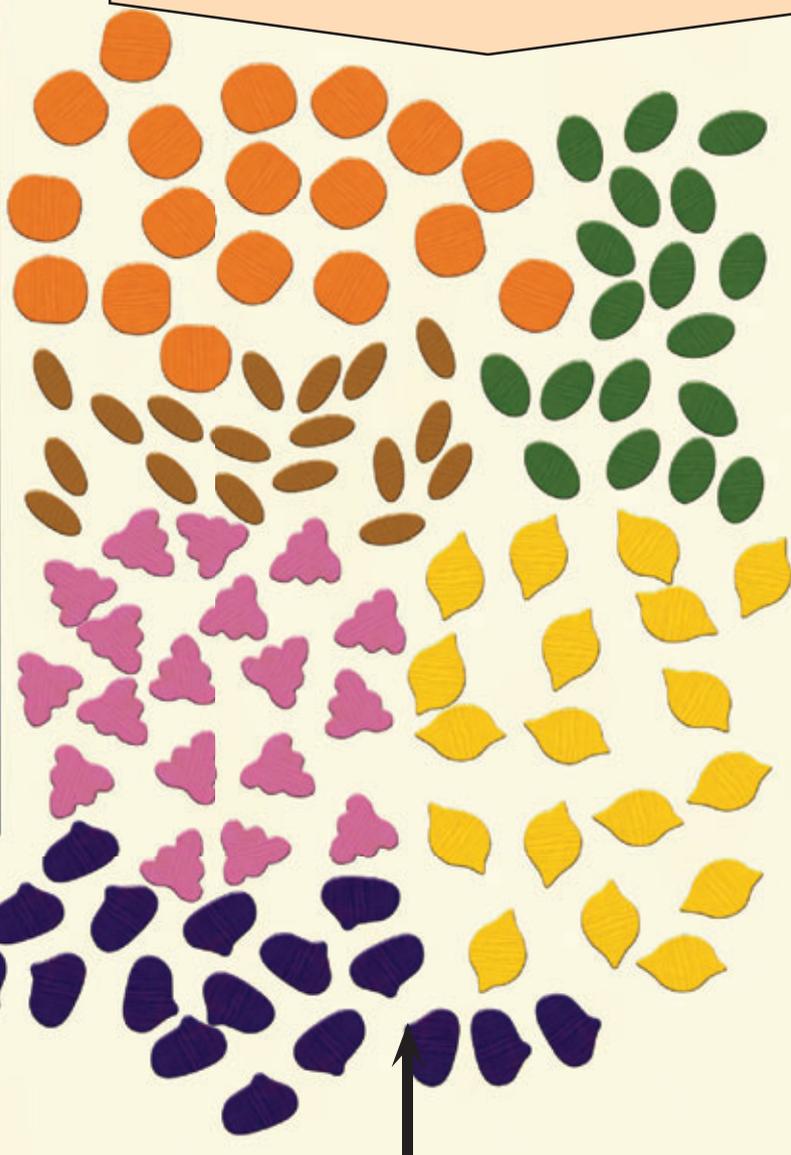
4 Spieler: 6 Fincas



3 Spieler: 5 Fincas



2 Spieler: 4 Fincas



7. Jeder Spieler erhält die 4 Aktionsplättchen seiner Farbe.



6. Die 108 Früchte werden nach Sorten sortiert als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan gelegt.

## SPIELZIEL

Die Spieler schlüpfen in die Rolle mallorquinischer Bauern, die bestrebt sind, möglichst viele der inseltypischen Südfrüchte Feigen, Mandeln, Oliven, Orangen, Weintrauben und Zitronen zu ernten. Die geernteten Früchte liefern die Spieler an die Inselgemeinden, die im Laufe des Spiels einen ständig wechselnden Bedarf an Früchten haben. Für diese Lieferungen erhalten die Spieler Siegpunkte. Am Ende gewinnt der Spieler, der die meisten Siegpunkte ansammeln konnte.

## SPIELBEGINN

Das Spiel beginnt mit der so genannten Einsetzphase. Dazu wird ein Startspieler bestimmt. Er eröffnet das Spiel, indem er eine seiner Bauernfiguren auf ein beliebiges Windmühlenblatt setzt und sich zugleich die auf dem Windmühlenblatt abgebildete Frucht aus dem Vorrat nimmt.

Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Sie setzen eine ihrer Bauernfiguren auf ein beliebiges Windmühlenblatt und nehmen sich dafür jeweils immer genau eine Frucht aus dem allgemeinen Vorrat. Es dürfen mehrere Bauernfiguren auf ein Windmühlenblatt gesetzt werden. Die Einsetzphase ist beendet, nachdem jeder Spieler alle seine Bauernfiguren eingesetzt und dafür jeweils eine Frucht erhalten hat. Sämtliche Früchte legen die Spieler für die anderen Spieler gut sichtbar vor sich ab. Dies gilt auch für den weiteren Verlauf des Spiels.



