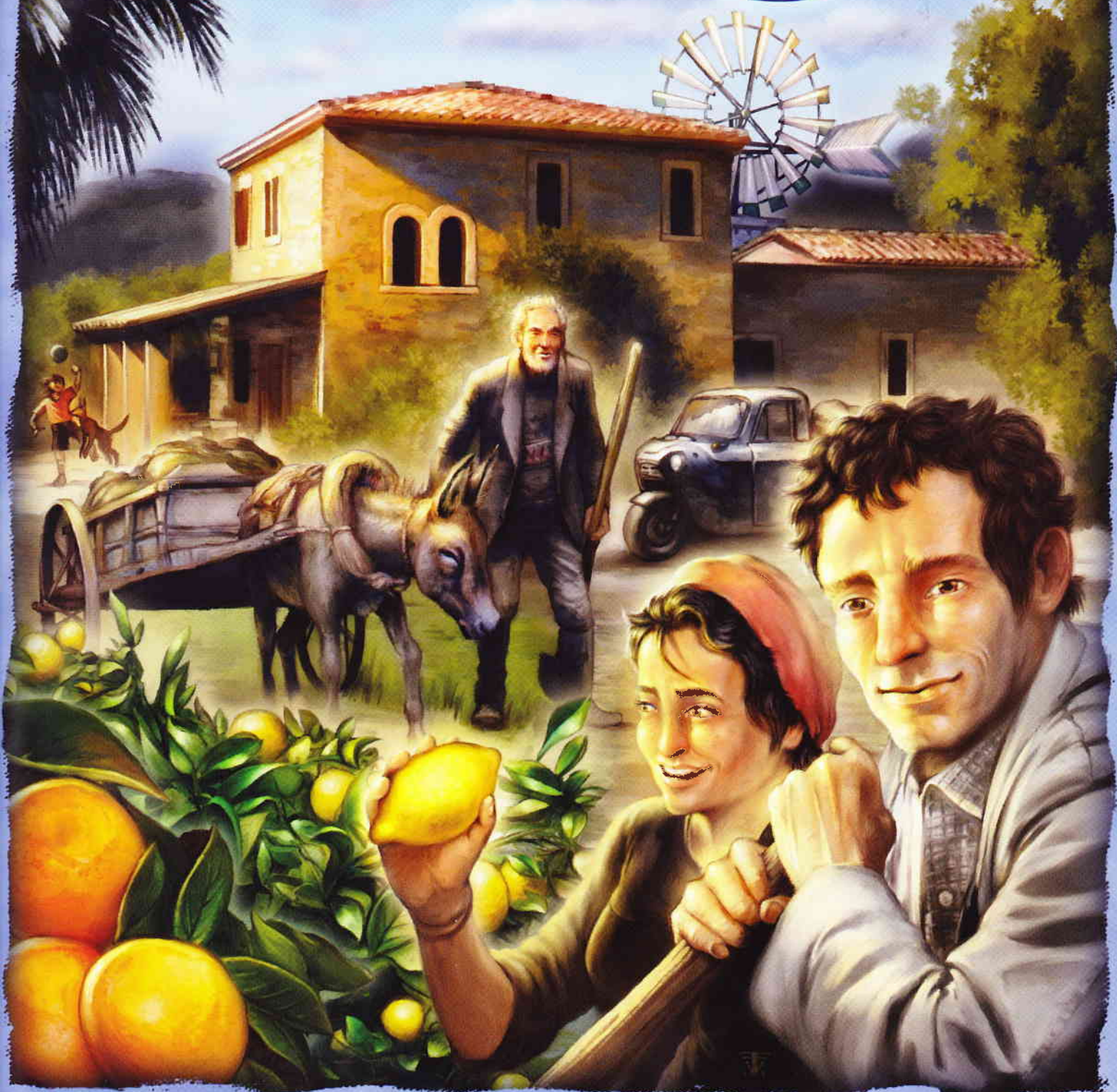


RALF ZUR LINDE & WOLFGANG SENTKER

# FINCA



## Matériel:

- 1 plateau de jeu
- 12 ailes de moulin
- 42 tuiles *Fruits*
- 10 tuiles *Finca*
- 16 tuiles *Action*
- 4 tuiles *Bonus*
- 8 jetons *Charrette*
- 6 Fincas en bois
- 108 fruits en bois  
(18 de chaque: figue, amande, olive, orange, raisins, citron)
- 20 figurines *Paysan*

