
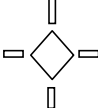


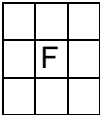
Citrus (Langversion) - KSR

Spielt im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, muss 1 von 2 Aktionen ausführen:

ENTWEDER "BAUEN":

- ◆ Wähle 1 Reihe des Marktes (Pfeilrichtung) und kaufe alle Plantagen dort. Jede Plantage kostet 1 Geld. Dazu versetzt Du Deinen Geldmarker.
- ◆ Merkt man nach Aufnahme der Plantagen, dass man nicht alle bezahlen kann, legt man nicht bezahlte Plantagen zurück und verliert je 3 Punkte.
- ◆ Verbaue sofort alle Plantagen ...
 - a) an bestehende eigene Gebiete gleicher Sorte (nicht diagonal).
 - b) oder als neues Gebiet an einem Weg einer Finca auf einem Wegfeld.
Stelle 1 eigenen Arbeiter von rechts von Deinem Tableau dorthin.
Jedes zusammenhängende Plantagengebiet braucht nur 1 Arbeiter.
- ➔ Plantagen sind nur erlaubt auf freien Feldern / Feldern mit Landschaftsplättchen. 
Das Landschaftsplättchen legt man dann vor sich ab.
Punkteplättchen (Wildpferde) legt man verdeckt vor sich ab.
Aktionsplättchen legt man offen vor sich ab. Sie sind jederzeit während des eigenen Zuges nutzbar, ggf. auch sofort nach Erhalt.
- ➔ Auf jedem Wegfeld einer Finca bzw. eines Baufeldes müssen Plantagen unterschiedlicher Sorte liegen. 
- ➔ Ein eigenes Plantagengebiet darf nicht an ein fremdes Plantagengebiet derselben Sorte angrenzen.
- ➔ Fusion zweier Gebiete kann erfolgen, wenn ...
 - a) 2 eigene Gebiete selber Sorte verbunden werden (1 Arbeiter zurück!).
 - b) ein eigenes Gebiet und ein neutrales (<= eigenes) aneinander grenzen.

FINCA-Wertung: *Jeder Spieler kann nur 1 Rang erlangen*

- ◆ Sind am Ende eines Zuges alle 8 Felder um eine Finca besetzt, also mit Plantagen-/Landschaftsplättchen oder Felsfeldern, wird gewertet. 
- ◆ Man ermittelt, wer insgesamt die größten Plantagengebiete besitzt, die an die Finca angrenzen. Dazu werden die Felder der Gebiete gezählt.
- ◆ Meiste/zweitmeiste Plantagen = höherer/niedrigerer Wert der Finca als SP.
Patt bei Rang 1: Alle Beteiligten erhalten SP von Rang 1, Rang 2 entfällt.
Patt bei Rang 2: Alle Beteiligten erhalten SP von Rang 2.
- ◆ Die gewertete Finca wird umgedreht.

Neue Finca:

- ◆ Sind nach einem abgeschlossenen Plantagen-Kauf <=3 Plantagen am Markt, muss der Spieler sofort eine neue Finca bauen (vom Stapel).
- ◆ Die Finca kommt auf ein beliebiges der 3 mit einem Baufeld-Plättchen belegten Baufelder. Entsprechendes Baufeld-Plättchen = aus dem Spiel.
- ◆ Neues Baufeld-Plättchen aufdecken und gemäß Buchstaben platzieren.
- ◆ Dann erst baut der Spieler seine Plantagen-Plättchen ein.
- ◆ Nun füllt er alle 12 Felder (falls möglich) des Marktes der Reihe nach auf.

ODER "ERNTEN":

- ◆ Wer mind. 1 Plantagengebiet besitzt, kann 1/mehrere seiner Gebiete abernten. Normale Plantagen-Plättchen = je 1 SP, mit Brunnen = 2 SP. Der Arbeiter kommt aufs Tableau (von links nach rechts füllen) zurück.
- ◆ Jeder Arbeiter auf dem eigenen Tableau bringt 1 - 2 Geld (siehe dort). Mehr als 12 Geld kann man nicht anzeigen. Reste verfallen.

Spielende:

- ◆ Wurden alle Plantagen-Plättchen verbaut, endet das Spiel.
- ◆ Alle ungewerteten Fincas werden nun auch gewertet. Jetzt gibt es nur den Rang 1, aber mit den niedrigeren SP. Bei Patt erhalten alle Beteiligten jeweils diese SP.
- ◆ Alle noch nicht gewerteten Gebiete abernten und werten.
- ◆ Jeder Spieler zählt die Punkte seiner Wildpferde-Plättchen.
- ◆ Jedes nicht genutzte Aktions-Plättchen bringt 1 SP.
- ◆ Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinn(t)en.

Aktions-Plättchen:

Man kann beliebig viele davon in seinem Zug einsetzen.
Nach Nutzung gehen sie aus dem Spiel (außer Stier-Plättchen).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 12.01.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de