

Citrus



Contenu :

5 plateaux de joueurs



30 ouvriers de couleurs différentes



5 jetons de monnaie



1 plateau double côté



1 marché des plantations



30 tuiles de paysage



90 tuiles de plantation

(18 de chaque sorte : citron, orange, orange sanguine, citron vert, pamplemousse – 6 tuiles de chaque sorte avec 1 puits)



15 tuiles de finca (maison)



15 tuiles de site de construction



1 sac en tissu (pas d'image)

ce livret de règles

Version longue et courte du jeu

Remarque :

Le plateau de jeu de Citrus permet deux variantes. Pour une partie plus longue, utilisez le côté qui a le plus de cases (environ 50 à 60 minutes). Pour une partie plus courte, utilisez le côté qui a le moins de cases (environ 30 à 40 minutes). Pour des parties à 2 ou 3 joueurs, jouez indifféremment la version courte ou longue. Pour des parties à 4 ou 5 joueurs, la version longue est conseillée.

Les instructions suivantes se rapportent à la version longue du jeu. Les changements de règles nécessaires pour la version courte sont expliqués dans la partie « Variantes », à la fin de ces règles.

Les explications avec un fond bleu comportent un résumé des règles. Si vous connaissez déjà le jeu, mais que vous n'y avez pas joué depuis longtemps, vous pouvez facilement vous rafraîchir la mémoire en lisant simplement les explications courtes. Ces explications courtes peuvent aussi vous aider lorsque vous expliquez le jeu et lorsque vous n'êtes pas sûr pour certains points de règles, ainsi vous pouvez trouver les points spécifiques plus rapidement.

Mise en place :

Dépliez le **plateau de jeu** sur la table.



Mélangez **les tuiles paysage**, face cachée, et placez-en une, face visible, sur chaque case paysage du plateau de jeu. Retirez du jeu les tuiles paysage restantes.



Placez le **marché des plantations** sur la table



Mélangez **les 15 tuiles finca**, face cachée, et formez une pile que vous placez sur la case prévue du plateau des plantations. Piochez les 4 premières tuiles et placez-les, face-visible, sur les cases **A, B, C** et **D** du plateau de jeu.



Placez les 90 **tuiles de plantation** dans le sac et mélangez bien. Piochez, au hasard, 12 tuiles dans le sac, et placez-les sur le plateau du marché des plantations, sur les cases numérotées de 1 à 12.

Retirez **les tuiles de site de construction A, B, C et D** du jeu. (Elles ne sont utilisées que pour une des variantes). Mélangez les tuiles restantes et formez une pile que vous placez sur la case prévue du marché. Révélez les trois premières tuiles de site de construction et placez-les sur les sites de construction correspondants sur le plateau de jeu (le même personnage).



Chaque joueur choisit une couleur et prend un **plateau de joueur**, **6 ouvriers** de cette couleur et **le jeton de monnaie**. Placez 5 ouvriers sur les cases du plateau de joueur, et placez le 6ème ouvrier sur la case 0 de la piste de score, le long des bords du plateau. Placez le jeton de monnaie sur les cases 6 pièces de la piste de l'argent de chaque plateau de joueur.



Aperçu du jeu :

Le but du jeu est de construire vos plantations sur le plateau de jeu, de manière à ce qu'elles vous rapportent le plus de revenus (matérialisées sous forme de points). Vous marquez des points pour chaque plantation construite ainsi que pour les tuiles paysage récupérées. Des points supplémentaires sont accordés aux joueurs qui ont les régions de plantations les plus grandes et adjacentes à une finca, lorsqu'elles sont comptabilisées. Pour construire des plantations, vous devez avoir assez de monnaie. Par conséquent, il est donc essentiel de récolter, de temps en temps, certaines de vos plantations pour récupérer les revenus nécessaires..

Jouer :

Le joueur qui danse le mieux le Flamenco commence.

Construire ou récolter

En commençant par le premier joueur, le jeu se déroule dans le sens horaire. Lorsque c'est votre tour vous avez le choix entre deux actions.

Construire : Achetez des plantations du marché et construisez-les immédiatement sur le plateau de jeu (voir les pages 3 à 6).

