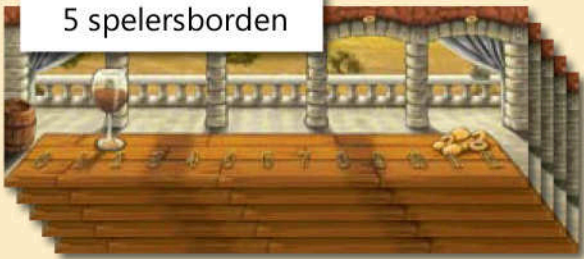


Citrus

Spelmateriaal:

5 spelersborden



30 arbeiders in 5 kleuren



1 dubbelzijdig spelbord



5 geldmarkers



1 plantagemarkt



30 landschaptegels



90 plantagetegels

(18 per soort: citroen, sinaasappel, bloedsinaasappel, limoen, grapefruit - 6 tegels per soort met bron)



15 finca-tegels



15 bouwplaatsfiches



1 stoffen zak (niet afgebeeld)

de spelregels

Lang of kort spel

Opmerking:

Het Citrus spelbord biedt 2 varianten. Voor de lange versie van het spel gebruik je de zijde met de meeste velden (ongeveer 50-60 min.), voor de korte versie gebruik je de zijde met de minste velden (30-40 min.). 2 of 3 spelers kunnen kiezen tussen de korte of lange versie. Met 4 of 5 spelers is de lange versie aan te raden. De volgende regels hebben betrekking op de lange versie van het spel. De afwijkende regels voor de korte versie van het spel worden uitgelegd onder "Varianten" aan het einde van de spelregels.

De korte uitleg op de blauwe achtergrond vormt een **samenvatting** van de regels. Als je het spel al kent, maar het een tijd niet hebt gespeeld, kun je de regels snel ophalen door het lezen van de samenvatting. Het helpt ook bij het snel opzoeken van een regel.

Vorbereiding:

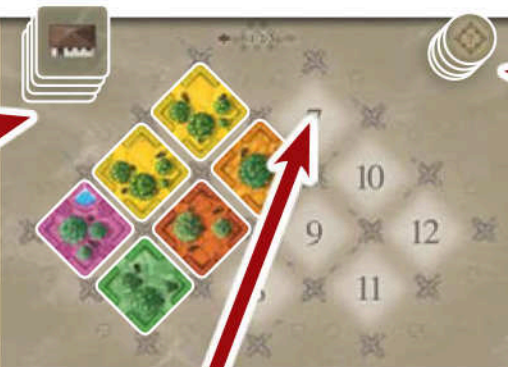
Leg het **spelbord** open op tafel.



Schud de **landschaptegels** gedekt en plaats er één op ieder landschapveld (struiken) op het bord. Verwijder de overgebleven landschaptegels uit het spel.



Plaats de plantagemarkt op tafel.



Schud de **15 finca-tegels** gedekt en plaats ze in een gedekte stapel op de daarvoor bestemde plaats op de plantagemarkt. Neem de bovenste 4 tegels van de stapel en leg ze open op de bouwvelden **A, B, C** en **D** op het spelbord.



Doe de **90 plantagetegels** in de zak en meng ze goed. Trek zonder te kijken 12 tegels uit de zak en plaats ze in volgorde (1 t/m 12) op de genummerde velden van de plantagemarkt.

Verwijder de **bouwplaatsfiches** A, B, C, D uit het spel (zij worden enkel gebruikt in een variant). Schud de overige bouwplaatsfiches en plaats ze in een gedekte stapel op de daarvoor bestemde plaats op de markt. Draai de bovenste drie fiches open en plaats ze op de overeenkomende bouwvelden op het bord.



Iedere speler kiest een kleur en neemt een **spelersbord**, **6 arbeiders** in die kleur en een **geldmarker**. Plaats 5 arbeiders op de velden op het spelersbord. De 6^{de} komt op veld 0 van het scorespoor. Plaats de geldmarker op veld 6 van het geldspoor op het spelersbord.



Overzicht van het spel:

Het doel van het spel is je plantages zo op het bord te bouwen dat ze je zoveel mogelijk inkomen opleveren in de vorm van punten. Je verdient punten voor iedere plantage die je bouwt evenals voor landschaptegels die je verzamelt. Extra punten zijn te verdienen voor de speler met de grootste plantage grenzend aan een finca, wanneer die gewaardeerd worden. Om plantages te bouwen heb je geld nodig, dat je verdient door regelmatig één of meer van je plantages te oogsten. Dat is de enige manier om geld te verdienen.

