

# CITRUSY



Hra pro 1 hráče s 9 kartami

autor:  
Mark Tuck



Věk 8+

Obsahuje pravidla  
pro hru více hráčů.  
(Každý hráč potřebuje  
svou vlastní kopii hry.)



10 min

Hraním karet a překrýváním stromů se stejnými plody vypěstujete malý ovocný sad a pokusíte se sklídit co nejvíce lahodných citrusů.

## Herní materiál

### 18 karet sadu

Na každé kartě je 5 stromů (ve třech různých barvách představujících pomeranče, citrony nebo limetky).

Na každém stromě najdete 1 až 2 plody.

Na kartě je také vždy jedno volné pole – tzv. „mýtinka“.

Na rubových stranách karet jsou „recepty“. Při hraní základní hry je ignorujte (viz „Varianta s recepty“).

### 15 ovocných kostek

(5 pomerančových, 5 citronových a 5 limetkových)

### 1 figurka veverky a 1 figurka kolečka



## Příprava hry

Všech 15 kostek a obě figurky umístěte na dosah ruky.

Zamíchejte všechny karty lícem dolů (tak, aby byly vidět recepty) a rozdělte je na dva balíčky o devíti kartách.

Jeden z těchto balíčků dejte stranou – během hry jej nevyužijete (jakmile dohrajete první partii, můžete si hned zahrát druhou s tímto balíčkem).

Zbýlý balíček se pro tuto partii stane dobíracím balíčkem. Umístěte jej na dosah ruky lícem dolů (tak, aby byly vidět recepty).

Otočte vrchní kartu z dobíracího balíčku a umístěte ji před sebe na stůl. Tato karta tvoří základ vašeho sadu.

Otočte 2 vrchní karty z dobíracího balíčku a vezměte si je do ruky.

## V každém tahu provede tyto kroky:

1. Umístění karty
2. Umístění kostek
3. Dobrání nové karty

### 1. Umístění karty

Vezměte jednu z karet ve své ruce a vyložte ji před sebe na stůl. Před umístěním smíte kartu pootočit (o 90 nebo 180 stupňů).

Alespoň jedním stromem nebo mýtinkou na nově umístěné kartě musíte překrýt strom nebo mýtinku v sadu.

Strom v sadu smíte překrýt pouze stromem ve stejné barvě (tzn. plodícím stejné ovoce). Mýtinku, na které leží kostka, smíte překrýt další mýtinkou nebo stromem ve stejné barvě jako kostka.

**Pozor:** Jednou za hru smíte strom nebo kostku v sadu překrýt stromem neodpovídající barvy (viz „Veverka“).

Prázdnou mýtinku (tzn. bez kostky) smíte překrýt libovolným stromem.

Jakýkoli strom nebo mýtinku v sadu (s kostkou či bez kostky) lze překrýt mýtinkou.



## 2. Umístění kostek

Každý strom v sadu (*spodní strom*), který překryje stromem na nové kartě (*vrchní strom*) vyhodnotíte v libovolném pořadí. Nastane jedna z těchto situací:

### A. Na spodním stromě dosud není kostka.

V tomto případě umístíte na vrchní strom kostku, jejíž hodnota je rovna součtu plodů na vrchním a spodním stromu. *Například pokud stromem s 1 plodem překryjete strom se 2 plody, umístíte na vrchní strom kostku s hodnotou 3.*

Umístěná kostka musí mít stejnou barvu jako plody na daných stromech.

Pokud vám již nezbyvají kostky v dané barvě, žádnou kostku neumístíte.

### B. Na spodním stromě už je umístěna kostka.

V tomto případě kostku zvednete ze spodního stromu, umístíte ji zpět na vrchní strom a zvýšíte její hodnotu o počet plodů na vrchním stromě.

*Například: Pokud stromem s 1 plodem překryjete stromy s kostkou o hodnotě 4. Hodnota kostky stoupne o 1, tedy na 5.*

Pokud by hodnota kostky měla překročit 6, otočte ji na košík s hodnotou 10.

