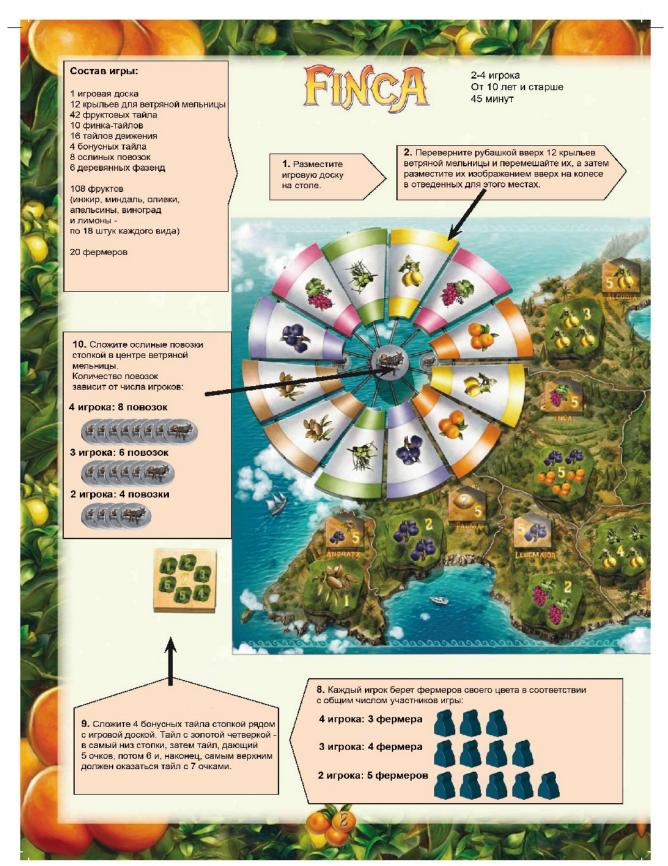
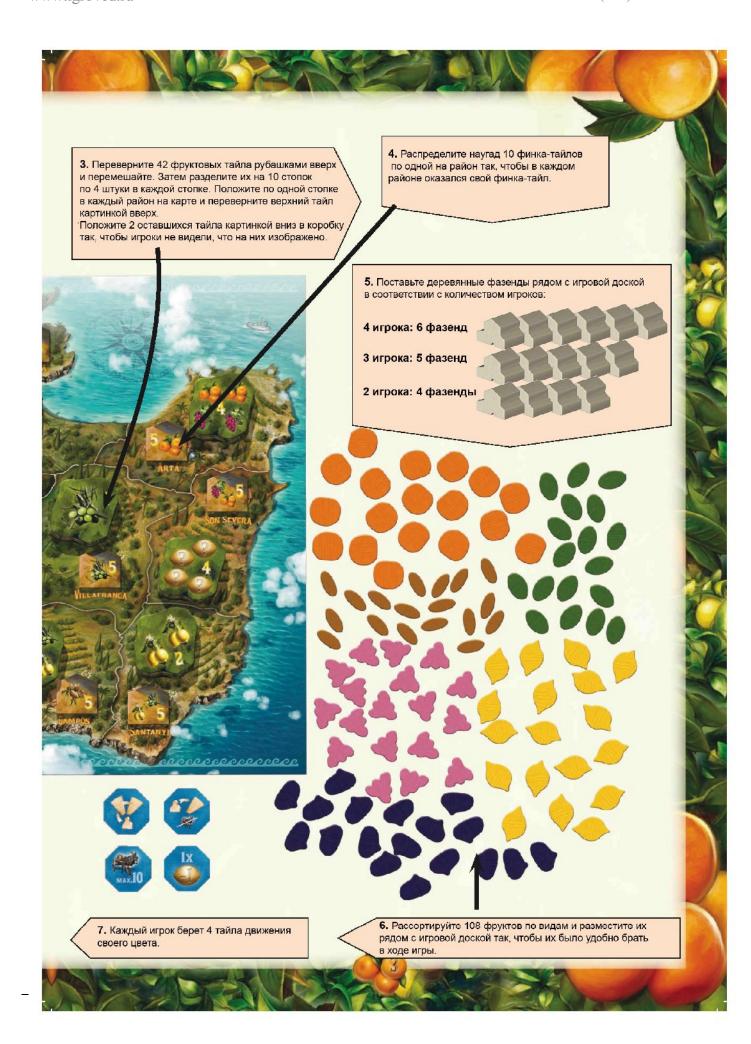
# Правила настольной игры «Финка» («Finca»)

## Авторы: Ralf zur Linde и Wolfgang Sentker

Перевод на русский язык: Юлия Нестерова, ООО «Стиль Жизни»





## Цель игры

На время игры участники становятся фермерами с острова Майорка, которые занимаются сбором тропических плодов: инжира, миндаля, оливок, апельсинов, винограда и лимонов. Собранные плоды фермеры поставляют в поселения острова, расположенные в разных районах. При этом требования жителей поселений к поставкам постоянно меняются. За каждую поставку игроки получают призовые баллы. Игрок, набравший к концу игры больше всех призовых баллов, становится победителем.

