



Citrus



Contenuti:

5 Pance giocatori



30 Lavoratori in 5 colori



1 Tabellone doppia-faccia



5 tessere denaro



1 Mercato piantagioni

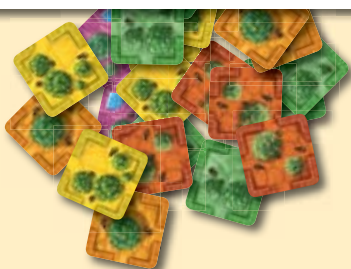


30 Tessere terreno



90 Tessere piantagione

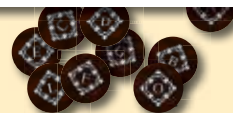
(18 di ogni tipo: limone, arancio, arancia rossa, lime, pompelmo – 6 tessere di ogni tipo con pozzo)



15 Tessere Finca (casa)



15 Tessere cantiere



1 Sacchetto di stoffa (non raffigurato)

questo regolamento

Le brevi spiegazioni a sfondo blu rappresentano una sintesi delle regole. Se si conosce già il gioco ma non lo si è giocato molte volte, si può facilmente rinfrescare la memoria semplicemente leggendo le **brevi spiegazioni**. Queste aiutano anche quando si insegna il gioco e quando non si è certi di alcune regole specifiche, di modo che si possano trovare velocemente le sezioni pertinenti.

Versione lunga e breve del gioco

Nota:

Il tabellone di gioco Citrus offre due varianti. Per la versione lunga del gioco, utilizzare il lato con più spazi (circa 50-60 minuti), per la versione corta del gioco, il lato con meno spazi (circa 30-40 minuti).

2 – 3 giocatori possono giocare sia la versione breve che la versione lunga. Per 4 – 5 giocatori è consigliata la versione lunga.

Le seguenti istruzioni si riferiscono alla versione lunga del gioco. Le modifiche alle regole per la versione corta sono spiegate nella sezione "varianti" alla fine del regolamento.

Preparazione:

Mettere il **tabellone** sul tavolo



Mescolare le **tessere terreno** coperte e metterne una scoperta per ogni spazio terreno sul tabellone. Rimuovere le tessere terreno rimanenti dal gioco.



Posizionare il **mercato piantagione** sul tavolo.



Mescolare le **15 tessere Finca** coperte e metterle in una pila coperta nello spazio appropriato della piantagione mercato. Pescare le prime 4 tessere e piazzarle scoperte sugli spazi **A,B,C** e **D** del tabellone.



Posizionare le **90 tessere piantagione** nel sacchetto di stoffa e mescolarle. Pescare 12 tessere dal sacchetto in modo casuale e piazzarle sul mercato piantagione in ordine, sugli spazi contrassegnati da 1 a 12.

Rimuovere le **tessere cantiere** A, B, C, D dal gioco (sono usate soltanto in una delle varianti). Mescolare le rimanenti e piazzarle coperte in una pila nello spazio appropriato del mercato. Rivelare le prime 3 tessere cantiere e metterle sui corrispondenti spazi del tabellone (stesso simbolo).



Ogni giocatore sceglie un colore e prende una **plancia giocatore**, **6 lavoratori** del colore scelto e una **tessera denaro**. Piazzare 5 lavoratori negli spazi della plancia giocatore e posizionare il 6° lavoratore sullo spazio 0 del tracciato punti lungo il bordo del tabellone. Posizionare le tessere denaro sullo spazio moneta "6" del tracciato denaro di ogni plancia giocatore.



Panoramica:

L'obiettivo del gioco è quello di costruire le proprie piantagioni sul tabellone in modo da ottenere la rendita maggiore sottoforma di punti. Si guadagnano punti per ogni piantagione costruita e per le tessere terreno raccolte. Sono assegnati punti aggiuntivi ai giocatori con le zone piantagione più grandi adiacenti a una Finca quando la si conteggia. Al fine di costruire piantagioni è necessario avere abbastanza denaro. Pertanto è essenziale raccogliere alcune delle proprie piantagioni volta per volta al fine di riscuotere la rendita necessaria.

