



2-4



14+



45min

BUNNY KINGDOM

Un juego de
RICHARD GARFIELD
Ilustrado por
PAUL MAFAYON

Bunny Kingdom es un juego para 2 a 4 jugadores, en el cual son Señores Conejos que deberán conquistar un Nuevo Mundo en nombre del Rey Conejo.

Para hacerlo, necesitarán obtener lo mejor que estas tierras tienen para ofrecer, explorando los rincones más lejanos, construyendo Ciudades, cosechando Recursos y haciendo que sus Feudos prosperen acumulando preciosas Zanahorias Doradas. ¡No se olviden de complacer al Rey cumpliendo Misiones secretas en representación de Su Majestad!

¡Cada decisión puede aportarles laureles de victoria, pero al final únicamente el más valiente será nombrado «Gran Orejudo» por el Rey Conejo! ¿Serás merecedor de semejante reconocimiento?



Resumen y objetivo de la partida

Bunny Kingdom es un juego de selección de cartas (draft) y colocación de componentes que se juega a lo largo de 4 Rondas.

Durante cada Ronda, los jugadores desarrollarán Feudos, construirán Ciudades, generarán nuevos Recursos y recibirán Pergaminos.

Elegí tus cartas cuidadosamente para desarrollar tu estrategia. ¡Tené en cuenta que las cartas que no elijas pueden ayudar a tus rivales!

Al final de cada Ronda, cosecharás Zanahorias Doradas (🥕) en base a la Fuerza y a la Riqueza de tus Feudos. ¡Los Pergaminos no serán revelados hasta el final de la Ronda 4 y alterarán de forma definitiva lo que parecía estar escrito en piedra!

Al final de la partida, el jugador con la mayor cantidad de 🥕 será el ganador.

Componentes

- 1 tablero con Tabla de Puntuación
- 144 miniaturas de Conejos (36 de cada color)
- 39 miniaturas de Ciudad
 - 27 Ciudades de Fuerza 1
 - 9 Ciudades de Fuerza 2
 - 3 Ciudades de Fuerza 3
- 24 fichas
 - 12 fichas de Granja
 - 6 fichas de Torre Celestial (3 pares de 2 fichas)
 - 6 fichas de Campamento
- 182 cartas de Exploración
- 4 cartas de Ayudamemoria

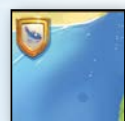
El tablero del Nuevo Mundo

Este tablero representa el Nuevo Mundo y está compuesto de una grilla de 10 x 10 casillas. Cada casilla es un Territorio que podés controlar y cosechar.

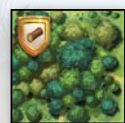
Coordenadas del Territorio

Cada Territorio puede ser identificado por sus coordenadas y un tipo de terreno. A su vez, cada Territorio está asociado con una carta de Territorio única.

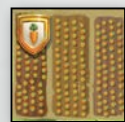
Tipos de Territorios



- Las casillas de **Mar** producen Pescado (🐟).



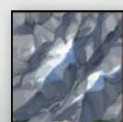
- Las casillas de **Bosque** producen Madera (🪵).



- Las casillas de **Plantación** producen Zanahoria (🥕).



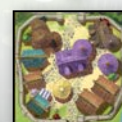
- Las casillas de **Llanura** no producen Recursos.



- Las casillas de **Montañas** no producen Recursos. Las Ciudades de Fuerza 3 solo pueden ser colocadas sobre Montañas.



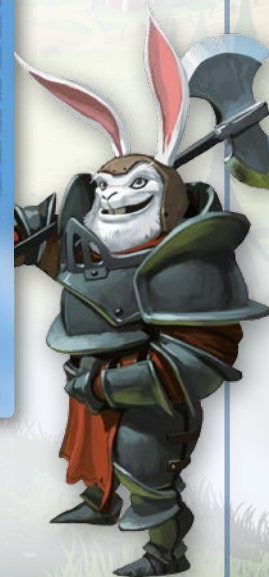
- Los **Ríos de Lava** bloquean las conexiones entre dos Montañas.



- Las **Ciudades** del tablero del Nuevo Mundo son neutrales hasta que un jugador tome control de ellas.



- La **Tabla de Puntuación** permite registrar las Zanahorias Doradas (🥕) obtenidas por los jugadores al final de cada Ronda, así como también las que son obtenidas mediante cartas de Pergamino al final de la partida.



Miniaturas de Conejos

Estas miniaturas representan a tus Conejos y se usan para identificar qué Territorios controlás. Mantené tus Conejos delante tuyo.

Nota: en una partida de 3 jugadores, si te quedás sin Conejos, podés usar algunos del color que no está siendo utilizado.



Miniaturas de Ciudad

Las Ciudades son Edificios. Hay 3 tipos de Ciudades:

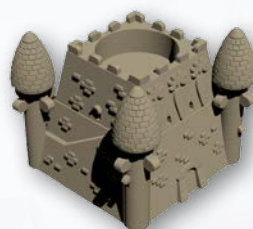
- Las Ciudades de Fuerza 1 tienen una Torre.
- Las Ciudades de Fuerza 2 tienen dos Torres.
- Las Ciudades de Fuerza 3 tienen tres Torres.