OU

Récolter : Marquez des points pour au moins une région de plantations et récupérez des revenus (voir page 6).

**Un joueur doit réaliser une de ces actions.
Passer n'est pas autorisé.**

De plus, vous pouvez réaliser une action spéciale ou plus en utilisant les tuiles de paysage, à n'importe quel moment et dans n'importe quel ordre pendant votre tour.

Action : Construire

1 pièce par plantation

Choisissez une rangée du marché (marquée par les flèches) et achetez toutes les plantations de cette rangée. Payez ensuite 1 pièce pour chaque plantation en reculant votre jeton de monnaie sur la piste de l'argent de votre plateau de joueur du nombre de cases correspondant au nombre de pièces dépensées.

Exemple : Le joueur peut acheter des plantations de n'importe quelle rangée tant qu'il a assez de monnaie pour le faire. Trois possibilités sont indiquées sur l'image à droite.

Achetez et construisez immédiatement.

Vous devez toujours acheter toutes les plantations dans une rangée. Les plantations acquises doivent ensuite être immédiatement construites sur le plateau de jeu. Il n'est pas permis de stocker des plantations pour les utiliser plus tard. Acheter et construire est considéré comme une seule action. (S'il reste 3 plantations ou moins sur le marché, après l'achat, une nouvelle finca est construite et le marché est à nouveau complété (voir page 6).

Achetez seulement quand vous pouvez construire.

Si vous ne pouvez pas payer pour toutes les plantations dans une rangée, ou que vous ne pouvez pas toutes les construire, vous ne pouvez pas acheter cette rangée. Cependant, si vous avez pris par erreur une rangée de plantation du marché et que vous réalisez ensuite que vous ne pouvez pas toutes les payer ou que vous ne pouvez pas toutes les construire, alors vous devez replacer les tuiles que vous ne pouvez pas construire sur le marché, dans l'ordre des nombres sur les cases du marché. Vous recevez une pénalité de 3 points en moins pour chaque tuile que vous devez rendre au marché. (Déplacez votre ouvrier sur la piste de score en fonction des pénalités reçues).

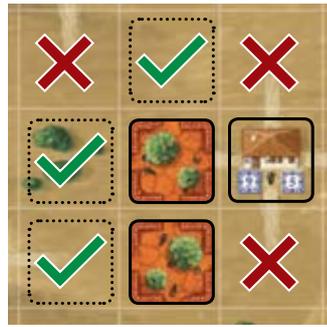


Achetez toutes les plantations d'une rangée.

Commencer de nouvelles plantations à côté d'une finca.

Vous pouvez construire de nouvelles plantations sur le plateau de jeu de deux manières :

- En plaçant de manière adjacente à une plantation correspondante qui fait partie de votre propre région (marquée par un de vos ouvriers).
- En commençant une nouvelle région de plantations qui sera adjacente à une route partant d'une finca. (Il y a 4 routes qui partent de chaque finca, et à partir desquelles de nouvelles régions peuvent être commencées).



Les ouvriers marquent vos propres régions.

Lorsque vous commencez une nouvelle région de plantations, prenez l'ouvrier le plus à droite sur votre plateau de joueur et placez-le sur la plantation nouvellement placée. Si vous agrandissez une de vos régions, il n'est pas nécessaire de rajouter des ouvriers.

Les régions récoltées sont neutres.

Lorsqu'une région de plantations est récoltée, l'ouvrier de cette région est retiré. Les régions de plantations sans ouvrier sont neutres et n'appartiennent à personne.

Règles de construction :

Lorsque vous construisez des plantations vous devez respecter les règles suivantes :

Vous ne pouvez pas construire sur les sites de construction ni sur les rochers.

Vous ne pouvez construire des plantations que sur des cases ouvertes ou des cases où sont placées des tuiles paysage. Vous ne pouvez pas construire de plantations sur des cases avec des rochers ou un site de construction pour finca.



Sur chaque route une couleur différente.

Chaque route partant d'une finca (ainsi que celles partant d'un site de construction) doit avoir une couleur de plantation différente. (Voir l'image à droite : comme il y a déjà une plantation de citrons à droite de la route, une nouvelle plantation de citrons ne peut pas être placée sur la route au-dessus).



