

RALF ZUR LINDE & WOLFGANG SENTKER

FINCA



 franjos®

FINCA

De 2 a 4 jugadores
10 años en adelante
45 minutos

Componentes:

- 1 tablero de juego
- 12 aspas de molino de viento
- 42 fichas de fruto
- 10 fichas de finca
- 16 fichas de acción
- 4 fichas de bonificación
- 8 carross
- 6 fincas de madera
- 108 frutos
(18 de cada tipo: higos, almendras, aceitunas, naranjas, uvas y limones)
- 20 agricultores

Los componentes de la expansión "El Razol" (consultar folleto de instrucciones a parte) no son necesarios para el juego básico.

10. Coloca los **carros** en una pila en el **centro del molino** de viento. La cantidad a colocar depende del número de jugadores:

4 jugadores: 8 carros



3 jugadores: 6 carros



2 jugadores: 4 carros



9. Coloca las **4 fichas de bonificación** en **una pila al lado del tablero de juego**. Coloca la ficha con el 4 dorado en el fondo de la pila, encima de ella pon el 5, luego el 6 y por último, en lo alto, el 7.

1. Pon el **tablero de juego** sobre a mesa.

2. Mezcla boca abajo las **12 aspas de molino** y colócalas boca arriba en las **casillas del molino** de viento.



8. Cada jugador coge los **agricultores** del color que haya elegido. La cantidad depende del número de jugadores:

4 jugadores: 3 agricultores



3 jugadores: 4 agricultores



2 jugadores: 5 agricultores



3. Mezcla boca abajo las 42 fichas de fruto. A continuación, sepáralas en **10 pilas de 4 fichas** cada una. Coloca **una pila en cada región y gira boca arriba la ficha superior.** Coloca las 2 fichas restantes boca abajo en la caja sin mirarlas.

4. Distribuye al azar las 10 fichas de finca, 1 por región. Colócalas encima del nombre del municipio, pero sin cubrirlo.

5. Coloca las fincas de madera al lado del tablero de juego. La cantidad depende del número de jugadores:

4 jugadores: 6 fincas



3 jugadores: 5 fincas



2 jugadores: 4 fincas



6. Ordena los frutos por tipos y colócalos como reserva al lado del tablero de juego. Con 4 jugadores, coloca todos (18) los frutos de cada tipo; con 3 jugadores, coloca 14 frutos de cada; con 2 jugadores, coloca 9 frutos de cada.

7. Cada jugador coge las 4 fichas de acción de su color.



IDEA DEL JUEGO

Los jugadores representan el papel de agricultores mallorquines que se esfuerzan para cosechar la mayor cantidad posible de los frutos mediterráneos que se cultivan en la isla: higos, almendras, aceitunas, naranjas, uvas y limones. Los jugadores entregan los frutos que han cosechado a los municipios de la isla, cuyas demandas cambian constantemente durante el transcurso de la partida. Los jugadores reciben puntos de victoria por estas entregas. Al final de la partida, el jugador que haya conseguido más puntos de victoria será el ganador.

INICIO DE LA PARTIDA

La partida empieza con una fase de preparación. En primer lugar, los jugadores eligen un jugador inicial. Éste empieza la partida colocando uno de sus agricultores en un aspa cualquiera del molino y coge de la reserva un solo fruto del tipo indicado en el aspa.

El resto de jugadores le siguen en sentido horario. Cada uno coloca uno de sus agricultores en un aspa cualquiera del molino y coge de la reserva un solo fruto del tipo indicado en el aspa. En una misma aspa del molino se puede colocar a más de un agricultor.

La fase de preparación acabará cuando todos los jugadores hayan colocado todos sus agricultores y recibido un fruto por cada uno de ellos. Los jugadores colocan los frutos que hayan cogido a la vista sobre la mesa frente a ellos (en su área de juego). Las áreas de juego de todos los jugadores han de estar a la vista durante toda la partida.