Spelverloop:

De speler die het best de Flamenco kan dansen begint.

Bouwen of Oogsten

Beginnend met de startspeler verloopt het spel kloksgewijs. Als je aan de beurt bent kun je kiezen uit twee acties:

Bouwen: koop plantagetegels van de markt en bouw deze onmiddellijk op het spelbord

OF

Oogsten: oogst tenminste één plantage en verzamel inkomen (zie pagina 6)

**Een speler moet één van deze acties uitvoeren.
Passen is géén optie.**

Daarnaast mag je nog één of meer **speciale acties** uitvoeren met behulp van landschaptegels. Dit mag **op elk moment en in elke volgorde** tijdens je beurt.

Actie: Bouwen

1 geld per plantagetegel

Kies een rij van de markt (aangegeven met een pijl) en koop alle plantagetegels uit deze rij. Betaal voor iedere plantagetegel 1 geld door je geldmarker het overeenkomende aantal plaatsen terug te zetten op je geldspoor.

Voorbeeld: een speler kan plantagetegels uit iedere rij kopen zolang hij ze kan betalen. Hier zijn drie mogelijkheden te zien.

Koop en bouw onmiddellijk

Je moet altijd alle plantages uit een rij kopen. De verworven plantagetegels moeten dan onmiddellijk gebouwd worden op het spelbord. Je mag plantagetegels niet bewaren. Kopen en bouwen vormen samen één actie.

Als er 3 of minder plantagetegels op de markt liggen na het kopen, wordt een finca gebouwd en de markt aangevuld (zie pagina 6).

Alleen kopen als je kunt bouwen

Als je niet genoeg geld hebt om alle plantagetegels in een rij te kopen, of je kunt ze niet allemaal bouwen, dan mag je deze rij niet kopen. Als je echter per ongeluk toch een rij genomen hebt en je ontdekt dat je niet alle plantagetegels kunt betalen of bouwen, dan moet je de plantages die je niet kunt bouwen terugleggen op de markt (in oplopende volgorde, zoals aangegeven op de markt). Voor iedere tegel die je terug hebt gelegd verlies je 3 punten (verplaats je arbeider terug op het scorespoor).



Koop alle plantagetegels in een rij

Nieuwe plantages starten naast een finca

Je kunt nieuwe plantagetegels op twee manieren op het spelbord bouwen:

- A. Grenzend aan een gelijksoortige eigen plantage (gemarkeerd met een eigen arbeider).
- B. Door een nieuw gebied te starten aan een weg afkomstig van een finca. (Op iedere finca-tegel staan 4 wegen afgebeeld waaraan nieuwe plantages kunnen worden gestart.)



A



B

Arbeiders markeren je eigen plantages

Wanneer je een nieuwe plantage begint, neem je de meest rechtse arbeider van je spelersbord en zet deze op de zojuist geplaatste plantagetegel. Wanneer je een eigen plantage uitbreidt, hoeft je er geen nieuwe arbeider op te zetten. Op aaneengesloten plantagetegels van één soort (= één plantage) staat nooit meer dan één arbeider, die de eigenaar markeert.

Geogste plantages zijn neutraal

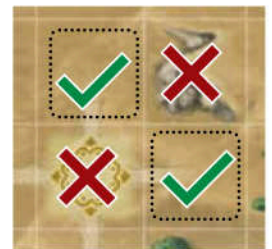
Wanneer een plantage wordt geogst, wordt de arbeider uit dat gebied verwijderd. Plantages zonder arbeider zijn neutraal en behoren geen enkele speler toe.

Bouwregels:

Wanneer je plantages bouwt, moet je je aan de volgende regels houden:

Niet bouwen op rotsen en bouwvelden

Je mag alleen plantagetegels bouwen op lege velden of velden waarop landschapstegels liggen. Plantagetegels mogen niet gebouwd worden op rotsen of bouwvelden.

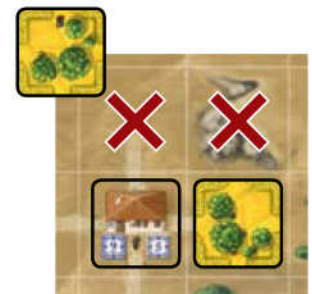


Aan iedere weg een andere soort

Aan iedere weg afkomstig van een finca (of van een bouwveld) moet een andere soort plantage liggen.

Voorbeeld: omdat er al een citroenplantage ligt aan de weg rechts, mag er geen citroenplantage aan de weg boven gebouwd worden.