# FINCA

2-4 joueurs  
10 ans et +  
45 minutes

1. Le plateau est placé au centre de la table.

2. Les 12 ailes de moulin sont mélangées face cachée, puis sont placées face visible sur le moulin.

10. Les jetons *Charrette* sont empilés au centre du moulin. On pose 2 jetons *Charrette* pour chaque joueur:

4 joueurs: 8 charrettes



3 joueurs: 6 charrettes



2 joueurs: 4 charrettes



9. Les 4 tuiles *Bonus* sont empilées à côté du plateau. Ces tuiles sont empilées en ordre croissant, du 4 au 7, de façon à ce que la tuile 4 se retrouve sous la pile et la tuile 7 au-dessus.

8. Chaque joueur reçoit les figurines *Paysan* de sa couleur. Le nombre de figurines varie selon le nombre de joueurs:

4 joueurs: 3 figurines



3 joueurs: 4 figurines



2 joueurs: 5 figurines



3. Les 42 tuiles **Fruits** sont mélangées face cachée. On constitue ensuite 10 piles de 4 tuiles. Dans chaque village, on place 1 pile et on retourne la tuile supérieure face visible. Les 2 tuiles restantes sont remises dans la boîte sans être consultées.

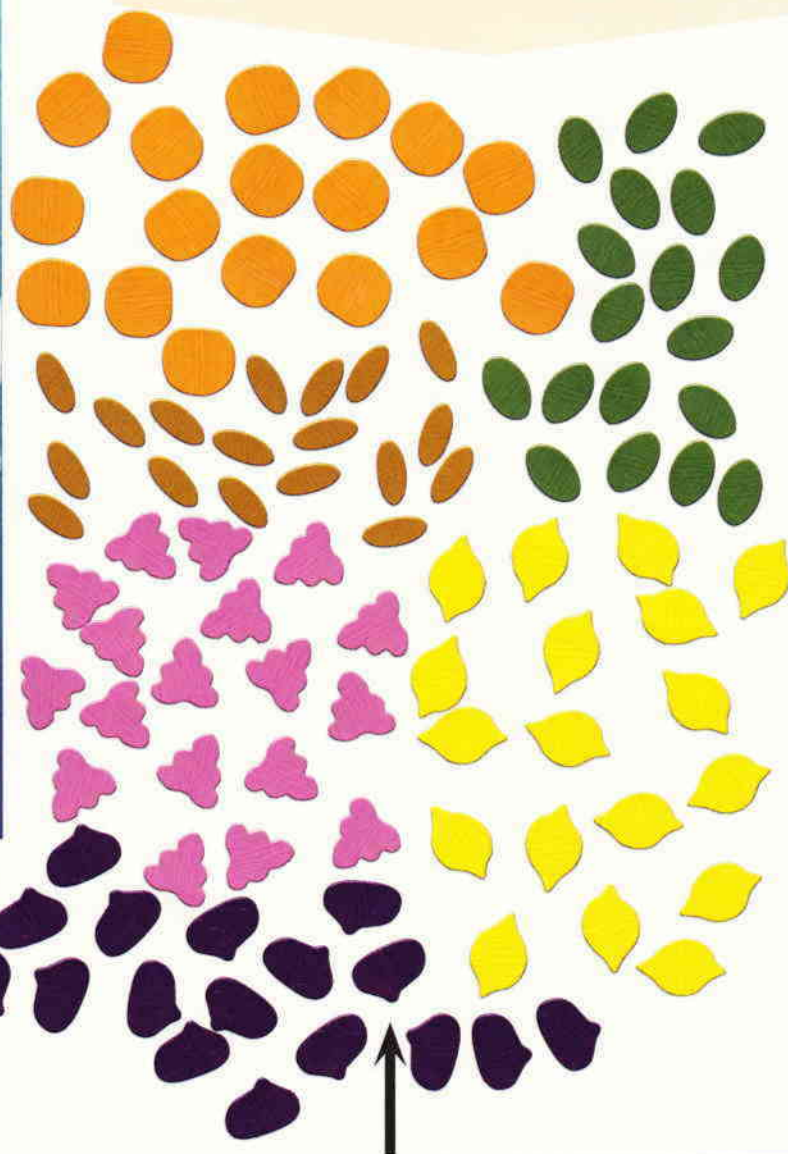
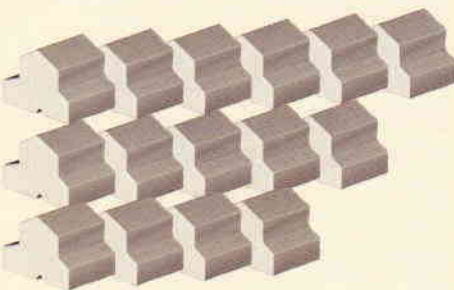
4. Les 10 tuiles **Finca** sont placées aléatoirement dans les 10 villages; on place donc 1 tuile **Finca** sur chaque maison.

