Achetez le jeu Bunny Kingdom - Extension In the sky sur play-in.com

2-5

12+

45min

RICHARD GARFIELD
Illustré par
PAUL MAFAYON

BUNNY KINGDOM in the Sky™

Depuis que le Général Mafayette, à bord de son dirigeable, a repéré un mystérieux Grand Nuage, le Nouveau Monde n'est plus le seul territoire inconnu à conquérir. Le Roi Lapinot a donc étendu vos missions d'exploration, et vous seriez bien inspiré de lui rapporter quelques Ressources merveilleuses dans votre quête du titre de "Grandes Oreilles".

Mais ce n'est pas tout : au fur et à mesure que des lapins viennent peupler le Nouveau Monde, ceux-ci s'organisent en Districts et le commerce commence à prospérer...
À vous d'avancer vos pions judicieusement pour en profiter !

RÈGLES DU JEU

Ce livret de règles décrit les éléments de jeu spécifiques à cette extension et sa mise en place. De plus, vous y trouverez les points de règles qui diffèrent du jeu de base.

Matériel

- 1 plateau Grand Nuage
- 86 figurines Lapin (46 violettes, 10 de chaque couleur du jeu de base)
- 7 figurines Cité
  - 2 Cités de niveau 1
  - 1 Cité de niveau 2
  - 1 Cité de niveau 3
  - 3 Carottadelles
- 20 jetons Construction
  - 14 jetons Exploitation
  - 4 jetons Arc-en-Ciel
  - 2 jetons Cheminée
- 30 Pièces
  - 5 Pièces de valeur 5
  - 10 Pièces de valeur 3
  - 15 Pièces de valeur 1
- 50 cartes Exploration
  - 29 cartes Territoire
  - 2 cartes Territoire-Construction
  - 7 cartes Construction
  - 10 cartes Parchemin
  - 2 cartes Action

Mise en place

1. **Mettez en place les éléments du jeu de base normalement,** sauf pour les cartes Exploration (cf. point 4).

2. **Disposez ensuite le plateau Grand Nuage à côté du plateau Nouveau Monde.** Placez-y les 12 jetons Exploitation merveilleuse, 2 des jetons Arc-en-Ciel (un de chaque couleur) et les 4 Cités de niveau 1, 2 et 3 de l'extension.

3. **Placez les Pièces, les Carottadelles et les jetons restants près des plateaux,** de façon à ce qu'ils soient facilement accessibles.

4. **Mélangez les nouvelles cartes Exploration avec celles du jeu de base pour constituer une pioche,** et placez-la face cachée à côté des plateaux.

Distribution des cartes

Le nombre de cartes distribuées aux joueurs lors de chaque Manche varie selon le nombre de joueurs et diffère du jeu de base :

Nombre de joueurs	2	3	4	5
Nombre de cartes par Manche	12	15	12	10

À 3 joueurs, choisissez 3 cartes au lieu de 2 lors de la phase A- Sélection/Draft.

À 2 joueurs, constituez des Réserves de 12 cartes.

Plateau Grand Nuage

Ce plateau représente le Grand Nuage, il est composé de 31 cases réparties sur cinq lignes. Chaque case correspond à un Territoire que vous allez pouvoir contrôler et exploiter. **Vous pouvez placer vos Constructions sur le plateau Grand Nuage comme sur le plateau Nouveau Monde** (en respectant les Contraintes de Construction).

Coordonnées de Territoire

Chaque case du plateau Grand Nuage représente un Territoire défini par ses coordonnées et son type de terrain. Tous les Territoires sont associés à une carte Territoire unique. Les coordonnées des cases sont composées d'un pictogramme définissant leur ligne et d'un chiffre définissant leur position sur celle-ci.

Types de Territoires

Les cases **Mer**, **Forêt** et **Champ** produisent les mêmes Ressources de base que celles du plateau Nouveau Monde.

Les cases **Nimbus** ne produisent pas de Ressource.

Les cases **Cité** du plateau Grand Nuage sont neutres jusqu'à ce qu'un joueur en prenne le contrôle.

Les cases **Arc-en-Ciel** permettent de relier le Grand Nuage au Nouveau Monde.

Les cases **Ressource merveilleuse** produisent chacune une Ressource unique.

Figurines Lapin

La nouvelle couleur de Lapin permet de jouer avec un cinquième joueur. L'extension vous faisant jouer naturellement plus de cartes Territoire, 10 Lapins supplémentaires de chaque couleur sont fournis.

Il n'est pas possible de jouer à 5 sans utiliser les cartes de l'extension : *il n'y a pas assez de cartes pour 5 joueurs dans le jeu de base.*

Parchemins

Les huit nouvelles Missions et les deux nouveaux Trésors ( ) vous offrent de nouvelles options stratégiques. Ces cartes fonctionnent comme les Parchemins du jeu de base.