Fuerza 1



Fuerza 2



Fuerza 3

Fichas

Las fichas son Edificios. Hay de 3 tipos:

Granjas

Las fichas de Granja te permiten producir Recursos. Hay de 3 tipos:

- 3 Granjas Básicas, que producen Madera, Zanahoria o Pescado;



- 2 Puestos de Comercio, que pueden producir un Recurso básico diferente cada Ronda;



- 7 Granjas de Recursos de Lujo (👑), que producen Recursos de Lujo pero que solamente pueden ser construidas en ciertos tipos de Territorio.



Torres Celestiales

Las fichas de Torres Celestiales vienen de a pares y te permiten conectar dos Feudos separados.



Campamentos

Las fichas de Campamento te permiten controlar Territorios vacíos.



Cartas de Exploración

Estas cartas se usan para desarrollar tus Feudos y obtener las preciadas Zanahorias Doradas. Hay 100 cartas de Territorio (una por cada Territorio del tablero), 42 cartas de Edificios (21 Ciudades, 12 Granjas, 3 Torres Celestiales y 6 Campamentos), 3 cartas de Provisiones y 37 cartas de Pergamino.

Cartas de Territorio

Cada carta de Territorio representa una casilla del tablero, con sus coordenadas indicadas en la parte superior izquierda de la carta y un color que identifica el tipo de Territorio. Estas cartas te permiten controlar casillas para crear y agrandar tus Feudos. Hay diferentes tipos de Territorios:



Nota: cada jugador debe colocar las cartas que va jugando a un costado suyo formando su propia pila de descarte. Podés examinar la pila de descarte de cualquier jugador en cualquier momento en caso de que necesites verificar la disponibilidad de una ubicación.

- Las **Plantaciones, Bosques y Mares** producen Recursos básicos.



- Las **Llanuras y Montañas** no producen Recursos.



- Las **Ciudades** ya establecidas son Ciudades de Fuerza 1.



- Las **Granjas** producen Recursos básicos (fondo blanco: ) o de Lujo (fondo negro: ). El símbolo indica qué Recurso produce.



Requisito: Las Granjas de Recursos de Lujo () tienen un Requisito de Construcción.

- Las **Ciudades de Fuerza 1, 2 y 3** te permiten construir las Ciudades correspondientes.



Requisito: Las Ciudades de Fuerza 3 tienen un Requisito de Construcción.

Un **Puesto de Comercio** es una Granja que produce uno de los tres Recursos Básicos (Madera, Zanahoria o Pescado) a tu elección.



- Los **Campamentos** te permiten controlar Territorios vacíos.



Cartas de Edificio

Las cartas de Edificio te permiten colocar Edificios (Granjas, Torres Celestiales, Campamentos o Ciudades) sobre Territorios que controles y aumentar así su Tamaño, Riqueza o Fuerza.

Tipo de Edificio

Requisito de Construcción



Hay cuatro tipos de Edificios:

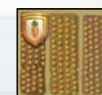
- Las **Torres Celestiales** te permiten conectar dos Feudos.



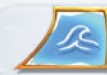
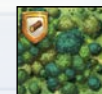
Detalles de Requisitos de Construcción



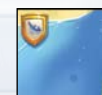
- Este Edificio solo puede ser colocado sobre una Plantación.



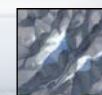
- Este Edificio solo puede ser colocado sobre un Bosque.



- Este Edificio solo puede ser colocado sobre un Mar.



- Este Edificio solo puede ser colocado sobre una Montaña.



Cartas de Pergamino

Las cartas de Pergamino se mantienen en secreto hasta el final de la partida y otorgan Zanahorias Doradas (🥕). Hay dos tipos de cartas de Pergamino:

- Las **Misiones** te premian con (🥕) si las completás.



- Los **Tesoros** (🏰) te dan 🥕 sin ningún otro requisito.



Cartas de Provisiones

Las cartas de Provisiones te permiten robar más cartas de Exploración.



Preparación

- Colocá el tablero en el centro de la mesa y una miniatura de Ciudad de Fuerza 1 en cada casilla de Ciudad del tablero.
- Cada jugador elige un color y toma las 36 miniaturas de Conejo. Luego coloca una en la casilla 0 del Tabla de Puntuación.
- Colocá el resto de las Miniaturas de Ciudades y las fichas cerca del tablero.
- Mezclá todas las cartas de Exploración para crear un mazo y colocalo con las cartas boca abajo cerca del tablero del Nuevo Mundo.



Cómo jugar

Repartile, boca abajo, a cada jugador:

- 12 cartas en una partida de 3 jugadores
- 10 cartas en una partida de 4 jugadores

La partida se desarrolla a lo largo de 4 Rondas. Cada Ronda tiene tres fases (Exploración, Construcción y Cosecha) jugadas simultáneamente por todos los jugadores. Luego de la cuarta Ronda, se revelan las cartas de Pergamino y se puntúan las finales.

Los Feudos 1 y 2 no están conectados ya que las Montañas están separadas por un Río de Lava.



