2-4

12+

45min

Bunny Kingdom

Un jeu de
Richard Garfield
Illustré par
Paul Mafayon

Bunny Kingdom est un jeu pour 2 à 4 joueurs où vous incarnez des seigneurs Lapin qui partent à la conquête d'un Nouveau Monde pour le compte du Roi Lapinot.

À vous de tirer le meilleur de ce que ces terres peuvent offrir. Explorez-en les moindres recoins, bâtissez des Cités, exploitez (raisonnablement !) les Ressources disponibles pour faire prospérer vos Fiefs et accumulez de précieuses Carottes d'Or. N'oubliez pas de satisfaire le Roi en accomplissant quelques Missions en toute discrétion pour le compte de Sa Majesté !

Chaque choix peut vous rapprocher des lauriers de la victoire, mais, au bout du compte, seul le plus valeureux d'entre vous sera nommé « Grandes Oreilles » par le Roi Lapinot. En serez-vous dignes ?



Aperçu et But du Jeu

Bunny Kingdom est un jeu de draft (sélection de cartes) et de placement qui se joue en 4 Manches.

Lors de chaque Manche, les joueurs vont pouvoir développer des Fiefs, bâtir des Cités, exploiter de nouvelles Ressources et recevoir des Parchemins.

Choisissez vos cartes avec soin pour orienter votre stratégie. Gardez en tête que celles que vous délaisserez pourront faire le jeu de vos adversaires !

Chaque Manche se termine par une collecte de Carottes d'Or () qui dépend de vos Fiefs, de leur Puissance et de leur Richesse. Les Parchemins ne seront révélés qu'à l'issue des 4 Manches, et viendront sans doute perturber ce qui vous semblait établi.

À l'issue de ce décompte final, le joueur qui possède le plus de remporte la partie.

Matériel

- 1 plateau Nouveau Monde
- 144 figurines Lapin (36 par couleur)
- 39 figurines Cité
  - 27 Cités de niveau 1
  - 9 Cités de niveau 2
  - 3 Cités de niveau 3
- 24 jetons Construction
  - 12 jetons Exploitation
  - 6 jetons Relais Aérien (3 paires de 2 jetons)
  - 6 jetons Campement
- 182 cartes Exploration
- 4 cartes Aide de jeu

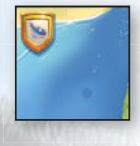
Plateau Nouveau Monde

Le plateau représente le Nouveau Monde, il est composé d'une grille de 10 x 10 cases. Chaque case correspond à un Territoire que vous allez pouvoir contrôler et exploiter.

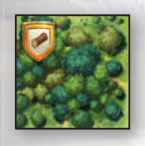
Coordonnées de Territoire

Chaque case du plateau Nouveau Monde représente un Territoire défini par ses coordonnées et son type de terrain. Tous les Territoires sont associés à une carte Territoire unique.

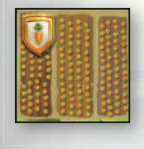
Types de Territoires



- Les cases **Mer** produisent la Ressource de base : Poisson ( ).



- Les cases **Forêt** produisent la Ressource de base : Bois ( ).



- Les cases **Champ** produisent la Ressource de base : Carottes ( ).



- Les cases **Plaine** ne produisent pas de Ressource.



- La **piste de Scores** permet de visualiser les Carottes d'Or collectées par les joueurs à la fin de chaque Manche, puis celles obtenues via les cartes Parchemin à la fin de la partie.



- Les cases **Montagne** ne produisent pas de Ressource. Les Cités 3 ne peuvent être jouées que sur les Montagnes.



- Les **Fleuves de Lave** coupent la connexion entre les deux Montagnes qu'ils séparent.



- Les **Cités** du plateau Nouveau Monde sont neutres jusqu'à ce qu'un joueur en prenne le contrôle.



Figurines Lapin

Ces figurines représentent vos Lapins et permettent d'identifier les Territoires que vous contrôlez. Gardez-les près de vous.



Note : *Dans une partie à 3 joueurs, si un joueur vient à manquer de Lapins, il peut utiliser ceux de la couleur non jouée quand il en a besoin.*

Figurines Cité

Les Cités sont des Constructions, il existe 3 Cités de Puissances différentes :

- Les Cités de Puissance 1 ont une Tour.
- Les Cités de Puissance 2 ont deux Tours.
- Les Cités de Puissance 3 ont trois Tours.

