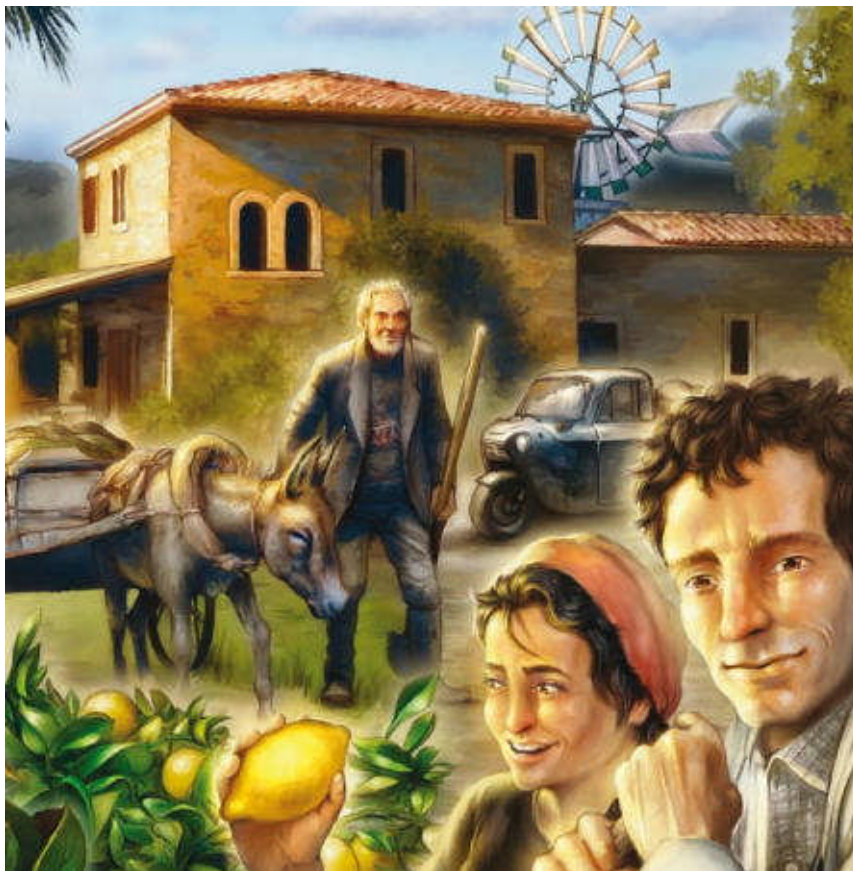


FINCA

フィンカ 人数：2～4人用 対象：10歳以上 時間：45分

RALF ZUR LINDE & WOLFGANG SENTKER



内容物：

- | | |
|--|------------|
| ・ゲームボード 1 | ・風車の羽根 12 |
| ・フルーツタイル 42 | ・農場タイル 10 |
| ・アクションタイル 16 | ・ボーナスタイル 8 |
| ・ロバの荷車 8 | ・木製農場駒 6 |
| ・フルーツ駒（以下各18個イチジク，アーモンド，オリーブ，オレンジ，ブドウ，レモン） | |
| ・農夫駒 20 | |

準備：

1 テーブルにゲーム
ボードを広げます。

2 12枚の風車の羽根を裏向きにしてよく混ぜ、
風車置き場において、表向きにします。

10 ロバの荷車を風
車の中央に重ねて置
きます。置く枚数はプ
レーヤーの人数に応
じて：

4人:8枚



3人:6枚



2人:4枚



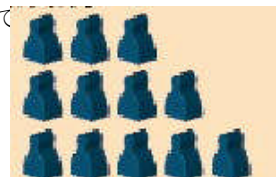
9 ゲームボードの横に4枚のボーナ
スタイルを山にして置きます。金の文
字が4のタイルを一番下に置き、5・6
・7と上に重ねていきます。

