

BUNNY KINGDOM

BUNNY EXPRESS



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

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

Matériel

- 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. Mettez en place les éléments du jeu de base normalement, sauf pour les cartes Exploration (cf. point 4 du livret de règle 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.



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 des plateaux.

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 *Bunny Kingdom in the sky*



Cartes Parchemins

Les 4 nouvelles **Missions** et le nouveau **Trésor** () vous offrent de nouvelles options stratégiques. Ces cartes fonctionnent comme les 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 devez placer votre jeton Gare sur un Territoire que vous contrôlez **le long de la Voie ferrée**. Dans le cas contraire, vous ne pouvez pas placer votre 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 🚂 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 règle de *Bunny Kingdom*), vous devez respecter les contraintes suivantes lorsque vous placez des 🚂 :

- Vous devez toujours placer vos 🚂 **avant** tout autre Construction.
- Ils ne peuvent être placés que sur le plateau **Nouveau Monde**.

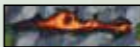
- ils doivent être placés entre deux cases de n'importe quels Territoires du plateau (qu'il soit libre, contrôlé par le joueur ou par un adversaire), le long de la ligne, dans n'importe quelle direction.



- ils doivent toucher un  précédemment posé, ou un  de la gare centrale.



- ils ne doivent jamais être posés sur un Fleuve de Lave.




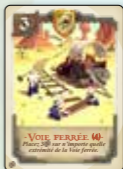
- ils ne doivent jamais faire une boucle.





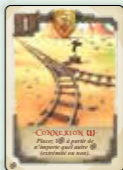
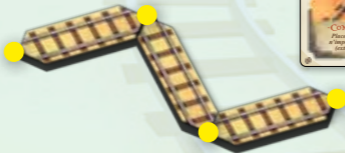
- ils sont placés entre deux cases, et non pas sur une case : ils ne gênent donc jamais les autres Construction (Cité ou jeton) sur un Territoire.



- 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 **Sherif**. 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. Le joueur qui a joué le plus de cartes **Construction-Voie ferrée** (*Aiguillage* ou *Chemin de fer*) lors de ce tour-ci est nommé Sheriff. Il récupère le jeton 🌟 qu'il place devant lui.
En cas d'égalité, le Shérif actuel 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 peuvent placer leurs 🚧 sur le plateau Nouveau Monde. Le Shérif sera donc le dernier à placer ses 🚧. Il marque ensuite 2 🍷 pour chaque 🚧 qu'il a placé lors de cette phase.

A 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 - Voie Ferrée

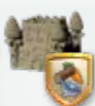
La **Voie Ferrée** est un nouveau moyen de gagner des 🍌. Désormais, appliquez la phase de Collecte dans cet ordre.



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, quel que soit le nombre de 🍌 qui entoure sa case.



= 1 🍌 🐰

= 3 🍌 🐰

B - Gare

Les joueurs qui contrôlent une Gare désignent un autre joueur. La Gare rapporte 1 🍌 pour chaque Cités du joueur désigné situé le long du 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 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 Fief normalement (voir page 8 du livret de règle 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**
- Relecteurs : **Xavier Taverne**

© 2023 Iello. Tous droits réservés
IELLO - 9, avenue des Érables Lot 341
54180 Heillecourt, FRANCE
www.iello.com

