

# Финкса

правила игры



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Вольфганг Сенткер и Ральф зюр Линд  
Художники: Венсан Дютре и Жоан Гордые



2-5 ИГРОВ



45 МИН



14+



2

**В:** Что такое **ФИНКА**?

**О:** Участок земли в сельской местности, обычно с коттеджем, фермерским домом или усадьбой, часто соседствующий с лесом или плантацией.

## СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле

Планшет мельницы

12 лопастей мельницы

42 жетона заказа

10 жетонов усадьбы

20 жетонов действия  
(продвинутый режим)

5 жетонов бонуса

(продвинутый режим)

10 карт тележки

7 деревянных фишек усадьбы

108 деревянных фишек товаров

18 фишек инжира

18 фишек миндаля

18 фишек рыбы

18 фишек апельсинов

18 фишек винограда

18 фишек лимонов

25 деревянных фишек фермеров

2

Перемешайте 12 **лопастей мельницы** лицевой стороной вниз, а затем случайным образом разместите их в ячейках планшета мельницы лицом вверх.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1

Положите **игровое поле** в центр стола.



6

Сложите в стопку **карты тележки**.

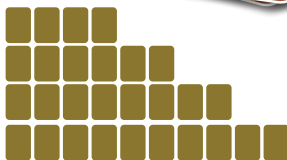
Количество карт зависит от числа игроков.

2 игрока – 4 карты тележки

3 игрока – 6 карт тележки

4 игрока – 8 карт тележки

5 игроков – 10 карт тележки



7

Каждый игрок выбирает цвет и получает определённое количество **фишек фермеров** своего цвета в зависимости от числа игроков.



2 игрока – 5 фермеров



3 игрока – 4 фермера



4/5 игроков – 3 фермера



3

Перемешайте 42 **жетона заказа** лицевой стороной вниз, затем разделите их на 10 стопок по 4 жетона. Расположите по одной стопке в каждом регионе и переверните верхний жетон в каждой стопке лицом вверх. 2 оставшихся жетона уберите в коробку, не подсматривая.

4

Случайным образом положите по 1 **жетону усадьбы** на изображение дома в каждом из 10 регионов.

5

Разместите **деревянные фишки усадьбы** рядом с игровым полем. Количество фишек зависит от числа игроков.

2 игрока – 4 усадьбы



3 игрока – 5 усадеб



4 игрока – 6 усадеб



5 игроков – 7 усадеб



6

Разделите **фишки товаров** по виду и положите рядом с игровым полем, формируя общий запас.



**АПЕЛЬСИНЫ** ×18



**ЛИМОНЫ** ×18



**ИНЖИР** ×18



**ВИНОГРАД** ×18



**МИНДАЛЬ** ×18



**РЫБА** ×18

6А

При игре вдвоём или втроём верните в коробку указанное ниже количество фишек товаров.

2 игрока – уберите по 9 фишек каждого товара



3 игрока – уберите по 4 фишки каждого товара





## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы заработать победные очки, ловите рыбу и собирайте фрукты и орехи, которыми так богата Майорка, и доставляйте эти товары местным жителям, чьи заказы меняются на протяжении игры. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков к концу игры, становится победителем.

## НАЧАЛО ИГРЫ

Игра начинается с вводной фазы, которая называется «Сбор первого урожая».

Самый юный игрок ходит первым. Он размещает одного из своих фермеров на любой лопасти мельницы и берёт из общего запаса одну фишку товара, изображенного на этой лопасти. Он кладёт полученную фишку на стол рядом с собой – это пространство будет считаться его игровой областью, и все находящиеся там фишки товаров должны быть видны остальным игрокам на протяжении всей игры.

Затем остальные игроки ходят по часовой стрелке, так же размещая по одному своему фермеру на одной из лопастей мельницы и получая одну соответствующую фишку товара из общего запаса. Количество фермеров, которых можно разместить на одной лопасти мельницы, не ограничено.