LET OP: voor de familievrsie van het spel vervalt deze regel (zie "Varianten")



Samenvoegen van eigen of neutrale plantages

Plantages van dezelfde soort in bezit van verschillende spelers kunnen niet aan elkaar liggen.

Samenvoegen: je mag plantages van dezelfde soort echter samenvoegen in de volgende situaties:

- Je mag een plantagetegel plaatsen die twee eigen plantages van dezelfde soort samenvoegt. Neem dan één van de arbeiders terug en plaats deze op je spelersbord (op het meest linkse vrije veld). Je hebt nu één grotere plantage van deze soort.
- Je mag een plantage bouwen die een eigen plantage samenvoegt met een neutrale plantage van dezelfde soort, op voorwaarde dat je eigen plantage tenminste even groot is (aantal tegels) als de neutrale plantage vóór de samenvoeging.



Door het bouwen van plantagetegels kunnen zich verschillende situaties voordoen:

Landschaptegels nemen:

Landschaptegels leveren punten en speciale acties op

- Als je een plantagetegel plaatst op een veld waar een landschaptegel ligt, neem je deze landschaptegel en legt hem voor je neer.
- Als het een tegel met wilde paarden is leg je hem gedekt neer. Aan het einde van het spel ontvang je voor elk wild paard één punt.
- Als het een actietegel is leg je hem open neer. Actietegels geven je speciale voordelen die je op ieder moment tijdens je eigen beurt kunt gebruiken. Je kunt een actietegel ook gebruiken in de beurt waarin je hem genomen hebt.

De specifieke acties horend bij de verschillende tegels worden aan het eind van de spelregels beschreven.

Een finca waarderen:

Waardering zodra een finca omsloten is

Wanneer, aan het einde van een beurt, alle 8 velden grenzend aan een finca (ook diagonaal) gevuld zijn (met plantage- of landschaptegels of rotsvelden), wordt deze finca gewaardeerd.

Tel de plantagetegels

Bepaal welke speler het grootste gebied heeft, grenzend (ook diagonaal) aan deze finca. De grootte van een gebied is het aantal plantagetegels waaruit het bestaat. Wanneer een speler meerdere aan de finca grenzende plantages heeft, worden deze voor een waardering als één gebied gezien en bij elkaar opgeteld.

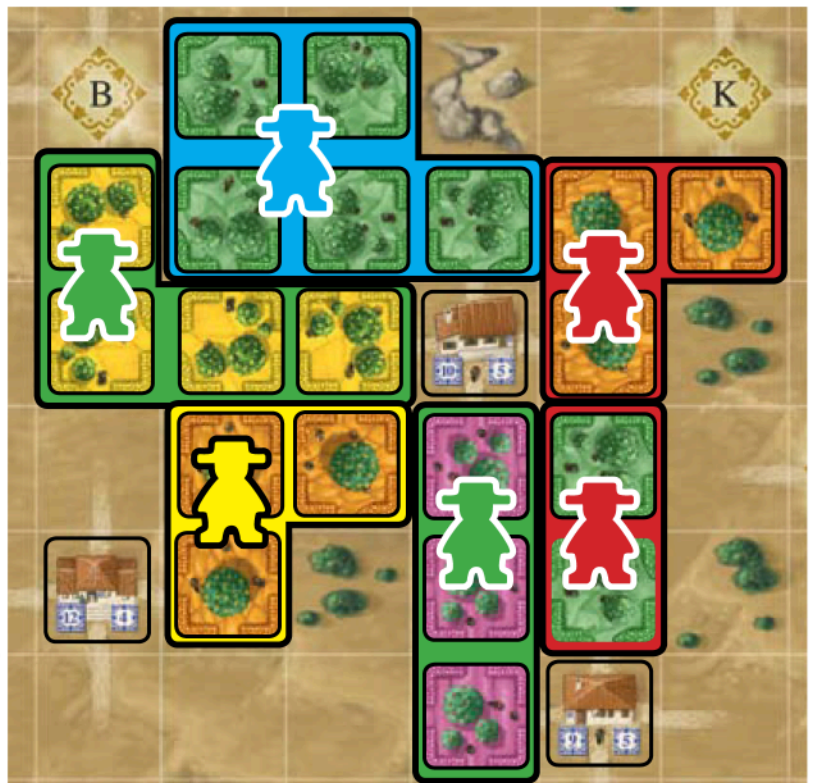
Punten voor het grootste en één na grootste gebied

De speler met het grootste gebied ontvangt punten gelijk aan het hoogste getal op de finca-tegel. Hij verplaatst zijn arbeider op het scorespoor zoveel punten vooruit. De speler met het één na grootste gebied ontvangt punten gelijk aan het laagste getal op de finca-tegel. Alle andere spelers ontvangen geen punten.

