

# Citrus



## Material:

5 Spielertableaus



30 Arbeiter in 5 Farben



5 Geldplättchen



1 doppelseitiger Spielplan



1 Plantagenmarkt

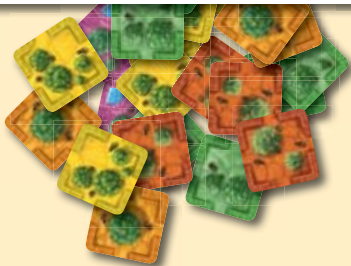


30 Landschaftsplättchen



90 Plantagen-Plättchen

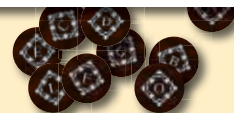
(je 18 in den Sorten Zitrone, Orange, Blutorange, Limette und Grapefruit – jeweils 6 mit Brunnen pro Sorte)



15 Fincaplättchen



15 Baufeldplättchen



1 Stoffbeutel (nicht abgebildet)

diese Spielanleitung

Die blau hinterlegten **Kurzerklärungen** bieten einen Überblick über das Spiel. Wer das Spiel kennt, aber längere Zeit nicht gespielt hat, braucht sich nur die Kurzerklärungen durchlesen. An den Kurzerklärungen kann man sich außerdem orientieren, wenn man anderen das Spiel erklären möchte oder um die richtige Textstelle zu finden, wenn ein Problem auftaucht.

## Lang- und Kurzspielversion

### Hinweis:

Der Citrus-Spielplan bietet zwei Varianten. Für die Langspielversion verwende man die Seite mit mehr Feldern (ca. 50-60 Minuten), für die Kurzspielversion die Seite mit weniger Feldern (ca. 30-40 Minuten).

Bei 2 bis 3 Spielern kann man wahlweise die kurze oder die lange Version spielen. Für 4 bis 5 Spieler empfiehlt sich die Langspielversion.

Die folgende Anleitung bezieht sich auf die Langspielversion. Für die Kurzspielversion sind die Abweichungen am Ende der Regel unter „Varianten“ beschrieben.

## Vorbereitung:

Der **Spielplan** wird auf dem Tisch ausgebreitet.



Die **Landschaftsplättchen** werden verdeckt gemischt und auf den Landschaftsfeldern des Spielplans (Büsche) offen verteilt. Plättchen, die übrig bleiben, kommen aus dem Spiel.



Der **Plantagenmarkt** wird auf dem Tisch platziert.



Die 15 **Finca-Plättchen** werden verdeckt gemischt und als verdeckter Stapel auf dem entsprechenden Feld des Plantagenmarktes abgelegt. Die obersten **vier** Plättchen werden auf den Finca-Feldern **A, B, C** und **D** des Spielplans offen platziert.



Die 90 **Plantagenplättchen** werden in den Stoff sack gelegt und darin gemischt. Anschließend werden 12 Plättchen blind aus dem Stoff sack gezogen und der Reihe nach (Feld 1 bis 12) auf dem Plantagenmarkt abgelegt.



Aus den **Baufeldplättchen** werden die Plättchen A, B, C und D aussortiert (*sie werden nur für eine Variante benötigt*). Die restlichen werden verdeckt gemischt und auf dem entsprechenden Feld des Marktes verdeckt abgelegt. Die obersten 3 Baufeldplättchen werden aufgedeckt und auf den Baufeldern des Spielplans mit den gleichen Buchstaben abgelegt.



Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser Farbe ein **Spielertableau** und **6 Arbeiter** sowie einen **Geldmarker**. 5 Arbeiter werden auf das Spielertableau gestellt, der 6. Arbeiter kommt auf das Feld 0 der Punkteleiste des Spielplans. Der Geldmarker wird auf das Feld 6 der Geldleiste des Spielertableaus gelegt.