8 各プレーヤーは自分の色の農夫駒を持ちます。プ
レイする人数に応じて

4人プレー:3個ずつ

3人プレー:4個ずつ

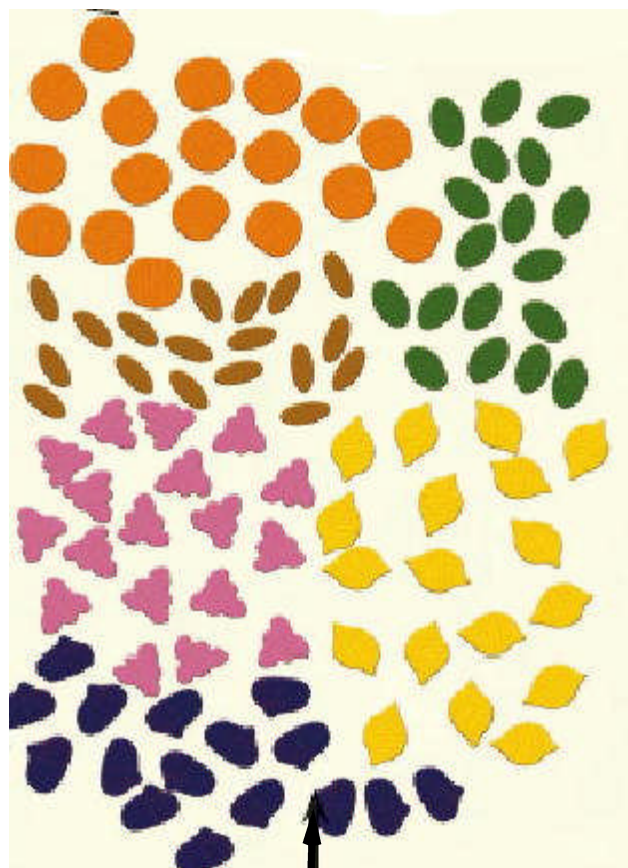
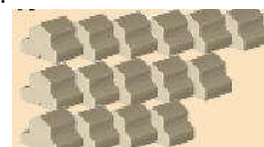
2人プレー:5個ずつ



- 3 42枚のフルーツタイルを裏向きにしてよく混ぜます。そして10枚ずつの4つの山をつくります。各農場にその山を置き、一番上のタイルを表向きにします。残った2枚のタイルは表を見ないで、箱に戻します。

- 4 各農場の集会場に1枚ずつの農場タイルを適当に配置します。

- 5 ゲームボードの横に農場コマを用意します。
プレー人数に応じて:
4人プレー:6個
3人プレー:5個
2人プレー:4個



- 7 各プレーヤーは、自分の色のアクションタイル4枚を受け取ります。

- 6 108枚のフルーツ駒を種類ごとに分け、ストックとしてゲームボードの横に用意します。

目 的

プレイヤーは、イチジク、アーモンド、オリーブ、ブドウ、レモンといった南国の島のフルーツをできる限りたくさん収穫しようとがんばるマジョルカ島の農家となります。ゲーム中絶えず変わる条件に則って、収穫したフルーツを島の集会場へ配達します。これらの配達でプレイヤーは勝利点を獲得し、最後に最も勝利点を得たプレイヤーが勝ちとなります。

ゲームの導入

プレイは導入フェイズから始まります。最初にスタートプレイヤーを決めます。農夫駒 1 個を、風車の羽根の任意の場所に置き、その羽根のフルーツ駒を 1 個取ります。

時計回りで順に続けます。各プレイヤーは、任意の羽根に駒 1 個を置き、そのフルーツを取ります。

複数の農夫駒が、1 つの羽根の上にあってもかまいません。全てのプレイヤーが、農夫駒を全て置き、そのフルーツを受け取ったら導入フェイズは終了です。自分の近くのプレイエリアによく分かるようにフルーツを置いておきます。獲得したフルーツは、ゲーム全体にわたってよく分かるようにして置いておきます。



例：Redは、自分の農夫駒をレモンの羽根に置き、レモン駒 1 個を取り、自分の前に置いておきます。次に、Yellowは、イチジクの羽根の上に農夫駒を置き、イチジクを取って自分の前に置きます。そして、Blueは、自分の農夫駒をレモンの羽根のRedの駒の隣に置き、レモンを取って自分の前に置きます。