REMARQUE : Pour la variante famille, cette règle ne s'applique pas.

Merging with your own regions or neutral ones

Fusionnez avec vos propres régions ou avec des régions neutres. Les plantations de même couleur possédées par des joueurs différents, ne peuvent pas être adjacentes.

Fusionner : Cependant, vous pouvez fusionner des régions de plantations de la même couleur lors des circonstances suivantes :

- Vous pouvez construire une plantation qui fait se rejoindre deux de vos régions de plantations de la même couleur. Remettez immédiatement un de vos ouvriers sur votre plateau de joueur (sur la case libre la plus à gauche de votre plateau).
- Vous pouvez construire une plantation qui relie une de vos régions à une région neutre de la même couleur, pourvu que votre région soit au moins aussi grande (nombre de tuiles) que la région neutre, avant la fusion. Si la région neutre est plus grande, alors vous ne pouvez pas fusionner.



Lors de la construction de tuiles de plantation, différents événements peuvent se produire. Les voici décrits ci-dessous :

Prendre une tuile paysage :

Les tuiles paysage rapportent des points et permettent des actions spéciales.

- Si vous construisez une tuile de plantation sur une case qui est occupée par une tuile paysage, vous prenez cette tuile et vous la placez devant vous.
- Si c'est une tuile de chevaux sauvages, placez-la face cachée. Chaque cheval sur la tuile vous rapportera un point de bonus, à la fin de la partie.
- Si c'est une tuile action, placez-la face visible. Les tuiles actions permettent des actions spéciales qui peuvent être réalisées à n'importe quel moment pendant votre tour de jeu. Une tuile action peut tout à fait être utilisée lors du tour où elle a été obtenue.

Les actions spécifiques des tuiles individuelles sont expliquées à la fin de ces règles.

Marquer des points pour une finca.

Marquez des points dès qu'une finca est encerclée.

Si, à la fin d'un tour, les 8 cases autour d'une finca (en comptant les tuiles adjacentes en diagonale) sont occupées (par des plantations, des tuiles paysage ou des rochers), cette finca rapporte des points.

Comptez les plantations.

Il faut maintenant déterminer qui a le plus grand nombre de plantations dans les régions adjacentes (diagonale y compris) à cette finca. La taille de chaque région est égale au nombre de tuiles de plantation qu'il y a dans cette région. Si un joueur a plusieurs régions de plantation qui sont adjacentes à la finca, les plantations de chacune des régions sont comptées ensemble.

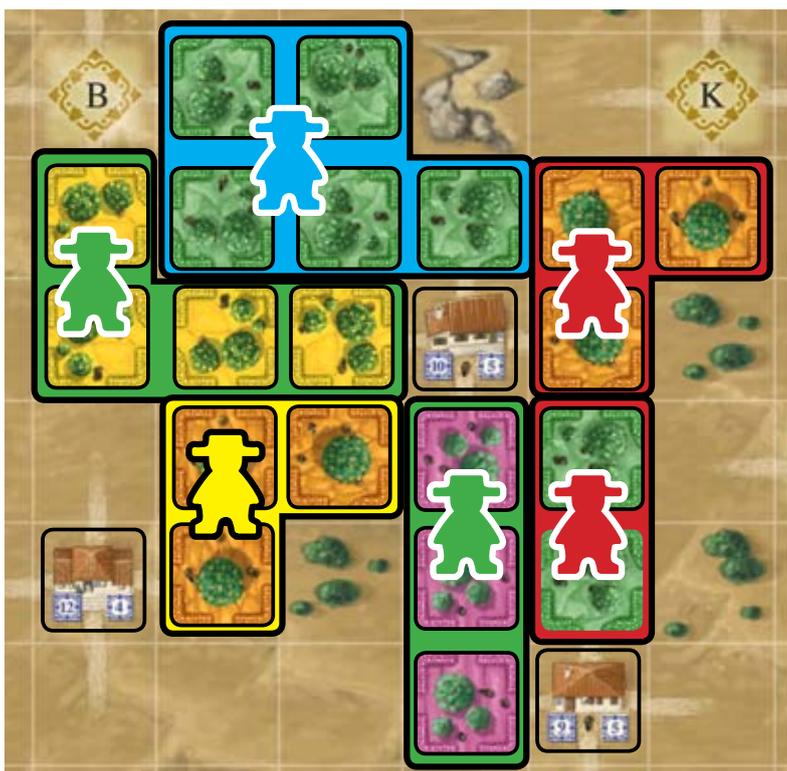
Marquez des points pour le plus de plantation et pour le deuxième à avoir le plus de plantations aussi.