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, выполняя описанные выше действия, до тех пор, пока каждый из них не разместит всех своих фермеров.

**Пример.** **Розовый игрок** ставит своего фермера на лопасть мельницы с изображением лимона и берёт 1 фишку лимона из запаса, размещая её в своей игровой области. **Жёлтый игрок** решает отправить своего фермера на лопасть с изображением инжира и, получив 1 фишку инжира из общего запаса, размещает её в своей игровой области. Затем **Голубой игрок** размещает своего фермера рядом с фермером **Розового игрока** на лопасти с лимоном и, взяв 1 фишку лимона из общего запаса, кладёт её в свою игровую область.



## ХОД ИГРЫ

После фазы «Сбор первого урожая» начинается основная часть игры. Первым ходит игрок, начинавший «Сбор первого урожая». Затем игроки ходят по очереди по часовой стрелке до конца игры, который наступает после того, как последняя фишка усадьбы была выставлена на поле.

В свой ход вы должны выполнить только **ОДНО** из двух возможных действий:

- **передвижение фермера,**
- **доставка товаров.**

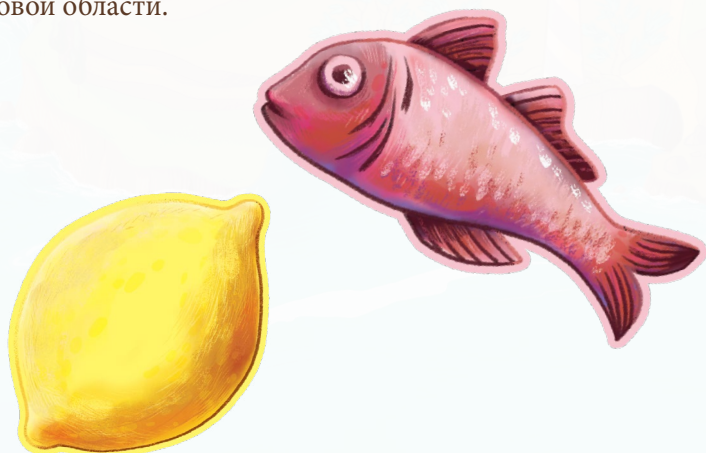
## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ФЕРМЕРА

Передвигая фермеров по мельнице, вы можете получить фишки товаров и карты тележки. Выберите любого из ваших фермеров и передвиньте его по часовой стрелке. Количество шагов, на которое вы передвигаете своего фермера, зависит от числа фермеров на лопасти мельницы, с которой началось передвижение.

**Пример.** Если на лопасти стоит только ваша фишка фермера, то вы можете передвинуть её ровно на 1 шаг по часовой стрелке. Если вместе с вашим фермером на лопасти находятся ещё 2 фермера любого цвета, то вы передвигаете своего фермера ровно на 3 шага по часовой стрелке.

## ПОЛУЧЕНИЕ ФИШЕК ТОВАРОВ

Передвинув фермера, посмотрите, какой вид товара изображён на лопасти, на которой оказался ваш фермер. За каждого фермера, находящегося на этой лопасти, включая вашего, возьмите из общего запаса по 1 фишке соответствующего товара. Разместите полученные фишки товара в своей игровой области.





**Пример.** **Зелёный игрок** решает передвинуть своего фермера с лопасти с изображением лимона, на которой находятся 4 фермера (его фермер и 3 фермера других игроков). **Зелёный игрок** передвигает своего фермера ровно на 4 шага по часовой стрелке.

Передвижение заканчивается на лопасти с изображением миндаля, и, так как теперь на ней находятся 3 фермера (учитываются 2 фермера, которые уже стояли на данной лопасти, и только что перемещённый фермер), **Зелёный игрок** берёт 3 фишки миндаля из запаса и размещает их в своей игровой области. На этом его ход заканчивается.



## ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ ТЕЛЕЖКИ

Если фишка фермера при передвижении пересекает одну из двух пунктирных линий с символом ослика (🐴), игрок берёт 1 карту из стопки карт тележки и размещает в своей игровой области. Получение карты тележки не отменяет получение товаров в конце хода игрока.

**Примечание.** В редких случаях фигурка фермера может пересечь обе линии с символом ослика за одно передвижение. Тогда игрок получает 2 карты тележки.

**Пример.** На лопасти стоит только фермер **Голубого игрока**, поэтому, когда **Голубой игрок** решает передвинуть его, фермер перемещается на соседнюю лопасть с изображением инжира, где уже стоит 1 фермер. При передвижении фермер пересекает линию с символом ослика (🐴). **Голубой игрок** получает 1 карту тележки и 2 фишки инжира (по 1 за каждого фермера на той лопасти, куда переместилась его фишка) и размещает их в своей игровой области.

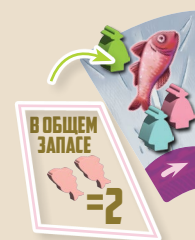


## ВОСПОЛНЕНИЕ ОБЩЕГО ЗАПАСА ТОВАРОВ И СТОПКИ КАРТ ТЕЛЕЖКИ

Если в какой-то момент игрок должен взять больше фишек товара определённого вида, чем есть в наличии в общем запасе, **все** игроки должны вернуть **все** фишки этого вида товара из своих игровых областей в общий запас. Это относится и к игроку, который должен был получить фишки товара.

Затем активный игрок берёт из общего запаса соответствующее количество фишек. Обратите внимание, что в такой ситуации у игрока в конце хода может оказаться меньше фишек товаров, чем было в начале хода!

**Пример.** **Зелёный игрок** должен получить 3 фишки рыбы, но в общем запасе осталось всего 2 фишки этого вида. **ВСЕ** игроки (включая **Зелёного**) должны вернуть **ВСЕ** фишки рыбы из своих игровых областей в общий запас. Теперь **Зелёный игрок** забирает 3 фишки рыбы из общего запаса и размещает их в своей игровой области.



Такое же правило применяется и в случае нехватки карт в стопке карт тележки. Если игрок должен получить больше карт тележек, чем осталось в стопке, все игроки возвращают свои карты тележки в стопку. Затем активный игрок берёт из стопки необходимое количество карт.

**Пример.** Фермер **Голубого игрока** во время передвижения пересёк линию с символом ослика (🐴), и **Голубой игрок** должен взять 1 карту тележки из стопки. Однако в стопке не осталось карт. Все игроки (включая **Голубого**) возвращают карты тележки из своих игровых областей в стопку карт тележки. Затем **Голубой игрок** берёт 1 карту тележки из стопки.





# ДОСТАВКА ТОВАРОВ

Зарабатывайте победные очки, используя тележки, чтобы доставить товары в регионы, которые их заказывали.

Жетоны заказа, лежащие на игровом поле лицевой стороной вверх, показывают текущий заказ каждого региона.

## Примеры жетонов заказа:



1 ЛИМОН



2 АПЕЛЬСИНА



2 ВИНОГРАДА +  
2 АПЕЛЬСИНА



4 ЛЮБЫХ ОДИНАКОВЫХ  
ТОВАРА, НАПРИМЕР,  
4 МИНДАЛЬНЫХ ОРЕХА



3 ИНЖИРА +  
2 РЫБЫ



ПО 1 ТОВАРУ  
РАЗНОГО ВИДА



В свой ход при наличии у вас карты тележки вы можете доставить товары в один или несколько регионов. За один ход вы можете использовать только 1 карту тележки и доставить не более 6 товаров. Выполните описанные ниже действия, чтобы доставить товары.

1. Верните одну карту тележки в стопку карт.
2. Разместите заказанные товары на жетоне заказа. **Вы должны разместить фишки товаров в строгом соответствии с заказом: количество и виды товаров должны совпадать с изображением на жетоне.** Если вы доставляете товары в несколько регионов, на этом этапе разместите фишки товаров на все жетоны заказов в выбранных регионах.
3. После того, как вы разместили все фишки товаров, которые вы хотите доставить, на жетонах заказа, верните все использованные фишки товаров в общий запас.