Cité 1





Cité 2

Cité 3



Jetons

Les jetons sont des Constructions, il en existe 3 types :

Les Exploitations

Les jetons Exploitation vous permettent de placer de nouvelles Ressources en jeu. Il existe :

- 3 Exploitations de base ( ) : Bois, Poisson et Carottes,



- 2 Comptoirs qui peuvent produire une Ressource de base différente à chaque Manche,



- 7 Exploitations de luxe uniques ( ) qui doivent être placées sur des Territoires spécifiques.



Les Relais Aériens

Les jetons Relais Aérien vont par paires et permettent de réunir deux Fiefs éloignés.



Les Campements

Les jetons Campement permettent de prendre le contrôle de Territoires vierges.



Cartes Exploration

Ces cartes vont vous permettre de développer vos Fiefs et d'obtenir de précieuses Carottes d'Or. Il existe 100 cartes Territoire (correspondant à chaque case du plateau), 42 cartes Construction (21 Cités, 12 Exploitations, 3 Relais Aériens et 6 Campements), 3 cartes Ravitaillement et 37 cartes Parchemin.

Cartes Territoire

Les cartes Territoire représentent les cases du plateau dont les coordonnées sont indiquées en haut à gauche avec un rappel de la couleur du Territoire. Elles permettent de prendre le contrôle de ces cases pour créer et agrandir vos Fiefs. Les Territoires peuvent être de plusieurs types :



Note : *Chaque joueur place les cartes qu'il joue dans une défausse à côté de lui, elles sont accessibles à tous les joueurs en cas de besoin de vérification de placement.*

- **Les Champs, les Forêts et les Mers** produisent des Ressources de base.



- **Les Plaines et les Montagnes** ne produisent pas de Ressource.



- **Les Cités** déjà établies ont une Puissance de 1.



- **Les Exploitations** produisent des Ressources de base (sur fond clair) ou de luxe (sur fond foncé). L'icône représente la Ressource produite.



Contrainte : Les Ressources de luxe ( ) ont une Contrainte de construction.

Les Comptoirs sont des Exploitations qui produisent au choix l'une des trois Ressources de base.



- **Les Cités 1, 2 et 3** permettent de construire les figurines correspondantes.



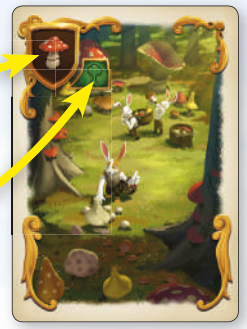
Contrainte : Les Cités 3 ont une Contrainte de construction.

- **Les Campements** permettent de prendre le contrôle de Territoires vierges.



Cartes Construction

Les cartes Construction donnent accès aux Constructions (sous la forme de jetons ou de Cités), que vous pouvez placer sur des Territoires que vous contrôlez pour augmenter leur taille, leur Richesse ou leur Puissance.



Type de Construction

Contrainte de construction

Il existe quatre types de Constructions :



- **Les Relais Aériens** permettent de réunir des Fiefs.



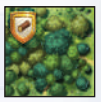


Détail des Contraintes de construction

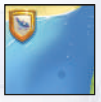
- La Construction doit être placée sur un Champ.



- La Construction doit être placée sur une Forêt.



- La Construction doit être placée sur une Mer.



- La Construction doit être placée sur une Montagne.



Cartes Parchemin

Les cartes Parchemin permettent de gagner des Carottes d'Or ( ) en fin de partie. Il en existe deux types :

- **Les Missions,** qui sont récompensées par des si vous les remplissez.



- **Les Trésors** ( ), qui rapportent des sans condition.



Cartes Ravitaillement

Les cartes Ravitaillement accélèrent votre déploiement, mais de façon aléatoire.



Mise en place

1. **Placez le plateau Nouveau Monde au centre de la table. Placez une Cité 1** sur chaque case Cité du plateau.
2. **Chaque joueur choisit une couleur, prend les 36 figurines Lapin** correspondantes devant lui et place un de ses Lapins sur la case 0 de la piste de Scores.
3. **Placez les Cités restantes et les jetons** à côté du plateau.
4. **Mélangez toutes les cartes Exploration pour constituer une pioche** et placez-la face cachée à côté du plateau Nouveau Monde.





Comment jouer ?

Distribuez à chacun sans les montrer :

- **12 cartes dans une partie à 3 joueurs**
- **10 cartes dans une partie à 4 joueurs**

La partie se joue en quatre Manches. Chaque Manche se déroule en trois phases (Exploration, Construction, Collecte) qui sont jouées simultanément par tous les joueurs. Après la 4e Manche, les cartes Parchemin sont révélées et les dernières sont attribuées.



Les Fiefs 1 et 2 ne sont pas connectés parce que leurs Montagnes adjacentes sont séparées par un Fleuve de Lave.