Gelijke punten bij gelijkstand

- Wanneer er een gelijkstand is voor grootste gebied, ontvangen de betrokken spelers allen de volledige punten voor de eerste plaats. De punten voor de tweede plaats vervallen. Wanneer meerdere spelers het één na grootste gebied hebben, ontvangen zij allen de volledige punten voor de tweede plaats.
- Wanneer er slechts één speler een gebied heeft bij de waardering, ontvangt hij alleen de punten voor de eerste plaats.
- De finca-tegel wordt omgedraaid om aan te geven dat deze gewaardeerd is.

Klemens heeft een plantage met 5 limoenen, **Stefan** heeft 2 limoenen en 3 sinaasappels, **Anja** 3 sinaasappels, **Andrea** 4 limoenen en 3 grapefruits. Andrea (totaal 7 plantagetegels) ontvangt 10 punten, Klemens en Stefan (beide 5) ontvangen ieder 5 punten.



Nieuwe finca en de markt aanvullen:

3 plantagetegels of minder

Liggen er na het kopen van plantagetegels nog 3 of minder plantagetegels op de markt, dan moet je onmiddellijk een nieuwe finca bouwen. Neem de bovenste finca-tegel van de stapel, kies één van de drie bouwveldfiches op het spelbord en vervang deze door de nieuwe finca-tegel. Verwijder het bouwveldfiche uit het spel en neem een nieuwe van de stapel. Plaats deze op het bijbehorende bouwveld op het bord.

Eerst de finca, dan plantages bouwen, dan de markt aanvullen

- Na het plaatsen van een finca bouw je je nieuw gekochte plantagetegels volgens de bouwregels. Echter mag je nu ook nieuwe plantages beginnen aan de wegen afkomstig van de nieuwe finca.
- Vul vervolgens de markt aan door tegels uit de zak te trekken en in volgorde op de vrije velden van de markt te plaatsen (laagste vrije veld eerst) totdat alle 12 velden gevuld zijn.
- Als er niet genoeg tegels in de zak zitten, wordt de markt niet volledig gevuld.

Actie: Oogsten

In plaats van te bouwen, mag je een of meer plantages oogsten (als je er tenminste één op het bord in bezit hebt). Plantages oogsten levert je punten en geld op.

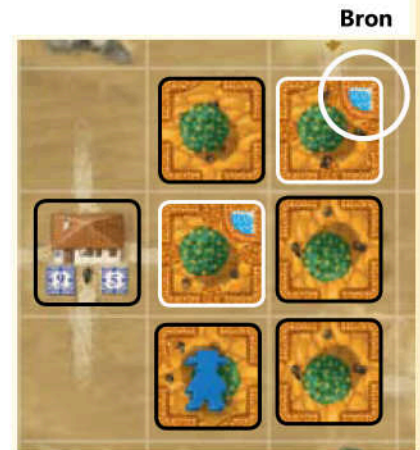
Punten scoren voor plantages

- Voor iedere normale plantagetegel ontvang je 1 punt. Voor iedere plantagetegel met een bron ontvang je 2 punten.
- Na het waarderen van een plantage neem je de arbeider van deze plantage en plaatst hem op het meest linkse vrije veld op je spelersbord.

Geogste plantages blijven op het bord liggen. Zij behoren niemand toe en worden beschouwd als neutraal. Spelers mogen geen plantagetegels aanleggen aan een neutrale plantage.

Klemens oogst zijn plantage van 6 sinaasappeltegels, waarvan 2 met een bron. Hij ontvangt 8 punten en zijn arbeider gaat terug naar zijn spelersbord.

- Verdiende punten worden op het scorespoor bijgehouden.

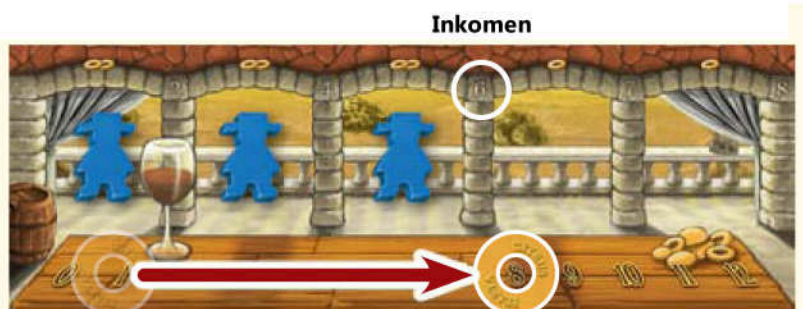


Hoe meer arbeiders, hoe meer geld

- Nu ontvang je je inkomen. Je inkomen is afhankelijk van het aantal arbeiders op je spelersbord. Als er 1 arbeider op je spelersbord aanwezig is na het oogsten ontvang je 2 geld, als er twee arbeiders zijn ontvang je 4 geld, bij 3 arbeiders 6, bij 4 arbeiders 7 en bij 5 arbeiders 8 geld.

Na het oogsten heeft Klemens 3 arbeiders in zijn dorp. Hij ontvangt 6 geld.

- Verplaats je geldmarker op het geldspoor het overeenkomende aantal velden. Je kunt nooit meer dan 12 geld bezitten. Ontvang je zoveel geld dat je de 12 overschrijdt, dan zet je je geldmarker op 12 en vervalt de rest van je inkomen.



Einde van het spel:

Het spel eindigt als alle plantagetegels zijn gebouwd

Eindtelling

Alle finca's worden gewaardeerd

Alle finca's waarvan nog niet alle aangrenzende velden gevuld zijn, worden nu gewaardeerd. Ditmaal echter ontvangt alleen de speler met het grootste gebied punten, en wel die voor de tweede plaats (het kleinste getal). Er zijn geen punten voor de speler met het één na grootste gebied. Bij een gelijkstand voor het grootste gebied ontvangen alle betrokken spelers de volledige punten voor de tweede plaats.

Alle plantages worden gewaardeerd

- Vervolgens worden alle plantages waarop nog arbeiders staan, geoogst en gewaardeerd.

Punten voor landschaptegels

- Ten slotte telt iedere speler de punten van zijn landschaptegels bij zijn puntentotaal op. **Wilde paarden** zijn 1 punt per stuk waard en iedere **niet-gebruikte actietegel** is 1 punt waard.
- **De speler wiens arbeider het verst gevorderd is op het scorespoor wint het spel.** Bij een gelijke stand winnen meerdere spelers.

Landschaptegels:



Wilde paarden (4x2, 4x3, 4x4)

Tegels met wilde paarden worden gedekt neergelegd. Aan het einde van het spel ontvang je de afgebeelde punten.

Actietegels

- Actietegels leg je open voor je neer. Ze kunnen op ieder moment tijdens je beurt gespeeld worden (bijvoorbeeld voor, tijdens of na het bouwen van plantagetegels). Je kunt zoveel actietegels verzamelen en gebruiken in een beurt als je wilt.
- Na gebruik neem je de actietegel uit het spel (m.u.v. de stier).
- Iedere ongebruikte actietegel levert aan het einde van het spel nog 1 punt op.



Geld (2x2, 2x3)

Je ontvangt de afgebeelde hoeveelheid geld (pas aan op je spelersbord). Ontvang je zoveel geld dat je de limiet van 12 overschrijdt, dan vervalt de rest van het geld.



Kar (4x)

Neem zonder kosten een plantagetegel van de markt en bouw deze onmiddellijk.



Stier (4x)

De stier kan op elk vrij veld geplaatst worden (niet op een rotsveld of landschaptegel). Je kunt de stier gebruiken om een fincawaardering te veroorzaken wanneer alle andere aangrenzende velden al bezet zijn. Nadat een stier is geplaatst door een speler, kan hij opnieuw genomen worden wanneer er een plantagetegel op zijn veld wordt gebouwd. Stieren zijn de enige landschaptegels die na gebruik in het spel blijven.



Brug (4x)

Je mag een plantagetegel bouwen op een rotsveld of op een neutrale plantage. Als je op een neutrale plantage bouwt, moet je plantagetegel een andere kleur hebben dan de neutrale plantage of de neutrale plantage moet uit één tegel bestaan (de bouwregels blijven gelden).



Mijlpaal (2x)

Bouw een finca. Neem een finca-tegel van de stapel en bouw deze op een beschikbaar bouwveld. Vul hierna de plantagemarkt aan en neem een nieuw bouwplaatsfiche en plaats deze op het overeenkomende bouwveld op het bord.