Возьмите жетоны выполненных заказов и разместите их в своей игровой области. Количество победных очков, которые вы заработаете за эту доставку, равно количеству товаров, изображённых на жетоне заказа (оно также соответствует значению в верхней части жетона).

4. Переверните верхний жетон в каждой стопке жетонов заказа, из которой вы только что забрали жетон. Теперь в этом регионе новый заказ.

**Пример.** Активный игрок возвращает одну из своих карт тележки в стопку и размещает на жетонах заказа следующие товары: 1 инжир в Петре, 1 рыбу в Манакоре и 4 лимона в Арте. И использованные фишки товаров затем возвращаются в общий запас, а игрок получает 3 жетона заказов, которые он только что выполнил, и размещает их в своей игровой области.

**Примечание.** Несмотря на то, что игрок доставляет заказы сразу в 3 региона, ему нужно использовать только 1 карту тележки.



Наконец, игрок переворачивает верхние жетоны в стопках заказов в Петре, Манакоре и Арте, открывая новые заказы для этих регионов.



## ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНА УСАДЬБЫ

Когда один из игроков забирает последний жетон заказа из какого-либо региона, жетон усадьбы из этого региона достаётся игроку, который доставил наибольшее количество фишек товара, изображённого на этом жетоне усадьбы. Игроки подсчитывают количество данного вида товара на жетонах заказа в своих игровых областях, чтобы определить, кому достанется жетон усадьбы.

**Пример.** **Зелёный игрок** доставил последний заказ в Петру, поэтому игроки должны определить, кому достанется жетон усадьбы из этого региона. На жетоне усадьбы изображена рыба. Все игроки подсчитывают количество рыбы на жетонах заказа в своих игровых областях, чтобы узнать, кто доставил больше всего рыбы на данный момент. У **Зелёного игрока** 4 рыбы, у **Жёлтого** 1 рыба, а у **Розового** 6 рыб. Поскольку у **Розового игрока** больше всего рыбы, он забирает жетон усадьбы и размещает его лицевой стороной вверх в своей игровой области. Затем он ставит в Петре деревянную фишку усадьбы.



На некоторых жетонах усадьбы изображены 2 разных товара. Такие жетоны достаются игроку, который в сумме доставил больше всего этих товаров.



Кроме того, на одном из жетонов усадьбы изображён символ ящика. Этот жетон достаётся игроку, который в целом доставил больше всего товаров на данный момент. Игроки могут сложить значения на всех жетонах заказа в своей игровой области, чтобы быстрее определить, кто доставил больше всего товаров.

В случае равного максимального количества доставленных товаров, ни один из игроков не получает жетон усадьбы. Жетон усадьбы возвращается в коробку, а на его месте на поле всё равно размещается деревянная фишка усадьбы.

**Пример.** На жетоне усадьбы в Арте изображены апельсин и виноград. Чтобы определить, кто получит жетон, игроки подсчитывают количество апельсинов, изображённых на жетонах заказа в своих игровых областях, и прибавляют это число к количеству винограда, изображённого на их жетонах заказа. У **Жёлтого игрока** 1 апельсин и 3 винограда (всего 4), у **Зелёного** 0 апельсинов и 3 винограда (всего 3), а у **Голубого** 2 апельсина и 2 винограда (всего 4). Поскольку между **Жёлтым** и **Голубым** игроками ничья, никто не получает жетон усадьбы. Жетон усадьбы отправляется в коробку, а в Арте размещается деревянная фишка усадьбы.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда на игровое поле будет выставлена последняя деревянная фишка усадьбы. Заработанные во время игры победные очки указаны в верхней части жетонов заказа и жетонов усадьбы в вашей игровой области. Сложите все ваши победные очки, чтобы определить итоговый результат. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков!

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством фишек товаров в своей игровой области. Если ничья сохраняется, игроки делят победу.

**Пример.** У **Розового игрока** следующие жетоны:



**Примечание.** На последнем ходу игроки могут получить больше жетонов усадьбы, чем осталось деревянных фишек усадьбы. В этом случае распределите жетоны усадьбы как обычно.



## ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ МИНИ-ДОПОЛНЕНИЯ

После того, как вы освоите базовую игру, мы рекомендуем добавить одно или несколько мини-дополнений: жетоны бонуса и/или жетоны действия.

### ЖЕТОНЫ БОНУСА

На этапе подготовки к игре положите 5 жетонов бонуса лицевой стороной вверх в порядке возрастания в стопку рядом с игровым полем. Цифра 3 должна быть внизу, а цифра 7 – сверху.

Игрок, который первым соберёт 6 жетонов заказа со значениями от 1 до 6, сразу же берёт жетон бонуса (со значением 7) с верха стопки. Следующий игрок, выполнивший этой условие, возьмет следующий жетон бонуса (со значением 6), и так далее, пока игроки не заберут все 5 жетонов бонуса. Игрок может взять ещё один жетон бонуса, если он соберёт второй необходимый набор жетонов заказа.

Полученные жетоны бонуса приносят победные очки в конце игры. Прибавьте значение в центре жетона бонуса к победным очкам, полученным за жетоны заказа и жетоны усадьбы.



**Пример.** У **Голубого игрока** есть 6 жетонов заказа со значениями от 1 до 6 – он собрал полный набор жетонов заказа. Игрок сразу же забирает верхний жетон бонуса из стопки, который в этом примере принесёт ему 7 очков в конце игры.

**Примечание.** Положите жетоны заказа со значением от 1 до 6 поверх жетона бонуса, чтобы не забыть, что для получения следующего жетона бонуса вам понадобится новый набор жетонов заказа.



## ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЯ

На этапе подготовки к игре каждый игрок берёт 4 жетона действия своего цвета и размещает их в своей игровой области.

В свой ход игроки могут использовать 1 из доступных жетонов действия, чтобы выполнить бонусное действие в дополнение к своему основному действию. Как только игрок использует жетон действия, жетон возвращается в коробку. **В конце игры каждый неиспользованный жетон действия приносит 2 победных очка.**

Жетоны действия позволяют выполнить бонусные действия, описанные ниже.



**Двойной ход.** После передвижения вашего фермера и получения фишек товара или карты тележки, немедленно выполните действие «Перемещение фермера» ещё раз. Это может быть тот же фермер, которого вы только что переместили, или любой другой ваш фермер. Перемещайте фермера и получайте фишки товара по базовым правилам.



**Порыв ветра.** Переместите одного из ваших фермеров на любую лопасть мельницы и получите фишки товара, как если бы он переместился туда по базовым правилам. В случае использования данного действия вы не сможете получить карту тележки, потому что ваш фермер физически не пересекает линию с символом ослика (🐫).



**Большая тележка.** Используйте этот жетон действия вместо одной из ваших карт тележки, чтобы доставить до 10 товаров в свой ход вместо обычного лимита в 6. Не возвращайте карту тележки в стопку при выполнении этой доставки.



**Скидка на товар.** Если вы используете этот жетон, в течение текущего хода доставка обойдется на 1 товар дешевле. Например, вы можете получить жетон заказа с изображением 3 лимонов, доставив 2 лимона, и/или получить жетон заказа с изображением лимона и рыбы, доставив только лимон или только рыбу. Вы не можете использовать это действие, чтобы взять жетон заказа, на котором изображён только 1 товар. Вы можете взять несколько жетонов заказов с суммарным значением 7, так как вы можете доставить только 6 ресурсов. При использовании этого жетона действия вы должны вернуть 1 карту тележки в стопку как обычно.

**Примечание.** Игрок может использовать только 1 жетон действия в течение 1 хода.