## Überblick:

Ziel ist es, seine Plantagen möglichst geschickt auf dem Plan zu bauen, so dass sie viel Gewinn in Form von Punkten abwerfen. Punkte erhält ein Spieler für jede gebaute Plantage sowie für Landschaftsplättchen. Außerdem, wenn man bei den Fincawertungen mit den größten Plantagengebieten angrenzt. Um bauen zu können, muss man genügend Geld haben. Daher ist es unerlässlich, von Zeit zu Zeit Plantagen abzuernten, denn nur dann kommt auch wieder Geld in die Kasse.

## Ablauf:

Der Spieler, der am besten Flamenco tanzen kann, beginnt

### Bauen oder Ernten

Beginnend mit dem Startspieler verläuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, hat die Auswahl zwischen zwei Aktionen:

**Bauen:** Plantagen auf dem Markt erstehen und sofort verbauen (siehe Seite 3 - 6).

ODER

**Ernten:** Mindestens eine Plantage werten und Einkommen kassieren (siehe Seite 6).

Es besteht **Zugzwang**, das heißt, ein Spieler muss eine dieser Aktionen durchführen. Passen ist nicht erlaubt.

Darüber hinaus kann der Spieler noch eine oder mehrere **Sonderaktionen** mittels **Landschaftsplättchen** ausführen. Sonderaktionen mittels Landschaftsplättchen kann ein Spieler **jederzeit während seines Zuges** in beliebiger Anzahl und Reihenfolge durchführen.

## Aktion Bauen

### 1 Geld pro Plantage

Der Spieler wählt eine Reihe des Marktes (Pfeilrichtung) und kauft alle Plantagen, die in dieser Reihe liegen. Er bezahlt für jede Plantage, die er aufnimmt, 1 Geld, indem er den Geldmarker auf der Geldleiste entsprechend viele Felder zurück setzt.

*Beispiel: Der Spieler kann Plättchen in jeder Pfeilrichtung kaufen. Drei Möglichkeiten sind hier markiert.*



Alle Plantagen einer Reihe kaufen

### Kaufen und sofort verbauen

Man muss immer alle Plantagen einer Reihe kaufen. Die erworbenen Plantagen müssen anschließend sofort verbaut werden. Es ist nicht erlaubt, Plantagen zu lagern. Kaufen und Bauen gelten als ein Zug. (Befinden sich nach dem Kauf nur noch 3 oder weniger Plantagen auf dem Markt, kommt eine neue Finca ins Spiel und der Markt wird aufgefüllt, siehe Seite 6.)

### Nur kaufen, wenn man bauen kann

**Kann ein Spieler nicht alle Plantagen bezahlen oder verbauen, so darf er sie nicht kaufen.** Nimmt ein Spieler dennoch Plantagen vom Markt auf und merkt, dass er nicht alle bezahlen bzw. verbauen kann, so muss er die Plättchen, die er nicht bezahlen oder verbauen kann, zurück auf den Markt legen (die Plättchen werden wie beim Auffüllen des Marktes auf den freien Feldern in aufsteigender Reihenfolge platziert). Für jedes Plättchen, das er zurück legt, erhält der Spieler 3 Minuspunkte (die Spielfigur auf der Punkteleiste wird zurückgesetzt).

## Neue Plantagen an einer Finca beginnen

Plantagen können auf zwei Arten auf dem Spielplan verbaut werden:

- Indem man sie an bestehende eigene Gebiete der gleichen Sorte anlegt (Seite an Seite).
- Indem man ein neues Plantagengebiet an einem Weg einer Finca auf einem Wegefild beginnt. (An jede Finca grenzen 4 besonders gekennzeichnete Wegefelder, auf denen neue Gebiete begonnen werden dürfen.)



## Arbeiter markiert eigene Gebiete

Wird ein neues Plantagengebiet begonnen, so nimmt der Spieler einen eigenen Arbeiter von rechts von seinem Tableau und stellt ihn auf dieses Gebiet. Wird ein Gebiet erweitert, ist kein weiterer Arbeiter notwendig. Auf jedem zusammenhängenden Plantagengebiet steht immer **ein** Arbeiter seines Besitzers.