## Подготовка к игре

Перед тем, как начать игру, участники сами выбирают первого игрока. Он начинает игру, размещая одного из своих фермеров на любом из крыльев ветряной мельницы. При этом он берет себе один фрукт в соответствии с изображением на выбранном крыле.

Остальные игроки включаются в игру по ходу часовой стрелки. Они также поочередно размещают по одному своему фермеру на крыльях ветряной мельницы и берут по одному фрукту, указанному на выбранных ими крыльях.

На одном крыле можно разместить сразу несколько фермеров. Подготовка к игре заканчивается, когда игроки разместили всех своих фермеров и за каждого из них получили по фрукту. Свои фрукты участники игры открыто выкладывают около себя так, чтобы в течение игры все игроки могли видеть «урожай» своих соперников.



Пример: «Красный» игрок ставит своего фермера на крыло, на котором изображен лимон, берет себе 1 лимон общего запаса фруктов и кладет рядом с собой. Сидящий слева от него «Желтый» игрок размещает своего фермера на крыло с изображением инжира, берет 1 инжир и также кладет его рядом с собой. Затем «Синий» игрок ставит своего фермера на то же крыло с лимоном, на котором уже стоит фермер «Красного» игрока, после чего берет себе 1 лимон и кладет его рядом с собой.

#### Ход игры

Теперь можно начинать игру. Начинающий игрок делает первый ход. После этого ход передаётся по часовой стрелке до окончания игры. На своем ходу каждый игрок может выбрать один из трех вариантов действия:

#### 1) Переместить своего фермера

Игрок перемещает по часовой стрелке любого из своих фермеров, находящихся на крыльях ветряной мельницы. Перед этим он подсчитывает общее количество фермеров, стоящих на том крыле, от которого он начинает свое движение. Далее он передвигает своего фермера на столько шагов (крыльев), сколько было фигурок фермеров в исходной точке. Таким образом, если фермер стоял на крыле один, то он перемещается только на один шаг — на следующее по часовой стрелке крыло. Если на крыле кроме него был ещё один (любой) фермер — он делает 2 шага и перемещается на 2 крыла. И так далее для 3 и более фермеров.

Когда игрок закончил перемещение своего фермера, он опять считает количество фигурок на крыле, где он в результате оказался, и берет себе соответствующее число фруктов того вида,

который указан на этом крыле.



**Пример: «Зеленый»** участник передвигает своего фермера с крыла с апельсинами. На этом крыле уже стоит **3 фермера**, поэтому **«Зеленый»** игрок должен переместить своего фермера на 3 крыла по часовой стрелке.

Он заканчивает движение на крыле с изображением миндаля, где изначально было 2, а теперь оказывается 3 фермера. Поэтому он берет 3 миндаля из общего запаса и таким образом завершает свой ход.



Если в общем запасе не оказалось нужного количества заработанных за ход фруктов (а их по 18 штук каждого вида), все остальные участники игры (включая игрока, которому не хватило фруктов) должны вернуть все свои фрукты данного сорта обратно в общий запас, откуда игрок и забирает необходимое количество фруктов нужного ему вида.

**Пример:** по итогам своего хода **«Зеленый»** игрок должен взять 3 миндаля из общего запаса. Но там осталось только 2 таких плода. Тогда все остальные игроки, включая **«Зеленого»**, возвращают весь свой миндаль в общую корзину, и таким образом получается, что в общем запасе снова оказывается 18 плодов миндаля. Теперь **«Зеленый»** игрок может забрать свои 3 заработанных плода.

Если в процессе хода игрок перемещает своего фермера через одну из двух разделительных линий между крыльями мельницы (см. пример ниже), то он в дополнение к фруктам берет одну ослиную повозку из стопки в центре мельницы и кладет ее рядом с собой.



