

BUNNY KINGDOM TOWN

Règles du jeu

Depuis des générations, deux grandes familles du royaume lapin rivalisent pour s'attirer les faveurs du roi et devenir la lignée la plus prestigieuse du royaume.

À la tête de l'une d'elles, vous avez l'opportunité de fonder une nouvelle ville prospère. Concevez les meilleurs plans, bâtissez des quartiers florissants et étendez votre renommée à travers tout le royaume.

Mais seul un clan pourra s'imposer et prendre les rênes de cette lapinopole naissante.

Prouvez que vous seul êtes digne d'en devenir le maire !



Matériel

32 pions Lapin
16 pour le joueur bleu
et 16 pour le joueur orange



5 pions
Architecte



30 jetons Pièce

6 pièces de valeur 3



16 pièces de valeur 1



1 plateau
Nouvelle Ville



1 plateau de Score



	0	100	200
1	2	3	4
0	7	8	9
11	12	13	14
10	17	18	19
21	22	23	24
20	27	28	29
31	32	33	34
30	37	38	39
41	42	43	44
40	47	48	49
51	52	53	54
50	57	58	59
61	62	63	64
60	67	68	69
71	72	73	74
70	77	78	79
81	82	83	84
80	87	88	89
91	92	93	94
90	97	98	99



16 jetons Bois



4 jetons Pont



30 cartes Requête



30 tuiles Bâtiment



16 tuiles Amélioration



Déclenchement



Effet

Coût

25 cartes Parcelle



6 cartes Mise en place



Aperçu et but du jeu

Bunny Kingdom: Town est un jeu de draft et de placement de tuiles qui se joue en 4 manches.

Lors de chaque manche, **planifiez** et **construisez** de nouveaux Bâtiments pour développer les Quartiers sous votre contrôle.

Choisissez vos plans de construction avec soin pour orienter votre stratégie, mais attention : ceux que vous délaisserez pourraient avantagez votre adversaire !

Chaque nouveau Bâtiment que vous construisez vous permet d'amasser des richesses ou d'accroître votre renommée. N'oubliez pas de répondre aux **requêtes** des nouveaux habitants, qui resteront secrètes jusqu'à la fin de la partie et qui pourraient bien en bouleverser l'issue.

Lors du décompte final, le joueur possédant le plus de **Carottes d'or** remporte la victoire !

Éléments du jeu et mise en place

1 Placez le plateau **Nouvelle Ville** au centre de la table. *Il représente le terrain de la ville que vous allez bâtrir. Au centre, une grille de 5 x 5 cases constitue les **Parcelles** où vous pourrez construire et développer des **Quartiers**.*

2 Placez 1 **jeton Bois**  sur chaque case Forêt indiquée par le symbole . *Les jetons Bois  permettent d'obtenir des tuiles Amélioration.*

3 Asseyez-vous face à face, du côté **orange** ou **bleu** du plateau. Prenez les **16 pions Lapin** de la couleur correspondant à votre côté du plateau pour former devant vous votre réserve personnelle. *Ces pions indiquent votre score, les Bâtiments qui vous appartiennent et le premier joueur de chaque manche.*

4 Placez le plateau de Score à côté du plateau Nouvelle Ville. **Placez chacun un pion Lapin** sur la case 0 de la piste de score. *Cette piste permet de suivre votre score en .*

5 Mélangez les **tuiles Bâtiment** face cachée. Formez une pile de **20 tuiles** au hasard et placez-la sur l'emplacement dédié du plateau. Remettez les tuiles restantes dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées pour cette partie. *Ces tuiles représentent les Bâtiments que vous pouvez construire durant la partie.*

6 Mélangez les **30 cartes Requête** et placez-les en un paquet face cachée à côté du plateau. Laissez de la place pour une défausse. *Ces cartes sont des objectifs personnels secrets permettant de gagner des  en fin de partie.*

7 **Formez une réserve commune** avec tous les jetons Pièce, Bois et Pont à portée de main.



Hey ! Chaque joueur peut placer une fiche **aide de jeu** devant lui pour la partie.

Exemple de mise en place du Chapitre I, avec le joueur bleu comme 1^{er} joueur.