## Nach der Ernte werden Gebiete neutral

Werden Plantagengebiete abgeerntet, so wird der Arbeiter entfernt. Plantagengebiete ohne Arbeiter gehören niemandem. Sie sind neutral.

# Bauregeln:

Beim Bauen von Plantagen müssen folgende Bauregeln beachtet werden:

### Felsen und Bauplätze sind tabu

Plantagen dürfen nur auf freien Feldern oder Feldern, auf denen Landschaftsplättchen liegen, gebaut werden. Plantagen dürfen nicht auf Felsen oder Bauplätzen für Fincas gebaut werden.



### An jedem Weg eine andere Farbe

Auf jedem Wegefild einer Finca bzw. eines Baufeldes müssen Plantagen unterschiedlicher Sorte liegen. (Abbildung rechts: Da bereits eine Zitronenplantage auf dem rechten Wegefild liegt, darf auf das obere Wegefild keine Zitronenplantage gebaut werden.)



**ACHTUNG:** Für die Familienvariante fällt diese Regel weg.

### Fusion mit eigenen oder neutralen Gebieten

Ein eigenes Plantagengebiet darf nicht an ein fremdes Plantagengebiet derselben Sorte angrenzen.

**Fusion:** Zwei Plantagengebiete derselben Sorte können unter folgenden Umständen fusionieren:

- Wird ein **eigenes** Plantagengebiet mit einem **anderen eigenen** Gebiet derselben Sorte verbunden, so werden beide Gebiete fusioniert und einer der Arbeiter wandert sofort zurück auf das Tableau des Spielers.
- Ein **eigenes** Plantagengebiet kann mit einem **neutralen** Gebiet derselben Sorte verbunden werden, sofern das neutrale Gebiet – bevor es verbunden wird – gleich groß oder kleiner ist als das eigene Gebiet. Es wird dann mit dem eigenen fusioniert. Ist das neutrale Gebiet größer, dürfen die Gebiete nicht verbunden werden.



## Durch den Bau von Plantagenplättchen können verschiedene Ereignisse eintreten, die im folgenden beschrieben sind:

### Landschaftsplättchen aufnehmen:

#### Landschaftsplättchen bringen Punkte und erlauben Sonderaktionen

- Wird ein Plantagenplättchen auf ein Feld gebaut, auf dem ein Landschaftsplättchen liegt, so nimmt der Spieler dieses Landschaftsplättchen an sich und legt es vor sich ab.
- Handelt es sich um ein Punkteplättchen (**Wildpferde**), so wird es verdeckt abgelegt; die Punkte der Punkteplättchen werden am Ende bei der Schlusswertung addiert und auf der Punkteleiste abgetragen.
- Sofern der Spieler ein Aktionsplättchen erhält, legt er es offen ab. Aktionsplättchen erlauben Sonderaktionen, die zu einem beliebigen Zeitpunkt während des eigenen Zuges ausgeführt werden können. Ein Aktionsplättchen kann auch während des Zuges, in dem man es erhält, genutzt werden.

Die Sonderaktionen der einzelnen Aktionsplättchen werden am Ende der Spielregeln erklärt.

### Fincawertung:

#### Wertung sobald eine Finca eingekreist ist

Sind am Ende eines Zuges alle 8 Felder um eine Finca (also auch die diagonal angrenzenden) besetzt (mit Plantagen- oder Landschaftsplättchen belegt bzw. bestehend aus Felsenfeldern), kommt es zu einer Fincawertung.

#### Felder zählen

Nun wird ermittelt, wer die insgesamt größten Plantagengebiete besitzt, die an die Finca angrenzen (auch diagonal). Dazu wird ausgehend von allen umgebenden Feldern die Größe der angrenzenden Plantagengebiete ermittelt, indem die Anzahl der Felder gezählt wird. Hat ein Spieler mehrere Plantagengebiete angrenzend, so werden die Felder seiner Gebiete addiert.