Figurines Cité

L'extension contient 7 Cités : deux de niveau 1, une de niveau 2, une de niveau 3 et trois Carottadelles.

- Les Cités 1, 2 et 3 de l'extension ont un emplacement fixe sur le plateau Grand Nuage et sont obtenues avec les cartes Territoire correspondantes.

- Les Carottadelles sont des Cités de Puissance 5. **Leur Puissance ne s'additionne pas à celle des autres Cités** de leur Fief lors de la phase de Collecte. Elles sont obtenues avec les cartes Construction correspondantes.

Lorsque vous collectez les d'un Fief contenant une Carottadelle, deux cas de figure sont possibles :

- Si la Puissance de vos Cités, sans compter la Carottadelle, est supérieure à 5, ignorez la Carottadelle.
- Si la Puissance de vos Cités, sans compter la Carottadelle, est inférieure ou égale à 5, ignorez-les. La Puissance de votre Fief est de 5.

Remarque : Si vous avez deux ou trois Carottadelles dans le même Fief, ignorez systématiquement la seconde et la troisième.

Exemple

La Puissance de ce Fief est de 3 sans compter les Carottadelles, sa Puissance réelle est donc de 5.

Exemple

La Puissance de ce Fief est de 7 sans compter la Carottadelle, celle-ci est donc ignorée.

Exploitations

14 nouvelles Exploitations sont disponibles.

- Il existe un nouveau type de Ressource unique : les Ressources merveilleuses ( ). **Les 12 Exploitations merveilleuses ont un emplacement fixe sur le plateau Grand Nuage** et sont obtenues avec les cartes Territoire correspondantes.

  Les Ressources merveilleuses fonctionnent comme des Ressources de luxe lorsque vous déterminez la Richesse de vos Fiefs.

- Deux nouvelles Exploitations de luxe sont disponibles. Elles fonctionnent comme les Exploitations de luxe du jeu de base et sont obtenues via les cartes Construction correspondantes.

Arcs-en-Ciel

Les deux cartes Arc-en-Ciel sont des Territoire-Construction. Chacune correspond à une paire de jetons Arc-en-Ciel et à une case sur le plateau Grand Nuage. **Les paires de jetons connectent deux de vos Territoires dans des Fiefs différents comme s'ils étaient adjacents** (de la même façon que les Relais Aériens du jeu de base).

Lorsque vous jouez une carte Arc-en-Ciel, placez l'un de vos Lapins sur la case Territoire correspondante (laquelle contient déjà un jeton Arc-en-Ciel), puis placez la carte devant vous face visible et placez dessus le second jeton Arc-en-Ciel correspondant.

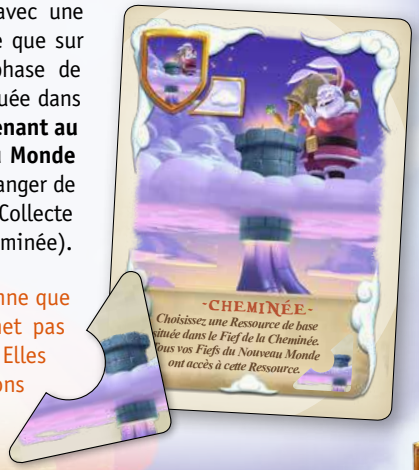
Vous pourrez placer celui-ci lors de la phase Construction en respectant deux règles spécifiques :

- il ne peut être placé que sur le plateau Nouveau Monde,
- vous pouvez le déplacer lors de chaque phase Construction (vous ne pouvez pas le retirer complètement du plateau).

Cheminées

Chacune des deux Cheminées est obtenue avec une carte Construction et ne peut être construite que sur le plateau Grand Nuage. Lors de chaque phase de Collecte, choisissez une Ressource de base située dans le Fief d'une Cheminée. **Tous vos Fiefs comprenant au moins un Territoire sur le plateau Nouveau Monde ont accès à cette Ressource.** Vous pouvez changer de Ressource de base lors de chaque phase de Collecte (parmi celles disponibles dans le Fief de la Cheminée).

Remarque : L'effet des Cheminées ne fonctionne que pendant la phase de Collecte et il ne permet pas de produire de Ressources supplémentaires. Elles n'ont donc aucune influence sur les Missions comme Charpentier ou Reine Hasegûl.



