

# Citrus



## Contents:

5 plateaux individuels



30 ouvriers (6 par couleurs)



5 marqueurs monnaie



1 plateau principal double-face



1 marché des plantations



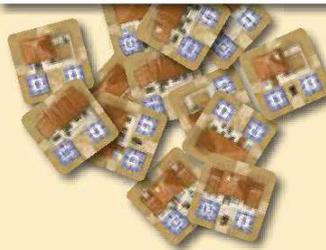
30 tuiles paysage



90 tuiles plantation (18 par type de plantation : citron, citron vert, orange, orange sanguine et pamplemousse - 6 tuiles de chaque type avec un puit)



15 tuiles Finca



15 tuiles site de construction



1 sac en tissu (non représenté)

Cette règle

Version courte et longue du jeu

Les explications courtes avec le fond bleu disposent d'un résumé des règles. Si vous connaissez déjà le jeu mais que vous n'avez pas joué depuis longtemps, vous pouvez facilement vous rafraîchir la mémoire simplement en lisant les explications courtes. Celles-ci permettent également lors de l'apprentissage du jeu, et quand vous êtes pas sur d'une règle spécifique, de trouver la section pertinente rapidement.

Note :

Le jeu Citrus propose 2 variantes. Pour une version longue du jeu, utiliser la face comportant le plus d'emplacement (50 à 60 minutes). Pour une version plus courte, utiliser la face avec le moins d'emplacement (30 à 40 minutes).

Une partie à 2 ou 3 joueurs peut être jouée en utilisant n'importe laquelle des 2 faces du plateau de jeu. Pour une partie à 4 ou 5 joueurs, la version longue est recommandée.

La suite des règles se réfèrent à une version longue du jeu. Les changements dans les règles pour une version courte sont décrits dans la section variante.

## Preparation:

Déplier le plateau principal au milieu de la table



Mélanger les tuiles paysages face cachée, placées les sur les emplacements représentés par des arbres puis retournées les face visible. Remettre dans la boîte les tuiles non utilisées.



Placer le plateau marché des plantations sur la table



Mélanger les **15 tuiles Finca** face cachée, les empilées face cachée en haut à gauche du plateau marché des plantations. Tirer les 4 premières tuiles et placées les face visible sur les emplacements **A, B, C** et **D** du plateau de jeu.



Mettre les 90 tuiles plantations dans le sac et mélanger les. Tirer 12 tuiles et installées les sur le plateau marché des plantations sur les emplacements 1 à 12.

Remettre dans la boîte les tuiles sites de construction A, B, C et D (elles sont utilisées pour l'une des variantes). Mélanger les autres, empilées les face cachée sur le plateau marché des plantations. Révéler les 3 premières tuiles et placer les sur leur emplacement correspondant du plateau principal.



Chaque joueur choisit une couleur, prend un plateau individuel, ses 6 ouvriers et un marqueur monnaie. Placer 5 ouvriers sur votre plateau individuel sous les arcades. Le 6ième ouvrier est placé sur la case 0 de la piste de score. Le marqueur monnaie est placé de manière à entourer la valeur 6.



Le but du jeu est de construire votre plantation sur le plateau principal afin de générer le plus de points de victoire. Vous gagnez des points de victoire pour chaque plantation construite ainsi qu'en collectant des tuiles paysages. Des points additionnels seront attribués aux joueurs possédant la plus grande plantation adjacente à une Finca lorsqu'elle est décomptée. Pour pouvoir construire une plantation, vous devez avoir assez d'argent. Pour cela, il est essentiel de récolter certaines de vos plantations de temps en temps pour collecter de l'argent.

## Déroulement d'un tour de jeu

Le joueur sachant le mieux danser le Flamenco sera le 1<sup>er</sup> joueur.

### Construire ou récolter

Dans le sens horaire à partir du 1<sup>er</sup> joueur, à son tour un joueur **doit** effectuer l'une des 2 actions principales suivantes :

Construire : acheter des tuiles plantation du marché et les construire immédiatement sur le plateau principal

OU

Récolter : récolter au moins une zone de plantation et collecter l'argent correspondant

**A aucun moment un joueur ne peut passer son tour.**

En plus de son action principale, un joueur peut effectuer un ou plusieurs actions spéciales en utilisant des tuiles paysages n'importe quand durant son tour et dans n'importe quel ordre.