Pokud kostku s hodnotou 10 překryjete odpovídajícím stromem, nahradte tuto kostku figurkou kolečka.

V kolečku je teď pořádná nálož citrusů o hodnotě 15!

Odstraněnou kostku vraťte zpět do zásoby kostek.

Pokud zvýšíte hodnotu kostky s hodnotou 10 ve chvíli, kdy už je kolečko na jiném místě v sadu, nic se nestane. Kostka zůstane na hodnotě 10.

### Mýtinky

- Pokud mýtkou překryjete strom (*nebo jinou mýtkou*) s **kostkou**, kostku zvednete a umístíte na danou mýtinku, ale **neměňte hodnotu kostky**.
- Pokud mýtkou překryjete strom (*nebo jinou mýtkou*) **bez kostky**, nic se nestane. **Kostku neumístíte**.
- Mýtinku s kostkou smíte překrýt pouze stromem, který má **stejnou barvu jako daná kostka**. V tomto případě kostku zvednete, umístíte na vrchní strom a zvýšíte její hodnotu o počet plodů na vrchním stromě.

Pokud by hodnota kostky měla překročit 6, otočte ji vždy na košík s hodnotou 10.

Pokud překryjete kostku s hodnotou 10 nahradte ji figurkou kolečka, pokud již není na jiném místě v sadu.

- Pokud stromem překryjete prázdnou mýtinku, nic se nestane. **Kostku neumístíte**.

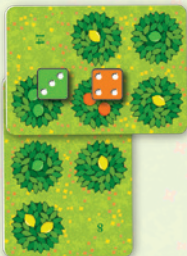
## 3. Dobrání nové karty

Na konci tahu otočte vrchní kartu z dobíracího balíčku (*pokud je to možné*) a přidejte si ji do ruky.

## Příklad tahu



Základ citrusového sadu



**První tah:** Umístíte limetkovou a pomerančovou kostku.



**Druhý tah:** Zvýšíte hodnotu pomerančové kostky a umístíte dvě citronové kostky.



**Třetí tah:** Zvýšíte hodnotu limetkové a pomerančové kostky a umístíte další citronovou kostku.

## Veverka



Jednou za hru smíte překrýt jeden strom nebo kostku **neodpovídajícím stromem** (*tedy stromem v jiné barvě*).

Pokud neodpovídajícím stromem překryjete kostku, ať už na stromě nebo mýtince, tuto kostku odstraňte a vraťte zpět do zásoby kostek.

Na místo, které bylo překryto neodpovídajícím stromem, umístěte figurku veverky. Tato malá uličnice vám totiž z tohoto místa všechno ovoce ukradla. **Místo s veverkou nelze nikdy překrýt.**

## Konec hry



Jakmile umístíte poslední kartu (*a patřičné kostky či figurky*), hra končí.

## Bodování



Hodnota kostek představuje množství ovoce, které se vám podařilo sklidit.

Kostky ležící na mýtinkách vám **žádné body nepřinesou** (*toto ovoce spadalo na zem a shnilo*).

Sečtěte hodnoty zbylých kostek ve svém sadu. Jejich součet je vaše konečné skóre.

Pokud je ve vašem sadu veverka, **odečtěte ze svého skóre 1 bod**. Navíc **odečtěte 1 bod** za každou kostku na stromě, který přímo sousedí s veverkou (*šikmo sousedící kostky se nepočítají*).

*Poznámka: Při bodování se kolečko považuje za kostku s hodnotou 15.*

## Jak bohatá byla sklizeň?

< 40	Ci-trus.
40-44	Netvař se kysele.
45-49	Džeme na to dobře!
50-54	Tohle má fakt šťávu!
55-59	Vysoká li-meta!
60+	Tak tohle je pecka!



## Varianta s recepty

Na rubových stranách karet najdete recepty. Recepty představují nové možnosti bodování a zároveň mění konec hry. Už nehrajete na nejvyšší skóre. Pokud chcete vyhrát, musíte přesáhnout cílové skóre na receptech.

Zamíchejte všech 18 karet. Náhodně vezměte 2 karty a umístěte je poblíž herního prostoru, obě otočené stranou s receptem vzhůru. Toto jsou recepty pro danou partii.

