

MARK TUCK

ZITRUSHAIN



Ein SOLO-SPIEL

Spielanleitung

Bepflanze deinen Zitrushain und ernte so viele Früchte wie möglich. Platziere deine Karten dafür so, dass sich Bäume gleicher Farbe überlappen.

Spielmaterial

18 Zitrushain-Karten

Jede Karte zeigt 5 Bäume (Orangen-, Zitronen- und Limetten-Bäume, mit jeweils 1 oder 2 Früchten) sowie einen freien Platz – eine **Lichtung**.

Alle Kartenrückseiten zeigen **Rezepte**. Sie werden im Standardspiel jedoch nicht verwendet (s. „Rezeptwettbewerb“).

15 Früchte-Würfel (5× orangefarbene **Orangen**, 5× gelbe **Zitronen**, 5× grüne **Limetten**)

1 Eichhörnchen-Marker und **1 Schubkarren-Marker**

Spielvorbereitung

Lege alle Würfel und Marker als Vorrat bereit.

Mische alle 18 Karten verdeckt (mit der Rezeptseite nach oben) und teile sie in **2 Stapel** mit **je 9 Karten** auf. Lege einen Stapel verdeckt in Reichweite, den anderen beiseite (du kannst ihn nach dieser Partie für eine weitere verwenden).

Ziehe die oberste Karte vom Stapel und lege sie offen in die Mitte des Spielbereichs. Dies dein **Zitrushain**.

Ziehe nun **2 Karten** als erste **Handkarten**.

Spielablauf

Führe in jedem Zug diese Schritte aus:

1. Füge 1 deiner Handkarten dem Zitrushain hinzu.
2. Platziere Würfel.
3. Ziehe 1 Karte nach.

1. KARTE HINZUFÜGEN

Du darfst die Karte um **180°** bzw. **90°** (in jede Richtung) drehen, bevor du sie platzierst.

Mindestens 1 Baum oder **1 Lichtung** auf dieser Karte muss einen Baum oder eine Lichtung in deinem Zitrushain **überdecken**.

Die Farbe (Früchte) jedes überdeckten Baums muss dabei identisch zu der Farbe des Baums darüber sein. Wenn ein Baum eine Lichtung mit einem Würfel überdeckt, muss die Farbe des Baums identisch zur Würfelfarbe sein.

*Einmal im Spiel darfst du eine Karte so platzieren, dass die Farbe eines Baums darauf **nicht** zu der Farbe eines überdeckten Baums oder Würfels passt (s. „Das Eichhörnchen“).*

Eine Lichtung ohne Würfel darfst du mit einem beliebig farbigen Baum überdecken.

Eine Lichtung darf einen beliebig farbigen Baum oder eine andere Lichtung (mit oder ohne Würfel) überdecken.

2. WÜRFEL PLATZIEREN

Für **jeden Baum** auf deiner hinzugefügten Karte, der einen **Baum** in deinem Zitrushain überdeckt, folge **A** oder **B**:

A) Kein Würfel vorhanden?

Befindet sich kein Würfel auf dem überdeckten Baum, lege 1 Würfel passender Farbe auf den nun oben liegenden Baum. Die Augenzahl ist die Summe der Früchte beider Bäume.

Beispiel: Überdeckt ein Baum mit 2 Früchten einen Baum mit 1 Frucht, zeigt der Würfel eine 3.

Hast du von dieser Farbe keine Würfel übrig, platziere keinen.

B) Würfel vorhanden?

Befindet sich bereits ein Würfel auf einem Baum, der überdeckt wird, nimm den vorhandenen Würfel und lege ihn auf den nun oben liegenden Baum. Erhöhe seinen Wert um die Anzahl der Früchte des oben liegenden Baums.

Beispiel: Überdeckt ein Baum mit 1 Frucht einen Würfel mit einer 4, erhöhst du den Würfel um 1 und drehst ihn auf die 5.

Übersteigt der Würfel dabei den Wert **6**, drehe ihn auf die Seite mit dem **Obstkorb** – das entspricht einer **10**.

