

FINCA (NEW EDITION)

Torniamo alle nostre fattorie sull'isola di Maiorca



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 17/11/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Finca “New Edition” (che da ora in poi chiameremo semplicemente [Finca](#)) è la terza edizione di questo gioco e ci viene offerto da [Ghenos Games](#) che ha curato l’edizione in italiano, completa di traduzione.

Se avete l’edizione del 2018 (della Franjos) e vi state chiedendo se vale la pena di acquistare quella nuova vi rimandiamo alla comparazione che abbiamo preparato al termine di questa recensione.

A tutti gli altri diciamo che si tratta di un gioco davvero interessante e alla portata di tutti (da 10 anni in su): vi terrà impegnati per 45-60 minuti al massimo e... non vi accorgete del passaggio del tempo, visto che sarete tutti più che concentrati su cosa coltivare e a chi venderlo.

In poche parole: possiamo ormai considerare **Finca** un “classico” e consigliamo a chi non lo ha ancora nella sua ludoteca di correre a cercarne una copia, perché vi assicuriamo che non resterà nello scaffale a prendere polvere, una volta che lo avrete provato.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Finca** è davvero ben riempita: l'occhio viene subito attirato dai 108 segnalini "risorsa", 18 per ognuno dei seguenti tipi: arance, limoni, fichi, mandorle, uva e ... pesci. Quest'ultima è stata la sorpresa della nuova edizione, perché sostituisce le olive della vecchia con dei pesciolini rosa: naturalmente ci siamo domandati dove mai i contadini possano "coltivare" dei pesci nella loro finca (appezzamento di terra coltivabile con una fattoria al suo interno) ma poi ci siamo detti... e chi se ne importa, nulla cambia nel gioco. Questi segnalini sono migliori di quelli vecchi perché più leggeri e più realistici.

Dalle fustelle possiamo poi estrarre il Mulino (con le sue 12 pale eoliche), 42 tessere "Richiesta", 10 tessere "Finca" (a forma di casetta), 20 tessere "Azione Speciale (4 per giocatore) e 5 dischi "Bonus".

La componentistica viene completata da 7 cassette di legno, 10 carte "Carretto" e da 25 segnalini "Contadino" di legno sagomato (molto meglio dei vecchi pedoni) in cinque colori (giallo, verde, rosso, azzurro e viola): già, chi conosce la vecchia edizione sarà interessato a sapere che questa nuova edizione permette di giocare fino a cinque, uno in più della vecchia.

Nulla da segnalare per quanto riguarda i componenti: tutti di buona fattura, resistenti e colorati abbastanza da rendere il gioco ancora più appetibile. L'unica nota che ci sentiamo di esprimere è che la grafica dell'isola e delle tessere Richiesta, a nostro avviso, è inferiore alla vecchia, anche se sicuramente più chiara.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo è pronto per una partita con quattro giocatori.

La preparazione di **Finca** richiede un po' di attenzione e qualche minuto del vostro tempo, come avrete sicuramente capito guardando la Foto 2 qui sopra: posizionato il tabellone al centro del tavolo, si deve montare il mulino, mettendo il disco centrale accanto alla mappa e inserendo casualmente le 12 pale; poi si posizionano le carte "Carretto", le cassette e i segnalini Risorsa.

Sulla mappa bisogna mettere 10 pile di 4 tessere Richiesta (coperte), affiancate da una tessera Finca, mentre in un angolo si appoggiano i 5 dischi Bonus (opzionali, ma ve li consigliamo fin dalla prima partita), mettendo il valore più alto (7) in cima e il più basso (4) sotto tutte le altre. Scoprite subito dopo la tessera Risorsa più in alto di ogni pila.

I giocatori ricevono 4 tessere "Azione Speciale" (anche queste sono opzionali, ma vi raccomandiamo di usarle sempre) e i segnalini Contadino del loro colore.

Il numero di carte Carretto, Risorse, Casette e Contadini dipende da quanti sono i partecipanti.

Il Gioco



Foto 3 – La situazione sul mulino dopo la fase di Prima Raccolta.

La partita a **Finca** inizia con una Fase di “Prima Raccolta” diversa da quello si farà in seguito: i giocatori, a turno e a giro, piazzano i loro Contadini sulle pale del mulino e ricevono UNA risorsa del tipo stampato sulla tessera scelta.

Giocando in quattro (come nel caso della Foto 3 qui sopra) ognuno ha a disposizione 3 contadini e riceve quindi tre risorse.

Come vedete il giocatore Verde, per esempio, ha posato due segnalini su una pala con la figura di un arancio e uno sull’uva. Quindi la sua postazione apparirà così:



Foto 4 – La postazione Verde all’inizio della partita.

