

BUNNY KINGDOM

BUNNY EXPRESS



Ce livret de règles décrit les éléments de jeu spécifiques à cette micro extension, sa mise en place et les règles pour l'utiliser.

Bunny Kingdom : Bunny Express est compatible avec *Bunny Kingdom* et son extension *Bunny Kingdom in the Sky*.

Contenu

- 1 jeton Étoile



- 1 silhouette Château d'eau

- 1 tuile Gare Centrale



- 18 jetons Rails



- 2 jetons Gare



- 16 cartes Exploration

- 1 carte Territoire
- 10 cartes Construction
- 5 cartes Parchemin



Mise en place

1. Suivez la mise en place des éléments du jeu de base sauf pour les cartes Exploration (cf. point 4 du livret de règles de *Bunny Kingdom*).
2. Mélangez les cartes Exploration du jeu de base et piochez des cartes jusqu'à révéler une carte Territoire du plateau Nouveau Monde. Placez alors la tuile **Gare Centrale** et la silhouette **Château d'eau*** sur le Territoire correspondant. La **Gare Centrale** remplace les effets du Territoire recouvert pour cette partie. Remettez dans la boîte la carte Territoire révélée précédemment et ajoutez la carte **Gare centrale** au paquet Exploration à la place. Remettez dans la pile de cartes Exploration les éventuelles autres cartes piochées.



*La silhouette Château d'eau sert simplement à repérer plus facilement la tuile Gare Centrale sur le plateau.

Gare centrale

La tuile Gare Centrale représente le départ de la **Voie ferrée**. Vous pouvez la placer en début de partie dans le sens que vous souhaitez en respectant les règles suivantes :

- les rails ne doivent **jamais** être placés sur un Fleuve de Lave.
- les rails peuvent longer le bord du plateau.



3. Mélangez les nouvelles cartes Exploration avec celles du jeu de base pour constituer une pioche, et placez-la face cachée à côté du plateau Nouveau Monde.

4. Désignez au hasard un des joueurs, qui devient le Shérif. Il récupère le jeton Étoile (★) et le place devant lui (voir page 9 pour la règle du Shérif).

Distribution des cartes

La distribution des cartes reste inchangée. Veuillez vous référer au livret de règle :

- page 6 pour *Bunny Kingdom*
- page 3 pour l'extension *Bunny Kingdom in the sky*



Cartes Parchemins

Les 4 **Missions** et le **Trésor** (🛡️) de cette extension vous offrent de nouvelles options stratégiques. Ces cartes fonctionnent comme les cartes Parchemins du jeu de base.



Jetons Gare

Les nouveaux jetons **Gare** permettent d'exploiter la **Voie ferrée** pendant la phase de Collecte. Ces jetons fonctionnent comme les Constructions du jeu de base, en plus de la contrainte suivante :



Vous pouvez placer les jetons **Gare** seulement sur des Territoires que vous contrôlez **le long de la Voie ferrée**. Si vous n'en contrôlez pas, vous ne pouvez pas placer une **Gare** lors de cette manche.

Note : La tuile **Gare Centrale** a un jeton Gare imprimé dessus. Quand vous prenez possession de cette tuile, vous prenez directement le contrôle de ce jeton Gare. Comme les autres jetons du jeu, il est impossible de construire une Cité ou un autre jeton par dessus.



Constructions-Voie ferrée

Bunny Express propose 1 nouvelle Construction : les jetons **Rails** (🚧). Les jetons 🚧 permettent de prolonger la Voie ferrée du plateau Nouveau Monde. Lorsque vous jouez une carte *Aiguillage* ou *Chemin de Fer*, placez-la face visible devant vous et placez dessus autant de jetons 🚧 qu'indiqué en haut à gauche de cette carte.






Vous pouvez placer ceux-ci lors de la **phase de Construction-Voie ferrée**. En plus des contraintes de pose du jeu de base (voir page 7 du livret de règles de *Bunny Kingdom*), vous devez respecter les contraintes suivantes lorsque vous placez des jetons 🚧 :

Vous ne pouvez placer vos jetons 🚧 que pendant cette phase. Les autres Constructions sont placées dans la phase de Construction standard, juste après.


Les 🚧 ne peuvent être placés que sur le plateau **Nouveau Monde**.

Les 🚧 doivent être placés entre deux cases de n'importe quel Territoire du plateau (qu'ils soient libres, contrôlés par le joueur ou par un adversaire), le long de la ligne, dans n'importe quelle direction.