Svolgimento della Partita:

Il giocatore che balla meglio il Flamenco comincia il gioco

Costruire o Raccogliere

Cominciando dal primo giocatore, il gioco procede in senso orario. Quando è il proprio turno si deve scegliere fra due azioni:

Costruire: comprare piantagioni dal mercato e costruirle immediatamente sul tabellone (pag. 3 – 6)

OPPURE

Raccogliere: scegliere almeno una zona piantagione e riscuotere la rendita (pag. 6)

**Il giocatore deve eseguire una di queste azioni.
Non è permesso passare il turno.**

Inoltre è possibile eseguire una o più **azioni speciali** utilizzando le proprie tessere terreno **in qualsiasi momento e in qualsiasi ordine** durante il proprio turno.

Azione: Costruire

1 moneta per piantagione

Scegliere una fila del mercato (segnata con le frecce) ed acquistare tutte le piantagioni di quella fila. Quindi pagare 1 moneta per ogni piantagione spostando il proprio segnalino denaro sul tracciato denaro della propria plancia giocatore, indietro di quante monete spese.

Esempio: il giocatore può acquistare piantagioni da ogni fila finché ha abbastanza soldi. Nell'immagine vengono indicate tre possibilità.



Comprare e costruire immediatamente

Dovete sempre acquistare tutte le piantagioni di una fila. Le piantagioni acquistate devono quindi essere costruite immediatamente sul tabellone. Non è consentito accumulare piantagioni per dopo. L'acquisto e la costruzione si considerano come un'unica azione (Se sono rimaste 3 o meno piantagioni sul mercato dopo un acquisto, una nuova Finca è costruita e il mercato viene rifornito; vedere pagina 6).

Comprare solo quando si può costruire

Se non potete pagare tutte le piantagioni di una fila o non potete costruirle tutte, non è possibile comprare quella fila.

Se, tuttavia, per errore prendete una fila di piantagioni dal mercato e poi vi accorgete che non potete pagarle o costruirle tutte, dovete rimettere nel mercato le tessere che non si sono costruite nell'ordine dei numeri degli spazi del mercato. Ricevete una penalità di 3 punti per ogni tessera che ritorna nel mercato (spostare di conseguenza il lavoratore sul tracciato segnalpunti).

Comprare tutte le piantagioni dalla fila

Piazzare una nuova piantagione vicino ad una Finca

Potete costruire nuove piantagioni sul tabellone in due modi:

- Piazzandola adiacente a una piantagione dello stesso tipo che è parte della vostra regione (contrassegnata da uno dei vostri lavoratori)
- Iniziando una nuova zona di piantagioni adiacente alla strada che porta ad una Finca (su ogni Finca ci sono 4 strade in cui possono essere iniziate nuove regioni).



I lavoratori segnano le proprie regioni

Quando iniziate una nuova zona di piantagioni, prendete il lavoratore più a destra della vostra plancia giocatore e posizionate lo sulla piantagione appena creata. Se state espandendo una delle vostre zone, non sono necessari ulteriori lavoratori.

Le zone raccolte sono neutre

Quando una piantagione di una zona è stata raccolta, il lavoratore di quella piantagione viene rimosso. Le regioni di piantagione senza lavoratori sono neutre e non appartengono a nessuno.

Regole di Costruzione:

Quando si costruiscono piantagioni è necessario osservare le seguenti regole:

Rocce e cantieri sono proibiti

Si può costruire le piantagioni solo su spazi aperti o spazi in cui sono piazzate tessere terreno. Non si possono costruire piantagioni su spazi con rocce o cantieri Finca.



Su ciascuna strada un colore diverso

Ogni strada che parte da una Finca (così come da un cantiere) deve avere una piantagione di colore diverso. (Vedere l'immagine: Poiché c'è già una piantagione di limone accanto alla strada sulla destra, non può esserne costruita un'altra sulla strada in alto).

Nota: Per la variante famiglia questa regola non si applica.