Approfittiamone per capire a cosa servono le quattro tessere “Azione Speciale” che vedete sopra le risorse appena acquisite. Da sinistra verso destra ecco il loro utilizzo:

- (1) – giocando la prima tessera potete spostare un vostro Contadino su una pala a vostra scelta, ignorando le regole sul movimento;
- (2) – la seconda vi permette di vendere in quel turno fino a 10 risorse (invece delle sei indicate dalle regole standard);
- (3) – la terza vi consente di giocare immediatamente un altro turno al termine di quello appena terminato;
- (4) – la quarta e ultima vi permette di acquistare una tessera Richiesta pagando una risorsa in meno ed è utile quando volete “soffiare” una tessera ad un avversario e vi manca proprio una risorsa.

La sequenza di gioco è molto semplice, perché al vostro turno potete scegliere fra:

- (A) – muovere un contadino sul Mulino, per ottenere altre risorse;
- (B) – consegnare fino a 6 risorse a una finca.

Il movimento viene effettuato sul girando in senso orario: il contadino che avete scelto si muove di tante pale quanti sono i segnalini (vostri e degli avversari) che si trovano su quella di partenza.

Subito dopo il movimento si incassano tante risorse (del tipo illustrato sulla pala) quanti sono i segnalini presenti (vostri e degli avversari).



Foto 5 – Il giocatore Verde ha usato un carretto per vendere le risorse illustrate.

Durante la partita a **Finca** si possono vendere risorse sul territorio se si ha almeno un Carretto a disposizione: per procurarseli uno dei Contadini deve attraversare (durante il movimento) una delle due righe a puntini bianchi stampate sul mulino (tornate alla Foto 3 se volete inquadrarle).

Se all'inizio del suo turno un giocatore ha almeno un Carretto può vendere fino a SEI risorse per ottenere una o più tessere Richiesta. Sicuramente ricordate che ad inizio partita avevamo messo 4 tessere in ognuna delle 10 fattorie dell'isola: ebbene sono proprio queste che dobbiamo soddisfare.



Foto 6 – Tutte le tessere Richiesta.

Come vedete ogni tessera mostra da 1 a 6 diversi tipi di risorsa e da 1 a 6 Punti Vittoria (PV), indicati dai numeri in alto a destra (bianchi su fondo marrone).

Se, per fare un esempio, ho sul carretto 2 Fichi, 2 arance e 2 mandorle posso ottenere la tessera azzurra da 2 PV in basso e quella grigia da 4 PV in alto a destra (cerchiate di verde).

Le tessere che mostrano delle casse (anziché una o più risorse) possono essere acquisite giocando un numero di risorse UGUALI pari a quello delle casse stesse: quindi con 5 limoni o 5 pesci, per esempio posso raccogliere la tessera da 5 PV al centro della foto (cerchiata di rosso).

Se una pila si esaurisce sull'apprezzamento resta solo la tessera finca con uno o due risorse stampate sopra: i giocatori contano quante di quelle risorse hanno collezionato fino a quel momento sulle tessere Raccolto da loro ottenute e chi ha il totale più alto si aggiudica la finca, che aggiungerà 5 PV al suo totale a fine partita.



Foto 7 – Si deve assegnare la tessera Finca di Petra.

La foto 7 qui sopra ci mostra la situazione sull'isola a metà circa di una partita a **Finca**: l'ultima tessera Richiesta della finca di Petra è stata appena raccolta e il territorio ora è vuoto: tutti i giocatori contano il numero di "Limoni" che appare sulle tessere Richiesta da loro raccolte e chi ha il totale più alto si aggiudica la finca di 5 PV: in caso di parità nessuno ottiene il bonus.

Subito dopo, al posto della tessera, viene posizionata su quel territorio una casetta (ne vedete già due nella foto): quando l'ultima è trasferita su una finca la partita termina immediatamente e si effettua il conteggio finale dei PV, sommando quelli delle tessere Richiesta, delle tessere Finca e dei dischi Bonus raccolti. Chi ha il totale più alto vince.



Foto 8 – Esempio di calcolo dei punti a fine partita.

Per capirci meglio facciamo un esempio e sfruttiamo la Foto 8 qui sopra, dove vediamo il "bottino" ottenuto dal giocatore giallo:

- (1) – ha raccolto 8 tessere Richiesta per un totale di 31 PV;
- (2) – Ha effettuato una sequenza completa (da "1" a "6") con le tessere che vedete in basso a sinistra e ha ottenuto un disco Bonus del valore di 5 PV (perché è stato il terzo a realizzare la sequenza);
- (3) – Ha raccolto due tessere finca (in alto a destra) per un valore di altri 10 PV;
- (4) – Il giocatore ha utilizzato le sue quattro Azioni Speciali e quindi non ha altri PV da aggiungere.