Les  doivent toucher un  précédemment posé, ou un  de la **Gare Centrale**.




Les  ne doivent jamais être posés le long d'un **Fleuve de Lave**.




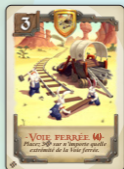
Les  ne doivent jamais faire une boucle.





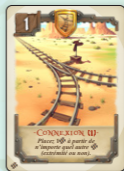
Les  étant placés entre deux cases, et non pas sur une case, ils ne gênent donc jamais les autres Constructions (Cité ou jeton) sur un Territoire.




Les  des cartes *Chemin de fer* doivent être placés uniquement à l'une des extrémités de la **Voie ferrée**.






Les  des cartes *Aiguillages* peuvent être placés adjacent à n'importe quelle autre  de la **Voie ferrée**.




Vous n'êtes jamais obligé de placer vos . Vous pouvez les laisser devant vous pour les placer lors de la prochaine phase de **Construction-Voie ferrée**.

Shérif



Le joueur avec le jeton  est le **Shérif**. Celui-ci gagne des  à chaque manche en plaçant des **Rails** () sur le plateau Nouveau Monde.



Au début de chaque phase de Construction, désignez le nouveau Shérif de la manière suivante :

Le joueur qui a joué le plus de cartes **Construction-Voie ferrée** (*Aiguillage* ou *Chemin de fer*) lors de ce tour-ci est nommé Shérif. Il récupère le jeton  qu'il place devant lui.

En cas d'égalité, le jeton  passe au premier joueur à gauche du Shérif qui participe à l'égalité.

Ordre des Construction-Voie ferrée.

En commençant par le joueur à gauche du Shérif, les joueurs effectuent leur **phase de Construction-Voie ferrée** dans le sens horaire. Le Shérif marque ensuite 2  pour chaque  qu'il a placé lors de cette phase.

À la fin de la dernière manche (et avant la révélation des Parchemins), le joueur avec le jetons  remporte immédiatement 4  pour chaque carte *Aiguillage* et *Chemin de Fer* qu'il a joué durant la partie.

Phase de Collecte

La **Voie ferrée** est un nouveau moyen de gagner des 🍌. Désormais, appliquez la phase de Collecte dans cet ordre.



A.



B.



C.

A-Voie ferrée

Chaque **Tour** de vos Cités qui se trouve le long de la **Voie ferrée** (adjacent à un 🚂 ou plus) vous rapporte 1 🍌. Chaque Cité ne marque qu'une seule fois par Manche, quel que soit le nombre de 🚂 qui entoure sa case.



= 1 🍌 🐰

= 3 🍌 🐰

B-Gare

Chaque joueur contrôlant au moins une **Gare** désignent un autre joueur. La **Gare** rapporte à son propriétaire 1 🍌 pour chaque Cité du joueur désigné située le long de la Voie ferrée (le nombre de Tours ne compte pas). Si vous contrôlez plusieurs **Gares**, vous devez choisir des joueurs différents. Si vous contrôlez plus de **Gares** qu'il n'y a d'adversaires, désignez un nombre de fois chaque adversaire le plus équitablement possible.



***Exemple :** Le joueur jaune a une Gare le long de la Voie ferrée. Il désigne le joueur rouge. Le joueur rouge a 2 Cités le long de la Voie ferrée. Le joueur jaune gagne 2 🍌.*

C-Fief

Collectez les 🍌 de vos Fiefs normalement (voir page 8 du livret de règles de *Bunny Kingdom*).



RÉSUMÉ D'UNE PARTIE

Déroulement d'une manche

1-Phase d'Exploration

A-Sélection/Draft

B-Résolution

2-Phase de Construction

Désigner le nouveau Shérif

A-Construction - Voie ferrée

B-Construction

3-Phase de Collecte

A-Voie ferrée

B-Gare

C-Fief

Fin de la partie

A. ★ = x 🍷

B. Révélation des Parchemins



Crédits

- Auteur : **Richard Garfield**
- Illustrateur : **Paul Mafayon**
- Chef de Projet : **Adrien Fenouillet**
- Développement et équilibrage : **Adrien Fenouillet**
- Graphiste : **Charlie Metz**
- Relecteur : **Xavier Taverne**

©2023 Iello SAS. Tous droits réservés

IELLO - 9, avenue des Érables Lot 341
54180 Heillecourt, FRANCE

www.iello.com