Las Fases de una Ronda

1 - Fase de Exploración

A- Seleccionar cartas

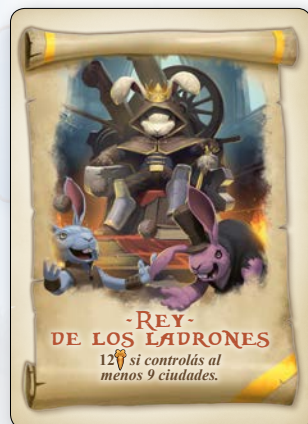
Mirá las cartas de tu Mano y elegí 2 para jugar.

Dejalas boca abajo, delante tuyo y colocá el resto de las cartas, boca abajo, cerca del jugador a tu lado. ¡Tené cuidado de no mezclarlas con las cartas que ellos eligieron para jugar! Las cartas restantes serán usadas después del paso de Jugar Cartas.

Durante las rondas 1 y 3: el resto de las cartas se pasan al jugador a tu izquierda.
Durante las rondas 2 y 4: el resto de las cartas se pasan al jugador a tu derecha.

B- Jugar cartas

Jugá las 2 cartas que elegiste en el primer paso.



- Si jugás una **carta de Pergamino**, colocala boca abajo delante tuyo, sin revelarla. Podés mirar tus cartas de Pergamino en cualquier momento. Solo serán reveladas después de la cuarta Ronda (cuando finaliza la partida).

Nota: la cantidad de cartas de Pergamino que tenés es información pública.



- Si jugás una **carta de Territorio**, colocá uno de tus Conejos en el Territorio indicado arriba a la izquierda en la carta. A partir de ahora, vos controlás este Territorio. Colocá la carta de Territorio en tu pila de descarte.

Nota: si el Territorio ya estuviera ocupado por el Campamento de un oponente, quitá su Conejo y la ficha de Campamento antes de colocar tu propio Conejo. Tu oponente pierde el control del Territorio. Si el Territorio estuviera ocupado por uno de tus propios Campamentos, quitá la ficha de Campamento. Este Territorio ahora podrá albergar otro Edificio.

Un Feudo

Un Feudo es un grupo de Territorios conectados bajo el control de un jugador. Se consideran conectados si se tocan por un lado (superior, inferior, derecho o izquierdo - *no diagonalmente*) salvo que estén separados por un Río de Lava.

- Si jugás una **carta de Edificio**, colocala boca arriba delante tuyo y colocá la Ciudad o la ficha correspondiente (Granja, Torre Celestial o Campamento) sobre ella.

Podés colocar tus Edificios en el tablero durante la Fase de Construcción. Los Edificios te permiten mejorar tus Feudos para hacerlos más valiosos. Descartá la carta después de colocar el Edificio.



- Cuando juegues una **carta de Provisiones**, robá dos cartas del mazo y jugalas inmediatamente. Luego colocá la carta de Provisiones en tu pila de descarte.

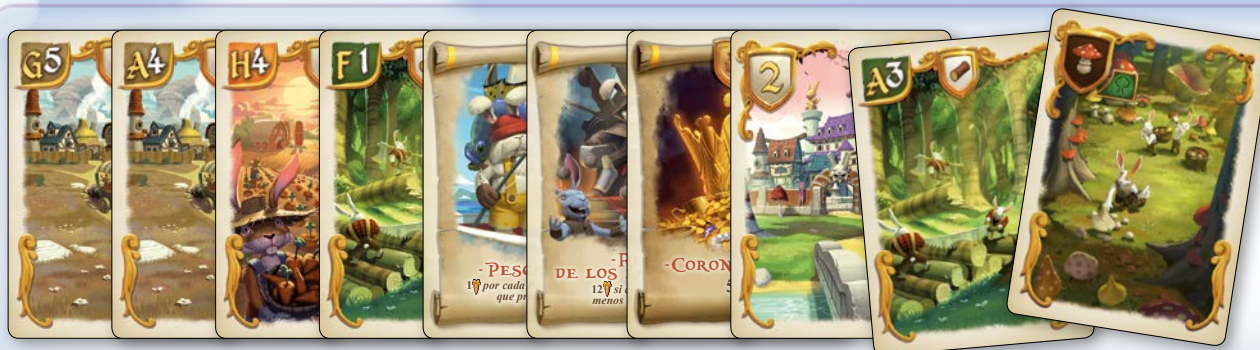
Luego de jugar tus cartas, podés ver las cartas que te pasó el jugador a tu lado. Repetí estos dos pasos (Seleccionar Cartas y Jugar Cartas) hasta que todas las cartas de la mano hayan sido jugadas (por ejemplo, un total de cinco veces en una partida de 4 jugadores). Después que las últimas cartas hayan sido jugadas, comienza la Fase de Construcción.

Reglas Especiales para partidas de 2 jugadores

- En cada ronda, ambos jugadores reciben 10 cartas en su Mano y otras 10 cartas, boca abajo, delante suyo (no debe verlas). Estas cartas son sus Reservas.

A- Selección de Cartas

Cada vez, antes de elegir las cartas, robá 1 carta de tu reserva y agregala a tu Mano. Luego, en vez de elegir 2 cartas para jugar, elegí 1 carta que vas a jugar y 1 carta que vas a descartar (boca abajo). Pasá las demás cartas a tu adversario, boca abajo. El paso de Jugar Cartas se juega normalmente.