Ha ottenuto dunque un punteggio totale pari a 46 PV (mmm ..., si può fare meglio!).

Qualche considerazione e suggerimento

All'inizio di questa recensione vi abbiamo consigliato di utilizzare entrambe le regole opzionali (che nel gioco originale in realtà erano tutte incluse nel regolamento):



Foto 9 – Le tessere Speciali e i Bonus.

(1) - la prima vi permette di utilizzare le quattro tessere “Azione Speciale”: cercate di sfruttarle tutte e al meglio perché possono essere molto importanti, quindi **NON DIMENTICATEVELE**. Se non riuscite ad usarle a fine partita otterrete 2 PV per ognuna di esse che non è stata utilizzata.

(2) - la seconda serve ad ottenere 7-6-5-4-3 PV extra completando una sequenza (1-2-3-4-5-6) di tessere Richiesta: dato che durante la partita potreste avere la possibilità di completarne una scegliendo un paio di tessere alternative a quelle che avevate previsto di acquisire... non lasciatevi sfuggire l'occasione. Fra giocatori esperti di **Finca** spesso questi Bonus decidono la partita.

Il setup iniziale è molto importante quindi, prima di cominciare a piazzare i vostri Contadini sulle pale del Mulino, guardate attentamente le 10 tessere Richiesta posizionate sulla mappa e, nel corso di questa fase, tenete d'occhio anche le risorse acquisite dai vostri concorrenti in modo da capire a cosa stanno puntando. In effetti bisognerebbe iniziare acquisendo tessere Richiesta da 5-6 PV, giusto perché “chi ben comincia”...

Ancora più importante è il discorso del “movimento” dei Contadini sul Mulino: ponderate bene la vostra mossa per massimizzare i profitti oppure per dare fastidio agli avversari o per preparare la mossa del turno successivo.



Foto 10 – Tutti i segnalini Risorsa del gioco.

Spesso, fra esperti, si vedono movimenti strani, ma vengono fatti per impedire ad un altro giocatore di riuscire a spostare il suo Contadino nella pala che gli serve adesso per chiudere una spedizione: ricordate vero che i vostri Contadini si muovono di tante pale quanti sono i segnalini presenti in quella di partenza?

E sicuramente ricorderete anche che arrivare in una pala vi fa guadagnare tante risorse quanti sono i segnalini presenti (compreso il vostro appena arrivato).

È il momento giusto per rivelarvi una delle regole che hanno contribuito a portare al successo **Finca**, differenziandolo da tanti altri della categoria “piazzamento lavoratori”: se un giocatore arriva su una pala e deve incassare delle risorse che sono esaurite (perché acquisite dai concorrenti), **TUTTI** (lui compreso) devono restituire alla banca **TUTTE** le risorse di quel tipo e solo a questo punto lui può incassare il dovuto.



Foto 11 – La scatola di Finca.

Un discorso analogo vale per i Carretti: inutile collezionarne troppi perché se chi passa da una delle due barrette trova il mazzo esaurito... TUTTI devono riconsegnare tutte le carte in loro possesso. E credetemi... dopo qualche partita questi scherzetti capitano molto più spesso di quel che si potrebbe pensare, naturalmente per mettere in difficoltà gli altri che già pregustavano di andare a prendersi una bella tessera da 6 PV.

La nuova edizione di **Finca** non contiene, contrariamente alle nostre aspettative, l'espansione "El Razul" pubblicata nel 2010 su alcune riviste o distribuita come gadget a Essen. Peccato, perché aumentava un po' le alternative. Ve la illustriamo ugualmente per vostra informazione.



Foto 12 – I componenti della espansione "El Razul".

Come vedete l'espansione era composta da:

- (a) - due pale extra per il mulino, una delle quali permette di acquisire El Razul (l'omino che vedete in basso a destra) e l'altra era una specie di Jolly;
- (b) - 4 tessere "Azione Speciale" extra che permettono di spostare sul Mulino un Contadino a scelta (di un qualsiasi avversario), incassando le risorse (ed eventualmente la carta carretto) della casella di arrivo;
- (c) - 2 tessere "coltivazione inaridita": per acquisirle (ed ottenere 2 PV a fine partita) basta usare un Carretto senza trasportare risorse. Poi si eliminano 2 segnalini Risorsa di ogni tipo dalla riserva generale: se non ce ne sono abbastanza vale la solita regola. Quindi tutti devono restituire quel tipo di segnalini;
- (d) - chi arriva sulla pala con El Razul incassa 2 risorse uguali del tipo che preferisce, poi posiziona la figurina su un territorio a sua scelta. Chi consegna risorse a quel territorio deve rispettare la combinazione numerica ma può scegliere il tipo di risorse (per esempio una tessera che richiede 2 arance e 2 limoni può essere soddisfatta anche con 2 Mandorle e 2 uva, ecc).