#### Punkte für die Meisten und Zweitmeisten

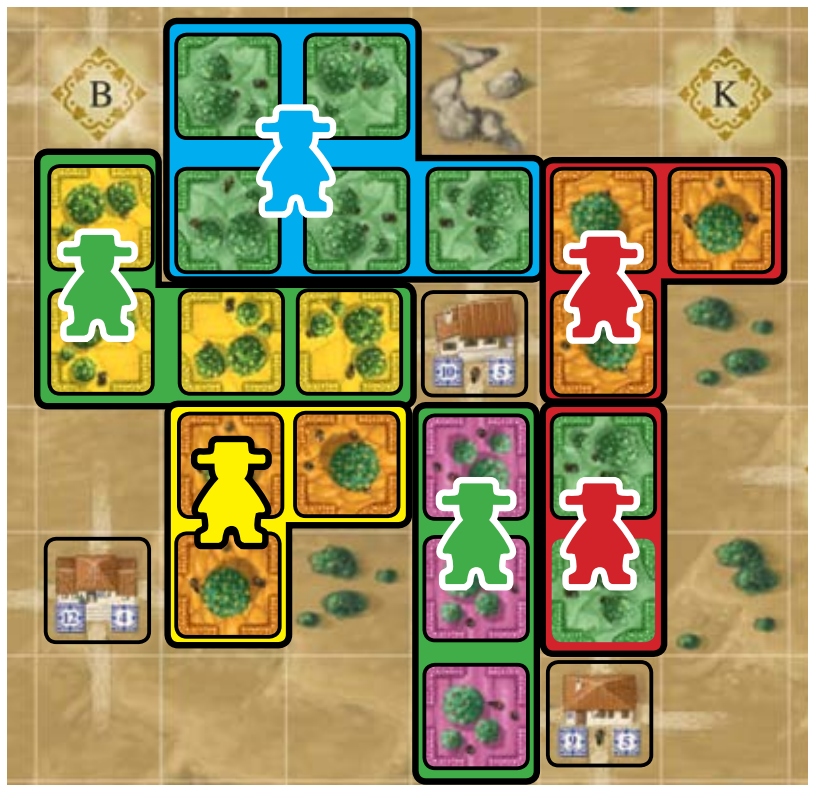
Der Spieler mit den meisten Plantagen erhält sofort den höheren der auf dem Fincaplättchen aufgedruckten Werte als Punkte gutgeschrieben. Er setzt seinen Arbeiter auf der Punkteleiste um den entsprechenden Wert vor. Der Spieler mit den zweitmeisten Plantagen erhält den niedrigeren Wert als Punkte. Alle weiteren Spieler gehen leer aus.

#### Gleiche Punkte bei Patt

- Haben mehrere Spieler die meisten Plantagen, erhalten alle Spieler die Punktzahl für Platz 1. Platz 2 entfällt dann. Gibt es mehrere Spieler, die die zweitmeisten Plantagen haben, erhalten diese alle die Punkte für Platz zwei.
- Hat nur ein einziger Spieler Plantagen angrenzend, so erhält er nur die Punkte für Platz eins.

Nach einer Fincawertung wird das Fincaplättchen umgedreht, um anzuzeigen, dass die Fincawertung stattgefunden hat.

Beispiel: **Klemens** hat ein Gebiet aus 5 Limetten-Plantagen, **Stefan** hat 2 Limetten sowie 3 Orangen, **Anja** hat 3 Orangen, **Andrea** hat 4 Zitronen sowie 3 Grapefruit. Andrea (insgesamt 7 Plantagenplättchen) erhält 10 Punkte, Klemens und Stefan (beide 5) erhalten jeweils 5 Punkte.