Juan tiene las cartas de Territorio A3, G5, A4, H4 y F1, los Pergaminos «Pescador», «Rey de los Ladrones» y «Corona Real», las cartas de Edificio «Granja de Hongos» y una Ciudad de Fuerza 2.

- Juan elige la carta de Territorio A3 y la carta de Edificio Granja de Hongos y las coloca delante suyo, boca abajo.
- Juan pasa las otras 8 cartas al jugador a su lado.

Juan revela sus 2 cartas: la carta de Territorio A3 y la carta de Edificio Granja de Hongos.

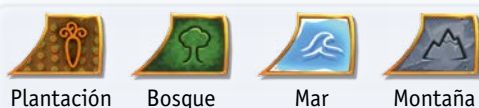
- Juan revela y descarta la carta de Territorio A3 y coloca uno de sus Conejos en la casilla correspondiente en el tablero, agrandando así su Feudo al conectar B3 y A4, que él ya controlaba.
- Juan coloca su carta de Edificio delante suyo y coloca la ficha de Granja de Hongos sobre ella.



2 - Fase de Construcción

Durante esta fase podés colocar tus Edificios en el tablero, siguiendo las condiciones detalladas abajo. Los Edificios aumentan la Fuerza, Riqueza o tamaño de tus Feudos. **Nunca estás obligado a colocar un Edificio.** Podés dejarlos delante tuyo y colocarlos más tarde.

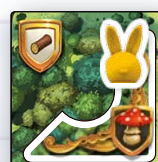
- Solo podés colocar Edificios en Territorios que controlás, excepto los Campamentos que solo pueden colocarse en Territorios vacíos.
- Debés respetar cualquier **Requisito de Construcción** de tus Edificios. Las Granjas de Recursos de Lujo (🍄) y las Ciudades de Fuerza 3 solo se pueden colocar en ciertos tipos de Territorios, tal como lo indica el símbolo en la carta y el color del fondo de la ficha.
- Un Edificio no puede ser movido una vez que haya sido colocado en el tablero.
- Nunca puede haber más de un Edificio en un Territorio.
- Si colocás un Edificio en un Territorio que ya produce un Recurso Básico continuará produciendo ese Recurso además del efecto del Edificio.



Ejemplo: la Granja de Recurso de Lujo de Hongos solo se puede colocar en un Bosque.



Ejemplo de Construcción: Juan agrega su Granja de Hongos al bosque en A3. Este Territorio ahora produce Madera y Hongos.

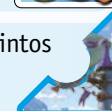


Efectos de los Edificios

- Las Ciudades de Fuerza 1, 2 y 3 aumentan la Fuerza de tu Feudo en 1, 2 o 3 respectivamente.
- Las Granjas aumentan la Riqueza de tu Feudo.



- Las Torres Celestiales conectan dos de tus Territorios en Feudos distintos como si fueran adyacentes. Estos Territorios y cualquier Territorio que esté conectado a ellos pasarán a formar parte del mismo Feudo.
- Los Campamentos te permiten tomar control de cualquier Territorio vacío (sin un Conejo o un Edificio) en el tablero.

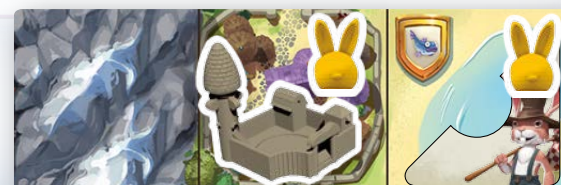


Cada carta de Campamento tiene un **número de prioridad**. Si querés colocar un Campamento, debés anunciar su número sin anunciar el Territorio sobre el que querés colocarlo. Cualquiera que tenga un Campamento con un número inferior puede interrumpirte y jugar su Campamento antes de que vos lo hagas (comenzando por el que tenga el número de prioridad menor). Después de que él o ellos hayan colocado sus Campamentos (o hayan pasado) vos podés jugar el tuyo o pasar y guardarlo para una Ronda futura.

Cuando colocás un Campamento, colocá uno de tus Conejos en la casilla para mostrar que vos controlás ese Campamento.

Si un adversario juega una **carta de Territorio** que corresponda a uno de tus Campamentos, quitá el Campamento y reemplazá tu Conejo con uno de tu adversario. Si vos jugaste esta carta, simplemente quitá el Campamento. Podés jugar un nuevo Edificio en este Territorio a partir de ahora.

Ejemplo: Juan agrega un Campamento en el Mar. Su Feudo tiene ahora una Ciudad de Fuerza 1 y produce Pescado.



3 - Fase de Cosecha

Durante esta fase los jugadores cosechan las 🥕 de todos sus Feudos.

Recordá: un Feudo es un Territorio o grupo de Territorios conectados que vos controlás. Los Territorios se conectan por sus lados (no diagonalmente). Todos los Territorios conectados dentro de un Feudo comparten sus Recursos y Ciudades.

Ej.: Laura tiene tres Feudos. El Feudo 2 está adyacente a la montaña del Feudo 3, pero la conexión está interrumpida por un Río de Lava.



Ej.: si consigue controlar este espacio, conectará sus tres Feudos que pasarían a compartir sus Recursos y Ciudades.

Importante: un Feudo solamente genera 🥕 si tiene **al menos** una Ciudad y un Recurso.