Commento finale

Da quando abbiamo acquistato la nostra prima copia di **Finca** il gioco torna regolarmente sul nostro tavolo per accese partite fra amici e, qualche volta, anche per qualche serata "più tranquilla" in famiglia.

Questo dimostra quanto ci piaccia il sistema e come le altre persone siano conquistate dall'ambientazione e dalla manipolazione di tutti quei frutti colorati (e ora anche dai pesciolini rosa). La nuova edizione di Ghenos Games non cambia le regole, ma ci offre una revisione grafica interessante, più chiara e più in linea con le esigenze moderne e, anche se noi abbiamo qualche rimpianto per quanto riguarda i disegni dell'isola e delle tessere Richiesta (vedere sotto).

Ovviamente la prima cosa che abbiamo fatto quando è arrivata la nuova edizione di Finca è stato tirar fuori la vecchia scatola e verificare sia la componentistica che le regole.

Troverete qui sotto le comparazioni che abbiamo fatto dopo un paio di partite con la nuova e avere steso su un tavolo tutti i pezzi di entrambe le scatole.

*"Si ringrazia la ditta [**GHENOS GAMES**](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*

COMPARAZIONE DELLA VECCHIA E NUOVA EDIZIONE

Come anticipato, chi fosse interessato ad avere maggiori dettagli sulla differenza fra le due edizioni di Finca può leggere quanto segue: si tratta di una verifica abbastanza accurata.

- (1) – Scatola: la vecchia era nel formato Book Case (228x317x75 mm) mentre la nuova è quadrata e più piccola (235x235x75 mm).
- (2) – Giocatori: la vecchia edizione permetteva di giocare da 2 a 4 mentre la nuova passa da 2 a 5.
- (3) - Regolamento: la prima edizione comprendeva tre tipi di azione: Movimento, Vendite e Azioni Speciali. Nella nuova edizione le azioni speciali e le tessere Bonus sono considerate Regole Avanzate. Per il resto tutto resta uguale.
- (4) - Tabellone: il vecchio (più coreografico, formato 300x420 mm) includeva anche il Mulino, mentre nel nuovo (più schematico, formato 225x450 mm)) si vede solo l'isola e il mulino è costruito separatamente. Entrambi devono essere completati con 12 tessere “Pala Eolica”.



Foto 13 – Comparazione delle tessere Richiesta nelle due versioni: quelle a sinistra sono le vecchie (più ornate ma con un po' di confusione grafica) mentre a destra ci sono le nuove, più funzionali.

- (5) – Le Tessere Richiesta sono 42 in entrambe le versioni: 6 per i valori “1”, “2”, “3”, “4” e “5”, 3 di valore “6” più 3 monoprodotto (a scelta) per i valori “4-5-6”. Anche qui le vecchie sono più coreografiche, ma quelle mono prodotto nuove sono più belle (raffigurano delle casse). Da notare che i simboli “Oлива” sono stati sostituiti da dei “Pesci”.

(6) - Segnalini Merce: sono 108 in ogni edizione, 18 per ogni tipo (arance, limoni, fichi, uva, mandorle e olive (prima edizione) o pesci di color rosa (nuova edizione)). I nuovi segnalini sono più sottili e meglio raffigurati dei vecchi.



Foto 14 – Comparazione dei segnalini delle due versioni: quelli della fila in alto sono della nuova edizione, come quelle a destra, in basso.

(7) – Segnalini Finca: sono 6 nella prima edizione (di legno naturale a forma di fattoria) e 7 nella nuova (a forma di casetta e molto più grossi).

(8) – Tessere Finca: sono 10 in entrambe le edizioni, a forma di casa: più coreografiche le prime e più stilizzate le nuove.

(9) – Carretti: nella prima edizione erano rappresentati da 8 gettoni con il disegno di asinello al tiro; nella nuova ci sono 10 carte che, sul retro, mostrano l'interno del carretto con 6 diverse gerle (per ricordare quanta frutta può essere venduta in un turno).

(10) – Tessere Bonus: sono 4 quadrate (40x40 mm) nella prima edizione, numerate 4-5-6-7; nella nuova edizione sono 5 grandi dischi (45 mm) numerati 3-4-5-6-7.

(11) – Contadini: ci sono 20 contadini (5 per colore) nella prima edizione e 25 nella seconda con un colore extra per il quinto giocatore. La forma dei vecchi è quella classica di un pedone, mentre i nuovi sono più belli, sagomati come veri contadini.

(12) – Tessere Azione: ce ne sono 16 ottagonali (27x27 mm) nella prima edizione, in quattro colori, mentre nella nuova sono 20 con i bordi arrotondati (30x30 mm) con un colore extra per il quinto giocatore.