

Traduction Règles Citrus

Contenu

- 5 plateaux individuels
- 30 ouvriers (6 par couleurs)
- 5 marqueurs monnaie
- 1 plateau principal double-face
- 1 plateau marché des plantations
- 30 tuiles paysage (description des tuiles cf. annexe 1)
- 90 tuiles plantation (18 par type de plantation : citron, citron vert, orange, orange sanguine et pamplemousse ; 6 des 18 tuiles possèdent un puits)
- 15 tuiles Finca (maison)
- 15 tuiles site de construction
- 1 sac
- 1 livre de règles

Note : Le jeu Citrus possède 2 variantes (cf. annexe 2). 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 (cf. annexe 2).

Mise en place

Placer le plateau principal au milieu de la table et le plateau marché des plantations à côté.

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.

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 toutes les 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 6^{ème} ouvrier est placé sur la case 0 de la piste de score. Le marqueur monnaie est placé de manière à entourer la valeur 6.

Aperçu

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^{er} joueur.

Dans le sens horaire à partir du 1^{er} 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
- Récolter : récolter au moins une zone de plantation et collecter l'argent correspondant

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.

A aucun moment un joueur ne peut passer son tour.

Action construire

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.

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.

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.

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)

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.

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.

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.

Chaque route d'une même Finca permet la construction d'une zone de plantation d'un type de plantation différent de ceux déjà présent autour de cette Finca.

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

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.

Durant une construction, différents événements peuvent arriver :

- Prendre une tuile paysage :
 - 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 : 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. 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. Le joueur qui possède le nombre de plantations le plus important marque les points de victoire du 1^{er} rang indiqué sur la tuile Finca décomptée. Le joueur avec le second nombre le plus important de plantations reçoit les points de victoire du 2nd rang indiqué sur la tuile Finca décomptée. Les autres joueurs ne reçoivent aucun point de victoire. A l'issue du décompte retourner la Finca pour indiquer qu'elle a été décomptée. En cas d'égalité :
 - Si plusieurs joueurs possèdent le nombre le plus important de plantations, ils reçoivent tous les points de victoire du 1^{er} rang et les points de victoire du 2nd 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 2nd 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^{er} 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.

Arrivée d'une nouvelle Finca et rechargement du marché

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.

Après avoir installée la nouvelle Finca, construisez vos plantations en suivant les règles de construction. Vous pouvez construire autour de la nouvelle Finca.

Puis rechargez complètement le marché avec des tuiles plantation provenant du sac.

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.

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.

Après retour de l'ouvrier, la collecte d'argent est déterminée. La somme dépend du nombre d'ouvriers sur votre plateau individuel :

- Si vous avez 1 ouvrier sur votre plateau, vous gagnez 2 pièces d'argent
- Si vous avez 2 ouvriers sur votre plateau, vous gagnez 4 pièces d'argent
- Si vous avez 3 ouvriers sur votre plateau, vous gagnez 6 pièces d'argent
- Si vous avez 4 ouvriers sur votre plateau, vous gagnez 7 pièces d'argent
- Si vous avez 5 ouvriers sur votre plateau, vous gagnez 8 pièces d'argent

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.

Fin de partie

Le jeu s'arrête lorsque toutes les tuiles plantation ont été construites.

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

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.

Annexe 1 : description des 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.

Cas particulier : les tuiles chevaux sauvages ne respectent pas les règles ci-dessus. Elles sont conservées face cachée devant vous et sont décomptées en fin de partie.

Tuile argent (2x2 pièces d'argent et 2x3 pièces d'argent): 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 placé 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.

Annexe 2 : description des variantes

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.

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.

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.

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 ne peut effectuer un tour, une nouvelle Finca rentre en jeu en respectant les règles décrites plus haut.