Choisissez une carte **Mise en place**. Pour une première partie, prenez la carte **Chapitre I**. Lisez le texte d'introduction à voix haute et suivez les indications au verso de mise en place des cartes Parcelle, des pions Architecte correspondants et des jetons Pont :



A Prenez les 5 cartes **Parcelle** correspondant au Chapitre choisi (indiqué par le symbole  situé dans le coin inférieur gauche de chaque carte) et disposez-les face aux emplacements correspondants du plateau, comme indiqué. Mélangez les cartes Parcelle restantes et formez une pioche face cachée à côté du plateau, face à l'emplacement dédié. *Ces cartes indiquent les Parcelles disponibles pour construire des Bâtiments.*



B Placez les 5 **pions Architecte** sur les cases du plateau correspondant aux 5 cartes Parcelle visibles. *Ces pions servent de repères pour identifier les cases qui peuvent accueillir un nouveau Bâtiment.*



C Placez des jetons **Pont** sur la rivière entre les cases indiquées sur le schéma de la carte Mise en place. (Exemple pour le Chapitre I : placez un jeton Pont entre les cases A2 et A3, et un autre entre E3 et E4.) Placez les jetons restants dans la réserve commune. *Les jetons Pont connectent des cases de part et d'autre de la rivière.*



Mélangez les tuiles **Amélioration** face cachée et révélez-les une à une jusqu'à ce que le coût total en bois  (indiqué à gauche) atteigne ou dépasse 8. Placez les tuiles ainsi révélées dans la réserve commune, bien visibles. Remettez les tuiles restantes dans la boîte. *Ces tuiles vous donnent des bonus en cours de partie.*



10 Chaque joueur prend **3 pièces**  dans la réserve commune. *Les pièces vous permettent d'acheter des Parcelles disponibles ou de placer des Bâtiments supplémentaires lors de votre tour.*



11 **Déterminez le premier joueur au hasard** (par exemple, celui qui a les plus grandes oreilles). En commençant par le premier joueur, placez à tour de rôle un de vos Lapins sur la piste de manche, dans l'ordre croissant. *Le premier joueur change au début de chaque manche.*

Déroulement d'une manche

Une partie de *Bunny Kingdom : Town* se joue en **4 manches**, chaque joueur étant premier joueur à tour de rôle.

Chaque manche se déroule en une succession de **tour**s entre les joueurs jusqu'à ce que toutes les tuiles Bâtiment disponibles aient été prises.

Préparation d'une manche

Au début de chaque manche, réalisez les étapes suivantes.

1

Chaque joueur reçoit 2  de la réserve.



Vous avez reçu 3  lors de la mise en place, vous avez donc 5  lors de la première manche.

2

Révez les 5 premières tuiles de la pile Bâtiment et placez-les sur les emplacements dédiés du plateau.



Ce sont les Bâtiments que vous pourrez construire durant cette manche.

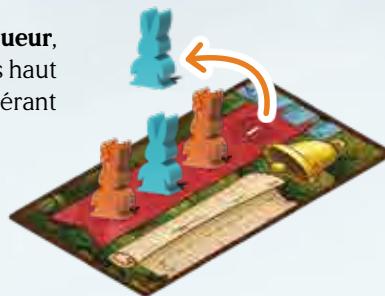
3

Chaque joueur pioche 2 cartes

Requête, et en sélectionne une qu'il place face cachée devant lui. Placez les cartes non sélectionnées dans la défausse face visible.



C'est parti, la manche débute : **le premier joueur**, c'est-à-dire le joueur dont le Lapin est le plus haut sur la piste de manche, l'indique en le récupérant et en le mettant dans sa réserve.



Déroulement d'un tour

Jouez à tour de rôle, en commençant par le premier joueur. À votre tour, **vous devez obligatoirement Planifier**. Vous pouvez ensuite, **si vous le voulez**, **Construire un ou plusieurs Bâtiments**. Avant ou après chacune de ces deux actions, vous pouvez aussi **Fabriquer une ou plusieurs Améliorations**.



Planifier (obligatoire)

Cette action vous permet d'acquérir de nouvelles tuiles Bâtiment.

À votre tour, **vous devez** effectuer l'action Planifier. Pour cela, sélectionnez une tuile Bâtiment disponible sur la piste et placez-la dans votre réserve, près du plateau. **Ne révélez pas de nouvelle tuile Bâtiment pour la remplacer !**



Construire (facultatif)



A. Construire un Bâtiment

Cette action vous permet de construire des Bâtiments de votre réserve afin d'étendre la ville et vos Quartiers.

Hey ! La première carte de la piste est **gratuite**. Vous pouvez donc prendre cette Parcelle sans dépenser de **jetons**.