Unire le proprie zone o quelle neutre

Le zone di piantagione dello stesso colore di proprietà di diversi giocatori non possono essere adiacenti tra loro.

Unione: Potete, tuttavia, unire le zone di piantagione dello stesso colore nelle seguenti circostanze:

- Potete costruire una piantagione che unisce due delle vostre zone di piantagione dello stesso colore. Uno dei lavoratori ritorna immediatamente sulla plancia giocatore (sullo spazio libero più a sinistra della plancia giocatore).
- Potete costruire una piantagione che collega una delle vostre zone a una zona neutra dello stesso colore a condizione che la vostra zona sia almeno altrettanto grande (numero di tessere) della zona neutra prima dell'unione. Se la zona neutra è più grande l'unione non è permessa.



Durante la costruzione delle tessere piantagione, possono verificarsi diversi eventi descritti sotto:

Prendere tessere terreno:

Le tessere terreno danno punti e permettono azioni speciali

- Se costruite una tessera piantagione su uno spazio occupato da una tessera terreno, prendete quella tessera e piazzatela di fronte a voi
 - Se si tratta di una tessera Cavalli Selvatici, piazzatela coperta. Alla fine della partita verrà aggiunto al punteggio un punto bonus per ogni cavallo sulla tessera.
 - Se si tratta di una tessera azione, piazzatela scoperta. Le tessere azione consentono azioni speciali che possono essere eseguite in qualsiasi momento durante il vostro turno. Una tessera azione può essere utilizzata anche durante il turno in cui è stata ottenuta.
- Le azioni specifiche delle singole tessere vengono spiegate alla fine di questo regolamento.

Conteggiare una Finca:

Conteggiare una Finca non appena è circondata

Se alla fine del turno tutti gli 8 spazi attorno ad una Finca (inclusi gli spazi adiacenti in diagonale) sono occupati (da piantagioni, tessere terreno o rocce), questa Finca viene conteggiata.

Contare le piantagioni

Determinare chi ha il totale maggiore di piantagioni nelle zone adiacenti (anche in diagonale) a quella Finca. La dimensione di ogni zona è data dal numero di tessere piantagione in quella zona. Se un giocatore ha diverse zone piantagioni adiacenti alla Finca, le piantagioni di ciascuna zona vengono conteggiate insieme.

Punteggio per le maggioranze

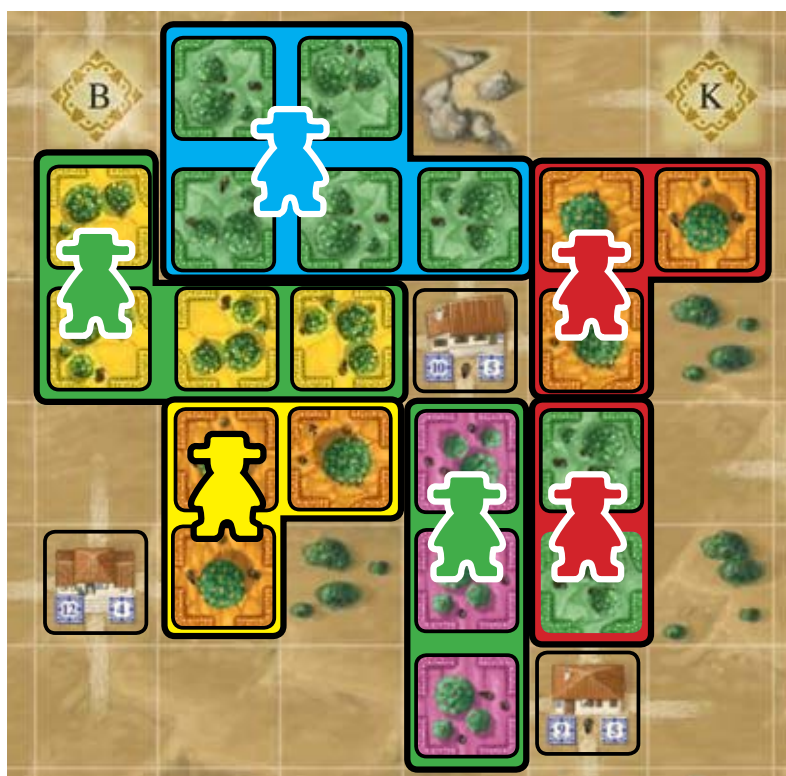
Il giocatore con il maggior numero di piantagioni ottiene il valore più alto di punti dato dalla tessera Finca. Avanzare il proprio lavoratore sul tracciato del punteggio del corrispondente numero di spazi in avanti. Il giocatore con il secondo maggior numero di piantagioni riceve il valore più basso di punti. Gli altri giocatori non ricevono nulla.