5. Les **Fincas en bois** sont placées à côté du plateau. Le nombre de Fincas en bois dépend du nombre de joueurs:

4 joueurs : 6 Fincas

3 joueurs : 5 Fincas

2 joueurs : 4 Fincas



7. Chaque joueur reçoit les 4 tuiles **Action** de sa couleur.

6. Les 108 fruits sont triés par type et placés à côté du plateau; c'est la réserve commune.



## BUT DU JEU

Les joueurs incarnent des paysans de Majorque qui tentent de cultiver le plus de fruits typiques de l'île : oranges, citrons, olives, amandes, figues et raisins. Les fruits cueillis sont alors livrés par les joueurs dans les villages de l'île qui, au cours d'une partie, ont besoin de différents assortiments de ces fruits. Pour ces approvisionnements, les joueurs reçoivent des points de victoire. À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de points de victoire est le vainqueur.

## PLACEMENT INITIAL

La partie commence avec le placement initial. Pour cela, on désigne un premier joueur. Il débute la partie en plaçant un de ses *Paysan* sur une aile du moulin à vent et prend en même temps, de la réserve, le fruit représenté sur l'aile du moulin.

Les autres joueurs poursuivent en sens horaire. Ils placent tour à tour un de leurs *Paysan* sur une aile du moulin de leur choix et chaque fois, prennent exactement un fruit de la réserve commune. Il peut y avoir plusieurs *Paysan* sur une aile. Le placement initial est terminé lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs *Paysan* et ont reçu pour cela un fruit à chaque fois. Au cours de la partie, tous les fruits sont posés bien en évidence devant chaque joueur afin que chacun puisse distinguer clairement les fruits dont disposent ses adversaires.



**Exemple :** **Rouge** place un de ses *Paysan* sur une aile du moulin représentant un citron. Il reçoit immédiatement 1 citron de la réserve commune. Ensuite **Jaune** place un de ses *Paysan* sur une aile représentant une figue et reçoit une figue. Puis **Bleu** pose un de ses *Paysan* sur la même aile que le joueur **Rouge** (c'est-à-dire celle avec le citron) : **Bleu** reçoit donc, lui aussi, un citron.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Suite au placement initial, la partie débute. Le premier joueur réalise son premier tour. Les joueurs jouent l'un après l'autre, en sens horaire, pour le reste de la partie. À son tour de jeu, un joueur doit réaliser une des 3 actions suivantes :

### 1. Déplacer une figurine *Paysan*

Le joueur choisit un de ses *Paysan* (au choix) présent sur une aile du moulin et le déplace dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour ce faire, il compte les figurines *Paysan* (les siennes et celles des autres!) présentes sur l'aile qu'il va quitter, ceci détermine le déplacement obligatoire (le nombre d'ailes du moulin) de son *Paysan*. Un paysan seul sur une aile se déplacera d'une seule aile puisqu'il n'a qu'un point de déplacement. Si 2 *Paysan* se trouvent sur l'aile, le joueur devra déplacer son *Paysan* de 2 ailes. Il en va de même pour un nombre de paysans plus élevé (3, 4, etc.).

Une fois que le joueur a déplacé son *Paysan*, il compte le nombre de figurines *Paysan* (les siennes et celles des autres!) sur l'aile d'arrivée : ce nombre détermine combien de fruits il reçoit de la réserve. Le type de fruit reçu est déterminé par le fruit représenté sur l'aile où le paysan termine son déplacement.



