

Finca

Mise en place

	Les 12 ailes, face visible → le moulin.		
	Des charrettes → au centre du moulin.	Nb joueurs	2 3 4
	1 pile de 4 tuiles fruit , face visible → sur chaque domaine. Ecarter du jeu les 2 tuiles fruit restantes, face cachée.	Nb charrettes	4 6 8
	1 tuile finca → sur chaque domaine.	Nb fincas	4 5 6
	La pile des 4 tuiles bonus , triées par valeur, le 7 dessus.	Nb pions / joueur	5 4 3
	Les fruits (figue , amande , olive , orange , raisin , citron).	→ à côté du plateau.	
	Des fincas.		
	Des pions paysan + les 4 tuiles action de même couleur → à chaque joueur. Chacun son tour, placer 1 pion sur une aile quelconque, et prendre 1 fruit du type indiqué, jusqu'à placer tous les pions .		

Tour de jeu : 1 action parmi 3

Déplacement	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer 1 de ses pions ∪, d'autant de cases que de pions sur la case départ, inclus le pion à déplacer. Prendre le fruit indiqué sur la case arrivée, autant de fruits que de pions sur la case, inclus le pion déplacé. Prendre 1 charrette par ligne horizontale franchie. 	<ul style="list-style-type: none"> Si pas assez de fruits disponibles, tous remettent leurs fruits de ce type dans la réserve, puis le joueur se sert. Si pas assez de charrettes disponibles, tous remettent leurs charrettes sur le moulin, puis le joueur se sert. 								
Livraison	<p>Livrer des fruits aux domaines. 6 fruits max.</p> <ul style="list-style-type: none"> Remettre 1 charrette sur le moulin. Couvrir complètement les tuiles fruit avec les fruits livrés. Couvrir une tuile fruit avec des ? par 1 seule variété de fruits. Remettre les fruits dans la réserve. Poser devant soi les tuiles fruit livrées. <p>Vider un domaine, si la dernière tuile fruit est prise.</p> <ul style="list-style-type: none"> Le joueur qui a livré le + des fruits indiqués sur la tuile finca, prend la tuile finca. Celui avec le + de ? sur ses tuiles fruit, prend la tuile finca avec le ?. Si égalité, défausser la tuile finca. Poser 1 finca sur le domaine. 	  								
	<p>Prendre 1 première tuile bonus, sur le dessus de la pile, si le joueur possède 1 tuile fruit de chaque valeur (1 à 6).</p> <p>Prendre 1 seconde tuile bonus, si le joueur possède 2 tuiles fruit de chaque valeur.</p>									
Action	<p>Utiliser 1 tuile action, puis la défausser.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">2 déplacements, même pion ou pas.</td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">1 livraison avec 10 fruits max. Ne pas utiliser de charrette.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">1 déplacement sur une aile quelconque. Ne pas prendre de charrette.</td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">1 livraison avec -1 fruit sur 1 tuile fruit. Pas sur tuile fruit valeur 1.</td> </tr> </table>		2 déplacements, même pion ou pas.		1 livraison avec 10 fruits max. Ne pas utiliser de charrette .		1 déplacement sur une aile quelconque. Ne pas prendre de charrette .		1 livraison avec -1 fruit sur 1 tuile fruit . Pas sur tuile fruit valeur 1.	
	2 déplacements, même pion ou pas.		1 livraison avec 10 fruits max. Ne pas utiliser de charrette .							
	1 déplacement sur une aile quelconque. Ne pas prendre de charrette .		1 livraison avec -1 fruit sur 1 tuile fruit . Pas sur tuile fruit valeur 1.							

Fin du jeu : à la fin du tour où un joueur pose la dernière **finca**.

Décompte : **Tuiles fruit** + **tuile finca** + **tuiles bonus** + 2 PV / **tuile action** inutilisée.
Si égalité, départager par le nombre de fruits.