## Action : Construire

### 1 pièce par plantation

Sélectionner une ligne du marché (identifiée par une flèche) et acheter toutes les plantations de cette ligne. Payer 1 pièce d'argent par plantation achetée en ajustant le marqueur monnaie du plateau individuel.

*Exemple : Le joueur peut acheter des tuiles plantation de n'importe quelle ligne tant qu'il possède l'argent suffisant pour payer. Trois possibilités s'offre à lui.*



Acheter toutes les plantations de la ligne

### Acheter et construire immédiatement

Vous devez obligatoirement acheter toutes les tuiles d'une même ligne. Les tuiles achetées doivent immédiatement être construites sur le plateau principal. Il n'est pas permis de stocker des tuiles plantation. L'achat et la construction sont une seule et même action. Si à l'issue d'un achat, il reste strictement moins de 4 tuiles sur le plateau marché des plantations, une nouvelle Finca est construite et le marché sera complété.

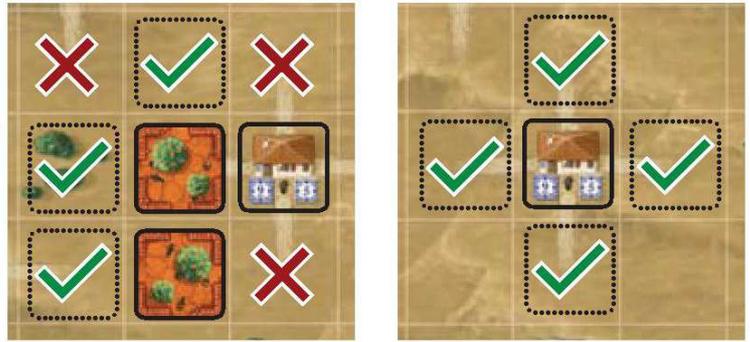
### Acheter seulement si vous pouvez construire

Si vous ne pouvez payer le coût d'achat de toutes les plantations d'une ligne ou bien si vous êtes dans l'incapacité de toutes les construire, vous ne pouvez pas acheter cette ligne. Cependant, si vous prenez une ligne de tuiles plantation par erreur et que vous vous apercevez que vous ne pouvez soit pas toutes les payer soit pas toutes les construire ; vous devez replacer les tuiles que vous ne pouvez payer sur le marché des plantations dans l'ordre croissant des valeurs du marché. Vous êtes pénalisé de 3 points de victoire en moins par tuile que vous retournez au marché.

### Commencer de nouvelles plantations à côté d'une Finca

**Vous pouvez construire de nouvelles plantations sur le plateau de 2 façons :**

- En plaçant une nouvelle tuile de même type de plantation adjacente à une de vos zones de plantation (c'est-à-dire une zone où l'un de vos ouvriers est présent)
- En commençant une nouvelle zone de plantation sur une route adjacente à une Finca (chaque Finca possède 4 routes permettant d'établir de nouvelles zones de plantation)



### Un ouvrier indique votre région

Lorsque vous commencez une nouvelle zone de plantation, prenez l'ouvrier le plus à droite de votre plateau individuel et placez-le sur l'une des tuiles de la nouvelle zone. Si vous élargissez une zone déjà existante vous n'avez pas besoin d'ajouter un ouvrier.

### Les régions récoltées sont neutres

Lorsqu'une zone est récoltée, l'ouvrier de cette zone est retiré. Les zones de plantation sans ouvrier sont considérées comme neutres et n'appartiennent donc plus à aucun joueur.

## Règles de construction

Lors d'une construction, vous devez respecter les règles suivantes.

### Rochers et des sites de construction sont interdits

Une plantation ne peut être construite que sur un emplacement du plateau vide ou bien à la place d'une tuile de paysage. La construction est impossible sur les emplacements rocher du plateau ou sur des sites de construction de Finca.