**Exemple :** **Vert** déplace son Paysan depuis l'aile avec une orange. On y trouve 3 figurines Paysan, **Vert** déplace donc son Paysan d'exactly 3 ailes en sens horaire. Il termine son déplacement sur une aile représentant une amande et sur laquelle se trouvent 3 Paysans après son déplacement. Il reçoit alors de la réserve 3 amandes et son tour est terminé.



Dès qu'il n'y a pas suffisamment de fruit **du type concerné** disponible dans la réserve (il y a 18 fruits en bois de chaque type), tous les joueurs, y compris le joueur actif, doivent remettre tous leurs fruits de ce type dans la réserve. Le joueur actif reprend ensuite dans la réserve le nombre de fruits qui lui revient.

**Exemple :** **Vert** peut prendre de la réserve commune 3 amandes, mais il n'y en a que 2 disponibles. Tous les joueurs – y compris le joueur actif (ici **Vert**) – doivent alors remettre dans la réserve toutes les amandes qu'ils ont obtenus jusque là. Il y a maintenant 18 amandes disponibles dans la réserve et **Vert** en reçoit 3.

Durant son tour, si un joueur traverse une des 2 lignes centrales du moulin, il prend alors, en plus des fruits obtenus, une des charrettes placées au centre du moulin.



**Exemple :** **Bleu** a un Paysan seul sur l'aile avec l'amande et déplace ce Paysan d'une aile en sens horaire. Comme il **traverse la ligne centrale** du moulin, il reçoit une charrette en plus de 2 figes.



Aussitôt qu'il n'y a plus suffisamment de charrette disponible au centre du moulin, tous les joueurs, y compris le joueur actif, doivent remettre leurs charrettes obtenues jusqu'à présent au centre du moulin. Le joueur actif prend ensuite la charrette qui lui revient.

**Exemple :** **Bleu** peut recevoir une charrette puisqu'il a traversé la ligne centrale du moulin avec son Paysan. Cependant, il n'y a plus de charrette disponible au centre du moulin : tous les joueurs, y compris le joueur **Bleu**, doivent alors remettre les charrettes qu'ils ont obtenues jusqu'à présent au centre du moulin afin de reconstituer la pile. Ensuite, **Bleu** prend une charrette.

**Cas exceptionnel :** Il est possible qu'un paysan traverse 2 fois la ligne centrale du moulin lors d'un même déplacement. Ceci est possible quand, par exemple, il y a plus de 6 paysans sur une aile. Dans ce cas, le joueur prend 2 charrettes.



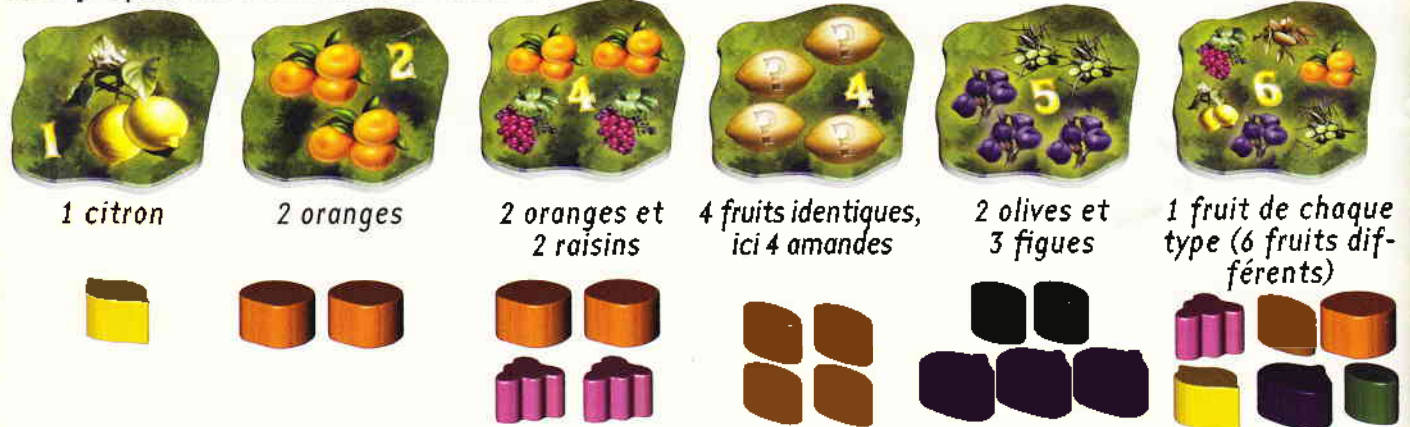
## 2. Approvisionner les villages

Au fil de la partie, lors des déplacements de leurs paysans sur les ailes du moulin, les joueurs reçoivent des fruits et éventuellement des charrettes. Ces fruits vont pouvoir être livrés avec les charrettes pour approvisionner les villages. Le besoin en fruits de chaque village est indiqué par les tuiles *Fruits* placées face visible dans ces villages.



Les tuiles *Fruits* avec un symbole  peuvent être approvisionnées uniquement avec un **seul type** de fruits. Le joueur choisit le type de fruits, mais il doit respecter le nombre indiqué sur la tuile.

**Exemple** pour les tuiles *Fruits* ci-dessous :



Lors de son tour, un joueur peut approvisionner un ou plusieurs villages, mais il ne peut pas livrer plus de 6 fruits. Pour la livraison, le joueur remet en premier lieu sa charrette au centre du moulin. Il place ensuite les fruits livrés sur la/les tuile(s) *Fruits* du/des village(s) approvisionné(s). La livraison doit toujours être exacte, c'est-à-dire que l'on doit livrer seulement les fruits indiqués sur les tuiles situées dans les villages. Au total, on peut livrer un maximum de 6 fruits dans un tour. Il n'est pas possible de livrer plus de 6 fruits, mais il est possible d'en livrer moins.

Un joueur reçoit, lors d'un approvisionnement, la/les tuiles visibles du/des villages qu'il place ensuite face visible devant lui. Il remet tous les fruits qu'il a livrés dans la réserve commune. À chaque fois qu'une tuile *Fruits* est prise d'un village par un joueur, on retourne une nouvelle tuile de la pile concernée. De cette façon, les piles dans les villages diminuent au cours de la partie. Il est donc possible qu'une pile soit plus rapidement épuisée qu'une autre.

**Exemple :** Un joueur livre les 6 fruits suivants à l'aide d'une charrette : 1 fige à Artá, 1 olive à Villafranca et 4 citrons à Son Severa. Le joueur remet d'abord sa charrette au centre du moulin. Les fruits sont ensuite placés sur les tuiles *Fruits*, puis les 6 fruits retournent dans la réserve commune. Le joueur prend les 3 tuiles *Fruits* concernées qu'il place face visible devant lui. Pour chacun des villages dans lesquels le joueur a pris une tuile *Fruits*, on retourne maintenant la tuile supérieure. C'est ensuite au joueur suivant de réaliser son action.



Lorsqu'un joueur prend la dernière tuile *Fruits* d'un village, un joueur peut recevoir la tuile *Finca* de ce village. Chaque joueur compte alors sur ses tuiles *Fruits* le nombre total qu'il a du fruit représenté sur la tuile *Finca* du village. Par exemple, si la tuile *Finca* du village présente des oranges, tous les joueurs comptent alors le nombre d'oranges représentées sur les tuiles *Fruits* qu'ils ont devant eux. Le joueur qui possède le plus de fruits de ce type reçoit ainsi la tuile *Finca* du village. S'il y a 2 joueurs ou plus à égalité pour la « majorité », aucun joueur ne reçoit la tuile *Finca*, cette dernière retourne alors dans la boîte.



**Exemple :** à Artá (tuile *Finca* avec 1 orange), la dernière tuile *Fruits* a été obtenue. On détermine quel joueur va recevoir la tuile *Finca* de ce village. Pour ce faire, chaque joueur compte le nombre d'oranges sur les tuiles *Fruits* qu'il a obtenues. **Vert** a 4 oranges, **Rouge** en a 6 et **Jaune** 1. **Rouge** est le joueur qui a obtenu le plus d'oranges pour le moment, il reçoit donc la tuile *Finca* de ce village. On place ensuite une *Finca* en bois sur l'emplacement de ce village.