Déroulement d'une Manche

1- Phase d'Exploration

A- Sélection/Draft

Regardez les cartes de votre Main et choisissez-en 2 que vous allez jouer. Placez-les devant vous face cachée. Passez les autres cartes face cachée à votre voisin, celui-ci les récupérera après l'étape Résolution.

Manches 1 et 3, passez les cartes au joueur à votre gauche.

Manches 2 et 4, passez les cartes au joueur à votre droite.

B- Résolution

Révélez les 2 cartes que vous avez choisies (sauf les cartes Parchemin, que vous conservez face cachée).



- **Lorsque vous jouez une carte Parchemin, placez-la, sans la révéler, face cachée devant vous.** Vous pouvez regarder cette carte à tout moment. Elle sera révélée après la 4e Manche, à la Fin de la Partie.

Remarque : *Le nombre de cartes Parchemin que vous possédez n'est pas caché.*



- **Lorsque vous jouez une carte Territoire, placez un de vos Lapins sur le Territoire du plateau correspondant aux coordonnées de votre carte.** Ce Territoire est désormais sous votre contrôle. Placez ensuite la carte Territoire dans votre défausse.

Remarque : *Si le Territoire est déjà occupé par un* ***Campement*** *adverse, retirez son Lapin et son jeton* ***Campement*** *avant de placer le vôtre, il perd le contrôle de ce Territoire. S'il est occupé par l'un de vos* ***Campements****, retirez le jeton* ***Campement****. Ce Territoire peut maintenant recevoir une autre Construction.*

Fief

Chaque Territoire ou groupement de Territoires connectés sous votre contrôle forme un Fief. Les Territoires se connectent ensemble par les côtés (en haut, en bas, à gauche et à droite), sauf s'ils sont séparés par un Fleuve de Lave.



- **Lorsque vous jouez une carte Construction, placez-la face visible devant vous et placez dessus la Cité ou le jeton** (Exploitation, Relais Aérien ou Campement) **correspondants.**

Vous pourrez placer vos Constructions sur le plateau Nouveau Monde lors de la phase de Construction. Celles-ci vous permettront d'améliorer vos Fiefs. Après avoir placé une Construction, défaussez la carte associée.





- **Lorsque vous jouez une carte Ravitaillement, piochez et jouez immédiatement deux cartes de la pioche.** Placez ensuite la carte Ravitaillement dans votre défausse.

Vous pouvez maintenant regarder les cartes que vous a passées votre voisin s'il y en a et recommencer ces deux étapes (A et B) jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées. **Une fois que toutes les cartes ont été jouées, passez à la phase de Construction.**

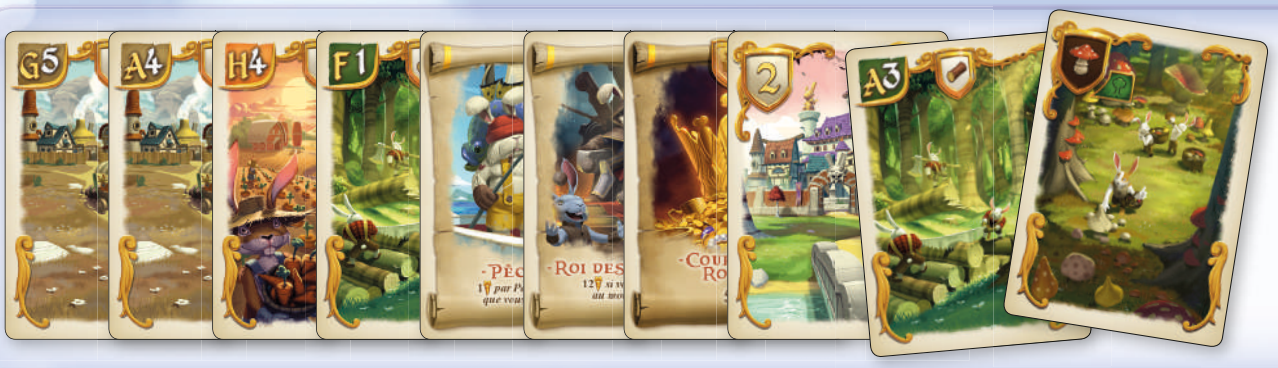
Règle spéciale à 2 joueurs

- **Lors de chaque manche, distribuez à chaque joueur 10 cartes que vous prenez en Main et 10 cartes que vous placez devant vous** face cachée sans les regarder pour composer vos Réserves.

A- Sélection/Draft

À chaque fois, **avant de choisir vos cartes, piochez 1 carte** de votre Réserve et ajoutez-la à votre Main.