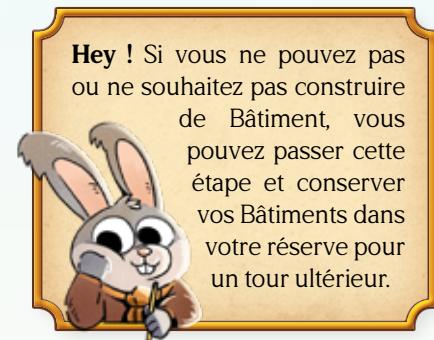
Après avoir planifié, vous pouvez, si vous le souhaitez, construire un ou plusieurs Bâtiments. Pour construire un Bâtiment, suivez les étapes ci-dessous :

- 1 Choisissez une tuile Bâtiment de votre réserve.
- 2 Sélectionnez une carte Parcelle disponible et payez immédiatement son coût en **jetons** indiqué sur le plateau, selon son emplacement. Puis ajoutez-la à votre réserve.
- 3 Placez votre tuile Bâtiment sur la case correspondant à la carte Parcelle (indiquée par un pion Architecte). Placez ce pion Architecte au-dessus de l'emplacement où se trouvait la carte Parcelle. Placez un Lapin de votre réserve sur le Bâtiment construit. Si la case contient un jeton **bois**, ajoutez-le à votre réserve.



Certains Bâtiments doivent **obligatoirement** être placés sur des cases en front d'eau (indiquées par le symbole). Si aucune Parcelle n'est disponible (ou si elles sont trop coûteuses), vous ne pouvez pas construire ces Bâtiments. **Les autres Bâtiments n'ont aucune restriction de placement.**

Si vous avez construit un Bâtiment, passez à **Activer un Quartier**. Sinon, passez directement à la **Fin du tour**.



B. Activer un Quartier

L'activation d'un Quartier vous permet de récolter des ressources et d'accroître votre renommée en collectant de précieuses . Chaque fois que vous construisez un Bâtiment, appliquez son éventuel effet puis calculez la renommée de ce Quartier.



QUARTIER : Un groupe de Bâtiments sous votre contrôle et connectés orthogonalement est appelé un Quartier. Les Bâtiments de part et d'autre de la rivière ne font pas partie du même Quartier, sauf si un jeton Pont les relie.

Exemple

Le joueur Bleu possède actuellement un Quartier de 3 Bâtiments connectés orthogonalement **1A**, ainsi que deux Quartiers isolés, chacun composé d'un seul Bâtiment **1B**. S'il construit un nouveau Bâtiment adjacent à son Quartier de 3, celui-ci s'agrandira et comptera désormais 4 Bâtiments **2**. En revanche, s'il construit sur une case de l'autre côté de la rivière, ce nouveau Bâtiment formera un Quartier distinct **3**, car aucun pont ne relie C2 et C3.



Chaque Bâtiment a un effet  ou  qui se déclenche à un moment spécifique lors de l'activation du Quartier :



À la construction



À l'activation



À la construction

Ces Bâtiments ont un effet qui se déclenche uniquement au moment où ils sont placés sur une Parcelle. Ils ne se réactivent pas plusieurs fois au cours de la partie, sauf s'ils retournent dans votre réserve et qu'ils sont à nouveau placés ultérieurement.



À l'activation

Tous les effets  d'un même Quartier s'appliquent simultanément à l'activation de ce Quartier, lors du calcul de la renommée (voir ci-dessous).



Calculer la renommée d'un Quartier

Après avoir construit un Bâtiment, et après avoir appliqué son éventuel effet , calculez la renommée de ce Quartier :

Multipliez le nombre d'étoiles  actives des Bâtiments du Quartier par le nombre de **types de Bâtiments différents** (non Criminels ) présents dans ce Quartier. Le total obtenu correspond au nombre de  que vous gagnez pour ce Quartier. Avancez d'autant votre Lapin sur la piste de score.



Les **étoiles** représentent le prestige d'un Bâtiment et la richesse qu'il apporte à un Quartier.



Certaines étoiles comptent dans le calcul de la renommée uniquement si le Quartier contient au moins un Bâtiment du type indiqué. S'il n'y en a pas, alors cette étoile n'est pas active (elle ne compte pas).

Exemple

Comme ce Quartier comporte un Bâtiment , l'étoile  du Bâtiment  est active.





Il existe différents **types** de Bâtiments. Plus un Quartier comporte de types différents (donc de services différents), plus sa renommée sera élevée.

Il existe **5 types de Bâtiments** qui participent à la renommée d'un Quartier :



Divertissement



Travail



Civique



Résidentiel



Savoir



Les Bâtiments de type **Criminel** ne contribuent pas au calcul de la renommée d'un Quartier.



