

RALF ZUR LINDE & WOLFGANG SENTKER

FINCA



 franjos®

FINCA

2-4 joueurs

10 ans et +

45 minutes

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 (14 de chaque: figue, amonde, olive, orange, raisins, citron)
- 20 figurines Paysan

Le matériel de l'extension "El Razul" (voir livret de règles spécifique) n'est pas utilisé dans le jeu de base.

- 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 ou 7, de façon à ce que la tuile 4 se retrouve sous la pile et la tuile 7 au-dessus.

- 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**.

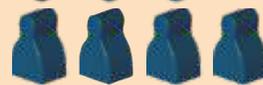


- 8.** Chaque joueur reçoit les **figurines Paysan** de sa couleur. Le nombre de figurines varie selon le nombre de joueurs :

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.

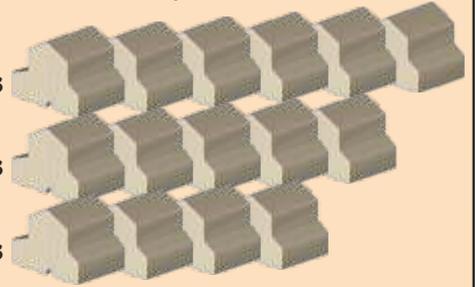
4. Les **10 tuiles Finca** sont placées aléatoirement dans les **10 villages**; on place donc **1 tuile Finca** sur chaque maison.

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



6. Les **108 fruits** sont triés par type et placés à côté du plateau; **c'est la réserve commune**. À **4 joueurs**, l'ensemble des **18 fruits** de chaque type; à **3 joueurs**, **14 fruits** par type; et à **2 joueurs**, on utilise **9 fruits** par type.

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



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 Paysans 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 Paysans sur une aile du moulin de leur choix et chaque fois, prennent exactement un fruit de la réserve commune. Il peut y avoir plusieurs Paysans sur une aile. Le placement initial est terminé lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs Paysans 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 Paysans sur une aile du moulin représentant un citron. Il reçoit immédiatement 1 citron de la réserve commune. Ensuite Jaune place un de ses Paysans sur une aile représentant une figue et reçoit une figue. Puis Bleu pose un de ses Paysans 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 Paysans (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 Paysans 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 fruits **du type concerné** disponible dans la réserve, 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 obtenues jusque-là. Toutes les amandes sont maintenant 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 charrettes disponibles 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 charrettes disponibles 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:



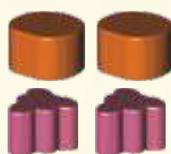
1 citron



2 oranges



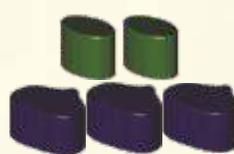
2 oranges et
2 raisins



4 fruits
identiques,
ici 4 amandes



2 olives et
3 figes



1 fruit de chaque
type (6 fruits
différents)



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. Le joueur peut prendre les tuiles Fruits livrées dans l'ordre de son choix. 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 figue à Artà, 1 olive à Vilafranca et 4 citrons à Son Servera. 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 Artà (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.

$$\begin{array}{c}
 \text{4 figues} \\
 \text{5 amandes}
 \end{array}
 +
 \begin{array}{c}
 \text{4 figues} \\
 \text{5 amandes}
 \end{array}
 = 9$$

Après qu'une tuile Finca a 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 ne peut être jouée qu'une seule fois dans la partie. Après utilisation, elles sont remises dans la boîte.

Les tuiles Action ont les effets suivants :



Vent fort : Le joueur effectue un déplacement avec l'un de ses Paysans et reçoit les fruits correspondants. Puis, dans la foulée, il peut à nouveau effectuer un déplacement et collecter une nouvelle fois des fruits. Il peut déplacer deux fois le même Paysan ou en déplacer deux différents. Il reçoit le nombre habituel de fruits pour chaque déplacement et il est possible de recevoir ainsi 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) : On doit utiliser un jeton Charrette pour utiliser cette tuile. 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).

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, les joueurs se partagent la victoire.

Cos 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