Puis, **au lieu de choisir 2 cartes de votre Main pour les jouer, choisissez 1 carte que vous jouez et 1 autre que vous défaussez** (face cachée). Passez les autres cartes face cachée à votre adversaire. La phase de Résolution se déroule ensuite normalement.



Exemple de Sélection/Draft

Timothée *récupère les cartes Territoire* ***A3***, ***G5***, ***A4***, ***H4***, ***F1***, *Parchemin* ***Pêcheur***, ***Roi des Voleurs***, ***Couronne Royale***, *et Construction* ***Exploitation de Champignons*** *et* ***Cité 2***.

- *Il choisit la carte Territoire* ***A3*** *et la carte Construction* ***Exploitation de Champignons,*** *qu'il place devant lui face cachée.*
- *Il passe les 8 autres cartes à son voisin.*

Exemple de Résolution

Timothée *révèle ses deux cartes, la carte Territoire* ***A3*** *et la carte Construction* ***Exploitation de Champignons***.

- *Il défausse sa carte Territoire* ***A3*** *et place un de ses Lapins sur la case correspondante du plateau, ce qui lui permet d'agrandir son Fief en connectant ses Cités en B3 et A4.*
- *Il place sa carte Construction devant lui et pose dessus le jeton Exploitation de Champignons.*



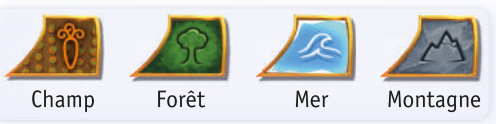




2- Phase de Construction

Pendant cette phase, vous pouvez placer vos Constructions sur le plateau Nouveau Monde en respectant les conditions de placement ci-dessous. **Vous n'êtes jamais obligé de placer une Construction.** Les constructions servent à augmenter la Puissance, la Richesse ou la taille de vos Fiefs.

- **Vous devez placer vos Constructions sur des Territoires sous votre contrôle**, sauf les Campements qui doivent être placés sur des Territoires vierges.
- **Vous devez respecter les Contraintes de Construction** lorsqu'il y en a. Les Exploitations de luxe ( ) et les Cités 3 ne peuvent être placées que sur certains types de Territoires, indiqués par le symbole sur la carte et rappelés sur le fond du jeton.
- Une fois mise en jeu sur le plateau, **une Construction ne peut plus être déplacée**.
- **Il ne peut jamais y avoir plus d'une Construction (Cité ou jeton) sur un Territoire.**
- **Si vous placez une Construction sur un Territoire qui produit déjà une Ressource de base,** celui-ci continue de produire cette Ressource en plus de l'effet de la Construction.





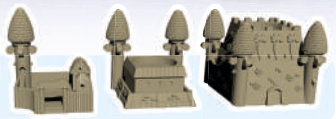
Exemple : *L'exploitation de la Ressource de luxe Champignons ne peut être placée que sur une Forêt.*



Exemple de Construction : *Timothée ajoute son Exploitation de Champignons sur sa Forêt en A3. Cette case produit maintenant du Bois et des Champignons.*



Effets des Constructions



- **Les Cités 1, 2 et 3 augmentent la Puissance** de votre Fief respectivement de 1, 2 et 3.

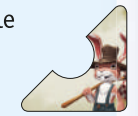


- **Les Exploitations augmentent la Richesse** de votre Fief.



- **Les Relais Aériens connectent deux de vos Territoires** dans des Fiefs différents comme s'ils étaient adjacents. Ces Territoires et les Territoires qui sont connectés à ceux-ci font désormais partie du même Fief.

- **Les Campements permettent de prendre le contrôle de n'importe quel Territoire vierge** (sans Lapin, ni Construction) sur le plateau.



Les Campements **possèdent un ordre de priorité**. Si vous voulez placer votre Campement, annoncez-le en indiquant son ordre de priorité, sans indiquer le Territoire sur lequel vous souhaitez le placer. Les joueurs qui possèdent un Campement ayant un ordre de priorité plus petit peuvent décider de le jouer avant vous, en commençant par celui qui possède le plus petit ordre de priorité. Une fois qu'ils ont joué leur Campement ou passé, vous pouvez jouer le vôtre ou vous raviser et le conserver pour une Manche ultérieure.

Lorsque vous jouez un Campement sur un Territoire, placez l'un de vos Lapins sur celui-ci.

Si une carte Territoire correspondant à l'emplacement de l'un de vos Campement est jouée par un adversaire, retirez le Campement et remplacez votre Lapin par celui de votre adversaire. Si c'est vous qui jouez cette carte, retirez uniquement le Campement. Ce Territoire peut désormais accueillir une nouvelle Construction.