Varianten:

1) Een korter spel

- Voor de kortere versie van Citrus zijn minder plantagetegels nodig. Verwijder van iedere soort in totaal 5 tegels (3 zonder en 2 met bron).
- Gebruik 3 finca's (i.p.v. 4) aan het begin van het spel, op de velden A, B en C.
- Verwijder de bouwplaatsfiches A, B en C en L, M, N en O uit het spel.
- In de kortere versie van Citrus worden sommige finca's aan de rand van het bord gebouwd. Deze finca's worden gewaardeerd wanneer de aangrenzende 5 velden zijn bezet.

2) Het familiespel

In de familieversie van Citrus wordt de tweede bouwregel genegeerd. Dat betekent dat niet aan iedere weg afkomstig van een finca een verschillende soort plantage moet liggen. Dit vereenvoudigt het bouwen en maakt het spel makkelijker te spelen voor jonge spelers.

3) Willekeurige startvelden

- In plaats van de eerste finca's op de velden A t/m D te plaatsen, worden de startvelden willekeurig gekozen. Hiervoor worden alle 15 bouwveldtegels gedekt gemengd. Er worden er 4 getrokken en de startfinca's worden hierop gebouwd.
- Alternatief kan het spel met slechts 3 i.p.v. 4 finca's begonnen worden. Hierdoor worden de bouw mogelijkheden nog verder beperkt.

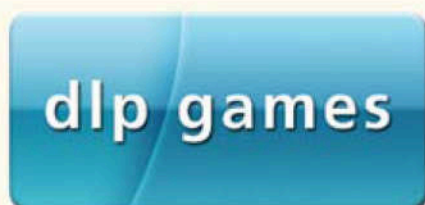
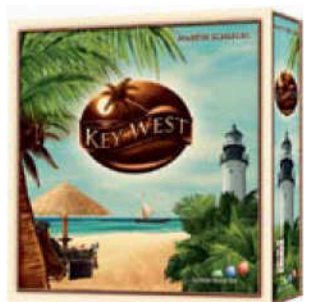
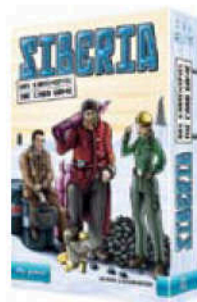
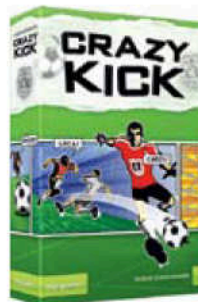
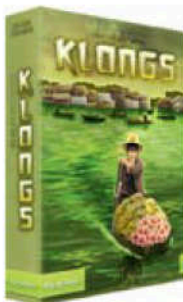
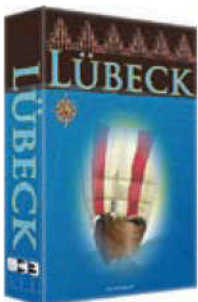
Opmerking: in theorie is het mogelijk dat een speler geen enkele actie kan uitvoeren, omdat al zijn plantages zijn geoogst en er geen plantages zijn die hij kan bouwen. Deze situatie heeft zich in de vele testrondes nooit voorgedaan, maar wanneer het gebeurt, moet de speler passen. Wanneer het spel op slot zit omdat geen enkele speler een actie kan uitvoeren, wordt een nieuwe finca op het bord geplaatst volgens de daarvoor geldende regels (zie "Nieuwe finca en de markt aanvullen")



De ontwerper: Jeffrey D. Allers

Zijn motto: "The architecture of play is an inescapable art". Nadat hij enige jaren in Berlijn als architect had gewerkt werd hij door vrienden in contact gebracht met "German boardgames" en hij was er meteen aan verslingerd. Later werd hij uitgenodigd bij een spelgroep waar ook gepubliceerde ontwerpers actief waren, en was hij geïnspireerd om zijn eigen ideeën uit te werken en zijn prototypes te testen. Jeff Allers heeft 9 gepubliceerde spelen. Hij leverde ook regelmatig bijdragen aan OpinionatedGamers.com onder de titel "Postcards From Berlin" waarin hij schreef over zijn ervaringen als een Amerikaanse speler in Berlijn. Jeff Allers is 43 jaar en woont met zijn gezin in Berlijn.

Meer spannende bordspellen van dlp games:



Ontwerper: Jeffrey D. Allers
Vormgever: Klemens Franz | atelier 198
Correctie: Stefan Malz
Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij
© dlp games 2013
www.dlp-games.de
E-mail: info@dlp-games.de