Ejemplo: El **jugador rojo** coloca su agricultor en un aspa de molino ilustrada con un limón, coge 1 limón de la reserva y lo coloca en su área de juego. A continuación, el jugador amarillo coloca su agricultor en un aspa con un higo, coge 1 higo y lo coloca en su área de juego. Después, el **jugador azul** coloca su agricultor en la misma aspa de molino con un limón que el **jugador rojo**, coge 1 limón y lo coloca en su área de juego.

DÉSARROLLO DE LA PARTIDA

Después de la fase de preparación, empieza realmente la partida. El jugador inicial resuelve el primer turno. Después de su primer turno, la partida continúa en sentido horario hasta su finalización. Cuando es el turno de un jugador, éste elige una de las tres opciones siguientes:

1. Mover un agricultor

El jugador elige uno de sus agricultores que esté en un aspa del molino y lo mueve en sentido horario. Antes de mover su agricultor, el jugador contará el total de agricultores que hay en el aspa desde la que se está moviendo (es decir, su agricultor y los de sus oponentes). A continuación, mueve su agricultor exactamente tantas casillas (aspas) como agricultores hubiera en su aspa de origen. Así pues, si un agricultor está solo en un aspa, se mueve sólo 1 casilla, hasta el aspa siguiente. Si el agricultor comparte el aspa con otro agricultor, se mueve 2 casillas (aspas). Y así sucesivamente, para 3 o más agricultores que estuvieran en la misma aspa.

Después de que el jugador mueva su agricultor, cuenta los agricultores (su agricultor y los de sus oponentes) que hay en el aspa en la que ha terminado su movimiento. A continuación, coge esta cantidad de frutos de la reserva, colocándolos en su área de juego. El tipo de fruto que puede coger es el indicado por la ilustración del aspa en la que ha terminado su movimiento.



Ejemplo: El **jugador verde** mueve su agricultor desde el aspa de molino con naranjas. En el aspa hay 3 agricultores, así que el **jugador verde** debe mover su agricultor 3 casillas en sentido horario. Acaba su movimiento en el aspa de molino con almendras, en la que ahora hay 3 agricultores. Coge 3 almendras de la reserva y termina su turno.



Si el jugador no puede coger de la reserva todos los frutos que le corresponden porque no hay suficientes, todos los jugadores (incluyendo el jugador que tiene que coger el fruto) deben devolver todos los frutos de ese tipo a la reserva. A continuación, el jugador coge de la reserva el número de frutos de ese tipo que le correspondían.

Ejemplo: El **jugador verde** puede coger 3 almendras de la reserva. Sin embargo, en la reserva sólo quedan 2. Por tanto, todos los jugadores, incluyendo el **jugador verde**, devuelven todas las almendras que tengan a la reserva, de modo que ahora estarán todas las almendras en la reserva. A continuación, el **jugador verde** coge 3 almendras de la reserva.

Cuando un jugador mueve su agricultor y cruza una de las dos líneas divisorias del molino de viento (ver ejemplo a continuación), el jugador también coge un carro del centro del molino de viento y la coloca en su área de juego.



Ejemplo: El **agricultor azul** está solo en un aspa de molino con almendras. Se mueve 1 casilla en sentido horario hasta el aspa con higos y al hacerlo cruza la línea divisoria. Coge 2 higos de la reserva y 1 carro del centro del molino, y coloca las 3 cosas en su área de juego.



Si no quedan más carros en el centro del molino de viento, todos los jugadores incluyendo el que ha movido su agricultor, deben devolver todos sus carros al centro del molino de viento. A continuación, el jugador coge el carro que le corresponde.



Ejemplo: El **jugador azul** puede coger un carro porque ha cruzado la línea divisoria del molino de viento. Sin embargo, no quedan más carros en el centro del molino. Así pues, todos los jugadores, incluyendo el **jugador azul**, debe devolver todos sus carros al centro del molino. A continuación, el **jugador azul** coge 1 carro del centro del molino y la coloca en su área de juego.