Exemple : *Timothée a ajouté un Campement sur la Mer, son Fief possède une Cité 1 et produit du Poisson.*



3- Phase de Collecte

Pendant cette phase, les joueurs collectent les 🥕 que leurs Fiefs leur rapportent.

***Rappel** : Un Fief est un Territoire isolé ou un groupe de Territoires connectés sous votre contrôle. Les Territoires se connectent par leurs côtés (pas en diagonale). Un ensemble de Territoires connectés entre eux forme un Fief et met en commun leurs Ressources.*



***Ex. :** Igor possède trois Fiefs, le Fief 2 est adjacent à la Montagne du Fief 3, mais la connexion est rompue par le Fleuve de Lave.*

***Ex. :** En récupérant cette case, il pourrait réunir ses trois Fiefs en un seul et mettre leurs Ressources et leurs Cités en commun.*

***Note :** Un Fief ne rapporte des 🥕 que s'il possède au moins une Cité et une Ressource.*

Calculez les 🥕 collectées sur un Fief

Lors de chaque phase de Collecte, chacun de vos Fiefs vous rapporte :

🥕 d'un Fief = sa Puissance x sa Richesse.

Déterminer la Puissance d'un Fief

La Puissance d'un Fief est la somme de toutes les Tours de ses Cités.
Une Cité 1 possède une Tour, une Cité 2 en possède deux, et une Cité 3 en possède trois.



***Ex. :** Ce Fief possède 2 Cités 1 et une Cité 3. Sa Puissance est donc de 5 (1+1+3=5).*

Déterminer la Richesse d'un Fief

La Richesse d'un Fief est égale au nombre de Ressources différentes qu'il produit.



***Ex. :** Ce Fief est composé de 2 Forêts qui produisent 2 Bois (mais un seul compte dans le calcul de la Richesse), dont une avec une Exploitation de Champignons dessus et une Mer qui produit du Poisson. Sa Richesse est donc de 3 (1 pour le Bois, 1 pour les Champignons et 1 pour le Poisson, soit 3 Ressources différentes).*

Ce Fief rapporte donc 15🥕 : 5 (Puissance) x 3 (Richesse).

- **Pour chaque 🥕 gagnée,** avancez d'autant votre Lapin sur la piste de Scores. Utilisez un second Lapin si vous dépassez 100🥕, et placez-le sur la case +100 de la piste de Scores. Si vous dépassez 200🥕, déplacez ce Lapin sur la case +200.
- **Si vous venez de finir la 4e Manche,** c'est la Fin de la Partie, il est temps de découvrir les Parchemins des joueurs.

Une fois la collecte effectuée, **vous pouvez entamer une nouvelle Manche. Distribuez à nouveau 10 ou 12 cartes à chacun**, en fonction du nombre de joueurs.



Exemple de collecte lors de la manche 2

Timothée *(en jaune) ci-dessus contrôle 2 Fiefs. Le Fief 1 est composé de 6 Territoires, et le Fief 2 de 3 Territoires. Ludovic (en violet) contrôle un Fief de 2 Territoires.*

Le Fief 1 de Timothée *possède 4 Cités,* ***pour une Puissance totale de 7*** *(une de Puissance 3 sur la Montagne, une de Puissance 2 dans la Forêt et deux de Puissance 1). Il produit du Bois, du Poisson et des Champignons, soit 3 Ressources différentes,* ***sa Richesse est donc de 3****.*