### Sur chaque route une couleur différente

Chaque route d'une même Finca (ainsi que le site de construction) doit avoir une permet la construction d'une zone de plantation d'un type de plantation différent de ceux déjà présent autour de cette Finca (voir l'image: comme il y a déjà une plantation citron sur la route coté droit, il est interdit de construire une plantation citron supplémentaire sur la route supérieure).

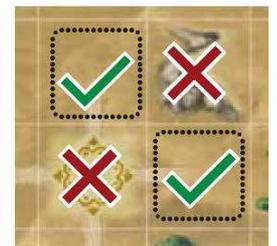
**Note : Lors d'une partie en version familiale, cette règle ne s'applique pas.**

### Fusion avec ses propres régions ou des zones neutres

Les zones de plantation d'une même couleur détenues par des joueurs différents ne peuvent être adjacentes entre elles.

Vous pouvez cependant fusionner des zones de plantation d'une même couleur dans les cas suivants :

- Vous pouvez construire une plantation joignant au moins 2 zones de vos plantations de même couleur. Retourner le ou les ouvrier(s) excédentaires sur votre plateau individuel en complétant de la gauche vers la droite.
- Vous pouvez construire une plantation qui connecte l'une de vos zones à une zone neutre de la même couleur si votre zone est au moins de la même taille que la zone neutre. Si la zone neutre est plus importante la fusion n'est pas permise.



## Lors de la construction des tuiles plantation, différents événements peuvent se produire, ces derniers sont décrits ci-dessous:

### Prendre une tuile paysage :

#### Tuiles paysages : récompenses et actions spéciales

- Si vous construisez une plantation sur un emplacement où se trouve une tuile paysage, vous la prenez et la conservez devant vous.
- Si la tuile paysage est une tuile chevaux sauvages, placez la face cachée devant vous. Vous gagnerez 1 point de victoire en fin de partie par chevaux présents sur la tuile
- S'il s'agit d'une tuile d'action, placez la face visible devant vous. Les tuiles action permettent d'effectuer des actions spéciales n'importe quand durant votre tour. Une tuile action peut être utilisée dans sa réception.

### Décompter une Finca :

#### Marquez quand une Finca est encerclée

Si à la fin d'un tour les 8 cases entourant une Finca (incluant les cases en diagonales) sont occupées (par des tuiles plantation, paysage ou des rochers), la Finca est décomptée.

#### Compter les plantations

Déterminer le joueur qui possède le plus de plantation dans les zones adjacentes à cette Finca. La taille de chaque zone correspond au nombre de tuiles plantation la composant. Si un joueur possède plusieurs zones adjacentes à une même Finca, les tailles de chaque zone sont cumulées entre elles.

#### Les points pour le premier et le second

Le joueur qui possède le nombre de plantations le plus important marque les points de victoire du 1<sup>er</sup> rang indiqué sur la tuile Finca décomptée. Le joueur avec le second nombre le plus important de plantations reçoit les points de victoire du 2<sup>nd</sup> rang indiqué sur la tuile Finca décomptée. Les autres joueurs ne reçoivent aucun point de victoire.

#### En cas d'égalité, même nombre de points

- Si plusieurs joueurs possèdent le nombre le plus important de plantations, ils reçoivent tous les points de victoire du 1<sup>er</sup> rang et les points de victoire du 2<sup>nd</sup> rang ne sont pas attribués. Si plusieurs joueurs possèdent le second nombre le plus important de plantations, ils reçoivent tous les points de victoire du 2<sup>nd</sup> rang.
- Si un seul joueur est présent sur les zones adjacentes à la Finca décomptée, il ne reçoit que les points de victoire du 1<sup>er</sup> rang.