Überdeckst du eine **10** mit einem farblich passenden Baum, ersetze diesen Würfel durch den **Schubkarren-Marker**. Die Schubkarre steht für eine abgefahren gute Ernte von **15** Früchten. Lege den ersetzten Würfel in den Vorrat zurück.

Hast die Schubkarre bereits vorher genutzt, belasse den Würfel auf der **10**.

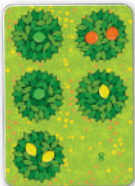
Lichtungen

- Überdeckt eine Lichtung einen Baum (oder eine andere Lichtung) **mit** Würfel, lege diesen auf die nun oben liegende Lichtung, **ohne seinen Wert zu verändern**.
- Überdeckt eine Lichtung einen Baum (oder eine andere Lichtung) **ohne** Würfel, wird **kein** Würfel platziert.
- Ein Baum darf eine Lichtung **mit** Würfel nur dann überdecken, wenn die **Farbe des Baums identisch zur Würfel-farbe** ist. Lege den Würfel auf den nun oben liegenden Baum. Erhöhe seinen Wert um die Anzahl der Früchte des oben liegenden Baums.
Übersteigt der Würfel dabei den Wert **6**, drehe ihn auf die **10** (die Seite mit dem **Obstkorb**). Überdeckst du eine **10**, ersetze den Würfel durch den **Schubkarren-Marker** (falls du ihn noch nicht genutzt hast).
- Überdeckt ein Baum eine Lichtung **ohne** Würfel, wird **kein** Würfel platziert.

3. KARTE ZIEHEN

Ziehe die oberste Karte vom Stapel, sodass du wieder **2 Handkarten** hast (wenn möglich).

Beispiele



Erste Karte im Zitruschain



1. Zug: Du platzierst 1 Limetten- und 1 Orangen-Würfel.



2. Zug: Du erhöhst den Orangen-Würfel um 2 und platzierst 2 Zitronen-Würfel.



3. Zug: Du erhöhst den Limetten- und Orangen-Würfel und platzierst einen Zitronen-Würfel.

Das Eichhörnchen

Einmal im Spiel darfst du eine Karte so platzieren, dass die Farbe eines Baums darauf **nicht** zu der Farbe eines überdeckten Baums oder Würfels passt.

Liegt auf dem überdeckten Baum oder der überdeckten Lichtung ein Würfel, lege ihn in den Vorrat zurück.

Lege den **Eichhörnchen-Marker** auf den nun oben liegenden Baum, um anzuzeigen, dass dieses freche Tierchen beim Herumtollen die Früchte heruntergeworfen hat. **Dieser Baum darf nicht mehr überdeckt werden!**

Spielende

Nachdem du die letzte Karte (und zugehörige Würfel/Marker) platziert hast, endet das Spiel.

Wertung

Sieh nach, wie viele Punkte du für deinen Zitrushain erhältst:

Zähle die Augenzahlen aller Würfel in deinem Zitrushain zusammen. Ein Würfel auf einer Lichtung bringt jedoch **keine** Punkte (denn diese Früchte sind auf den Boden gefallen und verdorben).

Befindet sich das Eichhörnchen in deinem Zitrushain, **ziehe 1 Punkt ab** und ziehe **zusätzlich 1 Punkt** für jeden Würfel ab, der senkrecht oder waagrecht an das Eichhörnchen angrenzend auf einem Baum liegt.

Hinweis: Der Schubkarren-Marker gilt bei der Wertung als Würfel.

Wie war die Ernte?

< 40	Saftlos
40-44	Gerade so gesaft
45-49	Sauer macht lustig
50-54	Reife Leistung
55-59	Alles ausgepresst
60+	Fantsaftisch!



Rezeptwettbewerb

Auf der Rückseite der Karten findest du **Rezepte**. Sie geben eine Zielpunktzahl und damit eine Siegbedingung vor.