ゲームの進行

導入フェイズに続いてゲームが進みます。スタートプレイヤーが最初のターンを行います。その後は時計回りにゲーム終了まで続きます。自分のターンの時、次の 3 つのアクションのうち、必ず 1 つを行わなくてはなりません。

1) 農夫駒の移動

プレイヤーは、羽根の上の自分の農夫駒 1 個を選び、時計回りの方向に動かします。動かす前に、その駒がある羽根の上にくいつの駒（自分と自分以外）があるか数えます。そして、数えた駒の数だけ、正しく羽根の上を移動させます。従って、もし羽根の上に 1 個しか駒がない場合は 1 つ分（次の羽根）のみ移動することになります。別の駒 1 個といっしょに羽根の上にあった場合は 2 つ分移動します。羽根の上に 3 個以上あればそれだけ分となります。

駒を移動したら移動後の羽根の上にある農夫駒（自分も自分以外も）を数えます。そして、その数（移動先の駒数）分だけ、羽根に描かれているフルーツを受け取り、自分の前に置きます。そして、自分のターンを終わります。



例：Greenは、オレンジの羽根から農夫駒を移動させます。今そこには 3 つの駒があります。それで、Greenは、時計回りに羽根 3 つ分進まなくてはなりません。

アーモンドの羽根の上まで移動します。そしてそこは 3 つの駒になります。3 個のアーモンドを受け取り、ターンを終了します。



もし、受け取るべきフルーツが、ストックに十分な数なかった場合、すべてのプレイヤー（今フルーツを受け取るプレイヤーも含む）は、その種類のフルーツを全てストックに戻さなくてはなりません。その後で、そのプレイヤーはストックから必要なフルーツを受け取ることができます。

例：Greenは、ストックから3つのアーモンドが取れるはずでした。しかし、ストックには2個しか残っていません。そのため、Greenも含む全てのプレイヤーは、全てのアーモンドをストックに戻します。そうすると、ストックには全18個のアーモンドがあることになります。その後で、Greenは、ストックから3個のアーモンドを受け取ります。

プレイヤーが農夫駒を移動して、風車の2つの分割線（下図参照）のうち、1本を通過した場合、風車の中央に置いてあるロバの荷車を1枚受け取り、自分の前に置きます。



例：Blueの農夫駒が1個だけ、アーモンドの羽根の上にあります。そして、時計回りにイチジクの羽根に移動します。すると分割線を渡ります。プレイヤーは2個のイチジクをストックから受け取り、1枚のロバの荷車を中央から受け取り、3つを自分の前に置きます。



もし、風車の中央にロバの荷車が1つもなかったら、全てのプレイヤー（今農夫駒を動かしたプレイヤーも）は、全てのロバの荷車を中央に戻さなくてはなりません。その後で、ロバの荷車を受け取ることができます。

例：Blueは、分割線を越えたのでロバの荷車を受け取ることができます。ところが、風車には1つのロバの荷車もありません。そのため、全てのプレイヤー（Blueも含む）は、すべてのロバの荷車を風車の中央に戻します。これでロバの荷車はすべて戻っています。それからBlueはロバの荷車を1個受け取り自分の前に置きます。

稀なケース：農夫駒を動かす際に、6個以降羽根に駒があつて、分割線を2本とも通過した場合は、2枚のロバの荷車を受け取ります。

2) フルーツの配達

羽根上の農夫駒を動かして、フルーツやロバの荷車を受け取ると、プレイヤーは、ロバの荷車を使って、集会場へフルーツを配達することができるようになります。各集会場がどんなフルーツを必要としているかは、各集会場に表向きに置いてあるフルーツタイルを見れば分かります。



このシンボルのフルーツタイルは、必要としている数すべてを満たすことができれば、任意の1種類のフルーツでよいことを表しています。プレイヤーはフルーツの数を覚えて運ばなくてはなりません。