Calcular las 🥕 que genera un Feudo

Durante cada Fase de Cosecha, cada uno de tus Feudos te otorga:

🥕 de un Feudo = Fuerza x Riqueza

Determinar la Fuerza de un Feudo

La Fuerza de un Feudo es el total de todas las Torres en sus Ciudades.

Una Ciudad de Fuerza 1 tiene una Torre, una Ciudad de Fuerza 2 tiene dos Torres y una Ciudad de Fuerza 3 tiene tres Torres.



Ej.: este Feudo tiene dos Ciudades de Fuerza 1 y una Ciudad de Fuerza 3. Por lo tanto, su Fuerza es 5 (1+1+3=5).

Determinar la Riqueza de un Feudo

La Riqueza de un Feudo es igual al número de Recursos diferentes que produce.

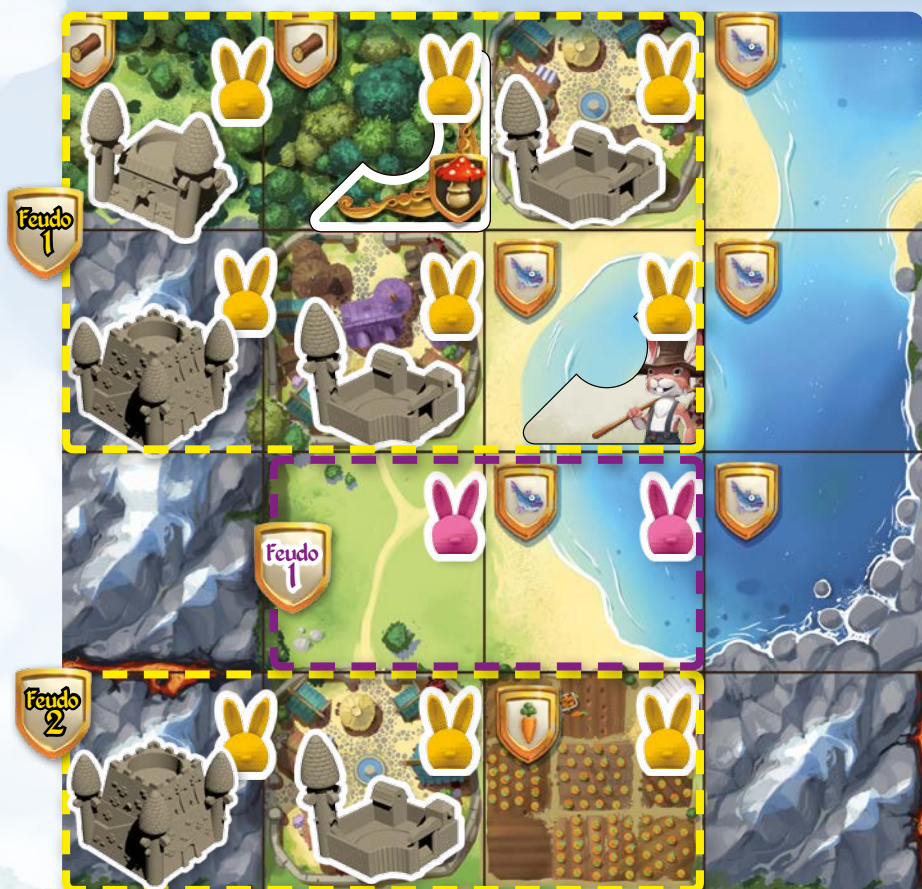


Ej.: este Feudo tiene dos Bosques que producen 2 Maderas (pero solo uno cuenta para calcular la Riqueza). Uno de ellos tiene una Granja de Hongos y otro Territorio es un Mar que produce Pescado. Por lo tanto, la Riqueza de este Feudo es 3 (1 por Madera, 1 por Hongos y 1 por Pescado = 3 Recursos diferentes).

Este Feudo otorga 15 🥕: 5 (Fuerza) x 3 (Riqueza).

- Avanzá tu Conejo en la Tabla de Puntuación **por cada 🥕 ganada**. Si superás las 100 🥕, colocá un segundo conejo en la casilla +100. Si superás las 200 🥕, mové el Conejo al espacio +200.
- Al finalizar la Ronda 4**, es momento de pasar al Final de la Partida: todos los jugadores revelan sus cartas de Pergamino y se realiza la puntuación final.

Una vez que la Fase de Cosecha se haya completado, **comenzá una nueva Ronda**. Repartí 10 o 12 cartas a cada jugador, dependiendo de la cantidad de jugadores.



Juan (amarillo) controla dos Feudos. El Feudo 1 tiene 6 Territorios y el Feudo 2 tiene 3 Territorios. María (rosa) controla un Feudo con 2 Territorios.

Feudo 1 El Feudo 1 de Juan tiene 4 Ciudades con una **Fuerza de 7** (una de Fuerza 3 en la Montaña, una de Fuerza 2 en el Bosque y dos de Fuerza 1). Este Feudo produce Madera, Pescado y Hongos, por lo tanto son 3 Recursos diferentes para una **Riqueza de 3**.

El Feudo 1 de Juan otorga $7 \times 3 = 21$.

Feudo 2 El Feudo 2 de Juan tiene 2 Ciudades con una **Fuerza de 4** (una de Fuerza 3 y una de Fuerza 1) y solo produce Zanahorias para una **Riqueza de 1**.

El Feudo 2 de Juan otorga $4 \times 1 = 4$.

Conectar sus dos Feudos realmente valdría la pena para Juan, pero sería difícil ya que María controla dos Territorios entre los dos Feudos de Juan.

Observa que el Feudo de María no provee. Produce Pescado y por ello tiene una **Riqueza de 1**, pero no tiene una Ciudad (Fuerza = 0).



Durante la siguiente Ronda, Juan toma control de una casilla extra de Mar y coloca una Granja de Zanahorias en ella. También toma control de una casilla de Montaña y coloca una Granja de Oro en ella.



Feudo 1 El Feudo 1 de Juan aún tiene 4 Ciudades con una **Fuerza total de 7**. Por agregar las Zanahorias y el Oro, aumenta su **Riqueza a 5**.

El Feudo 1 de Juan ahora otorga $7 \times 5 = 35$.

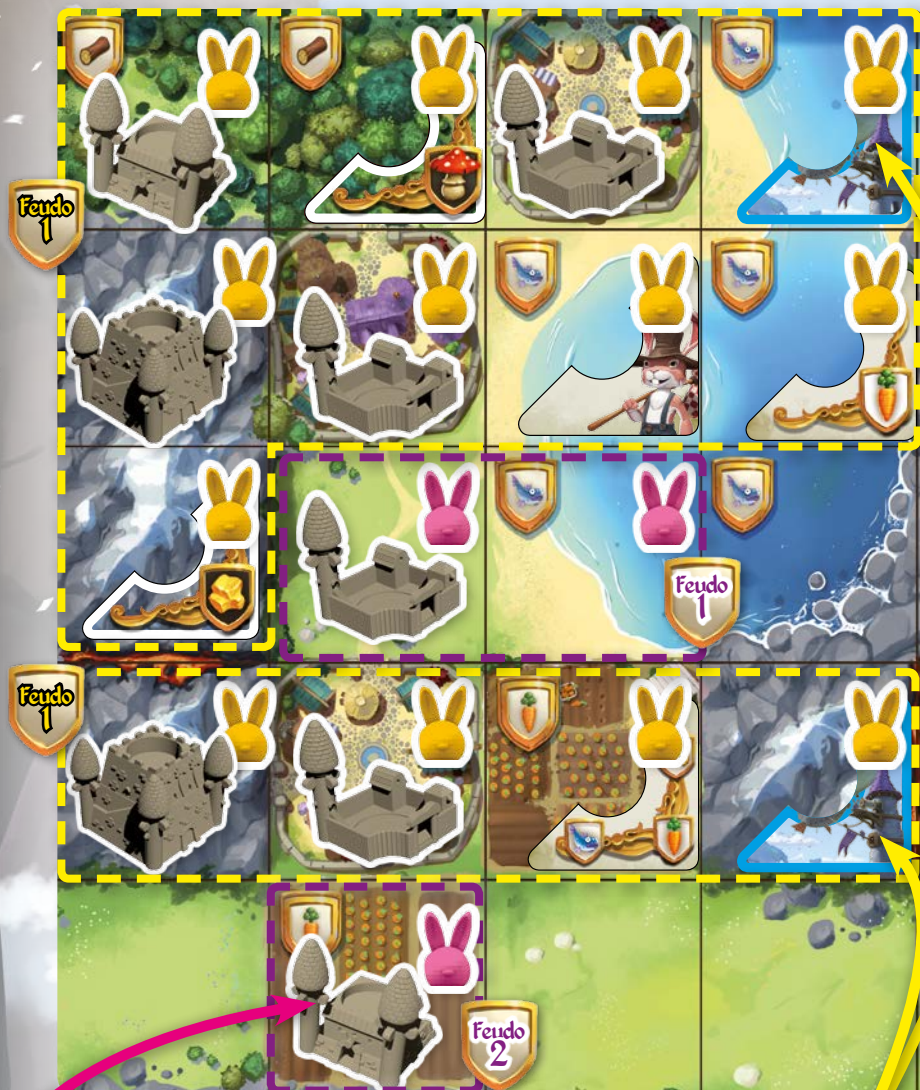
Feudo 2 El Feudo 2 de Juan ganó un nuevo Territorio de Montaña y un Puesto de Comercio. Tiene 2 Ciudades para una **Fuerza total de 4** y decide producir Pescado con su Puesto de Comercio para una **Riqueza de 2**.

El Feudo 2 de Juan otorga $4 \times 2 = 8$.

Juan gana $35 + 8 = 43$ en esta Ronda.

Feudo 1 María agregó una Ciudad de Fuerza 1 a su Feudo 1. Ahora tiene una **Fuerza total de 1** y produce 1 Recurso (Pescado) para una **Riqueza de 1**.

El Feudo 1 de María otorga $1 \times 1 = 1$.



Revelar Pergaminos y el Final de la Partida

¡Al final de la partida es hora de revelar tus Pergaminos! Uno por vez, cada jugador revela sus cartas y confirma haber cumplido con los requisitos de sus Misiones.

Los Tesoros te otorgan 🍌 automáticamente, mientras que ganar 🍌 a través de Misiones depende de tus Territorios, Feudos, Edificios, o tal vez de otras cartas de Pergamino.

Por cada 🍌 que ganes, mové tu Conejo en la Tabla de Puntuación.

¡El jugador con más 🍌 gana la partida y el título honorífico de «Gran Orejudo»! Al menos hasta la próxima partida.

En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.



Notas sobre las Misiones

Puntuar Recursos

Varias Misiones hacen referencia a los Recursos que producís (por ejemplo, «Carpintero» otorga 1 🍌 por cada Madera que produzcas). A diferencia de los Feudos, estas cartas sí cuentan «todos los Recursos», aún si se produjeran dos o más Recursos iguales en el mismo Feudo, incluyendo cualquiera producido por Granjas.

Importante: al final de la partida, los Puestos de Comercio producen el mismo Recurso que produjeron al final de la Ronda 4. No podés elegir un Recurso cuando calculás la Riqueza de un Feudo durante la Ronda 4 y luego elegir un Recurso diferente para cumplir con una Misión.

Recordatorio: un Territorio puede producir 2 Recursos: uno básico en el tablero y un segundo recurso si jugaste una Granja sobre él.

Puntuar Ciudades

Algunas Misiones hacen referencia al número de Ciudades que controlás. La Fuerza no es importante: una Ciudad de Fuerza 1 o 2 tienen el mismo efecto para este tipo de puntuación.

Puntuar Feudos

Otras Misiones hacen referencia a la cantidad de Feudos que tenés, o a la cantidad de Territorios que conforman un Feudo. **No podés** elegir ignorar **Torres Celestiales** o **Campamentos** para estas Misiones. Los Territorios conectados por Edificios siguen conformando un único Feudo.

Feudo 1 Durante la cuarta Ronda, Juan conecta sus dos Feudos construyendo una Torre Celestial. Los dos Feudos se combinan en uno que tiene 6 Ciudades para una **Fuerza total de 11** y produce los 3 Recursos básicos, Oro y Hongos para una **Riqueza total de 5**. La Granja de Zanahorias y el Puesto de Comercio no suman nada porque el Feudo ya produce los 3 Recursos básicos de sus Territorios.

El Feudo 1 de Juan ahora otorga $11 \times 5 = 55$ 🍌.

Feudo 1 El Feudo 1 de María aún tiene **Fuerza y Riqueza de 1**.

El Feudo 1 de María aún otorga $1 \times 1 = 1$ 🍌.

Feudo 2 Pero pudo construir una Ciudad de Fuerza 2 en la Plantación de su Feudo 2. Con una Ciudad de Fuerza 2, este Feudo tiene una **Fuerza de 2** y produce Zanahorias para una **Riqueza de 1**.

El Feudo 2 de María otorga $2 \times 1 = 2$ 🍌.



Pergaminos especiales

PanPan el Bárbaro

Esta carta hace referencia a **todos** los Territorios de un jugador (Llanuras y Montañas) que no producen recursos y que no tienen Ciudades, aun si son parte de un Feudo que incluye Territorios que sí producen Recursos.



Liberal/Socialista

Copiás la carta entera: si copiás un Tesoro también te va a dar extra si tenés el Guardián del Tesoro y/o la Misión de Buscador de Tesoros.



Guantes

Te otorgan 1 si solo tenés un guante o 4 cada uno si tenés ambos (para un total de 8).



Principito

Si hay un empate entre los Feudos que te otorgan la mayor cantidad de , cosechá todos tus Feudos nuevamente, excepto uno de los que estén empatados.



Glosario

Conectado: se aplica a dos Territorios controlados por el mismo jugador con un lado compartido (no separado por un Río de Lava) o dos Territorios vinculados por fichas de Torre Celestial.

Edificio: solo puede haber un Edificio por Territorio. Las Ciudades de Fuerza 1 que comienzan en el tablero al inicio de la partida son Edificios.

Feudo: un grupo de Territorios controlados por el mismo jugador conectados entre sí. Un Feudo puede ser conformado por un único Territorio.

Fuerza: la cantidad total de Torres en todas las Ciudades dentro de un Feudo.

Mano: las cartas que un jugador tiene para seleccionar algunas de ellas durante la Fase de Exploración.

Mazo: las cartas de Exploración que no han sido repartidas a los jugadores. Las cartas de Provisiones te permiten robar las dos primeras cartas del mazo y jugarlas inmediatamente.

Recurso Básico (): un tipo de Recurso que es producido por ciertos Territorios o Edificios: Pescado, Madera o Zanahorias.

Recurso de Lujo (): un tipo de Recurso único que es producido por las Granjas de Recurso de Lujo.

Reserva: en una partida de 2 jugadores es la pila de cartas de la cual los jugadores agregan una carta a su Mano antes de cada Selección de Cartas.

Río de Lava (): una característica del tablero del Nuevo Mundo que separa dos casillas de Montaña. Los Conejos colocados a ambos lados de un Río de Lava no están conectados.

Riqueza: la cantidad de Recursos diferentes producidos por un Feudo.

Selección de Cartas: elegir una o más cartas de tu Mano y pasar las restantes cartas a otro jugador.

Vacío: un Territorio sin Conejos o Edificios.



Resumen de Reglas

Preparación

Colocá una Ciudad de Fuerza 1 en cada casilla de Ciudad en el tablero.

Mezclá todas las cartas y formá un mazo con las cartas boca abajo cerca del tablero.

Cada jugador elige un color y toma todos sus Conejos, luego coloca un Conejo en la casilla 0 de la Tabla de Puntuación.

¿Cómo jugar?

La partida se disputa a lo largo de 4 Rondas. Cada Ronda tiene 3 Fases, jugadas simultáneamente por todos los jugadores.

Repartí a cada jugador:

- 12 cartas para 3 jugadores
- 10 cartas para 4 jugadores

1- Fase de Exploración

A - Seleccionar cartas

- Cada jugador elige de forma simultánea dos cartas de su Mano, colocándolas boca abajo delante suyo y pasando el resto de sus cartas al jugador a su lado.

B - Jugar cartas

Todos los jugadores juegan simultáneamente sus dos cartas seleccionadas.

- Si jugás una carta de **Pergamino**, colocala delante tuyo, boca abajo, sin revelarla.
- Si jugás una carta de **Territorio**, colocá uno de tus Conejos en el Territorio que coincide con las coordenadas de la carta.
- Si jugás una carta de **Edificio**, colocala boca arriba delante tuyo y colocá la Ciudad o fichas correspondientes (Granja, Torre Celestial o Campamento) sobre ella.
- Si jugás una carta de **Provisiones**, robá y jugá dos cartas del mazo inmediatamente. Luego colocá la carta de Provisiones en tu pila de descarte.

Ahora podés ver las cartas que te pasó el jugador a tu lado, si hubiera alguna. Repetí estos dos pasos (Seleccionar Cartas y Jugar Cartas) hasta que todas las cartas hayan sido jugadas.

Una vez que todas las cartas hayan sido jugadas podés comenzar con la Fase de Construcción.

2- Fase de Construcción

Durante esta fase podés colocar todos o algunos de tus Edificios en el tablero, considerando que:

- Solo podés colocar tus Edificios en Territorios que controlás (excepto los Campamentos).
- Debés respetar cualquier Requisito de Construcción del Edificio.
- Nunca podés mover un Edificio una vez que haya sido colocado sobre el tablero.
- Nunca puede haber más de un Edificio en un Territorio.
- Los Campamentos solo pueden ser colocados en Territorios vacíos, sin Conejos ni Edificios.

3- Fase de Cosecha

Al final de cada Ronda los jugadores cosechan sus 🌾.

🌾 de un Feudo =
Fuerza x Riqueza.

Fuerza de un Feudo

La Fuerza de un Feudo es el total de todas las Torres en sus Ciudades.

Riqueza de un Feudo

La Riqueza de un Feudo es igual al número de Recursos diferentes que produce.

Una vez que la cosecha haya terminado podés comenzar una nueva Ronda. Pero si terminaste la cuarta Ronda, pasá al Final de la Partida.

Feudo

Es un Territorio o grupo de Territorios conectados que controlás. Los Territorios están conectados por sus lados (superior, inferior, derecho o izquierdo - no diagonalmente) salvo que estén separados por un Flujo de Lava.

Final de la Partida

Revelá tus Pergaminos y ganá las 🌾 mostradas.

¡El jugador con la mayor cantidad de 🌾 gana la partida y el título honorífico de «Gran Orejudo» hasta la próxima partida!

Créditos

Diseñador: Richard Garfield

Ilustrador: Paul Mafayon

Dirección de proyecto: Timothée Simonot

Producción editorial: Origames

Coordinación y reglas: Guillaume Gille-Naves

Dirección artística: Igor Polouchine

Edición en inglés: William Niebling

Créditos de la presente edición

Producción editorial: Michel Fischman y Emmanuel Rabell

Traducción: Pedro Federico Hegoburu

Revisión: Mónica Piacentini

Adaptación gráfica: Santiago Juárez

Agradecimientos especiales a Gabriel Durnerin que comenzó este proyecto.

Gracias a los equipos de testeo de juego, especialmente a Rodolphe, Yohann, Quentin, Vincent, Frédéric, Cindy y Clovis.

Agradecimientos de Richard:

Quiero agradecer a varios testers que participaron en este juego: Skaff Elias, Jim Lin, Bill Rose, Mon Johnson, Paul Peterson, Koni Garfield, Schuyler Garfield, Kai Toh, Jay Heyman, Wei-Hwa Huang, Tom Lehman, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, David des Jardins, Rob Watkins, Mike Turian, Andrew Gross, Brian Weissman, ¡y especialmente a Don Woods, que organizó los testeos con el grupo de testeo del juego de California! Pido disculpas por no tomar notas y por ello olvidar mencionar a algún tester. Gracias a todos.



Editado por:
BUREAU DE JUEGOS S.R.L.
J.L. Borges 2342 6C.
(1425) CABA, Argentina
www.bureaudejuegos.com



©2018 ORIGAMES. ORIGAMES
y su logo son marcas
registradas de ORIGAMES.



9 AVENUE DES ÉRABLES
LOT 341, 54180 Heillecourt
Lorraine, France
www.iellogames.com