Na každém receptu je buďto podmínka, za kterou získáte body, pokud ji splníte na konci hry (*body jsou vyobrazeny přímo pod podmínkou*), nebo bodovací modifikátor, který bude v této partii aktivní.

V levém horním rohu každého receptu je také číslo. Součet čísel na obou kartách receptů pro tuto partii představuje **cílové skóre**.

Vezměte zbylé karty a vytvořte dobírací balíček čítající 9 karet, stejně jako při běžné přípravě hry. Nyní odehrajte partii podle běžných pravidel.

Na konci hry sečtěte své skóre jako při běžné hře, ale zároveň přičtěte bonusové body a aplikujte modifikátory získané z receptů. Pokud vaše skóre přesáhlo cílové skóre, vyhráváte!

### **Poznámka k plnění podmínek receptů:**

Kolečko se ve většině případů považuje za kostku (v barvě kostky, kterou nahradilo). **Výjimku** tvoří následující recepty: Ovocný koktejl, Tutti Frutti, Limetková soda, Pomerančový džus, Limonáda.

Přestože za kostky na mýtinkách na konci hry **nezískáte body**, jsou stále „v sadu“.

## **Citrusy pro více hráčů**



Při této variantě použijete čísla, která jsou na každé mýtince. Umísťování karet, kostek, figurek i bodování se řídí stejnými pravidly jako hra jednoho hráče. Každý hráč potřebuje svoji vlastní kopii hry Citrusy a všichni budete umísťovat totožné karty ve stejném pořadí.

Určete hráče, který bude „Vyvolávač“. Tento hráč zamíchá svých 18 karet a 9 z nich použije jako svůj dobírací balíček (jako kdyby hrál sám).

Každý další hráč vezme svých 18 karet a seřadí je vzestupně podle čísel na mýtinkách.

Vyvolávač otočí vrchní kartu ze svého balíčku a oznámí její číslo ostatním hráčům. Ostatní hráči najdou kartu se stejným číslem. Všichni hráči poté umístí tuto kartu před sebe jako základ svého sadu.

Vyvolávač poté otočí 2 karty ze svého balíčku, vezme si je do ruky a oznámí jejich čísla ostatním hráčům. Ostatní hráči najdou karty se stejnými čísly a vezmou si je do ruky. Všichni tedy začínají se stejnou kartou v sadu a stejnými kartami v ruce.

### **V každém tahu:**

První dva kroky (*umístění karet a kostek*) hrají všichni současně. Každý hráč umístí jednu kartu ze své ruky a poté patřičné kostky či figurky. Jakmile všichni umístili karty a kostky, provedete společně třetí krok, dobrání karty. Vyvolávač otočí kartu ze svého balíčku, vezme si ji do ruky a oznámí její číslo ostatním hráčům. Ostatní hráči najdou kartu se stejným číslem a vezmou si ji do ruky.

Takto pokračujte, dokud všichni neumístí svou poslední kartu. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů. Při shodě vítězí hráč, který má nejvíce kostek v sadu.

Variantu s recepty můžete hrát také ve více hráčích. Všichni hráči umístí poblíž svých sadů 2 totožné recepty. Poté hrajete podle pravidel popsaných výše.

# Citrusy: hra pro 1 hráče s 9 kartami

## Tvůrce

**Autor hry:** Mark Tuck

**Ilustrace:** Mark Tuck

**Vydalo:** Side Room Games

## Poděkování

Moc děkuji Dustinu Culbertsonovi a všem na BoardGameGeek, kteří mi pomohli hru testovat a v průběhu celého tvůrčího procesu mi poskytovali zpětnou vazbu. Také díky Trevoru Harmelovi za pomoc s pravidly.

## Česká verze hry:

**TLAMA games – Miroslav Tlamicha**

Praha, Česká republika

**Redakce:** Miroslav Tlamicha

**Překlad:** Ondřej Polák

**Korektura:** Daniel Knápek

**Grafická úprava:** Michal Hubáček

**[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)**