## Neue Finca und Markt auffüllen

### 3 Plantagenplättchen oder weniger

Kauft ein Spieler Plantagenplättchen und anschließend befinden sich auf dem Markt nur noch 3 oder weniger Plantagen, muss er sofort eine neue Finca bauen.

Der Spieler nimmt dazu das oberste Finca-Plättchen vom Stapel, sucht sich eins der 3 mit einem Baufeldplättchen belegten Baufelder aus und legt dort das Fincaplättchen ab. Das entsprechende Baufeldplättchen wird vom Plan genommen und kommt aus dem Spiel. Es wird sofort ein neues Baufeldplättchen aufgedeckt und auf dem Baufeld des Plans mit gleichem Buchstaben platziert.

### Erst die Finca, dann Plantagen bauen, anschließend Markt auffüllen

- Nun baut der Spieler noch seine gerade gekauften Plantagenplättchen unter Beachtung der Bauregeln, wobei er auch an der neuen Finca Gebiete beginnen darf.
- Danach füllt der Spieler den Plantagenmarkt auf, indem er aus dem Stoff sack Plättchen zieht und diese der Reihe nach auf den freien Feldern des Marktes ablegt, bis alle 12 Felder belegt sind.
- Sind nicht genügend Plättchen im Beutel, wird der Markt nicht komplett aufgefüllt.

## Aktion Ernten:

Statt zu bauen kann ein Spieler, sofern er mindestens ein Plantagengebiet besitzt, ein oder mehrere seiner Gebiete abernten. Er erhält dafür sowohl Punkte als auch Einkommen.

### Punkte für Plantagen

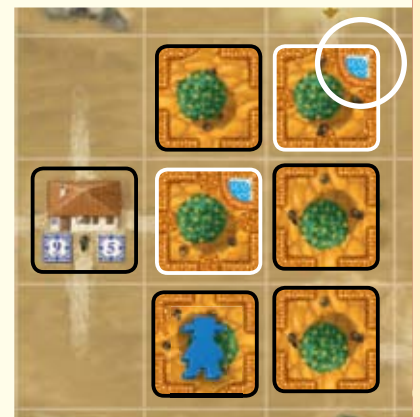
- Für jedes normale abgeerntete Plantagenplättchen erhält der Spieler 1 Punkt. Für jedes Plantagenplättchen mit einem Brunnen 2 Punkte.
- Danach nimmt der Spieler den Arbeiter von dem gewerteten Plantagengebiet herunter und stellt ihn zurück auf sein Tableau. Arbeiter auf dem Tableau werden stets von links nach rechts aufgestellt.

**Gewertete Plantagengebiete verbleiben auf dem Spielplan. Sie gehören niemandem und gelten als neutral. An diese Gebiete können keine weiteren Plantagenplättchen angebaut werden.**

*Beispiel: Klemens erntet sein Gebiet aus 6 Orangenplantagen, von denen 2 einen Brunnen haben, er erhält 8 Punkte. Der Arbeiter kommt zurück auf sein Tableau).*

- Die Punkte werden mit der Arbeiterfigur auf der Punkteleiste markiert.

Brunnen



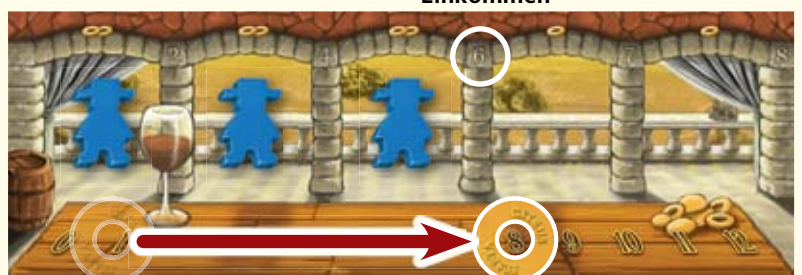
### Je mehr Arbeiter, desto mehr Einkommen

- Nun erhält der Spieler sein Einkommen. Das Einkommen richtet sich nach der Anzahl der Arbeiter auf seinem Tableau. Steht dort nach dem Ernten 1 Arbeiter, erhält der Spieler 2 Geld, stehen dort 2 Arbeiter, bekommt er 4 Geld, bei 3 Arbeitern 6, bei 4 Arbeitern 7 und bei 5 Arbeitern 8 Geld. Wie hoch das Einkommen ist, lässt sich anhand des Tableaus ablesen.