Caso excepcional: cuando un agricultor cruza ambas líneas divisorias porque en su aspa de origen hay más de 6 agricultores, el jugador coge 2 carros.



2. Entrega de frutos

Al mover los agricultores en las aspas del molino de viento, los jugadores consiguen frutos y carros. Más adelante, los jugadores pueden usar los carros para entregar los frutos en los municipios. Los frutos que cada municipio demanda se indican en la ficha de fruto que está boca arriba en el municipio.

 Este símbolo  en las fichas de fruto indica que se pueden utilizar frutos de cualquier tipo para cumplir la demanda de la ficha, pero todos los frutos han de ser del mismo tipo. El jugador debe entregar la cantidad indicada de frutos.

Ejemplos de fichas de fruto (se indica la cantidad y el tipo de frutos que demanda el municipio):



Durante su turno, el jugador puede entregar frutos a uno o más municipios, sin embargo, sólo podrá entregar 6 frutos por turno como máximo. Para poder hacer la entrega, el jugador primero devuelve uno de sus carros al centro del molino de viento. A continuación, coloca los frutos demandados por los municipios a los que quiere hacer la entrega encima de las fichas de fruto de esos municipios. Debe colocar exactamente los frutos demandados, ni más, ni menos. El jugador, sin embargo, está limitado a entregar como máximo 6 frutos en un único turno.

Después de que el jugador haya entregado todos los frutos que deseaba, devuelve los frutos a la reserva, coge las fichas de fruto sobre las que los había colocado y las pone boca arriba en su área de juego. El jugador elige en que orden coge los frutos que se le han entregado. A continuación, gira la ficha superior de cada pila de la que haya retirado una ficha. Así pues, durante la partida, estas pilas se irán haciendo cada vez más pequeñas y, naturalmente, no todas lo harán al mismo ritmo. De esta forma, algunas pilas se agotarán antes que otras.

Ejemplo: El jugador devuelve uno de sus carros al centro del molino de viento y entrega los 6 frutos siguientes: 1 higo en Artà, 1 aceituna en Vilafranca y 4 limones en Son Servera. En primer lugar, coloca los frutos en las fichas de fruto de los municipios indicados. A continuación, mueve los 6 frutos a la reserva desde esos municipios y coge las 3 fichas de fruto de lo alto de las pilas de los municipios. Por último, gira la ficha superior de cada una de estas pilas.




Cuando un jugador coge la última ficha de fruto de un municipio, se procede inmediatamente a asignar la ficha de finca de esa comunidad a un jugador. Para determinar qué jugador se lleva la ficha de finca, cada jugador cuenta los frutos de ese tipo que tiene en las fichas de fruto de su área de juego. El jugador que tenga la mayoría de frutos de ese tipo en sus fichas de fruto, se lleva la ficha de finca. Si dos o más jugadores empatan en la mayoría, ningún jugador se lleva la ficha de finca y se devuelve a la caja del juego. Por ejemplo, si en la ficha de finca aparecen higos, todos los jugadores cuentan sus higos. Después de que la ficha de finca se haya asignado o devuelto a la caja, el jugador coloca una finca de madera en el municipio para indicar que la ficha de finca ya se ha asignado.



Ejemplo: En Artà se ha cogido la última ficha de fruto, así que inmediatamente se procede a asignar la ficha de finca. Todos los jugadores cuentan la cantidad de naranjas que tienen en las fichas de fruto de su área de juego. El **jugador verde** tiene 4 naranjas, el **jugador amarillo** tiene 1 naranja y el **jugador rojo** tiene 6 naranjas. Como el **jugador rojo** tiene la mayoría de naranjas, coge la ficha de finca de Artà y la coloca boca arriba en su área de juego. Después de haber asignado la ficha de finca, el jugador coloca una finca de madera en el municipio.

Algunas de las fichas de finca tienen 2 tipos de fruto (por ejemplo, higos y almendras). Cuando se tenga que asignar una ficha de este tipo, los jugadores cuentan todos los frutos de estos dos tipos en las fichas de fruto de sus áreas de juego y suman las dos cantidades para determinar quién tiene la mayoría. Siguiendo con el ejemplo, el jugador que tuviera la mayoría sumando sus higos y sus almendras se llevaría la ficha.