*Exemple : Bleu possède une zone composée de 5 tuiles de citron vert, Rouge possède une zone composée de 2 tuiles de citron vert et une zone composée de 3 tuiles d'orange, Jaune possède une zone composée de 3 tuiles d'orange, enfin Vert possède une zone composée de 4 tuiles de citron et une zone composée de 3 tuiles de pamplemousse. Vert (avec 7 tuiles plantation au total) marque 10 points, Bleu et Rouge (avec chacun un total de 5 tuiles plantation) marquent 5 points.*



## Nouvelle Finca et remplir le marché :

### 3 tuiles plantation ou moins

Si après votre achat au marché il reste strictement moins de 4 tuiles plantation, une nouvelle Finca doit être construite immédiatement. Tirez la Finca en haut de la pile dédiée, choisissez parmi les 3 sites de construction disponible sur le plateau (représentés par les tuiles lettres) et placez la Finca. La tuile lettre du site de construction impacté est retirée du plateau, tirez la tuile site de construction du haut de la pile dédiée et placez la sur l'emplacement correspondant à la lettre.

### En 1<sup>er</sup> la Finca, puis construire les plantations, puis remplir le marché

- Après avoir installée la nouvelle Finca, construisez vos plantations en suivant les règles de construction. Vous pouvez construire autour de la nouvelle Finca. Vous pouvez maintenant, cependant, commencer de nouvelles régions adjacentes aux routes de la nouvelle Finca.
- Puis remplissez le marché de plantation en piochant les tuiles du sac en tissu et en les plaçant sur les espaces libres du marché dans l'ordre des numéros jusqu'à ce que les 12 places soient remplies.
- S'il n'y a pas assez de tuile dans le sac, le marché n'est rempli que partiellement.

## Action : Récolter

A place de construire, vous pouvez récolter une ou plusieurs zones de plantation tant que vous possédez au moins une zone sur le plateau. Récolter permet de gagner des points de victoire ainsi que de collecter de l'argent.

### Marquer les points pour les plantations

- Pour chaque tuile plantation récoltée, vous gagnez 1 point de victoire. Chaque tuile possédant un puits rapporte 2 points de victoire.
- Après avoir décompté une zone de plantation, l'ouvrier présent dans cette zone retourne sur votre plateau individuel sur l'emplacement vide le plus à gauche.  
**Les tuiles plantation récoltées restent sur le plateau et sont maintenant considérées comme neutres. Aucun joueur ne peut ajouter une tuile plantation à cette zone.**

Exemple : **Bleu** récolte sa zone de 6 tuiles d'orange dont 2 possèdent un puits. Il gagne 8 points de victoire et son ouvrier retourne sur son plateau.

- Les points sont comptabilisées selon le nombre d'ouvriers sur la piste de score.



### Plus d'ouvriers, plus de revenus

- Après retour de l'ouvrier, la collecte d'argent est déterminée. La somme dépend du nombre d'ouvriers sur votre plateau individuel : pour 1 ouvrier recevez 2 pièces, pour 2 ouvriers recevez 4 pièces, pour 3 ouvriers recevez 6 pièces, pour 4 ouvriers recevez 7 pièces, pour 5 ouvriers recevez 8 pièces.

Exemple : Après la récolte, Klemens dispose de 3 ouvriers sur son plateau individuel, Il reçoit donc 6 pièces comme revenu.

- Déplacez votre marqueur de monnaie sur la valeur appropriée. Au maximum un joueur peut posséder 12 pièces d'argent. S'il doit collecter plus d'argent, cet argent est perdu.



La partie se termine lorsque toutes les tuiles plantation ont été construites

### Score final

Toutes les Fincas sont comptées

Toutes les Fincas qui ne sont pas complètement encerclées sont maintenant décomptées. Cependant, seul le joueur possédant le plus grand nombre de plantations autour de la Finca gagne des points de victoire et il ne marque que les points du 2nd rang. En cas d'égalité, tous les joueurs marquent les points du 2nd rang. Aucun autre joueur ne marque de points sur ce décompte.

Toutes les plantations sont comptées

- Toutes les zones de plantation non récoltées doivent maintenant l'être pour marquer les points de victoire correspondant.

Points pour les tuiles paysage

- Les tuiles action chevaux sauvages rapportent 1 point de victoire par cheval présent sur chaque tuile. Toutes les autres tuiles action non utilisées rapportent 1 point de victoire.
- Le joueur possédant le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité tous les joueurs sont déclarés vainqueurs.

