

## Finca - KSR

### Einsetzphase:

- Ab Startspieler beginnend reihum setzt jeder Spieler 1 eigene Bauernfigur auf ein beliebiges Windmühlenblatt und nimmt sich die dort abgebildete Frucht aus dem Vorrat. Es wird solange reihum eingesetzt, bis alle Bauernfiguren platziert sind.
- Es dürfen mehrere Bauernfiguren auf dem selben Windmühlenblatt stehen.
- Die Früchte vor den Spielern müssen immer gut sichtbar sein.

### Das eigentliche Spiel:

Der Startspieler beginnt, dann geht es immer im Uhrzeigersinn reihum.  
Wer am Zug ist, muss sich für **eine** der drei Möglichkeiten (Aktionen) entscheiden:

#### 1) Bauernfigur bewegen:

- Der Spieler wählt eine beliebige seiner Bauernfiguren, die auf einem Windmühlenblatt steht.
- Er zählt **alle Figuren** (eigene und fremde) auf diesem Mühlenblatt = **seine Zugweite**. Die gewählte Figur muss genau so viele Blätter im Uhrzeigersinn weiter ziehen, wie Zugweite beträgt.
- **Danach erhält** er so viele **Früchte**, wie auf dem Zielfeld eigene und fremde Bauern stehen. Kann der Anspruch eines Spielers nicht oder nur teilweise erfüllt werden, weil nicht genug Früchte im Vorrat liegen, müssen **alle** Spieler (inkl. aktivem) **alle** vor ihnen liegenden **Früchte** dieser Sorte in den Vorrat geben. Danach nimmt der aktive Spieler die ihm zustehenden Früchte.
- Wurde eine der beiden **Trennlinien überschritten**: Spieler nimmt sich 1 Eselskarren aus der Mitte. Sollte aber kein Eselskarren vorrätig sein, müssen **alle** (inkl. aktivem) Spieler **alle ihre** gesammelten Eselskarren in die Windradmitte zurücklegen. Danach nimmt der aktive Spieler 1 Eselskarren von der Windradmitte fort. Sollte mal ein Bauer in seinem Zug beide Trennlinien überqueren, erhält er 2 Eselkarren.

#### 2) Früchte liefern:

- Jede Gemeinde auf Mallorca hat einen bestimmten Früchtebedarf, der auf dem jeweils dort ausliegenden Früchteplättchen angegeben ist. "?" bedeutet dabei eine beliebige Fruchtart.
- In seinem Zug darf man i.d.R. **max. 6 Früchte** ausliefern, ggf. auch an mehrere Gemeinden. Dazu gibt der Spieler 1 Eselskarren in die Windradmitte ab.
- Er stellt die zu liefernden Früchte auf das/die Früchteplättchen der belieferte(n) Gemeinde(n). Es muss **passgenau** geliefert werden, d.h., genau die angegebene Anzahl und Art komplett in jeder belieferten Gemeinde.
- Der **Spieler erhält** jeweils das **Früchteplättchen** der Gemeinde und legt es offen vor sich ab. Von den betroffenen Stapeln der Gemeinden wird nun jeweils das oberste Plättchen aufgedeckt. Sollte aber kein Plättchen mehr vorhanden ein, wird das **"Finca"-Plättchen** vergeben.  
Nun gilt: Jeder Spieler zählt auf seinen gesammelten Früchteplättchen die Früchte, die auf dem Finca-Plättchen abgebildet sind. Wenn 2 Sorten abgebildet = beide zusammen zählen. Ist ein Fragezeichen auf dem Finca-Plättchen, werden nur "?"-Früchteplättchen gezählt. Wer die meisten Früchte zählt, erhält das Finca-Plättchen. Patt: niemand erhält es
- Nach Vergabe des Finca-Plättchens wird eine Holz-Finca in der Gemeinde aufgestellt.

### 3) Ein Aktionsplättchen einsetzen:

Jedes Aktions-Plättchen ist im Spiel nur 1x einsetzbar und wird danach aus dem Spiel genommen.



**Doppelzug im Windrad:** Der Spieler darf nach Bewegung einer Bauernfigur erneut eine Figur bewegen, d.h., die selbe oder eine andere eigene Figur.  
(= 2x Aktion 1)



**Windstoß:** Der Spieler darf eine beliebige seiner Bauernfiguren auf ein beliebiges Blatt des Windrades stellen, auch auf das, von dem er damit wegzieht. Er erhält die dort angegebene Anzahl an Früchten. Eselskarren werden bei dieser Aktion nicht vergeben.  
(= Aktion 1)



**Großer Eselskarren:** Bei Einsatz dieses Karrens darf der Spieler max. 10 Früchte liefern. Es ist dabei kein normaler Eselskarren abzugeben.  
(= Aktion 2)



**Eine Frucht weniger:** Der Spieler liefert 1 Frucht weniger als benötigt ab. Dadurch darf er auch Plättchen im Wert von 7 nehmen. Ein Plättchen im Wert von 1 kann nicht damit genommen werden.  
(= Aktion 2)

### 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 mit einer Serie erhält das Plättchen mit Wert 6 usw. - Es ist möglich, dass der selbe Spieler erneut eine Serie sammelt und damit ein weiteres Bonusplättchen erhält.

### Spielende:

- Das Spiel endet direkt nach Einsetzen der letzten Holzfinca auf dem Spielplan.
- Die Spieler zählen nun ihre Siegpunkte wie folgt:
  - ⇨ Werte der gesammelten Früchteplättchen
  - ⇨ Je Finca-Plättchen = 5 Punkte
  - ⇨ Jedes nicht eingesetzte Aktionsplättchen = 2 Punkte
  - ⇨ Werte der Bonusplättchen
- Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt. Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer mehr Früchte hat. Bei weiterem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.
- Sollte ein Spieler im letzten Zug in mehr als einer Gemeinde das letzte Früchteplättchen entfernen, und es sind nicht genug Holzfincas vorhanden, so wird trotzdem noch in allen leeren Gemeinden das Finca-Plättchen vergeben. Erst danach endet das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.05.09  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)