Le **Parc** est un joker. Il peut être comptabilisé comme n'importe quel type de Bâtiment. Choisissez son type chaque fois que vous calculez la renommée de son Quartier. Certaines cartes Requête peuvent aussi vous demander de choisir son type lors de la fin de partie. Dans ce cas, vous ne choisissez qu'un seul type.

Exemple

Le joueur **Orange** vient de construire une **Scierie** et active son Quartier.



Ce nouveau Bâtiment lui rapporte 1 qu'il prend de la réserve. Le second Bâtiment ne se réactive pas.



Son Quartier a 2 étoiles et comporte 3 types de Bâtiments différents , , . Il gagne donc 6 .



Les effets des Bâtiments sont décrits en page 15 de ce livret.





Construire des Bâtiments supplémentaires

Tant que vous avez des Bâtiments dans votre réserve, vous pouvez les construire pendant la phase **Construire** de votre tour. Chaque Bâtiment supplémentaire que vous construisez coûte 1  supplémentaire, en plus du coût de la Parcille choisie. Hormis ce coût supplémentaire, procédez comme décrit aux pages 7 à 10 pour le construire. De nouvelles cartes Parcille seront révélées à la fin du tour seulement (voir page 13).

Exemple

1

Le joueur **Bleu** commence son tour avec 4  et 2 Bâtiments en réserve. Lors de la phase Planifier, il sélectionne une tuile Bâtiment de la piste qu'il place dans sa réserve.

1



2

Lors de la phase Construire, il décide de bâtir un premier Bâtiment qu'il place sur le plateau en payant le coût de la Parcille (3 ), puis il active immédiatement le Quartier concerné.

2



3

Comme il lui reste encore 2 Bâtiments en réserve, il choisit de construire un deuxième Bâtiment en payant 1  supplémentaire, en plus du coût de la nouvelle Parcille (0 ). Il aimerait construire un troisième Bâtiment, ce qui coûterait aussi 1  supplémentaire, mais il n'a plus assez de  pour acheter une Parcille. Il conserve donc le dernier Bâtiment de sa réserve pour un tour ultérieur.

3



Hey ! Il est parfois judicieux de garder des Bâtiments en réserve pour les construire plus tard. Un meilleur emplacement peut se débloquer ou une Parcille que vous convoitez peut devenir plus abordable. À vous de choisir la meilleure stratégie pour optimiser le développement de vos Quartiers !



Fabriquer (facultatif)



Les Améliorations vous apportent des bonus supplémentaires pour développer vos Quartiers plus facilement.

À tout moment durant votre tour, avant ou après chacune des actions Planifier et Construire, vous pouvez fabriquer autant d'Améliorations que vous le souhaitez en dépensant du bois. Remettez le bois dépensé dans la réserve. Pour fabriquer une Amélioration, suivez les étapes ci-dessous :

1

Choisissez une tuile Amélioration disponible.

2

Payez son coût en Bois.

3

Placez-la sur un des 3 emplacements de votre côté du plateau.

Vous disposez de **3 emplacements** pour les Améliorations. Si vous en avez déjà acheté 3, vous ne pouvez plus en acheter. Il est donc crucial de les choisir judicieusement, car chaque emplacement peut avoir un impact important sur votre stratégie. Les Améliorations révélées lors de la mise en place sont les seules disponibles à l'achat pour toute la partie.



Appliquez l'effet d'une Amélioration **au moment où vous l'achetez**.



Appliquez l'effet de chacune de vos Améliorations **chaque fois que cela est possible**.



Les effets des Améliorations sont décrits en page 16 de ce livret.

Exemple

1 Le joueur Bleu a 3 . Au début de son tour, il décide de fabriquer une Amélioration qui coûte 2 . Comme c'est une Amélioration **», il gagne immédiatement 3 de la réserve.**



2 À la fin de son tour, il achète une Amélioration qui coûte 1 . Désormais, l'emplacement qui coûte 1 sur la piste de cartes Parcelle est gratuit pour lui jusqu'à la fin de la partie grâce à l'effet .



3 Il lui reste encore un emplacement pour fabriquer une Amélioration, mais il n'a malheureusement plus de dans sa réserve.





Fin du tour



À la fin de votre tour, effectuez les étapes suivantes :

1

Décalez les cartes Parcelle :

Faites glisser les cartes vers la droite, de manière à ce que les cartes les plus chères deviennent moins chères.