**Beispiel:** **Rot** setzt seinen Bauern auf das Windmühlenblatt mit der Zitrone und erhält sofort aus dem Vorrat 1 Zitrone. Danach setzt **Gelb** seinen Bauern auf das Windmühlenblatt mit der Feige und erhält 1 Feige. Dann setzt **Blau** seinen Bauern neben den **roten** Bauern auf das Windmühlenblatt mit der Zitrone und erhält ebenfalls 1 Zitrone.

## SPIELVERLAUF

Im Anschluss an die Einsetzphase beginnt das eigentliche Spiel. Der Startspieler macht den ersten Zug. Fortan sind die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wer an der Reihe ist, muss sich für eine der drei folgenden Zugmöglichkeiten entscheiden:

### 1. Zugmöglichkeit: Bauernfigur bewegen

Der Spieler wählt eine beliebige seiner auf einem Windmühlenblatt stehenden Bauernfiguren aus und zieht diese im Uhrzeigersinn voran. Dafür zählt er zunächst die Bauernfiguren (eigene und fremde!) auf dem Blatt, von dem er seine Bauernfigur wegziehen möchte und ermittelt auf diese Weise die vorgeschriebene Zugweite seiner Figur. Eine allein auf einem Blatt stehende Bauernfigur zieht also nur 1 Blatt weit. Steht auf dem Windmühlenblatt eine weitere Bauernfigur, muss 2 Blätter weit gezogen werden. Entsprechendes gilt für 3 oder mehr Bauernfiguren.

Nachdem der Spieler seine Figur gezogen hat, zählt er die Figuren auf dem Windmühlenblatt, auf dem er gelandet ist (eigene und fremde!) und ermittelt auf diese Weise die Anzahl an Früchten, die er aus dem Vorrat erhält. Die Sorte der zu erhaltenden Früchte wird durch das Windmühlenblatt, auf dem er gelandet ist, bestimmt.



**Beispiel: Grün** zieht seinen Bauern vom Windmühlenblatt mit den Orangen weg. Hier stehen insgesamt **3 Bauern**, **Grün** muss also genau **3 Blätter** im Uhrzeigersinn ziehen. Er landet auf dem Windmühlenblatt mit den Mandeln, auf dem nun insgesamt **3 Bauern** stehen. Er nimmt sich **3 Mandeln** aus dem Vorrat und sein Zug ist beendet.



Sofern im Vorrat nicht mehr genügend Früchte (es gibt 18 von jeder Sorte) der zu erhaltenden Sorte vorhanden sind, müssen alle Spieler (auch der Spieler selbst) alle Früchte dieser Sorte zurück in den Vorrat legen. Der Spieler selbst nimmt sich dann aus dem wieder gefüllten Vorrat die ihm durch seinen Zug zustehende Anzahl an Früchten.

**Beispiel: Grün** darf sich 3 Mandeln aus dem Vorrat nehmen, es sind dort aber nur noch 2 Mandeln vorhanden. Nun müssen alle Spieler - auch **Grün** - alle bislang gesammelten Mandeln zurück in den Vorrat geben, so dass dort wieder 18 Mandeln liegen. Erst dann nimmt sich **Grün** die 3 Mandeln aus dem Vorrat.

Wenn der Spieler während seines Zuges mit seiner Bauernfigur über eine der beiden Trennlinien des Windrads gezogen ist, nimmt sich der Spieler zusätzlich zu den Früchten noch einen der in der Mitte des Windrads befindlichen Eselskarren.



**Beispiel: Blau** steht alleine auf dem Windmühlenblatt mit den Mandeln und zieht genau 1 Blatt im Uhrzeigersinn auf das Windmühlenblatt mit den Feigen. Hierbei überquert er die **TRENNLINIE** des Windrads. Er nimmt sich 2 Feigen und aus der Mitte des Windrads 1 Eselskarren.



Sofern hier kein Eselskarren mehr liegen sollte, müssen alle Spieler (auch der Spieler selbst) alle gesammelten Eselskarren zurück in die Mitte des Windrads geben. Der Spieler selbst nimmt sich dann den ihm zustehenden Eselskarren.

**Beispiel: Blau** darf sich einen Eselskarren nehmen, weil er die Trennlinie des Windrads überquert hat. In der Mitte des Windrads liegen aber keine Eselskarren mehr. Nun müssen alle Spieler - auch **Blau** - alle ihre bislang gesammelten Eselskarren zurück in die Mitte des Windrads legen, so dass dort wieder alle Eselskarren auf einem Stapel liegen. Erst dann nimmt **Blau** 1 Eselskarren zu sich.