Stessi punti se i giocatori sono in pareggio

- Se più giocatori sono in pareggio per il maggior numero di piantagioni tutti questi giocatori ricevono il totale dei punti per il 1° posto e nessun giocatore riceve punti per il 2° posto. Se ci sono più giocatori che hanno il secondo maggior numero di piantagioni, ognuno riceve il totale di punti per il 2° posto.
- Se vi è un solo giocatore con zone adiacenti alla Finca quando viene conteggiata, solamente lui riceve i punteggi per il 1° posto.

Si capovolge poi la tessera Finca per indicare che il punteggio è stato assegnato.

Esempio: **Klemens** ha una regione con 5 piantagioni di lime, **Stefan** ha 2 lime e 3 arance, **Anja** ha 3 arance, **Andrea** ha 4 limoni e 3 pompelmi. Andrea (7 tessere piantagione in totale) ottiene 10 punti, Klemens e Stefan (entrambi 5) ricevono 5 punti ciascuno.



Nuova Finca e rifornimento del mercato

3 tessere piantagione o meno

Se dopo aver preso le piantagioni dal mercato, sono rimaste 3 o meno piantagioni, dovete immediatamente costruire una nuova Finca. Pescare la tessera Finca in cima alla pila, scegliere una delle 3 tessere cantiere sul tabellone e sostituire la tessera con la nuova Finca. Rimuovere la tessera cantiere dal gioco e pescarne una nuova dalla pila, aggiungendola allo spazio corrispondente sul tabellone (stesso simbolo).

Prima la Finca, poi la costruzione delle piantagioni e infine il rifornimento del mercato

- Dopo aver posizionato la Finca, costruire le nuove piantagioni appena acquistate sul tabellone di gioco, seguendo le regole di costruzione. E tuttavia possibile iniziare nuove zone adiacenti alle strade della nuova Finca.
- Poi rifornire il mercato piantagione pescando le tessere dal sacchetto di stoffa e piazzandole sugli spazi liberi del mercato seguendo l'ordine dei numeri degli spazi fino a quando tutti i 12 spazi sono pieni.
- Se non sono rimaste abbastanza tessere nel sacchetto, il mercato non viene rifornito completamente.

Azione: Raccolto

Invece di costruire potete raccogliere una o più volte dalle vostre zone piantagione, fino a quando ne possedete almeno una sul tabellone. La raccolta delle piantagioni vi premia con punti e rendite.

Conteggiare punti per le piantagioni

- Per ogni tessera piantagione raccolta, ricevete 1 punto. Per ogni tessera piantagione con un pozzo ricevete 2 punti.
- Dopo avere conteggiato una zona di piantagioni, prendete il lavoratore dalla zona e posizionatelo nello spazio più a sinistra della plancia giocatore.

Le piantagioni raccolte restano sul tabellone. Non appartengono a nessuno e sono considerate neutre. Nessun giocatore può aggiungere piantagioni ad una zona neutra.

Esempio: Klemens raccoglie la sua zona di 6 piantagioni d'arance, di cui 2 con un pozzo. Guadagna 8 punti e il suo lavoratore torna sulla sua plancia.

- I punti vengono segnati utilizzando il lavoratore sul tracciato segnapunti.