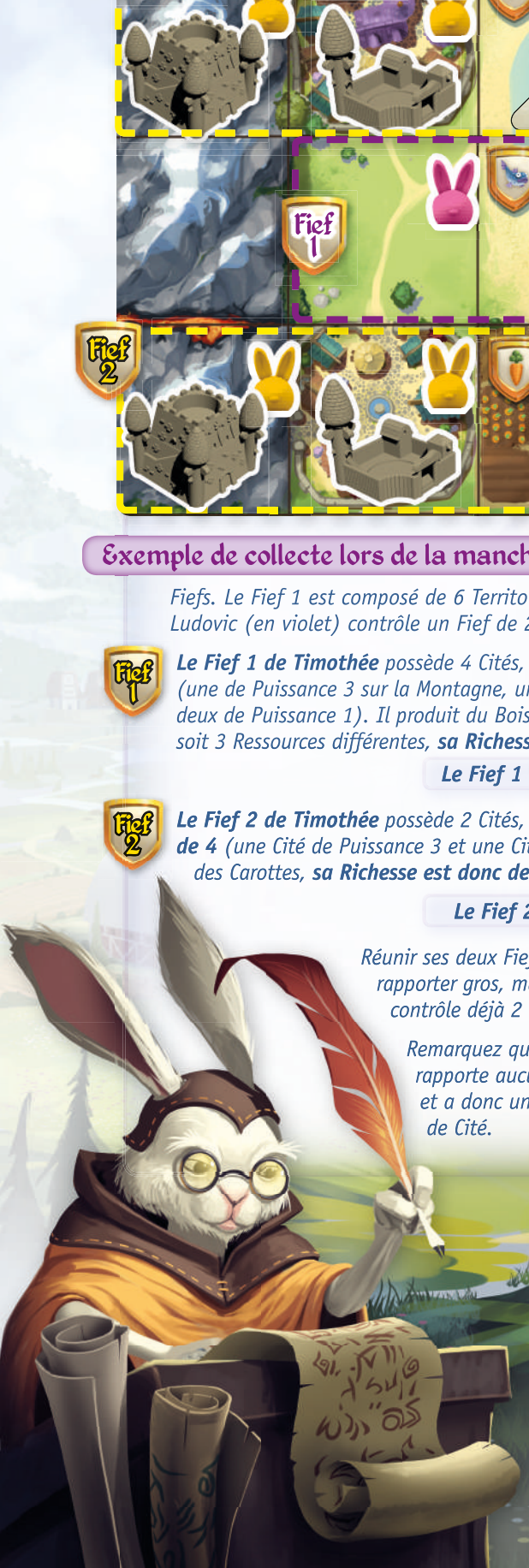
Le Fief 1 de Timothée *rapporte* ***7x3=21***.

Le Fief 2 de Timothée *possède 2 Cités,* ***pour une Puissance totale de 4*** *(une Cité de Puissance 3 et une Cité de Puissance 1), et produit des Carottes,* ***sa Richesse est donc de 1****.*

Le Fief 2 de Timothée *rapporte* ***4x1=4***.

Réunir ses deux Fiefs en un seul pourrait lui rapporter gros, mais sera difficile car Ludovic contrôle déjà 2 Territoires entre les deux Fiefs.

Remarquez que le Fief 1 de Ludovic ne rapporte aucune , il produit du Poisson et a donc une Richesse de 1, mais n'a pas de Cité.





Exemple de collecte lors de la manche 3

Pendant la Manche suivante, Timothée a réussi à prendre le contrôle d'une case de Mer supplémentaire et à placer dessus une Exploitation de Carottes. Il a également récupéré une Montagne et placé dessus une Exploitation d'Or.



Le Fief 1 de Timothée *possède toujours 4 Cités,* ***pour une Puissance totale de 7****. Il produit en plus des Carottes et de l'Or,* ***sa Richesse est donc de 5****.*

Le Fief 1 de Timothée *rapporte* ***7x5=35***.

Le Fief 2 de Timothée *a reçu un nouveau Territoire, une Montagne, et possède un Comptoir. Il possède 2 Cités* ***pour une Puissance totale de 4*** *et produit du Poisson avec son Comptoir,* ***sa Richesse est donc de 2****.*

Le Fief 2 de Timothée *rapporte* ***4x2=8***.

Il gagne 35+8=43 pour cette Manche.

Ludovic a ajouté une Cité 1 dans son Fief 1, il possède dorénavant ***une Puissance totale de 1*** *et produit 1 Ressource (1 Poisson),* ***soit une Richesse de 1****.*

Le Fief 1 de Ludovic *rapporte* ***1x1=1***.



Exemple de collecte lors de la manche 4

Au cours de la 4e Manche, ***Timothée a réussi à connecter ses deux Fiefs en utilisant un Relais Aérien.*** *Les deux Fiefs n'en forment plus qu'un qui possède 6 Cités* ***pour une Puissance de 11*** *et produit les 3 Resssources de base, de l'Or et des Champignons,* ***soit une Richesse de 5.*** *Les jetons Exploitation de Carottes et Comptoir n'apportent plus rien pour ce calcul, puisque le Fief produit déjà les 3 Ressources de base avec ses Territoires.*

Le Fief 1 de Timothée *rapporte maintenant* ***11x5=55***.

Le Fief 1 de Ludovic a toujours une Puissance et une Richesse de 1.

Le Fief 1 de Ludovic *rapporte toujours* ***1x1=1***.

Il a pu placer une Cité 2 sur le Champ de son Fief 2.
Avec une Cité 2, ce ***Fief a une Puissance de 2*** *et produit des Carottes, soit une Richesse de 1.*

Le Fief 2 de Ludovic *rapporte* ***2x1=2***.