**Seltener Fall:** Sollte ein Bauer beide Trennlinien überqueren - weil z. B. mehr als 6 Bauern auf dem Windmühlenblatt stehen, von dem aus er startet - so erhält der Spieler auch 2 Eselskarren.

## 2. Zugmöglichkeit: Früchte liefern

Durch das Bewegen der Bauernfiguren auf den Windmühlenblättern erhalten die Spieler im Laufe des Spiels Früchte und gelegentlich auch Eselskarren. Diese Früchte können mit einem Eselskarren an die Gemeinden geliefert werden. Der Fruchtebedarf, den eine Gemeinde hat, ist dem jeweils offen ausliegenden Früchteplättchen dieser Gemeinde zu entnehmen.



Die Früchteplättchen mit diesem Symbol können mit **genau einer beliebigen Fruchtart** beliefert werden. Entscheidend ist, dass der Spieler exakt so viele gleiche Früchte liefern muss, wie auf dem Plättchen aufgedruckt sind.

**Beispiel für Früchteplättchen (wie viele Früchte in der Gemeinde benötigt werden, in der sie ausliegen):**



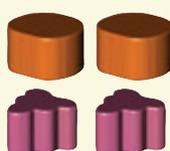
1 Zitrone



2 Orangen



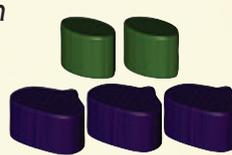
2 Orangen und  
2 Weintrauben



4 gleiche Früchte  
einer Sorte  
z. B. 4 Mandeln



2 Oliven und  
3 Feigen



Je 1 Frucht  
von jeder der  
6 Fruchtarten



In seinem Zug kann der Spieler eine oder mehrere Gemeinden beliefern, jedoch darf die Höchstanzahl an gelieferten Früchten den **Wert 6 nicht übersteigen**. Um auszuliefern, gibt der Spieler zuerst seinen Eselskarren ab (zurück in die Mitte des Windrads). Dann stellt er die zu liefernden Früchte auf die Früchteplättchen der belieferten Gemeinde(n). Geliefert werden muss passgenau, d. h. es sind immer genau jene Früchte an eine Gemeinde zu liefern, die dort angezeigt werden. Insgesamt dürfen in 1 Zug jedoch nicht mehr als 6 Früchte geliefert werden, sehr wohl aber weniger.

Der Spieler erhält für seine dort platzierten Früchte das offen liegende Früchteplättchen. Dieses legt er offen vor sich ab. Die Früchte kommen zurück in den allgemeinen Vorrat. Von den Stapeln, von denen diese Früchteplättchen genommen wurden, wird jeweils das oberste Früchteplättchen aufgedeckt. Auf diese Weise verkleinern sich die Stapel in den Gemeinden im Laufe des Spiels. Dies wird unterschiedlich schnell geschehen, d. h. manch ein Stapel wird schneller abgespielt als ein anderer.

**Beispiel:** Der Spieler gibt seinen Eselskarren zurück in die Mitte des Windrads und liefert die folgenden 6 Früchte aus: 1 Feige nach Artà, 1 Olive nach Villafranca und 4 Zitronen nach Son Severa. Die Früchte legt er zur Übersicht zunächst auf die Früchteplättchen, dann kommen die 6 Früchte in den Vorrat und er legt die 3 Früchteplättchen nebeneinander offen vor sich ab. Bei jedem dieser 3 Stapel wird nun noch das oberste Früchteplättchen aufgedeckt und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Wenn ein Spieler das letzte Früchteplättchen aus einer Gemeinde an sich genommen hat, wird in dieser Gemeinde das Fincaplättchen vergeben. Dazu zählt jeder Spieler diejenigen Früchte auf seinen bisher gesammelten Früchteplättchen, die auf dem Fincaplättchen zu sehen sind. Sind z. B. auf dem Fincaplättchen Orangen zu sehen, so zählen alle Spieler ihre auf den Früchteplättchen abgebildeten Orangen. Der Spieler, der auf diese Weise die meisten Früchte der jeweiligen Sorte besitzt, erhält nun das Fincaplättchen. Sollten zwei oder mehr Spieler die Mehrheit besitzen, so erhält keiner das Fincaplättchen und es kommt zurück in die Schachtel.



**Beispiel:** In Arta wurde das letzte Früchteplättchen weggenommen. Nun wird sofort das Fincaplättchen vergeben. Dazu wird ermittelt, wer die meisten Orangen auf seinen bisher gesammelten Früchteplättchen hat. **Grün** hat 4 Orangen, **Gelb** hat 1 Orange, **Rot** hat 6 Orangen. Somit erhält **Rot** das Fincaplättchen aus der Gemeinde Arta. Nach Vergabe des Fincaplättchens wird eine Holzfinca in die Gemeinde gestellt.