Пример: «Синий» фермер начинает свое движение с крыла с миндалем. Он двигается по часовой стрелке по направлению к крылу с инжиром, пересекая при этом разделительную линию. В результате хода он получает 2 инжира из общего запаса и 1 ослиную повозку из центра ветряной мельницы и кладет их рядом с собой.



Если игрок заработал повозку, но на мельнице их больше нет, все игроки, включая его

самого, должны вернуть все свои ослиные повозки обратно в центр ветряной мельницы. После этого игрок может взять свою повозку.

**Пример: «Синий»** игрок должен взять повозку, потому что он пересек разделительную линию между крыльями. Но в центре мельницы больше нет повозок. Тогда все игроки, включая **«Синего»**, возвращают все свои повозки обратно на мельницу. После этого **«Синий»** игрок забирает 1 ослиную повозку из центра мельницы и кладет ее рядом с собой.

Редкая ситуация: когда фермер во время своего хода пересекает сразу две разделительные линии – например, в том случае, если на крыле, с которого он начинал движение, было 6 или более фермеров – тогда игрок получает сразу 2 повозки.

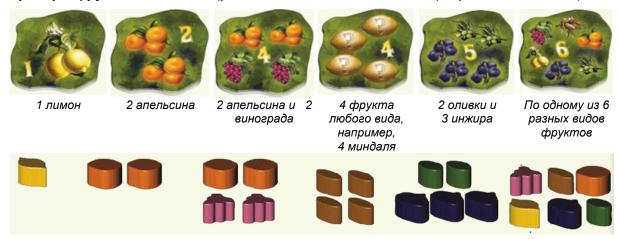


## 2) Доставить урожай

Передвигая своих фермеров по крыльям ветряной мельницы, игроки получают фрукты и ослиные повозки. При помощи повозок участники игры могут развозить фрукты по поселениям. Плоды, необходимые поселениям, указаны на фруктовых тайлах, размещенных картинкой вверх в каждом районе карты.

Обозначения на фруктовых тайлах указывают, сколько отдельных плодов и какого вида необходимо для того, чтобы выполнить требование данного поселения. При этом игрок должен строго соблюдать указанные на тайле требования.

#### Примеры фруктовых тайлов (указано, сколько и каких плодов требуется в поселении):



В процессе одного хода игрок может доставить собранные фрукты в одно или сразу несколько поселений, но не более 6 плодов за ход. Чтобы отвезти фрукты, игрок возвращает одну из заработанных им ослиных повозок в центр мельницы и выкладывает требуемые поселениями плоды на соответствующих фруктовых тайлах — в точности с нарисованными на них символами. Плодов не может быть больше, или меньше, или другого вида, чем изображено на тайле. За один ход можно развести не более 6 фруктов.

После того, как игрок выложил на фруктовые тайлы все плоды, доставленные в поселение, он убирает их обратно в общий запас, а «отработанные» фруктовые тайлы забирает себе, переворачивает их рубашкой вверх и кладет рядом с собой. После чего из стопки, оставшейся в поселении, берет следующий тайл, переворачивает его и выкладывает картинкой вверх. Таким образом, в течение игры стопки фруктовых тайлов постепенно и с разной скоростью уменьшаются.

**Пример:** игрок возвращает одну из своих повозок назад в центр ветряной мельницы и распределяет следующие 6 плодов: 1 инжир в Arta, 1 оливка в Villafranca и 4 лимона в Son Severa. Сначала он выкладывает плоды на фруктовые тайлы в этих поселениях. Затем из поселений он перемещает выложенные фрукты в общий запас и берет себе 3 «отработанных» фруктовых тайла из данных поселений. В конце он переворачивает картинкой вверх тайлы в каждой из стопок, из которых он забрал себе фруктовый тайл.



Если игрок забирает последний фруктовый тайл из поселения, финка-тайл из этого района переходит к игрокам. Чтобы определить, кто из игроков его получит, все участники игры пересчитывают на собранных в ходе игры фруктовых тайлах плоды того же вида, что указан на финка-тайле. Тот из участников, кто собрал больше всех таких фруктов, и получает ее в награду. Если двое или более игроков насчитали на своих заработанных тайлах одинаковое количество фруктов — финка-тайл возвращается обратно в коробку и не достается никому из участников. Например, на финка-тайле нарисованы инжирины - все игроки пересчитывают свой инжир. После того, как финка-тайл достался кому-нибудь из игроков или вернулся в коробку, игрок размещает на территории поселения деревянную фазенду, показывая тем самым, что финка-тайл уже оттуда забран.