自分のターンの間に、プレイヤーは 1 カ所以上の集会場へフルーツを配達することができます。しかし、配達することができるフルーツの最大個数は 6 個までです。配達するためには、まずロバの荷車を一枚、風車の中央に返します。それから集会場が必要としているフルーツを、集会場にあるフルーツタイルの上に置きます。プレイヤーは、必要とされているちょうどの数（少なくとも多くてもだめ）を置かなくてはなりません。1 回のターンの間に最大 6 個まで配達することができます。

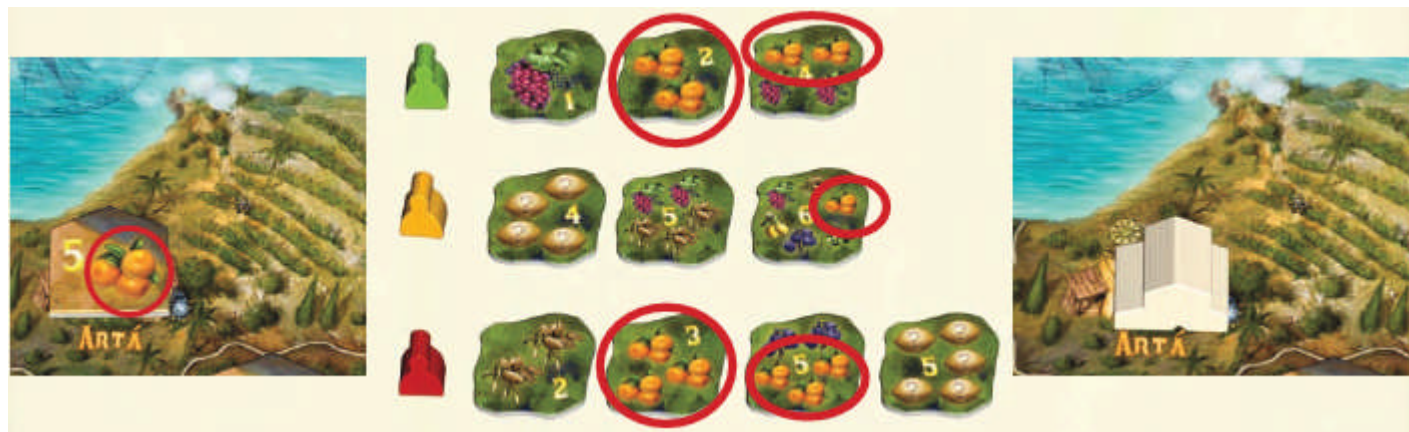
望むだけ配達をしたら、それらのフルーツをストックへ戻し、それらが置かれていたタイルを受け取り、自分の前に表向きにして置いておきます。そして、積んである次のタイルを表向きにします。ゲームを通してこれらの山はどんどん小さくなります。そして、もちろん同じようにはならないので、いくつかの山は他のところよりも先に減っていきます。

例：プレイヤーは風車の中央にロバの荷車を 1 枚返します。そして、次の 6 個のフルーツを配達します。（Atraヘイチジク 1 個、Villafrancaヘオリーブ 1 個、SonSeveraヘレモン 4 個）最初に該当の集会場のフルーツタイルの上にフルーツを置きます。それから、その 6 個のフルーツをストックに戻し、各集会場の山の上のフルーツタイル 3 つを受け取ります。その後、各山の 1 番上のタイルを表向きにします



あるプレイヤーが最後のフルーツタイルを集会場から受け取ったら、その村の農場タイルが直ちに 1 人のプレイヤーのものとなります。どのプレイヤーが農場タイルを受け取るようになるかについては、各プレイヤーが自分の前に集めているフルーツタイルの中のフルーツの数を数えます。そのタイルにあるフルーツを最もたくさん持っているプレイヤーが農場タイルを受け取ります。もし、2 人以上が同数なら、農場タイルはゲームから取り除き、箱に戻します。