Pozzo



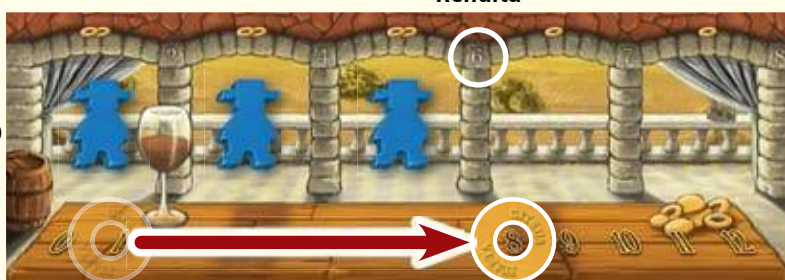
Più lavoratori, più guadagni

- Quindi ricevete le vostre rendite. La rendita dipende dal numero di lavoratori sulla propria plancia. Se c'è 1 lavoratore dopo il raccolto ricevete 2 monete, se ci sono due lavoratori, ottenete 4 monete, con 3 lavoratori ricevete 6 monete, per 4 lavoratori 7 monete, e con 5 lavoratori 8 monete.

Esempio: Dopo il raccolto, Klemens ha 3 lavoratori sulla sua plancia. Riceve una rendita di 6 monete.

- Muovete il vostro segnalino sul tracciato denaro in avanti di un numero di spazi appropriato a segnare la vostra rendita. L'ammontare massimo di denaro che si può avere è di 12 monete. Se ricevete una rendita superiore al limite, l'indicatore si ferma a "12" e l'eccedenza è persa.

Rendita



Fine del Gioco:

Il gioco finisce quando sono state costruite tutte le tessere piantagione

Punteggio finale

Vengono conteggiate tutte le Finca

Tutte le Finca che non sono state circondate adesso vengono conteggiate. Questa volta, però, solo il giocatore con il maggior numero di piantagioni adiacenti (anche in diagonale) riceve i punti per la Finca, e riceve il numero minore (quello che avrebbe ricevuto il 2° giocatore durante la partita). Non vengono assegnati punti per la seconda piantagione e per tutti gli altri giocatori. Se c'è un pareggio per il maggior numero, tutti i giocatori in parità ricevono il numero intero di punti.

Vengono conteggiate tutte le piantagioni

- In seguito tutte le piantagioni che hanno ancora dei lavoratori vengono raccolte per i punti.

Punti per le tessere terreno

- Infine ogni giocatore aggiunge al suo punteggio i punti dati dalle tessere terreno. I **Cavalli selvaggi** valgono 1 punto per ogni cavallo e ogni tessera azione che **non** è stata usata vale 1 punto.
- Tutti i punti vengono segnati sul tracciato segnapunti.
Il giocatore con il lavoratore più lontano sul tracciato segnapunti, vince. In caso di parità possono vincere più giocatori.

Tessere Terreno



Cavalli selvaggi (4x2, 4x3, 4x4)

Le tessere con cavalli selvaggi sono piazzate coperte di fronte a sé. Alla fine del gioco i punti indicati sulla tessera sono aggiunti al punteggio finale.

Tessere azione

- Le tessere azione vengono piazzate scoperte di fronte a sé. Esse possono essere giocate in qualsiasi momento durante la partita, nel proprio turno. Le tessere azione possono essere utilizzate in qualsiasi momento durante il proprio turno (ad esempio, prima, durante o dopo la costruzione delle tessere piantagione). E' possibile prendere e utilizzare un numero qualsiasi di tessere azione durante un singolo turno.
- Quando si utilizza la tessera questa viene persa (ad eccezione del Toro, le altre tessere sono rimosse dal gioco).
- Se si dispone di tessere azione inutilizzate alla fine del gioco, ognuna vale 1 punto per il punteggio finale



Monete (2x2, 2x3)

Aggiungere immediatamente la quantità di monete indicate, sul proprio tracciato denaro. Se il denaro ottenuto porta il totale a più di 12 monete, il denaro in eccesso viene perso.