2

Révélez de nouvelles cartes Parcelle :

Complétez la piste en révélant de nouvelles cartes de la pioche. Utilisez les pions Architecte pour indiquer les nouvelles Parcelles disponibles sur le plateau.



Vérifiez si la **Fin de la manche** est déclenchée (page 14). Si elle ne l'est pas, c'est maintenant au tour de votre adversaire de jouer.

Fin de la manche

Si vous prenez la dernière tuile Bâtiment disponible sur le plateau, la fin de la manche est déclenchée. Finissez votre tour normalement, puis vérifiez la pile de tuiles Bâtiments :



• Si la pile de tuiles Bâtiment n'est pas vide, préparez une nouvelle manche (page 6).



• Si la pile de tuiles Bâtiment est vide, et donc que vous venez de finir la 4^e manche, passez à la **Fin de la partie**.



Fin de la partie

Lorsque la partie se termine, suivez les étapes ci-dessous :

1

Révélez les cartes Requête : En commençant par le dernier joueur sur la piste de score, révélez vos cartes, une par une, et vérifiez si vous remplissez les conditions indiquées sur chacune d'elles. Pour chaque gagnée grâce à vos cartes, avancez d'autant votre Lapin sur la piste de score.

Appliquez l'effet du Chef de communauté et de l'Horloger à ce moment, et pas au moment où vous les obtenez.



2

Déterminez le gagnant : Le joueur avec le plus de remporte la victoire et devient le maire de la nouvelle ville. Il peut lui attribuer le nom de son choix !

En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de pièces qui remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Hey ! Si vous dépassiez les **100 points**, ajoutez un de vos pions Lapin sur la case du plateau de Score.

Bâtiments

À la construction



Gagnez 2 .



Gagnez autant de que le numéro de la manche.



Gagnez 1 .



Gagnez autant de que le numéro de la manche.



Gagnez autant de que d'Améliorations que vous possédez.



Piochez une carte Requête.



Gagnez 10 .



Gagnez autant de que de que vous possédez.



Placez un jeton Pont entre 2 cases, sur la rivière. Elles sont maintenant connectées.



Vous pouvez remettre dans votre réserve une de vos tuiles Bâtiment déjà construites.



Piochez autant de cartes Requête que le numéro de la manche. Choisissez-en une et défaussez les autres.



Mélangez la défausse de cartes Requête et piochez-en 2. Choisissez-en une et défaussez l'autre.



Placez un de vos Lapins sur un Bâtiment adverse adjacent orthogonalement à cette tuile. Désormais, vous contrôlez aussi ce Bâtiment pour son type et ses effets .



Volez jusqu'à 2 à votre adversaire.



Ajoutez 1 à ce Quartier.



Ajoutez 1 à ce Quartier si vous contrôlez un Bâtiment du type indiqué dans ce Quartier.



Ajoutez 2 à ce Quartier.



Ajoutez 1 à ce Quartier pour chaque Amélioration que vous possédez.



Le Parc compte comme n'importe quel type de Bâtiment lors du calcul de la renommée de ce Quartier.





Améliorations



Gagnez 10



Calculez la renommée d'un de vos Quartiers au choix.



Gagnez 3



Gagnez 2 pour chaque Bâtiment dans votre réserve.

*À la fin de la mise en place, piochez une tuile Bâtiment de la boîte et placez-la face visible à côté de cette Amélioration.*

Piochez une carte Requête.



Gagnez autant de que vous possédez.



Construire un Bâtiment sur la Parcelle de l'emplacement 4 est gratuit pour vous.

Payez quand même la supplémentaire si vous construisez plusieurs Bâtiments dans le même tour (page II).



Construire un Bâtiment sur la Parcelle de l'emplacement 1 est gratuit pour vous.

Payez quand même la supplémentaire si vous construisez plusieurs Bâtiments dans le même tour (page II).



Chaque fois que vous calculez la renommée d'un de vos Quartiers, prenez en compte les Bâtiments de type



Vous pouvez dépenser chaque jeton comme une (mais pas l'inverse).

Crédits

Auteur : Richard Garfield

Illustratrice : Jiahui Eva Gao

Chef de projet : Adrien Fenouillet

Graphiste : Charlie Metz

Relecteurs : Xavier Taverne, Robin Leplumey

Assistant éditorial :

Camille Cherchour

Visuels 3D : Valentin Jacoberger

IELLO - 9, avenue des Érables,

lot 341, 54180 Heillecourt, France

iello.fr - contact@iello.fr



SUIVEZ-NOUS SUR