Révélation des Parchemins et Fin de la Partie

C'est le moment de dévoiler vos Parchemins. L'un après l'autre, les joueurs révèlent leurs cartes et vérifient s'ils remplissent les conditions de leurs Missions.

Les Trésors rapportent des automatiquement, tandis que l'obtention de via les Missions dépend de vos Territoires, de vos Fiefs, de vos Constructions ou même d'autres cartes Parchemin.

Pour chaque gagnée, avancez d'autant de cases votre Lapin sur la piste de Scores.

Le joueur avec le plus de gagne la partie et le titre honorifique de « Grandes Oreilles » jusqu'à la prochaine partie.

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



Précisions génériques sur les Missions

Décompte des Ressources

Plusieurs cartes font référence aux Ressources que vous produisez (*par exemple, le Charpentier donne 1/Bois que vous produisez*). Contrairement aux Fiefs, ces cartes décomptent bien **«** toutes les Ressources **»**, même si elles sont produites par le même Fief, ainsi que celles produites par les jetons Exploitation.

Note : *Les Comptoirs produisent à la fin de la partie la même Ressource que celle qu'ils produisaient à la fin de la 4e Manche. Vous ne pouvez pas, lors de la dernière Manche, choisir une Ressource pour le calcul de la Richesse du Fief, puis en choisir une autre pour résoudre une Mission.*

Rappel : *Un Territoire peut produire 2 Ressources, celle de base du plateau et une autre si vous avez joué un jeton Exploitation dessus.*

Décompte des Cités

Certaines Missions font référence au nombre de Cités que vous contrôlez. Leur Puissance n'est pas importante, une Cité 1 ou 2 reste une Cité pour ce type de décompte.

Décompte des Fiefs

D'autres Missions font référence au nombre de Fiefs que vous possédez ou au nombre de Territoires qui les composent. Vous ne pouvez pas choisir d'ignorer les **Relais Aériens ou les Campements** pour ces décomptes, les Territoires reliés par des Constructions forment un seul Fief.

Quelques précisions sur les Missions

PanPan le Barbare

Cette carte fait référence à tous les Territoires (Plaines et Montagnes) d'un joueur qui ne produisent pas de Ressource et qui ne possèdent pas de Cité même s'ils font partie de Fiefs qui en ont.



Libéral/Socialiste

Vous copiez toute la carte. Si vous copiez un Trésor, elle donne aussi des Bonus si vous avez le Gardien du Trésor et/ou le Chasseur de Trésor.



Les Gants

Ils vous rapportent 1 si vous n'en avez qu'un et 4 chacun si vous possédez les deux.



Petit Prince

En cas d'égalité entre les Fiefs qui vous rapportent le plus de , collectez-les à nouveau tous sauf un.



Lexique

Construction : Il ne peut y avoir qu'une Construction par Territoire. Les Cités 1 qui se trouvent sur le plateau au début de la partie sont aussi des Constructions.

Base ( ) : Type de Ressource que l'on peut produire via certains Territoires ou Exploitations.

Connectés : Se dit de deux Territoires contrôlés par un même joueur, ayant un côté en commun (non séparés par un Fleuve de Lave), ou reliés par des jetons Relais Aérien.

Drafter : Sélectionner une ou plusieurs cartes parmi d'autres et passer celles qui restent à un autre joueur pour qu'il effectue la même opération.

Fief : Ensemble de Territoires connectés les uns aux autres. Un Fief peut être composé d'un seul Territoire.

Fleuve de Lave ( ) : Élément du plateau Nouveau Monde séparant deux cases Montagne. Des Lapins placés de part et d'autre d'un Fleuve de Lave ne sont pas connectés.

Luxe ( ) : Type de Ressource que l'on peut produire via des Exploitations uniques.

Main : Cartes que les joueurs prennent en main pour drafter lors de la phase d'Exploration.

Pioche : Les cartes Exploration non distribuées forment la pioche, les cartes Ravitaillement permettent de prendre les deux cartes du dessus de la pioche pour les jouer.

Puissance : Somme des Tours présentes dans les Cités d'un Fief.

Réserve : Dans une partie à 2 joueurs, tas de cartes à partir duquel les joueurs ajoutent une carte à leur Main avant chaque draft.

Richesse : Nombre de Ressources différentes produites par un Fief.

Vierge : Territoire sans Lapin ni Construction.

Règles Rapides

Mise en place

Placez une Cité 1 sur chaque Cité du plateau.
Mélangez toutes les cartes et composez une pioche face cachée à côté du plateau.
Les joueurs choisissent une couleur et prennent les Lapins correspondants. Placez 1 Lapin sur le 0 de la piste de Scores.