Carrello (4x)

Prendere qualsiasi piantagione dal mercato gratis e costruirla immediatamente



Toro (4x)

Il toro può essere posizionato su qualsiasi spazio non occupato (non su una roccia o su un'altra tessera terreno) E' possibile utilizzare il toro per innescare un conteggio Finca se gli altri campi adiacenti sono già occupati. Dopo che un toro è stato piazzato da un giocatore, egli può essere preso di nuovo quando una piantagione è costruita sulla sua nuova locazione. I tori sono le uniche tessere terreno che rimangono in gioco dopo che sono state usate.



Ponte (4x)

Si può costruire una piantagione sopra uno spazio roccia o a una piantagione neutra. Quando si costruisce sopra una piantagione neutra, questa non può essere parte di una zona neutra più grande oppure la vostra piantagione deve essere di un colore diverso (è comunque necessario seguire le normali regole di costruzione)



Pietra miliare (2x)

Costruire una Finca. Pescare una tessera Finca dalla pila e costruire su uno dei possibili cantieri. Poi riempire il mercato piantagione e pescare una nuova tessera cantiere e metterla sul corretto spazio del tabellone.

Varianti:

1) Gioco breve

- Per la versione breve del gioco sono necessarie meno tessere piantagione. Da ogni colore rimuovere un totale di 5 tessere (3 senza pozzi e 2 con pozzi).
- Utilizzare 3 Finca all'inizio (invece di 4) nei cantieri A, B, e C.
- Rimuovere dal gioco le tessere cantiere A, B e C, così come L, M, N e O.
- Nella versione breve del gioco, alcune Finca vengono costruite sul bordo del tabellone. Queste Finca vengono conteggiate quando sono occupati i 5 spazi circostanti sul tabellone.

2) Gioco per Famiglia

Per la versione famiglia del gioco, la 2° regola edificio viene omessa, cioè ogni strada da una Finca **non** ha bisogno di avere una piantagione di colore diverso.

Questo semplifica la costruzione e il gioco sarà più facile da apprendere per i giocatori più giovani

3) Partenza con cantieri casuali

- Invece di partire con gli edifici Finca sui cantieri A – D, è possibile selezionare casualmente le posizioni di partenza. A tal fine tutte le 15 tessere cantiere vengono mescolate coperte. Vengono pescate le prime quattro tessere e le Finca iniziali sono piazzate sui rispettivi cantieri.
- (Un'altra opzione è quella di costruire solo 3 Finca iniziali invece di 4, limitando così ulteriormente la possibilità di costruzione).

Nota: in teoria è concepibile che un giocatore non sia in grado di eseguire nessuna azione, quando tutte le sue piantagioni sono state raccolte e non ci sono più piantagioni disponibili per la costruzione. Questo caso non si è verificato in numerosi playtest, ma se dovesse succedere, il giocatore passa semplicemente. Se il gioco è bloccato e nessuno degli altri giocatori può fare nulla, una nuova Finca viene aggiunta al tabellone secondo le regole (vedi "Nuova Finca e rifornire il mercato").



Il Progettista: Jeffrey D. Allers

Il suo motto: "L'architettura di un gioco è un'arte inevitabile". Dopo aver lavorato come architetto a Berlino per diversi anni, gli amici lo introdussero ai "Giochi da tavolo tedeschi" e ne fu subito conquistato. In seguito fu invitato ad un gruppo di gioco regolare che includeva progettisti pubblici e fu ispirato a portare i propri prototipi da playtestare. Da allora ha pubblicato 9 giochi. Collabora inoltre in modo regolare con la rivista OpinionatedGamers.com col titolo "Cartoline da Berlino" in cui scrive le sue esperienze come giocatore americano a Berlino. Jeff ha 43 anni e vive con la famiglia a Berlino.

Alcuni dei loro boardgames dalla dlp games:



Autore: Jeffrey D. Allers

Grafica: Klemens Franz | atelier198

Revisore: Stefan Malz

© dlp games 2013

www.dlp-games.de E-mail:

info@dlp-games.de

traduzione italiana: olafteam.ita@gmail.com