*Beispiel: Klemens hat nach dem Ernten 3 Arbeiter auf seinem Tableau, er erhält 6 Geld.*

- Der Spieler setzt den Geldmarker auf der Geldleiste entsprechend viele Felder vorwärts. Der maximale Geldvorrat beträgt 12 Geld. Erhält ein Spieler Einkommen, so dass das Limit von 12 überschritten würde, verfällt der Rest des Einkommens.

Einkommen



## Spielende:

Das Spiel endet, wenn sämtliche Plantagen-Plättchen verbaut wurden

## Schlusswertung

### Punkte für Mehrheiten an Fincas

Alle Fincas, die noch nicht eingekreist wurden, werden nun gewertet. Dazu wird ermittelt, welcher Spieler dort mit den meisten Plantagen angrenzt. Der jeweilige Spieler erhält den niedrigeren der auf dem Plättchen aufgedruckten Werte als Punkte gutgeschrieben. Für den Zweiten sowie alle weiteren Mitspieler gibt es keine Punkte. Haben mehrere Spieler an einer Finca die meisten Plantagen, so erhalten alle diese Punkte.

### Alle Plantagen werden gewertet

- Danach werden alle noch nicht geernteten Gebiete abgeerntet und gewertet.

### Punkte für Landschaftsplättchen

- Zum Schluss zählt jeder Spieler noch die Punkte seiner **Wildpferde-Plättchen**. Zusätzlich zählt jedes Aktionsplättchen, das ein Spieler **nicht** genutzt hat, 1 Punkt.
- **Alle Punkte werden auf der Punkteleiste markiert.** Der Spieler, dessen Figur auf der Leiste am weitesten vorne liegt, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Landschaftsplättchen:



### Wildpferde (4x2, 4x3, 4x4)

Plättchen mit Wildpferden werden verdeckt abgelegt. Bei der Schlusswertung werden die aufgedruckten Punkte zu den übrigen Punkten addiert.

## Aktionsplättchen

- Aktionsplättchen legt der Spieler neben sich ab. Sie können zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels (wenn man am Zug ist) ausgespielt werden. Aktionsplättchen können jederzeit während des Zuges (also z.B. vor, während oder nach dem Bau von Plantagenplättchen) eingesetzt werden. Es können beliebig viele gesammelte Aktionsplättchen während des Zuges eingesetzt werden.
- Aktionsplättchen werden, nachdem sie eingesetzt wurden, aus dem Spiel genommen (mit Ausnahme der Stier-Plättchen, siehe dort).
- Nicht eingesetzte Plantagenplättchen zählen bei der Schlusswertung 1 Punkt.



### Geld (2x2, 2x3)

Geldplättchen tauscht der Spieler in Geld ein, indem er das Plättchen abgibt und entsprechend auf der Geldleiste vorrückt (bis maximal 12 – überschüssiges Geld verfällt).



### Karren (4x)

Der Spieler darf eine beliebige Plantage vom Markt nehmen und diese sofort verbauen. Er zahlt dafür nichts.



### Stier (4x)

Der Stier kann auf ein beliebiges freies Feld gelegt werden (nicht auf Felsen und nicht auf ein Landschaftsfeld). Mit dem Stier kann man z.B. eine Fincawertung auslösen, wenn die übrigen angrenzenden Felder bereits belegt sind. Ein Stier kann, nachdem er von einem Spieler platziert wurde, auch wieder aufgenommen werden, wenn auf das Feld ein Plantagenplättchen gebaut wird. Das Stier-Plättchen verbleibt somit nach seinem Einsatz im Spiel und wird nicht wie die anderen Plättchen aus dem Spiel genommen.



