

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Citrus

Contenu :

5 Plateaux individuels



30 Ouvriers dans 5 couleurs



5 Marqueurs d'argent



1 Plateau double face



1 Marché de Plantations



30 Tuiles paysages



90 Tuiles Plantation

(18 de chaque type : citron, orange, orange sanguine, citron vert et pamplemousse ; 6 de chaque type avec 1 puits)



15 Tuiles Finca (maison)



15 Tuiles site de construction



1 Sac (non représenté)

Ce livret de règles

Les courtes explications sur fond bleu présentent 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 en relisant rapidement les **courtes explications**. Elles aident aussi lorsque vous présentez le jeu et lorsque vous n'êtes pas sûr d'un point de règle spécifique, vous pouvez trouver la section correspondante rapidement.

Version longue et courte du jeu

Remarque:

Le jeu Citrus propose 2 variantes. Pour une version longue du jeu, utiliser le côté contenant le plus de cases (50 à 60 minutes), pour la version courte, le côté contenant le moins de cases (30 à 40 minutes).

Une partie à 2 ou 3 joueurs peut se jouer en version courte et longue. Pour une partie à 4 ou 5 joueurs, la version longue est recommandée.

Les instructions suivantes font références à la version longue du jeu. Les changements de règles pour la version courte sont expliqués dans la section "Variantes" à la fin du livret de règles.

Mise en place:

Installer le plateau de jeu au centre de la table.



Mélanger les **tuiles paysages** face cachée et placer-les face visible sur chaque case paysage du plateau. Remettre les tuiles restantes dans la boîte.



Placer le **marché des plantations** sur la table.



Mélanger les **15 tuiles Finca** face cachée, former une pile placée sur la case appropriée du marché des plantations. Tirer les 4 premières tuiles et placer-les face visible sur les cases **A, B, C** et **D** du plateau.



Placer les **90 tuiles plantation** dans le sac et mélanger. Tirer 12 tuiles au hasard et placer-les sur les cases 1 à 12 du marché des plantations.



Retirer les **tuiles site de construction A, B, C et D** du jeu (qui sont utilisées uniquement dans une des variantes). Mélanger les tuiles restantes et former une pile face cachée sur la case appropriée du marché. Révéler les 3 premières tuiles et placer-les sur leur site respectif sur le plateau (même lettre).



Chaque joueur choisit une couleur et prend **1 plateau individuel**, **6 ouvriers** de sa couleur et **1 marqueur d'argent**. Placer 5 ouvriers sur les cases du plateau individuel et le 6^{ème} ouvrier sur la case 0 de la piste de score autour du plateau. Placer le marqueur d'argent sur la case 6 de la piste Argent.



Aperçu :

Le but du jeu est de construire vos plantations sur le plateau, de telle sorte que cela vous rapporte le plus de revenu sous la forme de points. Vous gagnez des points pour chaque plantation construite ainsi qu'en collectant les tuiles paysage. Des points supplémentaires sont attribués aux joueurs possédant la plus grande région de plantation adjacente à 1 Finca lorsqu'elle est décomptée. Pour bâtir des plantations, vous devez avoir suffisamment d'argent. Donc, il est essentiel de récolter certaines de vos plantations de temps en temps pour collecter les revenus nécessaires.

Déroulement du jeu :

Le joueur qui danse le mieux le Flamenco commence.

Construire ou récolter

En partant du premier joueur, l'ordre du tour est en sens horaire.
A votre tour, vous avez le choix entre 2 actions :

Construire : acheter des plantations du marché et les construire immédiatement sur le plateau (cf. pages 3 à 6)

OU

Récolter : décompter au moins 1 région de plantation et collecter les revenus (cf. page 6)

**Un joueur doit réaliser l'un de ces actions.
Passer son tour n'est pas autorisé.**

De plus, vous pouvez réaliser 1 ou plusieurs **actions spéciales**,
en utilisant vos tuiles paysages à **tout moment et dans n'importe quel ordre** durant votre tour.

Action: Construire

1 Argent par plantation

Choisir une ligne du marché (indiquée par une flèche) et acheter toutes les plantations de celle-ci. Payer 1 argent pour chaque plantation en reculant votre marqueur d'argent d'autant de cases que le nombre de tuiles achetées.

Exemple : Le joueur peut acheter les plantations d'une ligne s'il possède assez d'argent. 3 possibilités sont indiquées sur l'image.



Acheter et construire immédiatement

Vous devez acheter toutes les plantations d'une ligne. Les plantations acquises doivent ensuite être construites immédiatement sur le plateau. Il n'est pas permis de stocker des plantations pour plus tard. L'achat et la construction constitue l'action complète. (S'il reste moins de 4 plantations après un achat, une nouvelle Finca est construite et le marché doit être complété ; cf. page 6).

Acheter toutes les plantations d'une ligne

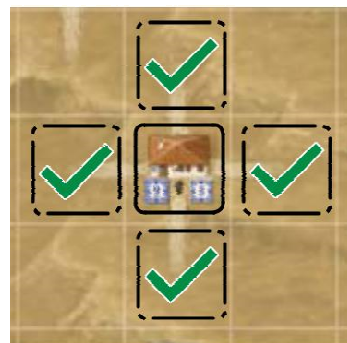
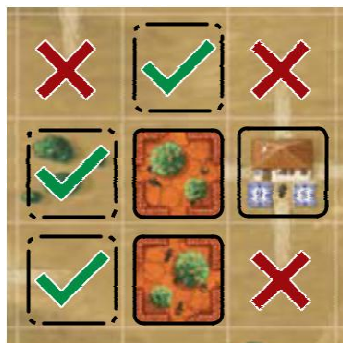
Acheter seulement ce que vous pouvez payer

Si vous ne pouvez pas payer toutes les plantations d'une ligne ou si vous ne pouvez pas toutes les construire, vous ne pouvez pas acheter cette ligne. Si, cependant, vous prenez par erreur une ligne de plantations du marché et constatez que vous ne pouvez pas payer ou construire toutes les tuiles ; vous devez remettre les tuiles à leur place sur le marché. Une pénalité de moins 3 points par tuile rendue au marché appliquée au joueur concerné.

Commencer une nouvelle plantation à côté d'une Finca

Vous pouvez construire une nouvelle plantation sur le plateau de 2 façons :

- En la plaçant sur une case adjacente d'un même type de plantation qui vous appartient (avec l'un de vos ouvriers).
- En créant une nouvelle région de plantations adjacente à une route d'une Finca. (Chaque Finca possède 4 routes pour créer une nouvelle région)



Les ouvriers indiquent votre propre région

Lorsque vous créez une nouvelle région de plantations, prenez votre ouvrier le plus à droite et placez-le sur la nouvelle plantation. Si vous étendez l'une de vos régions, aucun ouvrier n'est nécessaire.

Les régions récoltées sont neutres

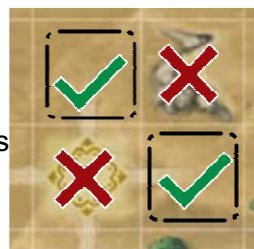
Lorsqu'une région de plantations est récoltée, l'ouvrier de cette région est retiré. Les régions de plantations sans ouvrier sont neutres et n'appartiennent à personne.

Règles de construction :

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

Les rochers et les sites de construction sont inaccessibles

Vous pouvez uniquement construire les plantations sur une case vide ou sur les cases de paysage. Les cases rochers et site de construction de Finca sont interdits.



Chaque route attend une couleur différente

Chaque route menant à une Finca (de même pour un chantier) doit avoir une couleur de plantation différente. (Voir image: une plantation de citron étant déjà présente sur la route Est, une autre plantation de citron ne peut être construite sur la route Nord).

Remarque : Dans la variante familiale, cette règle ne s'applique pas.



Fusionner vos régions ou des régions neutres

Les régions de plantations de même couleur possédées par des joueurs différents ne peuvent être adjacentes les unes des autres.

Fusion : Vous pouvez, néanmoins, fusionner des régions de plantations de même couleur dans les circonstances suivantes :

- Vous pouvez construire une plantation qui joint 2 de vos régions de plantations de même couleur. Remettre immédiatement l'un des ouvriers sur votre plateau (sur la case la plus à gauche).
- Vous pouvez construire une plantation qui connecte l'un de vos régions à une région neutre de même couleur. Votre région doit être au moins aussi grande (en nombre de tuiles) que la région neutre avant fusion, sinon la fusion n'est pas autorisée.



Lors d'une construction de plantations, les différents événements suivants peuvent se produire :

Prendre une tuile de paysage (description des tuiles à la fin du livret de règles):

Tuiles paysages à points et à actions spéciales

- Si vous construisez une tuile plantation sur une case occupée par une tuile paysage, vous la prenez et la placez devant vous.
- S'il s'agit d'une tuile Chevaux Sauvages, placée la face cachée. Un point de bonus pour chaque cheval sur la tuile sera ajouté à votre score en fin de partie.
- S'il s'agit d'une tuile Action, placée la face visible. Les tuiles Action vous permettent de jouer des actions spéciales à tout moment durant votre tour et donc notamment durant le tour où elle est récupérée.

Décompter une Finca:

Décompter une Finca dès qu'elle est entourée

Si, à la fin d'un tour, les 8 cases entourant une Finca (incluant les cases adjacentes en diagonal) sont occupées (par des plantations, des tuiles paysages ou des rochers), elle est décomptée.

Compter les plantations

Maintenant déterminer qui possède la région de plantations la plus grande adjacente (aussi en diagonal) à la Finca. La taille de chaque région correspond au nombre de tuiles la composant. Si un joueur a plusieurs régions de plantations adjacentes à la même Finca, elles sont additionnées.

Points pour le meilleur et le second

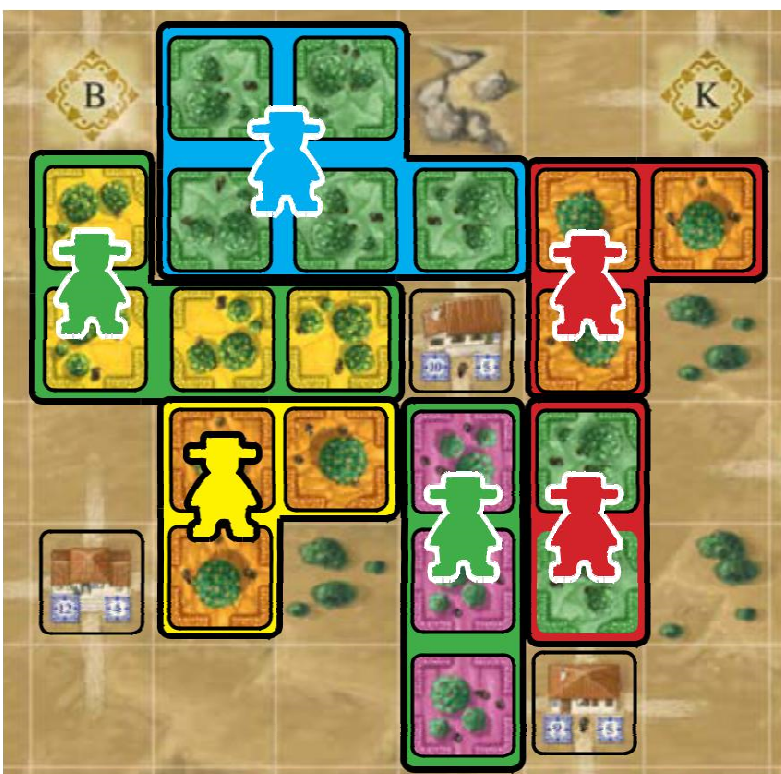
Le joueur ayant le plus de plantations marque la récompense la plus haute de la tuile Finca. Il avance son ouvrier sur la piste de score. Le joueur ayant le deuxième plus grand nombre de plantations marque l'autre récompense de la Finca. Les autres joueurs ne marquent pas.

Cas d'égalité

- Si plusieurs joueurs sont à égalité, pour la plus haute récompense, ils marquent tous les points du 1^{er} rang et personne ne marque ceux du 2nd rang. Si plusieurs joueurs sont à égalité, pour la plus basse récompense, ils marquent tous les points du 2nd rang.
- S'il n'y a qu'un joueur présent autour de la Finca lorsqu'elle est décomptée, il ne marque que les points du 1^{er} rang.

La tuile Finca est ensuite retournée face cachée pour indiquer qu'elle a été décomptée

Exemple : **Clément** a 5 citrons vert, **Stéphane** a 2 citrons vert et 3 oranges, **Anna** a 3 oranges et **Andréa** a 4 citrons et 3 pamplemousses. **Andréa** (avec 7 tuiles au total) marque 10 points, **Clément** et **Stéphane** (avec 5 tuiles chacun) marque 5 points chacun.



Nouvelle Finca et rechargement du marché :

3 tuiles de plantation ou moins

Si, après avoir acheté des plantations du marché, il reste moins de 4 plantations, vous devez immédiatement construire une nouvelle Finca. Tirer une tuile Finca de la pile, choisir l'un des 3 sites de construction en jeu, et remplacer la tuile site de construction avec la nouvelle Finca. Tirer une nouvelle tuile site de construction et placer là sur la case correspondante du plateau.

D'abord la Finca, puis construire les plantation, puis compléter le marché

- Après avoir place la Finca, construire vos nouvelles plantations sur le plateau, en suivant les conditions de construction. Vous pouvez maintenant, commencer une nouvelle région adjacente à l'une des routes de la nouvelle Finca.
- Puis compléter le marché des plantations en tirant des tuiles du sac and en les plaçant sur les cases libres du marché dans l'ordre croissant des nombres.
- S'il ne reste pas assez de tuiles dans le cas, le marché n'est pas complété.

Action : Récolter

Au lieu de construire, vous pouvez récolter une ou plusieurs régions de plantations, tant que vous en possédez au moins une sur le plateau. Les plantations récoltées vous rapportent des points et des revenus.

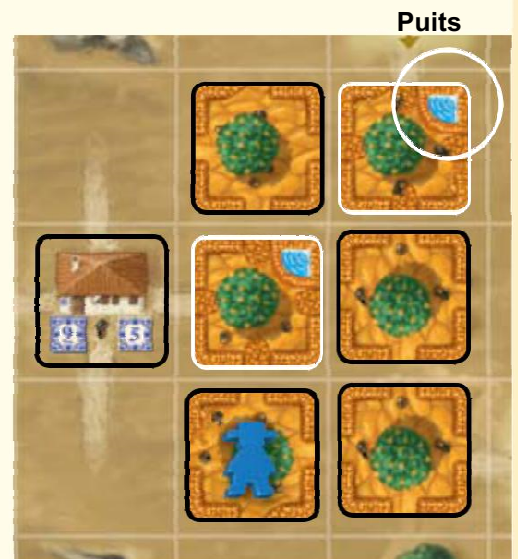
Décompte des points des plantations

- Pour chaque tuile plantation récoltée, vous marquez 1 point. Pour chaque tuile plantation avec 1 puits, vous marquez 2 points.
- Après le décompte d'une région de plantations, vous prenez l'ouvrier de cette région et le placez sur la case libre la plus à gauche de votre plateau.

Les plantations récoltées restent sur le plateau. Elles n'appartiennent à personne et sont considérées neutres. Aucun joueur ne peut ajouter de plantations dans une region neutre.

Exemple : **Clément** récolte sa région de 6 plantations d'orange, dont 2 avec 1 puits. Il marque 8 points et son ouvrier revient sur son plateau.

- L'ouvrier de la piste de score est déplacé du nombre de cases

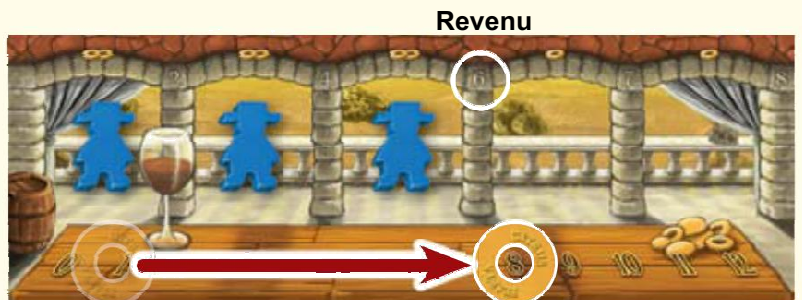


Plus il y a d'ouvriers, plus il y a de revenu

- Puis vous recevez vos revenus. Ils dépendent du nombre d'ouvriers sur votre plateau. S'il y a 1 ouvrier après récolte, vous gagnez 2 pièces, s'il y a 2 ouvriers, vous gagnez 4 pièces, avec 3 ouvriers vous gagnez 6 pièces, pour 4 ouvriers 7 pièces et avec 5 ouvriers 8 pièces.

Exemple : Après récolte, **Clément** a 3 ouvriers sur son plateau. Il gagne 6 pièces de revenu.

- Avancer votre marqueur sur la piste d'argent du nombre de cases correspondant à votre revenu. Le montant maximum d'argent, que vous pouvez avoir est de 12 pièces. Si votre marqueur doit dépasser cette valeur à l'issu de gain de revenus, votre marqueur reste à "12" et l'excédent est perdu.



Fin du jeu :

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

Score final

Toutes les Fincas sont décomptées

Toutes les Fincas qui n'ont pas encore été encerclées sont décomptées. Cependant, seul le joueur ayant la plus grande région de plantations adjacente (aussi en diagonal) à la Finca reçoit des points et il ne reçoit que les points du 2nd rang. Aucun point n'est marqué par le joueur ayant la 2nde plus grande région de plantations, ni aux autres joueurs. En cas d'égalité pour la plus grande région, tous ces joueurs marquent les points du 2nd rang.

Toutes les plantations sont décomptées

■ Puis, toutes les plantations encore avec des ouvriers sont récoltées pour marquer les points.

Points pour les tuiles paysages

■ Enfin, chaque joueur ajoute les points de ses tuiles paysages. Les **Chevaux Sauvages** rapportent 1 point chacun et chaque tuile action **non** jouée rapporte 1 point.

■ Tous les points sont marqués sur la piste de score.

Le joueur dont l'ouvrier est le plus loin sur la piste gagne la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs sont gagnants.

Tuiles paysages :



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

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

Action tuiles

- Les tuiles Action sont placées face visible devant vous. Elles peuvent être placées à tout moment durant la ~~partie dans~~ votre tour (par exemple, avant, pendant et après la construction des tuiles de plantation. Vous pouvez collecter et utiliser autant de tuiles que vous le souhaitez durant un seul tour.
- Vous perdez la tuile, une fois jouée
- S'il vous reste des tuiles inutilisées en fin de partie, chacune vous rapportent 1 point de victoire.



Argent (2x2 et 2x3)

Ajouter immédiatement, la somme de pièces indiquée à votre piste d'argent. Si votre total dépasse 12, l'excès est perdu.