Um den Rezeptwettbewerb zu spielen, mische die 18 Karten beim Spielaufbau wie gewohnt und lege **2 zufällige Karten** mit der Rezeptseite nach oben bereit. Das sind deine Rezepte.

Jedes Rezept zeigt einen Bonus, den du erhältst. Manche zeigen auch eine Voraussetzung, die erfüllt sein muss, damit du die Bonuspunkte erhältst.

Auf jedem Rezept steht oben links eine Zahl. Zähle die Zahlen deiner beiden Rezepte zusammen. Das ist die **Zielpunktzahl** für dieses Spiel.

Lege danach **9 Karten** als verdeckten Stapel bereit und spiele nach den Standardregeln.

Zähle am Ende des Spiels die Bonuspunkte, die du erhältst, zu deinen Punkten hinzu. Hast du mindestens die Zielpunktzahl erreicht, gewinnst du den Rezeptwettbewerb!

Für die Bonus-Voraussetzungen der Rezepte gilt:

Der Schubkarren-Marker gilt als Würfel derselben Farbe wie der Würfel, den er ersetzt hat – **außer** für die folgenden Rezepte: Fruchtcocktail, Tutti-Frutti-Eis, Limettensaft, Orangensaft und Zitronenlimonade.

Hinweis: Würfel auf Lichtungen bringen zwar keine Punkte, aber sie gelten als „in deinem Zitrushein“.

Spiel mit mehr Personen

Folgt den Solo-Regeln für das Platzieren von Karten, Würfeln und Markern. Ihr benötigt 1 Exemplar des Spiels pro Person und zieht stets die gleichen Karten in derselben Reihenfolge.

Entscheidet euch, wer von euch „**ansagt**“. Wenn du ansagst, mische alle deine 18 Karten und lege 9 davon als verdeckten Stapel bereit. (Die restlichen 9 legst du beiseite.)

Dein Gegenüber „**folgt**“ und sortiert alle 18 eigenen Karten nach den aufgedruckten Zahlen.

Ziehe nun die oberste Karte von deinem Stapel und **lies die Zahl** darauf vor. Dein Gegenüber sucht die entsprechende

Karte aus dem eigenen Stapel heraus. Legt diese Karte jeweils als erste Karte in eurem eigenen Zitrushein vor euch ab.

Ziehe dann **2 Handkarten** und lies die Zahlen darauf vor. Dein Gegenüber nimmt die entsprechenden Karten aus dem eigenen Stapel auf die Hand.

Ihr seid immer **gleichzeitig am Zug** und fügt 1 eurer Handkarten eurem eigenen Zitrushein hinzu (und platziert entsprechend Würfel und Marker). Danach ziehst du als ansagende Person 1 neue Karte von deinem Stapel und liest die Zahl darauf vor. Dein Gegenüber nimmt stets die gleiche Karte auf die Hand.

So spielt ihr weiter, bis jeweils 9 Karten (und zugehörige Würfel/Marker) in eurem Zitrushein liegen. Wertet eure Zitrusheine wie im Solo-Spiel. Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt der Zitrushein mit den meisten Würfeln.

Der Rezeptwettbewerb kann ebenfalls mit mehreren Personen gespielt werden. Hierfür nutzt ihr alle die gleichen 2 Rezepte.



Impressum

Autor: Mark Tuck

Illustrationen: Mark Tuck

Übersetzung: Dirk Huesmann

Lektorat: Lisa Prohaska

Realisierung: Daniel Theuerkauf

©2022 **Board Game Circus**, D. Theuerkauf,
Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen,
Deutschland, unter der Lizenz von Side Room
Games LLC. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck
und Veröffentlichung nur mit vorheriger
Genehmigung erlaubt.

Bei Fragen und Reklamationen sowie für den
Ersatzteilservice wende dich bitte per E-Mail
an service@boardgamecircus.com oder verwende
das Kontaktformular auf unserer Website.

boardgamecircus.com

facebook.com/boardgamecircus

instagram.com/boardgamecircus

twitter.com/boardgamecircus