Le joueur qui a le plus de plantations reçoit le nombre de points le plus élevé indiqué sur la tuile de finca. Il avance son ouvrier, sur la piste de score, du nombre de cases correspondant. Le joueur qui arrive en second reçoit la plus petite valeur des points inscrite sur la tuile finca. Les autres joueurs ne reçoivent rien.

Le même nombre de points, si des joueurs sont à égalité.

- Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus de plantations, tous ces joueurs reçoivent, entièrement, le nombre de points pour la 1ère place, et aucun joueur ne reçoit de points pour la 2ème place. S'il y a plusieurs joueurs à égalité pour la seconde place du nombre de plantations, chacun reçoit entièrement, le nombre de points donné pour la 2ème place.
- S'il n'y a qu'un seul joueur qui a des régions adjacentes à la finca lorsqu'elle rapporte des points, ce joueur ne reçoit que les points de la 1ère place.

Exemple : **Klemens** a une région de 5 plantations de citrons verts, **Stefan** a 2 citrons et 3 oranges, **Anja** a 3 oranges, **Andrea** a 4 citrons et 3 pamplemousses. **Andrea** (7 tuiles de plantation au total) reçoit 10 points, **Klemens** et **Stefan** (tous les deux 5 tuiles) reçoivent 5 points chacun.



Nouvelle Finca et compléter le marché :

3 plantations ou moins

Si, après que vous avez pris des plantations du marché, il reste 3 plantations ou moins, vous devez immédiatement construire une nouvelle finca. Piochez la première tuile de la pile des fincas, choisissez un des 3 sites de construction sur le plateau de jeu, et remplacez la tuile par la nouvelle tuile de finca. Retirez la tuile de site de construction du jeu et piochez-en une nouvelle, enfin, ajoutez-la sur la case correspondante sur le plateau de jeu (le même personnage).

Tout d'abord la finca, ensuite construire des plantations et enfin compléter le marché.

- Après avoir placé la finca, construisez les plantations que vous venez d'acheter sur le plateau, en respectant les règles de construction. Vous pouvez aussi commencer de nouvelles régions qui seront adjacentes aux routes de la nouvelle finca.
- Ensuite, complétez le marché des plantations en piochant des tuiles dans le sac en tissu et en les plaçant sur les cases libres du marché, dans l'ordre des nombres inscrits sur les cases et jusqu'à ce que les 12 cases soient complétées.
- S'il ne reste pas assez de tuiles dans le sac, le marché n'est pas entièrement complété.
- Dans ce cas, toutes les tuiles finca restantes seront retirées du marché et aucune nouvelle finca ne pourra être construite pour le reste de la partie, à moins que la tuile borne ne soit utilisée.

Action : récolter

Au lieu de construire, vous pouvez récolter une (ou plus) de vos régions de plantations, tant que vous en avez une sur le plateau de jeu. La récolte des plantations vous permet de recevoir des points et des revenus.

Marquer des points pour les plantations.

- Pour chaque tuile de plantation récoltée, vous recevez 1 point. Pour chaque tuile de plantation avec un puits, vous recevez 2 points.
- Après avoir marqué des points pour une région de plantations, vous prenez l'ouvrier de cette région et vous le replacez dans la case libre la plus à gauche de votre plateau de joueur.

Les plantations récoltées restent sur le plateau. Elles n'appartiennent à personne et sont considérées comme neutre. Les joueurs ne peuvent pas ajouter de plantation à une région neutre.

Exemple : Klemens récolte sa région de 6 plantations d'orange, 2 ont des puits. Il gagne 8 points et son ouvrier revient sur son plateau de joueur.

- Les points sont ensuite marqués en avançant l'ouvrier sur la piste de score.



Plus vous avez d'ouvriers, plus vous marquez des points.

- Ensuite, vous recevez vos revenus. Les revenus dépendent du nombre d'ouvriers sur votre plateau de joueur. S'il y a 1 ouvrier après la récolte, vous recevez 2 pièces, si vous avez 2 ouvriers, vous recevez 4 pièces, s'il y a 3 ouvriers vous recevez 6 pièces, s'il y a 4 ouvriers vous recevez 7 pièces, et avec 5 ouvriers vous recevez 8 pièces.

Exemple : Après la récolte, Klemens a 3 ouvriers sur son plateau de joueur. Il reçoit donc 6 pièces comme revenus.

- Pour marquer les revenus reçus, déplacez votre jeton de monnaie du nombre de cases approprié sur la piste de l'argent. Le maximum de monnaie que vous pouvez avoir est de 12 pièces. Si vous recevez des revenus qui dépassent cette limite avancez le jeton jusqu'à la case 12 et le reste des revenus est confisqué.



Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les tuiles de plantation auront été construites.

Score final

Toutes les fincas sont comptées.

Toutes les fincas, qui ne sont pas encerclées sont maintenant comptées. Cependant, cette fois, seul le joueur qui a le plus de plantations dans les régions adjacentes (en diagonale y compris) à la finca, reçoit des points. Il reçoit le plus petit nombre de points (ce que le joueur à la 2ème place aurait reçu pendant la partie). Aucun point n'est donné pour la deuxième place aux autres joueurs. S'il y a égalité pour le plus de plantations, alors tous les joueurs à égalité reçoivent l'intégralité de ces points.

Toutes les plantations sont comptées.

- Ensuite, toutes les plantations qui ont encore des ouvriers dessus sont comptées.

Points pour les tuiles paysage.

- Enfin, chaque joueur ajoute à son score les points pour les tuiles paysage. Les chevaux sauvages valent 1 point par cheval, et chaque tuile action qui n'a pas été utilisée vaut 1 point.
- Tous les points sont inscrits sur la piste de score.
Le joueur qui a l'ouvrier le plus loin sur la piste de score remporte la partie. En cas d'égalité, plusieurs joueurs peuvent remporter la partie.

Tuiles paysage



Chevaux sauvages (4x2, 4x3, 4x4)

Les tuiles avec les chevaux sauvages sont placées face cachée devant vous. A la fin de la partie, les points inscrits sur la tuile sont ajoutés à votre score final.

Tuiles action.

- Les tuiles action sont placées face-visible devant vous. Elles peuvent être jouées à n'importe quel moment pendant votre tour (par exemple, avant, pendant ou après la construction des tuiles de plantation). Vous pouvez utiliser et récupérer n'importe quel nombre de tuiles action pendant un seul tour.
- Vous perdez la tuile dès que vous avez utilisé l'action (à l'exception de la tuile du taureau, la tuile utilisée est retirée du jeu).
- Si vous avez des tuiles action inutilisées à la fin de la partie, chacune vaut 1 point à ajouter à votre score final.



Argent (2x2, 2x3)

Ajoutez immédiatement le nombre de pièce indiquée à votre piste de monnaie. Si cette somme de monnaie vous fait dépasser le nombre de 12 pièces, le surplus est alors confisqué.



Charette (4x)

Prenez une plantation du marché gratuitement et construisez-la immédiatement.

Remarque : si cette action laisse le marché avec 3 tuiles, vous construisez immédiatement une finca, vous placez la plantation, et vous complétez le marché comme d'habitude.



Taureau (4x)

Le taureau peut être placé sur une case inoccupée (mais pas sur une case de rochers ni sur une case où il y a une tuile paysage). Vous pouvez utiliser le taureau pour déclencher le comptage des points pour une finca, si les autres champs autour sont déjà occupés. Après avoir été placé par un joueur, le taureau peut être repris à nouveau lorsqu'une plantation est construite sur son nouvel emplacement. Les taureaux sont les seules tuiles paysage qui restent en jeu après avoir été utilisées.



Pont (4x)

Vous pouvez construire une plantation sur une case de rochers ou sur une plantation neutre. Lorsque vous construisez sur une plantation neutre, elle ne peut pas faire partie d'une région neutre plus grande, ou alors votre plantation doit être d'une couleur différente (vous devez toujours suivre les règles de constructions normales).