Una de las 10 fichas de finca muestra este símbolo de fruto . Cuando se tenga que asignar esta ficha de finca, los jugadores suman los valores de todas las fichas de fruto que tengan en sus áreas de juego. El jugador que obtenga el total mayor será el que se llevará la ficha de finca. Como con las otras fichas de finca, si dos o más jugadores empatan en la mayoría, ningún jugador se lleva la ficha de finca y se devuelve a la caja del juego.

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

Después de asignar la ficha de finca, el jugador coloca una finca de madera en el municipio. Esto se hace para indicar de forma clara que ya no se pueden entregar más frutos en ese municipio. Adicionalmente, la colocación de la última finca de madera indica el final de la partida.

3. Usar una ficha de acción

Todos los jugadores tienen 4 fichas de acción. Un jugador puede usar una ficha de acción durante uno de sus turnos, pero cada ficha de acción sólo se puede usar una única vez por partida. Después de usar una ficha de acción, el jugador la devuelve a la caja.



Mover dos veces en el molino de viento: El jugador mueve uno de sus agricultores y recoge frutos en el molino. A continuación, puede mover otro agricultor para coger más frutos. Éste puede ser el que acaba de mover o bien otro de sus granjeros. De esta forma puede ocurrir que un jugador consiga más de un carro.



Ráfaga de viento: El jugador puede colocar uno de sus agricultores en cualquier aspa del molino de viento. A continuación, coge la cantidad permitida de frutos. Sin embargo, el jugador no puede coger un carro, independientemente de lo lejos que haya movido el agricultor.





Carro grande: El jugador puede entregar hasta 10 frutos utilizando este carro especial. Cuando el jugador usa el carro grande no gasta un carro normal.



Un fruto menos: Cuando se usa esta ficha, el jugador debe entregar un carro. El jugador puede entregar 1 fruto menos de los demandados. Es decir, podría coger fichas que sumasen en total 7, aunque realmente sólo estuviera entregando 6 frutos. Un jugador no puede coger una ficha de fruto que tenga el dibujo de un sólo fruto entregando 0 frutos de ese tipo.

Nota: Los jugadores sólo pueden usar 1 ficha de acción por turno.

Fichas de bonificación

El primer jugador que consiga 6 fichas de fruto con todos los valores de 1 a 6 coge inmediatamente la ficha de bonificación de valor 7 de lo alto de la pila de fichas de bonificación. El siguiente jugador en conseguirlo coge la siguiente ficha (de valor 6), y así sucesivamente hasta que se agoten las 4 fichas de bonificación. Un jugador puede conseguir otra ficha de bonificación si consigue otro grupo de fichas con todos los valores de 1 a 6.



FIN DE JUEGO

La partida termina después de colocar la última finca de madera en el tablero de juego. El jugador que esté jugando acaba su turno. A continuación, los jugadores cuentan sus puntos de victoria. El jugador que tenga más puntos de victoria es el ganador.

Los puntos de victoria se componen de:

- los valores de las fichas de fruto,
- cada ficha de finca vale 5 puntos,
- cada ficha de acción sin usar vale 2 puntos,
- y el valor de las fichas de bonificación.

Si varios jugadores empatan en puntos de victoria, se desempata a favor del jugador que tenga más frutos en su área de juego. Si aún así el empate no se rompe, los jugadores empatados comparten felizmente la victoria.

Caso especial: Cuando se coloca la última finca de madera el jugador termina su turno, lo que puede incluir la asignación de fichas de finca adicionales, incluso aunque ya no queden más fincas de madera por colocar. Al final del turno del jugador, la partida acaba.

Ejemplo: El **jugador rojo** ha conseguido la fichas siguientes:

	26 puntos
	10 puntos
	2 puntos
	7 puntos

	45 puntos