Es gibt auch Fincaplättchen mit 2 Fruchtarten (beispielsweise Feigen und Mandeln). Wenn ein solches Plättchen vergeben wird, zählen die Spieler alle Früchte dieser beiden Sorten. Den Zuschlag erhält hier der Spieler, der in der Summe die meisten Feigen und Mandeln auf seinen Früchteplättchen zu bieten hat.

Eines der 10 Fincaplättchen zeigt dieses  Fruchtsymbol. Wird in dieser Gemeinde das letzte Früchteplättchen genommen, so erhält das dort ausliegende Fincaplättchen derjenige Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die meisten (?)-Früchteplättchenwerte (in der Summe) vor sich liegen hat. Auch hier gilt, dass im Falle eines Gleichstands keiner das Plättchen erhält.

$$\begin{array}{|c|} \hline 4 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \end{array} = \text{Summe } 9$$

Nach der Vergabe eines Fincaplättchens wird umgehend eine Holzfinca in die Gemeinde gesetzt. Damit ist klar ersichtlich, dass in diese Gemeinde keine Früchte mehr geliefert werden können. Außerdem bestimmen die Holzfincas das Spielende.

### 3. Zugmöglichkeit: Aktionsplättchen einsetzen

Jeder Spieler verfügt über insgesamt 4 Aktionsplättchen. Jedes dieser Plättchen ist im Spiel nur einmal einsetzbar. Es wird nach seiner Verwendung aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt.

#### Die Aktionsplättchen haben folgende Bedeutung:



**Doppelzug im Windrad:** Der Spieler darf sich nach dem Bewegen einer seiner Bauernfiguren und Sammeln der Früchte im Windrad nochmals mit einer Bauernfigur im Windrad bewegen und Früchte sammeln. Er kann somit entweder die gerade gezogene nochmals oder eine andere seiner Bauernfiguren bewegen. Auf diese Weise kann es vorkommen, dass der Spieler mitunter sogar mehr als 1 Eselskarren erhält.



**Windstoß:** Der Spieler darf eine beliebige seiner Bauernfiguren auf ein beliebiges Blatt des Windrads stellen, auch auf das, von dem er wegzieht. Dafür erhält er dann die vorgeschriebene Anzahl an Früchten. Allerdings erhält der Spieler für diese Aktion keinen Eselskarren.





**Großer Eselskarren:** Der Spieler darf durch Einsatz dieses besonderen Eselskarrens eine Lieferung im Wert von bis zu 10 Früchten vornehmen. Beim Einsatz des großen Eselskarrens braucht kein normaler Eselskarren zurückgegeben werden.



**Eine Frucht weniger:** Der Spieler liefert 1 Frucht weniger als benötigt ab. Dadurch darf er auch Plättchen im Wert von 7 nehmen, da er ja nur 6 Früchte transportieren muss. Ein Früchteplättchen im Wert von 1 kann mit dem (-1)-Plättchen jedoch nicht genommen werden.

**Achtung: Pro Zug darf ein Spieler nur 1 Aktionsplättchen verwenden, mehr nicht.**

### Bonusplättchen

Sobald der erste Spieler es geschafft hat, 6 Früchteplättchen mit den Werten 1 bis 6 zu sammeln, erhält er sofort das Bonusplättchen mit dem Wert 7 vom Stapel der Bonusplättchen. Der nächste Spieler, dem dies gelingt, erhält das Plättchen mit dem Wert 6 usw. Grundsätzlich kann ein Spieler auch ein weiteres solcher Plättchen erhalten, wenn er es ein zweites Mal schafft, Früchteplättchen mit den Werten 1 bis 6 zu sammeln.



### SPIELENDE

Das Spiel endet unmittelbar nach Einsetzen der letzten Holzfinca auf den Spielplan. Die Spieler zählen nun ihre Siegpunkte und stellen so fest, wer das Spiel gewonnen hat.

Als Siegpunkte zählen

- die Werte der gesammelten Früchteplättchen,
- jedes Fincaplättchen je 5 Punkte,
- jedes **nicht** eingesetzte Aktionsplättchen je 2 Punkte
- und die Werte der Bonusplättchen.

Bei Gleichstand gewinnt von diesen der Spieler, der die meisten Früchte vor sich liegen hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

**Sonderfall beim Spielende:** Sollte ein Spieler im letzten Zug in mehr als einer Gemeinde das letzte Früchteplättchen wegnehmen, und es sind nicht mehr genügend Holzfinca vorhanden, so wird trotzdem noch in allen leeren Gemeinden das Fincaplättchen vergeben. Erst danach ist das Spiel zu Ende.

**Beispiel: Rot hat folgende Plättchen gesammelt**

	26 Punkte
	10 Punkte
	2 Punkte
	7 Punkte
-----	45 Punkte



© 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  
Birnauer 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 Hannes Wildner. Ralf zur Linde bedankt sich ganz besonders bei Maike 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