### Brücke (4x)

Überbaue ein Felsenfeld oder ein beliebiges neutrales Plantagenplättchen. Wird ein neutrales Plättchen überbaut, muss das eigene Plantagenplättchen von einer anderen Sorte sein oder das neutrale Plantagengebiet besteht aus nur 1 Plättchen. (Die Bauregeln sind auf jeden Fall zu beachten.)



### Meilenstein (2x)

Finca bauen. Nimm eine Finca und baue sie auf einen der möglichen Bauplätze. Fülle anschließend den Markt auf, ziehe ein Baufeldplättchen und markiere damit das entsprechende Baufeld.

## Varianten:

### 1. Kurzspielversion

- Für die Kurzspielversion werden weniger Plantagenplättchen benötigt. Von jeder Farbe werden insgesamt 5 Plättchen (3 ohne Brunnen und 2 mit Brunnen) entfernt.
- Es werden zu Beginn 3 Fincas (statt 4) gebaut – auf den Feldern A, B und C.
- Die Baufeldplättchen A, B und C sowie L, M, N und O kommen aus dem Spiel.
- Bei der Kurzspielversion werden auch einige Fincas am Rand gebaut. Bei diesen Fincas findet die Fincawertung statt, wenn die 5 umgebenden Felder des Spielplans belegt sind.

### 2. Familienspielversion

Für die Familienspielversion entfällt die zweite Bauregel, das heißt, es muss nicht an jedem Weg einer Finca ein Plantagengebiet unterschiedlicher Farbe angrenzen. Dadurch wird das Bauen vereinfacht und das Spiel ist leichter zu überblicken.

### 3. Zufällige Startfelder

- Statt zu Beginn Fincas auf den Feldern A-D zu bauen, können auch zufällige Startfelder gewählt werden. Dazu werden zunächst alle 15 Baufeldplättchen verdeckt gemischt. Die obersten vier werden gezogen und auf den entsprechenden Baufeldern werden die Fincas platziert.
- (Eine weitere Möglichkeit ist, dass zu Beginn nur 3 statt 4 Fincas gebaut werden. Dadurch sind die Baumöglichkeiten noch weiter eingeschränkt.)

*Hinweis: Theoretisch ist es denkbar, dass ein Spieler keinen Zug machen kann, wenn alle Plantagen abgeerntet sind und kein Wegefeld für das Anlegen einer neuen Plantage zur Verfügung stehen. Sollte dieser äußerst seltene Fall, der in zahlreichen Tests nicht ein einziges Mal eingetreten ist, tatsächlich vorkommen, so setzt der Spieler einfach aus. Sollte das Spiel blockiert werden, da auch die anderen Spieler keinen Zug machen können, wird eine neue Finca analog den Regeln (siehe „Neue Finca und Markt auffüllen“) ins Spiel gebracht.*



**Der Autor: Jeffrey D. Allers**

Sein Motto: „The architecture of play is an inescapable art“ - die Architektur des Spielens ist eine unvermeidliche Kunst. Nachdem er in Berlin für einige Jahre als Architekt gearbeitet hatte, wurde er durch Freunde zu den „German boardgames“ geführt und war sofort begeistert. Später stieß er zu einer Spielgruppe, in der einige Spieleautoren ihre Prototypen testeten. Er wurde sofort inspiriert und angeregt, eigene Ideen zu entwickeln und ebenfalls zu testen. Jeff Allers hat bereits 9 Spiele veröffentlicht. Für OpinionatedGamers.com schrieb er auch die Serie „Postcards From Berlin“, in der er über seine Erfahrungen als amerikanischer Spieler in Berlin berichtete. Jeff Allers ist 43 Jahre alt und lebt mit seiner Familie in Berlin.

## Noch mehr Spannung am Spieltisch von dlp games:

