



Un juego de
RICHARD GARFIELD
Ilustrado por
PAUL MAFAYON

BUNNY KINGDOM Celestial™

Desde que el general Coneyette descubrió una misteriosa Gran Nube desde su aeronave, el Nuevo Mundo ya no es el único territorio misterioso a la espera de ser conquistado. Ahora el rey Bunny ha ampliado tus misiones de exploración. Regresar cargado de maravillosos recursos puede ayudarte a obtener el codiciado título de «Orejotas».

Pero eso no es todo... los conejos colonos repartidos por todo el Nuevo Mundo se están organizando en comarcas, y el comercio ha empezado a florecer... ¡Juega bien tus cartas y aprovecha la situación!

DEVIR

REGLAMENTO



Este reglamento describe los componentes y la preparación del juego específicos para esta expansión. También incluye las reglas que difieren de las del juego básico.

Componentes

- 1 tablero de la Gran Nube
- 86 figurillas de conejo (46 de color morado y 10 de cada color del juego básico)
- 7 figurillas de ciudad
 - 2 ciudades de poderío 1
 - 1 ciudad de poderío 2
 - 1 ciudad de poderío 3
 - 3 alcazanahorias
- 20 fichas de construcción
 - 14 fichas de hacienda
 - 4 fichas de arco iris
 - 2 fichas de chimenea
- 30 monedas
 - 5 monedas de valor 5
 - 10 monedas de valor 3
 - 15 monedas de valor 1
- 50 cartas de exploración
 - 29 cartas de territorio
 - 2 cartas de territorio/construcción
 - 7 cartas de construcción
 - 10 cartas de pergamino
 - 2 cartas de acción

Preparación

1. Prepara el juego básico de la forma habitual, excepto las cartas de exploración (consulta el apartado 4).
2. A continuación, coloca el tablero de la Gran Nube junto al tablero del Nuevo Mundo. Coloca en este tablero las 12 fichas de hacienda maravillosa, 2 fichas de arco iris (una de cada color) y las 4 ciudades de niveles 1, 2 y 3 de la expansión.
3. Deja las monedas, los alcazanahorias y las fichas restantes junto a los tableros, al alcance de todos.
4. Baraja juntas las cartas de exploración de la expansión y del juego básico para formar un mazo y colócalo boca abajo junto a los tableros.



Cartas por jugador

La cantidad de cartas que recibe cada jugador en cada ronda no es la misma que en el juego básico y depende del número de jugadores:

Número de jugadores	2	3	4	5
Número de cartas por ronda	12	15	12	10

En una partida de 3 jugadores, toma 3 cartas en lugar de 2 durante la fase A - Seleccionar cartas. En una partida de 2 jugadores, forma reservas de 12 cartas.

Tablero de la Gran Nube

Este tablero representa la Gran Nube. Se compone de 31 casillas dispuestas en cinco filas. Cada casilla es un territorio que puedes controlar y explotar. **Puedes colocar construcciones tanto en el tablero de la Gran Nube como en el del Nuevo Mundo** (sujetas a los requisitos de construcción).

Coordenadas de territorio

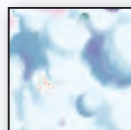
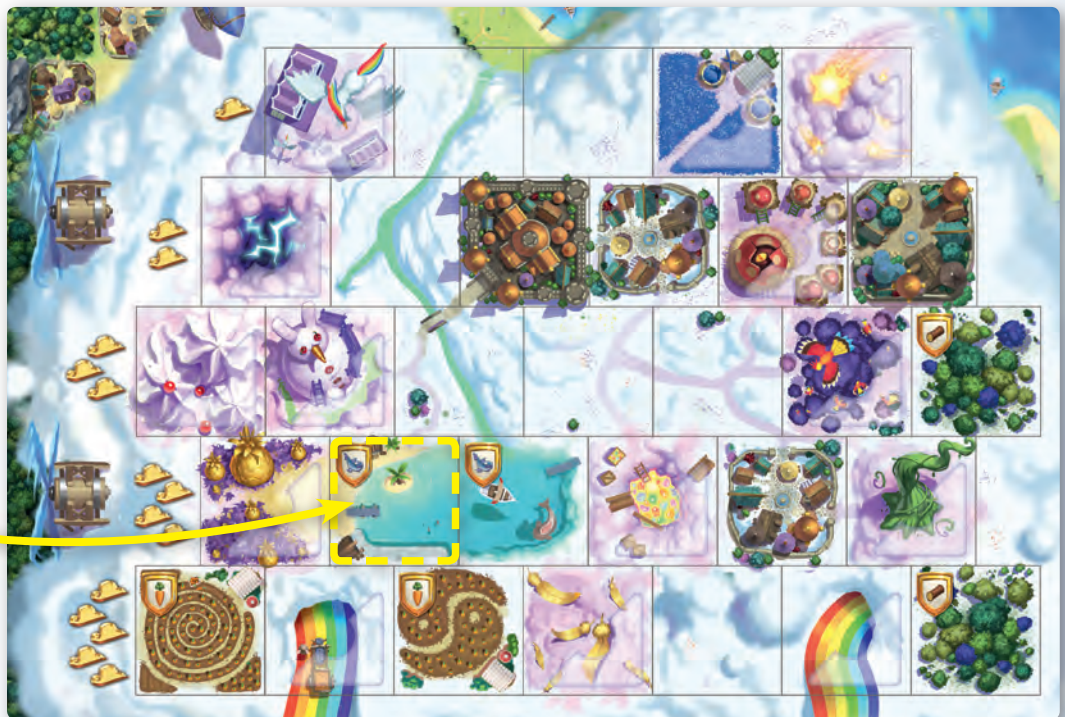
Cada casilla del tablero de la Gran Nube representa un territorio, identificado por sus coordenadas y por un tipo de terreno. Todos los territorios están asociados a una única carta de territorio. Las coordenadas de estas casillas consisten en un pictograma que representa su fila y una cifra que indica su posición en la fila.



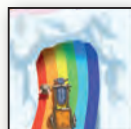
Tipos de territorio



Las casillas de **mar**, **bosque** y **cultivo** producen los mismos recursos básicos que en el tablero del Nuevo Mundo.



Las casillas de **nimbo** no producen recursos.



Las casillas de **arco iris** conectan la Gran Nube con el Nuevo Mundo.



Las casillas de **ciudad** de la Gran Nube son neutrales hasta que los jugadores tomen su control.



Cada casilla de **recurso maravilloso** produce un recurso exclusivo. Las casillas de **arco iris** conectan la Gran Nube con el Nuevo Mundo.

Figurillas de conejo

El nuevo color de conejo te permite jugar con un quinto jugador. Como la expansión conlleva jugar más cartas de territorio, la caja incluye 10 conejos adicionales de cada color.

No se puede jugar una partida de 5 jugadores sin utilizar las cartas de la expansión: el juego básico no contiene cartas suficientes para cinco jugadores.



Pergaminos

Las ocho nuevas misiones y los dos nuevos tesoros (🏰) introducen nuevas opciones estratégicas. Estas cartas se utilizan del mismo modo que los pergaminos del juego básico.



Figurillas de ciudad

La expansión incluye 7 ciudades: dos de nivel 1, una de nivel 2 y una de nivel 3, más tres alcazanhorias.

- Las ciudades de poderío 1, 2 y 3 de la expansión disponen de sus propias ubicaciones en el tablero de la Gran Nube y se consiguen jugando las correspondientes cartas de territorio.



- Los alcazanhorias son ciudades con un poderío de 5. **Su poderío no se añade al de las demás ciudades** del mismo feudo durante la fase de recolección. Se obtienen jugando las correspondientes cartas de construcción.

Cuando recolectas 🍌 en un feudo que contiene un alcazanahoria, dispones de dos opciones:

- Si tus ciudades (sin contar el alcazanahoria) suman un poderío combinado mayor que 5, ignora el alcazanahoria.
- Si tus ciudades (sin contar el alcazanahoria) suman un poderío combinado de 5 o menos, ignóralo. Tu feudo tiene un poderío de 5.

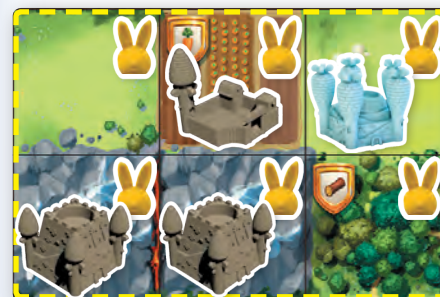


Ejemplo



El poderío de este feudo sería de 3 sin contar el alcazanahoria, por lo que su poderío efectivo será de 5.

Ejemplo



El poderío de este feudo es de 7 sin contar el alcazanahoria, por lo que el alcazanahoria se ignora.

Nota: si tienes dos o tres alcazanhorias en el mismo feudo, el segundo y el tercero se ignoran siempre.

Haciendas

Hay 14 haciendas nuevas disponibles.

- Se ha introducido un nuevo tipo de recurso exclusivo: recursos maravillosos (🛡️). **Las 12 haciendas maravillosas disponen de sus propias ubicaciones en el tablero de la Gran Nube** y se consiguen jugando las correspondientes cartas de territorio.

A la hora de determinar la riqueza de tus feudos, los recursos maravillosos se tratan del mismo modo que los artículos de lujo.



- Hay dos nuevas haciendas de artículos de lujo disponibles. Se tratan del mismo modo que las del juego básico y se consiguen jugando las correspondientes cartas de construcción.



Arcos iris

Las dos cartas de arco iris son cartas de territorio/construcción. Cada una se corresponde con una pareja de fichas de arco iris y una casilla del tablero de la Gran Nube. **Cada pareja de fichas conecta dos de tus territorios en diferentes feudos, como si estuvieran adyacentes** (del mismo modo que las atalayas del juego básico).

Cuando juegues una carta de arco iris, coloca uno de tus conejos en la correspondiente casilla de territorio (la cual ya contiene una ficha de arco iris); seguidamente, deja la carta boca arriba delante de ti y coloca sobre ella la segunda ficha de arco iris correspondiente.

Podrás colocar esta ficha durante la fase de construcción. Se aplican dos reglas especiales:

- Solo se puede colocar en el tablero del Nuevo Mundo.
- Puedes moverla durante cada fase de construcción (pero no la puedes retirar del tablero).



Chimeneas

Cada una de las dos chimeneas se construye jugando una carta de construcción. Solo se pueden construir en el tablero de la Gran Nube. Durante cada fase de recolección, selecciona un recurso básico presente en el feudo que contiene la chimenea. **Todos tus feudos que incluyan uno o más territorios del tablero del Nuevo Mundo pueden acceder ahora a ese recurso.** Durante cada fase de recolección, puedes cambiar dicho recurso básico (entre los disponibles en el feudo que contiene la chimenea).

Nota: el efecto de la chimenea solo se aplica durante la fase de recolección. Las chimeneas no producen recursos adicionales. Por tanto, no tienen efecto en misiones como «Carpintero» o «Bun-Shee».



Monedas

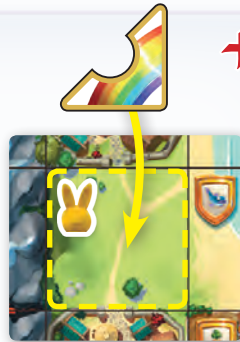
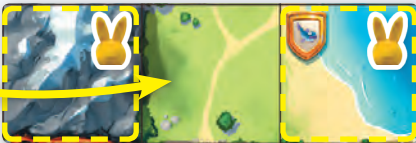
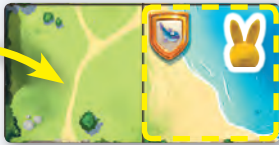
Las monedas te proporcionan 🐰 al final de la partida, **mediante la puntuación de comercio**. Gestiona el cambio utilizando las monedas de 🐰 y de 🐰. Hay dos formas de obtener monedas:

- Cada una de las dos cartas de recaudador te proporciona de inmediato dos monedas de 🐰.
- Cuando creas una nueva comarca, recaudas una moneda de 🐰. Una comarca es un feudo que contiene dos o más conejos.

Nota: solo recibes una moneda cuando creas una comarca nueva. No recibes ninguna moneda cuando amplías o modificas una comarca ya existente.

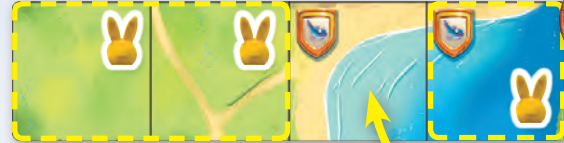


Ejemplos: recompensa de moneda

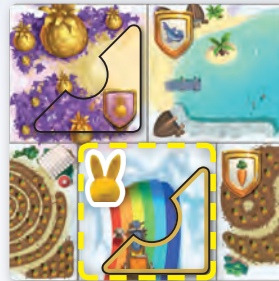


Obtienes una moneda cuando conectas dos feudos compuestos por un conejo con un arco iris o una atalaya.

Ejemplos: sin recompensa



No obtienes ninguna moneda cuando amplías una comarca ya existente.



No obtienes ninguna moneda cuando mueves una ficha de arco iris.



Comercio

El comercio añade una nueva manera de obtener 🍌 al final de la partida. Para calcular tu puntuación de comercio, **multiplica el valor de tus monedas por la cantidad total de recursos exclusivos** (es decir, artículos de lujo y recursos maravillosos) que produces.

$$\text{Puntuación de comercio} = \text{Valor de monedas} \times \left[\text{Cantidad de artículos de lujo} + \text{Cantidad de recursos maravillosos} \right]$$

Ejemplo


$$= 7 \times (2+3) = 35 \text{ 🍌}$$

Requisitos de construcción



Esta construcción solo puede levantarse sobre una llanura.



Esta construcción solo puede levantarse en el tablero de la Gran Nube.



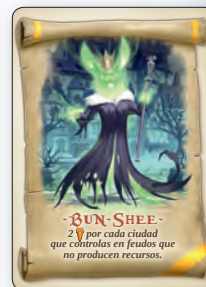
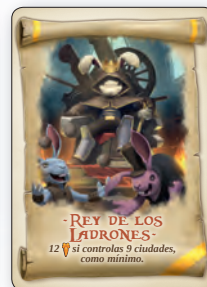
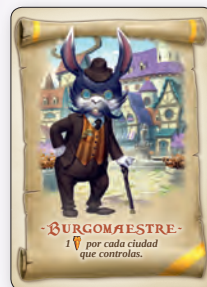
Esta construcción solo puede levantarse en el tablero del Nuevo Mundo.

Nota: en ningún caso puede haber más de una construcción en un territorio concreto. No se pueden levantar construcciones en una casilla que ya contiene una hacienda maravillosa o un arco iris.

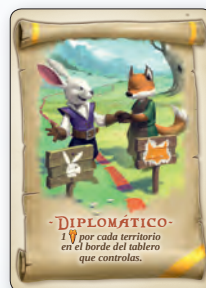


Notas sobre las cartas de Bunny Kingdom

Burgomaestre, Rey de los ladrones y **Bun-Shee**: los alcazanahorias cuentan como ciudades.



Diplomático y **Explorador**: también puntúan los bordes y las esquinas del tablero de la Gran Nube.



Glosario

Comercio: puntuación calculada al final de la partida multiplicando el valor de las monedas del jugador por la cantidad de sus recursos exclusivos.

Comarca: feudo que contiene dos o más conejos.

Maravilloso 🍌: tipo de recurso exclusivo producido por determinados territorios del tablero de la Gran Nube.

Créditos

Autor: **Richard Garfield**

Ilustrador: **Paul Mafayon**

Gestión del proyecto: **Timothée Simonot**

Desarrollo y ajustes: **Skaff Elias, Guillaume Gille-Naves (Origames), Timothée Simonot**

Diseño gráfico: **Frédéric Verlon**

Artista 3D: **Julien Houillon**

Corrección: **Timothy Marcroft, Alain Wernert, Xavier Taverne, Delphine Brennan, Pierre-François Llorente y Romain François**

Agradecimientos a nuestros probadores: Koni Garfield, Igor Polouchine, Team IELLO y los Friday testers, personal de Origames y grupos de probadores.

Créditos de la presente edición

Traducción: **Ángel F. Bueno**

Revisión: **Marc Figueras y Marià Pitarque**

Adaptación gráfica: **Ceci RC**

Editor: **David Esbri**



¡ADVERTENCIA! Este producto contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas accidentalmente, y es posible que no sea apropiado para niños menores de 36 meses. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. NO ESTÁ PENSADO PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS.

DEVIR

Editado por:
DEVIR IBERIA, S.L.
C/Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com



© 2019 Iello.
All rights reserved.
9 AVENUE DES ÉRABLES
LOT 341, 54180 Heillecourt
Lorraine, France
www.iellogames.com