## Tuiles paysage



### Chevaux sauvages (4 x 2, 4 x 3, 4 x 4)

Les tuiles avec des chevaux sauvages sont placées face vers le bas devant vous. A la fin de la partie, les points indiqués sur la tuile sont ajoutés à votre score final.

### Tuiles action

- Les tuiles action sont placées face visible devant vous. Elles peuvent être jouées n'importe quand dans votre tour. Vous pouvez collecter et utiliser une ou plusieurs tuiles action durant un seul et même tour.
- Une fois jouée, une tuile action est retirée de la partie (exception pour les tuiles taureaux).
- En fin de partie toute tuile non utilisée rapporte 1 point de victoire.



### Tuile argent (2x2, x3)

Ajoutez immédiatement la somme indiquée sur la tuile à votre niveau d'argent. Tout excès au-delà de 12 pièces est perdu.



### Tuile charriot (4x)

Choisissez gratuitement une tuile du marché et construisez-la immédiatement.



### Tuile taureau (4x)

La tuile taureau peut être placée sur n'importe quel emplacement vide du plateau (les suites de construction de Finca et les rochers ne sont pas des emplacements vides). Vous pouvez placer la tuile taureau sur le dernier emplacement vide autour d'une Finca afin de déclencher un décompte. Après avoir été placée sur le plateau, un taureau peut être récupéré par un autre joueur si une plantation est construite sur sa dernière location. Les tuiles taureau sont les seules tuiles à rester sur le plateau après avoir été jouées.



### Tuile pont (4x)

Vous pouvez construire une plantation sur un rocher ou sur une plantation neutre. Si vous construisez sur une plantation neutre, cela ne peut être pour agrandir la zone neutre ou votre plantation doit être de couleur différente (vous devez toujours suivre les règles de construction).



### Tuile borne kilométrique

Tirez une tuile Finca à partir de la pile et construisez-la sur l'un des sites de constructions disponibles. Puis rechargez le marché et tirez un nouveau site de construction et placez-le sur son emplacement correspondant du plateau.

### 1) Partie courte

- Pour une partie plus courte, pour chaque couleur de tuile plantation retirer 2 tuiles avec puits et 3 tuiles sans puits.
- Utiliser 3 Fincas lors de la mise en place au lieu de 3 sur les sites de constructions A, B et C.
- Retirer les tuiles site de construction A, B, C, L, M, N et O de la partie.
- Dans une partie courte, certaines Fincas sont construites sur le bord du plateau. Celles-ci sont décomptées lorsque les 5 emplacements autour sont occupés.

### 2) Partie familiale

Pour une version familiale, le type des zones de plantation présentes sur les routes d'une même Finca peut être identique. Cela simplifie le jeu notamment pour les plus jeunes.

### 2) Tirage aléatoire des sites de construction de Fincas

- Au lieu d'utiliser les sites de construction A, B, C et D lors de la mise en place, les sites peuvent être choisis aléatoirement. Pour cela mélanger toutes les tuiles sites de construction en tirant 4 qui indiquent les emplacements de départ des Fincas.
- (Une autre option consiste à construire 3 Fincas au lieu de 4 ce qui limite les possibilités de construction.)

*Remarque : théoriquement, il est possible qu'un joueur ne puisse effectuer aucune action à son tour, lorsque toutes ses plantations ont été récoltées et qu'il n'y a plus de plantations disponibles qu'il puisse construire. Ce cas n'est pas apparu durant les parties de test, mais peut se présenter. Dans ce cas le joueur passe son tour simplement. Si le jeu est bloqué et qu'aucun autre joueur*



**The Designer: Jeffrey D. Allers**

His Motto: "The architecture of play is an inescapable art." After working as an architect in Berlin for several years, friends introduced him to "German boardgames" and he was immediately hooked. Later he was invited to a regular gaming group that included published designers, and he was inspired to prototype his own ideas and bring them there for playtesting. He has since published 9 games. He also contributes a regular column for OpinionatedGamers.com entitled "Postcards From Berlin" in which he writes about his experiences as an American gamer in Berlin. Jeff is 43 years old and lives with his family in Berlin.

## More thrilling boardgames from dlp games:

