

El RazuL-Erweiterung für Finca

Vorbereitung

Die El RazuL-Figur wird zusammengesteckt und in eine beliebige Gemeinde gestellt. Das El RazuL-Windmühlenblatt kommt auf ein beliebiges Feld des Windrades.

Anschließend werden alle anderen Windmühlenblätter gemischt und offen auf die restlichen Felder des Windrades gelegt. Die beiden dabei überzähligen Windmühlenblätter kommen aus dem Spiel.

Die Spieler mischen die zwei Früchteplättchen „Dürre“ unter die bereits vorhandenen. Dann legen sie diese nach dem im Grundspiel beschriebenen System aus. Die vier nun überzähligen Früchteplättchen kommen ungesehen in die Schachtel.

Jeder Spieler nimmt sich die Aktionsplättchen seiner Farbe, inklusive je seines neuen Aktionsplättchens „Marionette“.

Alles andere ist gegenüber dem Aufbau im Grundspiel unverändert.

Neue Regeln

Wenn nicht anders angegeben, bleiben alle bisherigen Regeln in Kraft.

- Windmühlenblatt Wahlfrucht: Betritt eine Figur dieses Blatt (Abb. links), so sucht sich der aktive Spieler eine Fruchtart aus, von der er die Früchte erhält.

- Windmühlenblatt El RazuL: Betritt eine Figur dieses Blatt (Abb. rechts), so muss der aktive Spieler die El RazuL-Figur in eine andere Gemeinde versetzen. Desweiteren nimmt sich der aktive Spieler zwei Früchte einer Sorte seiner Wahl. Dies ist unabhängig davon, wie viele Bauern bereits auf dem Windmühlenblatt stehen.

- El RazuL: Will ein Spieler Früchte in einer Gemeinde abliefern, in der sich diese Figur aufhält, so gilt: Die Früchte eines Früchteplättchens sind nun nicht mehr bindend. Der Spieler kann wählen, welche Früchte er in der verlangten Kombination abliefern.

Beispiel: Zeigt ein Früchteplättchen drei Orangen und zwei Feigen, so kann der Spieler auch drei Mandeln und zwei Zitronen abgeben. Oder drei Zitronen und zwei Orangen. Die Zahl der abzugebenden Früchte und ihre Verteilung bleibt gleich.



Im Laufe des Spiels hat es keine Bedeutung mehr, wie die Früchteplättchen bezahlt wurden.

- Früchteplättchen Dürre: Will ein Spieler Früchte in eine Gemeinde liefern, in der sich dieses Plättchen befindet, so gibt dieser lediglich einen Eselskarren ab, aber keine Früchte.

Er nimmt das Plättchen zu sich, welches am Ende wie ein 2er Früchteplättchen zählt. Allerdings zählt *Dürre* nicht bei der Vergabe der Fincaplättchen mit.

Anschließend entfernt der Spieler von jeder Sorte zwei Holzfrüchte vom allgemeinen Vorrat aus dem Spiel. Sollte dabei der Vorrat einer Sorte nicht ausreichen, so tritt der auf Seite 5 der Regel beschriebene Fall in Kraft (Früchte zurücklegen).

- Aktionsplättchen Marionette: Der Spieler, der dieses Plättchen einsetzt, zieht eine fremde Bauernfigur auf dem Windrad und erhält alles, was diese Figur erhält; d. h., er nimmt sich nach den üblichen Regeln Früchte und Eselskarren.