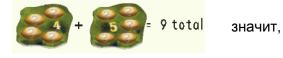


**Пример:** в поселении Arta закончились фруктовые тайлы. Игроки немедленно пересчитывают количество апельсинов на своих фруктовых тайлах, которые они выкладывали рядом с собой в ходе игры. У **«Зеленого»** игрока 4 апельсина, у **«Желтого»** - 1, а у **«Красного»** 6 апельсинов. Поскольку у **«Красного»** игрока больше всех апельсинов, он получает финка-тайл поселения Arta и кладет его рубашкой вверх около себя. После этого игрок ставит деревянную фазенду на территорию поселения.

На некоторых финка-тайлах нарисовано два варианта фруктов (например, инжир и миндаль). При распределении такого тайла игроки считают, сколько у них имеется фруктов каждого вида, после чего складывают получившиеся числа. То есть, финка-тайл получит тот игрок, у кого окажется больше и инжира, и миндаля вместе взятых.

На одном из 10 финка-тайлов нарисован вот такой символ . Когда надо распределить между игроками тайл с такими изображениями, участники игры подсчитывают количество плодов на всех своих собранных фруктовых тайлах. Игрок, собравший больше всего фруктов, и получает финка-тайл. Также, как и в случае с другими финка-тайлами, если двое или более игроков собрали одинаковое количество плодов, ни один из них не получает заветный тайл, и он возвращается обратно в коробку.

После распределения финка-тайла, игрок ставит деревянную фазенду на территорию поселения. Это что поставки фруктов в этот район больше не требуются.



Игра заканчивается, как только будет размещена последняя фазенда.

#### 3) Использовать тайл движения

У каждого игрока есть 4 тайла движения. Игрок может использовать один из них в процессе своего хода, но только однажды за всю игру. После того, как тайл движения был сыгран, игрок возвращает его обратно в коробку.

#### Тайлы движения могут выполнять следующие функции:



Двойное перемещение по крыльям мельницы: после перемещения фермера и сбора фруктов, игрок может передвинуть еще одного из своих фермеров (этого же или другого) и собрать фрукты в соответствии с правилами. В этом

случае игрок может получить больше одной ослиной повозки за 1 ход.



**Порыв ветра: игрок может переместить своего фермера на любое крыло** и собрать разрешенное правилами количество фруктов. Однако, при этом он не получает дополнительную ослиную повозку, как бы далеко не продвинулся его фермер.



**Большая ослиная повозка: с помощью особой ослиной повозки, игрок может увеличить свою поставку до 10 фруктов**. Но, используя этот тайл движения, он не может воспользоваться обычной повозкой.



На один фрукт меньше: игрок может сделать поставку на 1 фрукт меньше, чем требуется. Таким образом, он может получить фруктовых тайлов на 7 баллов, хотя в действительности развез по поселениям только 6 фруктов. При этом игрок не может забрать фруктовый тайл с изображением одногоединственного фрукта, не доставив при этом ни одного плода этого же вида.

Внимание: за 1 ход игрок может использовать только 1 тайл движения.

## Бонусные тайлы

Игрок, который первым собрал коллекцию фруктовых тайлов стоимостью от 1 до 6 баллов, немедленно получает бонусный тайл стоимостью 7 баллов с самого верха стопки бонусных тайлов. Следующий игрок, собравший полный комплект фруктовых тайлов, берет следующий, 6-бальный бонусный тайл, и так до тех пор, пока не закончатся бонусные тайлы. Если игрок собрал второй сет из 6 фруктовых тайлов (от 1 до 6), он может взять второй бонусный тайл.



## Конец игры

Игра заканчивается после того, как последняя деревянная фазенда выставляется на игровую доску. Игроки останавливаются выигранные И подсчитывают СВОИ всех баллы. Игрок, собравший больше баллов, объявляется победителем.

Игроки подсчитывают выигранные баллы следующим образом:

- общая стоимость собранных фруктовых тайлов,
- каждый финка-тайл стоит 5 баллов,
- каждый неиспользованный тайл движения стоит 2 балла,
- и общая стоимость бонусных тайлов.

Если у игроков оказалось равное количество баллов, то победителем из них признается тот игрок, который собрал за время игры больше фруктов.



Если и при этом равенство баллов сохраняется, то оба игрока могут праздновать совместную победу.

Особый случай: игрок, сделавший завершающий ход, забирает последние фруктовые тайлы сразу из нескольких районов и при этом ему не хватает деревянных фазенд. В этом случае он берет финка-тайлы из этих районов, не размещая на них дополнительные фазенды.

После завершения всех ходов игра заканчивается.