Charette (4x)

Prendre une tuile plantation du marché gratuitement et la construire immédiatement.



Taureau (4x)

Le Taureau peut être placé sur une case inoccupée (à l'exception des cases rochers et site de construction. Vous pouvez l'utiliser pour déclencher le décompte d'une Finca si toutes les autres tuiles adjacentes sont occupées. Après être placé par un joueur, le Taureau peut être pris à nouveau lorsqu'une plantation est construite sur sa case. Les Taureaux sont les seules tuiles paysages qui restent en jeu après avoir été utilisées.



Pont (4x)

Vous pouvez construire une plantation au-dessus d'un rocher ou d'une plantation neutre. Lorsque vous construisez au-dessus d'une plantation neutre, celle-ci ne doit pas faire partie d'une région neutre plus grande que votre région ou bien votre plantation doit être de couleur différente (vous devez néanmoins toujours suivre les règles de construction)



Borne (2x)

Construire une Finca. Tirer une tuile Finca de la pile et construisez-la sur l'un des sites de construction possibles. Puis remplir le marché des plantations et tirer un nouveau site de construction et placer le sur le plateau.

Variantes :

1) Partie courte

- Pour une version courte du jeu, moins de tuiles de plantation sont nécessaires. Pour chaque couleur retirer au total 5 tuiles (3 sans puits et 2 avec puits).
- Utiliser 3 Fincas au départ (au lieu de 3) sur les sites de construction A, B et C.
- Retirer les tuiles site de construction A, B et C, ainsi que les tuiles L, M, N et O du jeu.
- Dans la version courte, certaines Fincas sont construites sur les bords du plateau. Ces Fincas sont décomptées lorsque les 5 cases qui l'entourent sont occupées.

2) Version familiale

Pour la version familiale du jeu, la 2nde règle de construction n'est pas appliquée. Chaque route d'une Finca ne doit pas forcément accueillir un type différent de plantation. Ceci simplifie la construction et le jeu est rendu plus facile pour les jeunes joueurs.

3) Placement aléatoire des sites de construction initiaux

- Au lieu de commencer avec les sites de construction A à D, un tirage aléatoire peut être effectué. Pour cela, toutes les 15 tuiles de site de construction sont mélangées face cachée. Tirer 4 tuiles, les Finca sont placées sur leurs sites correspondant.
- (Une autre option est de construire seulement 3 Fincas au départ au lieu de 4, même éventuellement limiter d'avantage le nombre de site de construction au départ.)

Remarque : Théoriquement, un joueur ne peut se retrouver dans l'impossibilité de jouer un tour, lorsque toutes ses plantations sont récoltées et qu'il n'y a pas de plantations disponible pour à construire. Ce cas ne s'est pas présenté durant les nombreuses parties de test, mais peut arriver, le joueur passe simplement. Si le jeu est bloqué et qu'aucun autre joueur ne peut jouer non plus, une nouvelle Finca est ajoutée sur le plateau en respectant les règles de constructions (cf. "Nouvelle Finca et compléter le marché").



Designer: Jeffrey D. Allers

Sa motivation: "L'architecture d'un jeu est un art incontournable." Après avoir travaillé en tant qu'architecte à Berlin pendant quelques années, des amis l'ont initié au "jeu de plateau à l'allemande" et il a tout de suite été happé. Plus tard il a été invité dans un groupe régulier de joueurs incluant des designers publiés et il a été inspiré à envisager ses propres idées de prototype et de leur amener pour être testés. Il a depuis publié 9 jeux. Il contribue également et régulièrement sur le site OpinionatedGamers.com dans une section intitulée "Cartes postale de Berlin" dans laquelle il écrit sur 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:



Author: Jeffrey D. Allers
Illustrations: Klemens Franz | atelier198
Proof-reading: Stefan Malz ©
dlp games 2013
www.dlp-games.de
E-mail: info@dlp-games.de