Il y a également des tuiles *Finca* représentant plusieurs types de fruits (comme par exemple des figues et des amandes). Pour un tel type de tuile *Finca*, les joueurs comptent le total de ces 2 types de fruits. Le joueur qui a collecté à ce moment le plus grand total de figues et d'amandes reçoit alors la tuile *Finca*.

Une des 10 tuiles *Finca* possède un symbole  pour ses fruits. Si la dernière tuile *Fruits* est prise dans le village où se trouve cette tuile *Finca*, chaque joueur compte le nombre total de ce symbole qu'il a sur ses tuiles *Fruits*. Le joueur majoritaire reçoit la tuile *Finca* du village et encore ici, s'il y a égalité, personne ne reçoit la tuile *Finca*.

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

Après qu'une tuile *Finca* ait été prise par un joueur ou encore remise dans la boîte, une *Finca* en bois est immédiatement placée sur le village. De cette manière, chaque joueur sait qu'il n'est plus possible d'approvisionner ce village en fruits. En outre, les *Fincas* en bois déterminent la fin de la partie.

### 3. Utiliser ses tuiles Action

Chaque joueur dispose au total de 4 tuiles *Action*. Chacune de ces tuiles n'est jouée qu'une fois par tour. Après utilisation, elles sont remises dans la boîte.

Les tuiles *Action* ont les effets suivants :



**Vent fort :** Le joueur peut effectuer un deuxième déplacement avec l'un de ses *Paysan*. Il peut déplacer 2 fois le même *paysan* ou en déplacer un second. Il reçoit le nombre habituel de fruits pour chaque déplacement et il est possible de recevoir plus d'une charrette.



**Bourrasque :** Le joueur peut déplacer un de ses *paysans* de son choix sur une aile du moulin de son choix, même celle d'où il provient. Il reçoit alors le nombre habituel de fruits. Cependant, un joueur ne reçoit jamais de charrette pour cette action.





**Grande charrette :** En utilisant cette charrette spéciale, le joueur peut livrer jusqu'à 10 fruits.

Un jeton Charrette **n'est pas** nécessaire pour utiliser cette tuile.



**Tuile (-1 fruit) :** Le joueur livre un fruit de moins que nécessaire. En utilisant cette tuile, il peut ainsi prendre des tuiles Fruits totalisant 7 fruits en ne livrant que 6 fruits. Une tuile Fruits de valeur 1 ne peut pas être prise avec cette tuile (-1).

On **doit** utiliser un jeton Charrette pour utiliser cette tuile.

**Important :** Un joueur ne peut utiliser qu'une tuile Action par tour, jamais plus.

### Tuiles Bonus

Le premier joueur qui obtient un ensemble de 6 tuiles Fruits avec les valeurs de 1 à 6 reçoit immédiatement la tuile Bonus de valeur 7 de la pile de tuiles Bonus. Le joueur suivant qui parvient à son tour à compléter un ensemble de 6 tuiles Fruits comprenant les valeurs 1 à 6 reçoit la tuile Bonus de valeur 6, et ainsi de suite. Un joueur peut recevoir plusieurs tuiles Bonus, mais à chaque fois il devra obtenir une nouvelle série de 6 tuiles Fruits (de 1 à 6).



### FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que la dernière Finca en bois est posée sur le plateau de jeu. Les joueurs comptent alors leurs points de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte.

Les points comptabilisés sont les suivants :

- chaque tuile Fruits obtenue rapporte à son propriétaire autant de points que sa valeur,
- chaque tuile Finca rapporte à son propriétaire 5 points de victoire,
- chaque tuile Action non utilisée rapporte 2 points de victoire et
- chaque tuile Bonus rapporte autant de points que sa valeur.

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le plus de fruits devant lui l'emporte. Si l'égalité subsiste, ils se partagent la victoire.

**Cas particulier :** Si un joueur prend la dernière tuile Fruits de plusieurs villages et qu'il n'y a pas suffisamment de Finca en bois, les tuiles Finca des villages concernés sont tout de même distribuées. Ensuite, la partie se termine.

**Exemple :** Rouge a accumulé les tuiles suivantes :

	26 points
	10 points
	2 points
	7 points
	-----
	45 points