Borne (2x)

Construisez une finca. Piochez une tuile finca de la pile et construisez-la sur un des sites de construction possible. Ensuite, complétez le marché de plantations et piochez une nouvelle tuile de site de construction ; placez cette tuile sur la case adéquate du plateau de jeu.

1) Partie plus courte

- Pour une partie plus courte, vous aurez besoin de moins de tuiles de plantation. Retirez un total de 5 tuiles pour chaque couleur (3 tuiles sans puits et 2 tuiles avec puits).
- Utilisez 3 fincas au début de la partie (au lieu de 4) sur les sites de construction A, B et C.
- Retirez les tuiles de site de construction A, B et C du jeu, ainsi que les tuiles M, N et O.
- Dans la version courte du jeu, certaines fincas sont construites sur les bords du plateau. Ces fincas sont comptées lorsque les 5 cases du plateau les entourant sont occupées.

2) Jeu familial

Pour la version familiale du jeu, la règle de la 2ème construction est oubliée, c'est-à-dire que chaque route partant d'une finca n'a pas besoin de posséder une plantation d'une couleur différente. Cela simplifie la construction et cela rend le jeu plus facile à comprendre pour les joueurs les plus jeunes.

3) Choix des sites de construction au hasard

- Au lieu des fincas de départ sur les sites de construction A à D, des positions de départ peuvent être choisies au hasard. Pour ce faire, les tuiles de sites de construction sont mélangées, face cachée. Les 4 premières sont piochées et les fincas de départ sont placées sur les sites de construction correspondants.
- (Une autre option serait de construire seulement 3 fincas au départ au lieu de 4, limitant encore un peu plus les possibilités de construction).

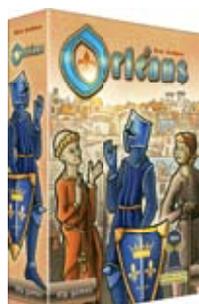
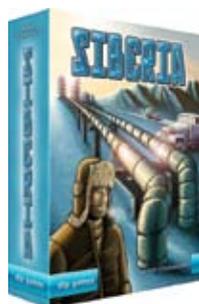
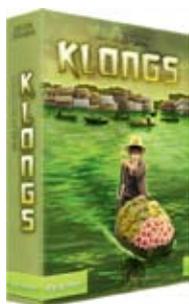
Remarque : En théorie, il est tout à fait concevable qu'un joueur soit incapable de réaliser une action, lorsque toutes ses plantations ont été récoltées et qu'il n'y a plus de plantations disponibles pour lui à la construction. Ce cas ne s'est pas présenté lors des nombreuses parties de test, mais si cela devait se produire, dans ce cas le joueur passe simplement son tour. Si le jeu est bloqué et qu'aucun autre joueur ne peut jouer son tour, une nouvelle finca est ajoutée sur le plateau de jeu tout en respectant les règles de placement (voir la partie « Nouvelle finca et compléter le marché »).



L'auteur : Jeffrey D. Allers

Sa devise « l'architecture du jeu est un art auquel on ne peut échapper ». Après avoir travaillé en tant qu'architecte à Berlin pendant plusieurs années, des amis lui ont présenté « les jeux de société à l'allemande » et il a immédiatement accroché. Plus tard, il a été régulièrement invité à des groupes de jeux qui comprenaient des auteurs déjà publiés. Cela lui a inspiré de transformer ses idées en prototypes et de les apporter pour les faire tester. Depuis il a publié 9 jeux. Il participe aussi régulièrement au site OpiniatedGamers.com en tenant le billet « Postcards from Berlin », dans lequel il écrit à propos de son expérience en tant que joueur américain à Berlin. Jeff a 43 ans et vit avec sa famille à Berlin.

More thrilling boardgames from dlp games:



Kennerpiel des Jahres Nominee 2015
Spiele-Hit for Experts 2015
Golden Geek Nominee 2014
Meeple's Choice Nominee 2015



Auteur : Jeffrey D. Allers

Illustrations : Klemens Franz | atelier198

Relecture : Stefan Malz

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant

© dlp games 2013 – 2015

www.dlp-games.de

E-mail: info@dlp-games.de