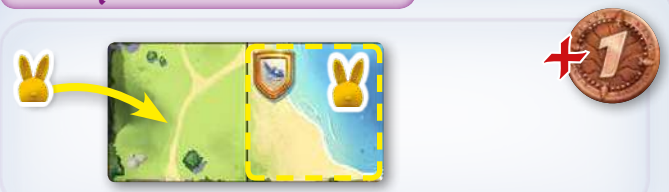
Pièces

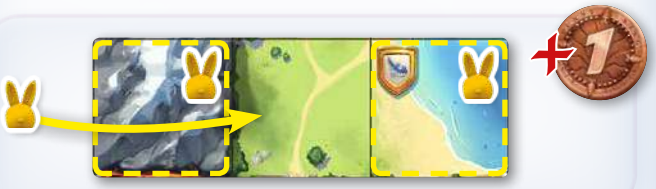
Les Pièces vous permettent de gagner des en fin de partie **via le score de Commerce.** Utilisez les Pièces de valeur 3 et 5 pour faire de la monnaie. Il y a deux façons d'obtenir des Pièces :

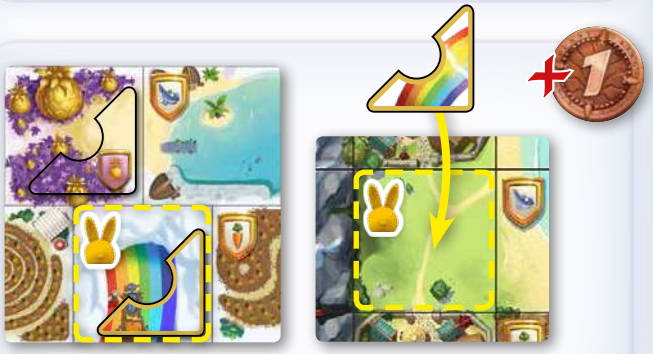
- Chacune des deux cartes Action Percepteur vous permet de gagner deux Pièces de valeur 1 immédiatement.
- **Lorsque vous créez un nouveau District, vous gagnez une Pièce de valeur 1.** Un District est un Fief qui contient deux Lapins ou plus.

Remarque : Vous ne gagnez une Pièce que lorsque vous créez un nouveau District. Si vous agrandissez ou modifiez un District préexistant, vous ne gagnez pas de Pièce.

Exemples : Gain d'une Pièce





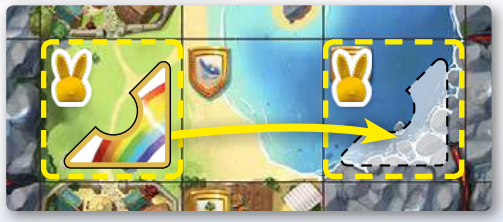


Vous gagnez une Pièce lorsque vous réunissez deux Fiefs constitués d'un seul Lapin avec un Arc-en-Ciel ou un Relais Aérien.

Exemples : Pas de gain de Pièce

Vous ne gagnez pas de Pièce en agrandissant un District existant.

Vous ne gagnez pas de Pièce lorsque vous déplacez un jeton Arc-en-Ciel.



Commerce

Le Commerce est un nouveau moyen de gagner des à la fin de la partie. Pour calculer votre score de Commerce, **multipliez la valeur de vos Pièces par le nombre de Ressources uniques que vous produisez au total** (Ressources de luxe et Ressources merveilleuses).

Score de Commerce = Nombre de Pièces x [Nombre de Ressources de luxe + Nombre de Ressources merveilleuses]

Exemple

= 7 x (2 + 3) = 35

Contraintes de Construction

La Construction doit être placée dans une Plaine.

La Construction doit être placée sur le plateau Grand Nuage.

La Construction doit être placée sur le plateau Nouveau Monde.

***Rappel :* Il ne peut jamais y avoir plus d'une Construction sur un Territoire ;** par conséquent, aucune Construction ne peut être placée sur une case contenant déjà une Exploitation merveilleuse ou un Arc-en-Ciel.

Précisions sur les cartes de Bunny Kingdom

Bourgmestre, Roi des Voleurs et **Reine Hasegûl :** les Carottadelles comptent comme des Cités.

Garde-Frontière et **Explorateur :** comptez également les bords et les coins du plateau Grand Nuage.

Lexique

Commerce : Score de fin de partie que l'on obtient en multipliant la valeur de ses Pièces par son nombre de Ressources uniques.

District : Fief comprenant au moins deux Lapins.

Merveilleuse : Type de Ressource unique que l'on peut produire via certains Territoires du plateau Grand Nuage.

Crédits

Auteur : **Richard Garfield**

Illustrateur : **Paul Mafayon**

Chef de Projet : **Timothée Simonot**

Développement et équilibrage : **Skaff Elias, Guillaume Gille-Naves (Origames), Timothée Simonot**

Graphiste : **Frédéric Derlon**

Artiste 3D : **Julien Houillon**

Relecteurs : **Alain Wernert, Xavier Taverne, Delphine Brennan, Pierre-François Llorente et Romain François**

Merci aux équipes de playtesteurs : Koni Garfield, Igor Polouchine, les testeurs du Vendredi et l'équipe IELLO, les groupes de test et l'équipe d'Origames.

www.iello.com

IELLO - 9, avenue des Érables
Lot 341 - 54180 Heillecourt - FRANCE
© 2019 Iello. Tous droits réservés