だれも受け取ることができません。たとえば，ある村の農場タイルがイチジクなら，プレイヤーはイチジクの数を読みます。農場タイルがだれかのものになるか箱に返されたら，農場タイルを取った場所に木の農場駒を置いておきます。



例：Arta村で最後のフルーツタイルが取られ，農場タイルが直ちに割り当てられます。各プレイヤーは自分の前にあるフルーツタイルに描かれているオレンジの数を数えます。Greenはオレンジ4個，Yellowは1個。Redは6個で，Redが最もたくさん持っています。彼はArtaの農場タイルを受け取り自分の前に置きます。この農場タイルの割り当ての後，村に木の農場コマを置きます。

2種類のフルーツ（イチジクとアーモンド）の農場タイルもあります。この場合は，プレイヤーは自分の前にあるこの2種類のフルーツのすべての数を数えます。そして最もたくさんイチジクとアーモンドを合わせた数を持っているプレイヤーを決定します。

10枚の農場タイルの内一つは，この  マークになっています。このタイルの場合，プレイヤーは自分のフルーツタイルにある？の値を合計します。最も合計が大きいプレイヤーが農場タイルを受け取ります。他のフルーツタイルの場合と同様に，2人以上のプレイヤーが同じ数の場合，だれも農場タイルは受け取ることができず，箱に戻します。



農場タイルの割り振りが終わったら，村に農場駒を置きます。これは，その村へもうフルーツを配達できないことをはっきりと示しています。

そうして，最後の農場コマが置かれたらゲームの終了となります。

3) アクションタイルの使用

各プレイヤーは4つのアクションタイルを持っています。自分のターンの間に1回使用することが可能です。しかし，ゲーム中各タイルは1回しか使用できません。タイルを使ったら，箱に戻します。

アクションタイルは次のように使います：



風車の移動を2回行う：農夫駒を動かしフルーツを受け取った後，風車上の自分の農夫駒（同じでも違うものでも）を動かし，もう一度通常と同様にフルーツを受け取ることができます。この場合，プレイヤーは1個以上ロバの荷車を獲得することが可能です。



突風：プレイヤーは農夫駒 1 個を風車の好きな場所に置くことができます。そしてその場の駒の数だけフルーツを受け取ります。しかし、農夫駒をどれだけ動かしても、ロバの荷車を受け取ることはできません。



大ロバの荷車：この特別なロバの荷車を使うと、10 個までのフルーツを配達することができます。大ロバの荷車を使うときは、通常の荷車は使用できません。



要求より一減可能：集会場の要求数よりも 1 個少なく配達可能。なので、6 個のフルーツを配達することにより、7 個分のタイルを得るのです。ただし、0 個のフルーツにして 1 個分のタイルを得ることはできません。

注意：1 回のターンで 1 つのアクションしかできません。

ボーナススタイル

最初に 1 から 6 までのフルーツタイルを集めたプレイヤーは、ボーナススタイルの山の一番上の 7 点のタイルをただちに受け取ります。次のプレイヤーは次のタイル (6 点)、そして、4 つのボーナススタイルがなくなるまでもらえます。1 人のプレイヤーが 1 から 6 までのセットを 2 回作れば、2 度目のボーナススタイルを得ることも可能です。



ゲームの終了

最後の木の農場駒を置いたら直ちにゲーム終了です。そのプレイヤーは自分のターンを最後まで行います。最も勝利点の高いプレイヤーが勝利します。

プレイヤーは、得点を数えます。：

- ・集めたフルーツタイルの得点
- ・各農場タイルは 5 点ずつ
- ・使わなかったアクションタイルは各 2 点
- ・そして、ボーナススタイルの得点です。

もし、同点の場合、自分の場所に最もたくさんフルーツ駒を持っている人が勝ちです。それも同点の場合は、同時優勝です。

特別な場合：最後の木の農場を置いて、さらに農場タイルを配置ができる時も、もう置くべき農場コマがなくてターンが終わることもあります。

自分のターンが終わったときにゲーム終了です。

例： Red は次のタイルを集めました。



26点
10点
2点
7点
合計45点