Comment jouer ?

La partie se joue en quatre Manches. Chaque Manche se déroule en trois phases jouées simultanément par tous les joueurs.
Le 1er joueur distribue :

- **12 cartes à 3 joueurs**
- **10 cartes à 4 joueurs**

1- Phase d'Exploration

A-Sélection/Draft

- **Chaque joueur choisit simultanément deux cartes de sa Main** et les place face cachée devant lui avant de passer les autres à son voisin.

B-Résolution

Les joueurs révèlent les deux cartes choisies simultanément (sauf les cartes Parchemin).

- **Lorsque vous jouez une carte Parchemin, placez-la, sans la révéler, face cachée devant vous.**
- **Lorsque vous jouez une carte Territoire, placez un de vos Lapins sur le Territoire du plateau correspondant aux coordonnées de votre carte.**
- **Lorsque vous jouez une carte Construction, placez-la face visible devant vous et posez dessus le jeton Construction** (Exploitation, Relais Aérien ou Campement) **ou la Cité correspondants.**
- **Lorsque vous jouez une carte Ravitaillement, piochez et jouez immédiatement deux cartes.** Placez ensuite la carte Ravitaillement dans votre défausse une fois résolue.

Vous pouvez maintenant regarder les cartes que vous a passées votre voisin s'il y en a et recommencer ces deux étapes (A et B) jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées.
Une fois que toutes les cartes ont été jouées, passez à la phase de Construction.

2- Phase de Construction

Pendant cette phase, **vous pouvez placer tout ou partie de vos Constructions sur le plateau** en respectant les conditions de placement ci-dessous :

- **Vous devez placer vos Constructions sur des Territoires sous votre contrôle.**
- **Vous devez respecter les Contraintes de Territoire** lorsqu'il y en a.
- Une fois mise en jeu sur le plateau, **une Construction ne peut plus être déplacée.**
- **Vous ne pouvez pas avoir plus d'une Construction sur un Territoire.**
- **Les Campements ne peuvent être placés que sur des Territoires vierges**, c'est-à-dire sans Lapin, ni Construction.

3- Phase de Collecte

Pendant cette phase, les joueurs collectent leurs .

d'un Fief =
sa Puissance x sa Richesse.

Puissance d'un Fief

La Puissance d'un Fief est la somme de toutes les Tours de ses Cités.

Richesse d'un Fief

La Richesse d'un Fief est égale au nombre de Ressources différentes qu'il produit.

Une fois la collecte effectuée, **vous pouvez entamer une nouvelle Manche. Si vous venez de finir la 4e Manche,** c'est la Fin de la Partie.

Fief

Chaque Territoire ou groupement de Territoires connectés sous votre contrôle forme un Fief. Les Territoires se connectent ensemble par les côtés (en haut, en bas, à gauche et à droite) sauf s'ils sont séparés par un Fleuve de Lave.

Fin de la Partie

Dévoilez vos Parchemins et gagnez les correspondantes.
Le joueur avec le plus de gagne la partie et le titre honorifique de « Grandes Oreilles » jusqu'à la prochaine partie.

Crédits

Auteur : **Richard Garfield**
Illustrateur : **Paul Mafayon**
Chef de Projet : **Timothée Simonot**
Packageur, Conception graphique & Développement des règles : **Origames**

Coordination et règles : **Guillaume Gille-Naves**
Direction artistique : **Igor Polouchine**
Relecteurs : **Alain Wernert, Aurélie Raphaël, Virginie Gilson**

Merci aux équipes de playtesteurs, et particulièrement à Rodolphe, Yohann, Quentin, Vincent, Frédéric, Cindy et Clovis.

Remerciement spécial à **Gabriel Durnerin,** qui a commencé ce projet.

Remerciements de Richard Garfield
Je souhaiterais remercier plusieurs playtesteurs qui ont participé à ce jeu : Skaff Elias, Jim Lin, Bill Rose, Mon Johnson, Paul Peterson, Koni Garfield, Schuyler Garfield, Kai Toh, Jay Heyman, Wei-Hwa Huang, Tom Lehmann, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, David desJardins, Rob Watkins, Mike Turian, Andrew Gross, Brian Weissman, et plus particulièrement Don Woods, qui a organisé les tests avec le California playtest group ! Je m'excuse d'avoir oublié de prendre des notes et, par conséquent d'avoir oublié quelques testeurs. Merci à tous.

SUIVEZ-NOUS SUR :

www.iello.com



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

© 2017 Iello. Tous droits réservés