

The background of the entire page is a vibrant, colorful illustration of a fantastical sky world. In the upper center, a large, stylized title 'BUNNY KINGDOM' is written in a bubbly, orange font with a light blue outline. Below it, 'in the Sky' is written in a white, elegant script font with a blue outline. The sky is filled with soft, pastel clouds in shades of blue, purple, and pink. In the background, there is a large, purple, multi-towered castle with orange conical roofs. To the left of the castle, a small, purple, mechanical flying vehicle is visible. To the right, a red dragon with orange wings is flying. A large, green, beanstalk-like plant with a basket at the top is also present. In the foreground, a large, fluffy yellow chicken is standing on a green patch of ground. A small, white rabbit with red ears is riding on its back. In the bottom right corner, there is a large, colorful rainbow that curves across the scene. Several small, stylized characters are walking along the rainbow. In the top left corner, there are three circular icons: the first shows two people and the text '2-5', the second shows two people and the text '14+', and the third shows a clock and the text '45min'. In the top right corner, there is text that reads 'Um jogo de RICHARD GARFIELD Ilustrado por PAUL MAFAYON'. In the bottom center, there is a large, stylized title 'REGRAS DO JOGO' in a yellow font with a black outline. In the bottom right corner, there is a circular logo for 'iello' with a star and the text 'iello™'.

BUNNY KINGDOM

in the Sky™

Um jogo de
RICHARD GARFIELD
Ilustrado por
PAUL MAFAYON



2-5



14+



45min

Desde que o general Mafayette avistou uma misteriosa Grande Nuvem de sua aeronave, o Novo Mundo não é a única terra misteriosa à espera de ser conquistada. Agora, o Rei Coelho expandiu suas missões de exploração. Retornar carregado de Recursos Maravilhosos pode ajudá-lo a garantir o cobiçado título de "Orelhas Grandes". Mas isso não é tudo ... Colonizadores de coelhos espalhados pelo Novo Mundo estão se organizando em Distritos, e o comércio começou a florescer ... Jogue suas cartas corretamente e lucre com a situação!

REGRAS DO JOGO

iello™



Este livro de regras descreve os componentes do jogo e a configuração específica para essa expansão. Ele também apresenta as regras que diferem do jogo base.

Componentes

- 1 placa grande nuvem
- 86 estatuetas de coelho (46 violetas e 10 de cada cor no jogo base)
- 7 figuras da cidade
 - 2 cidades de nível 1
 - 1 Cidade Nível 2
 - 1 Cidade Nível 3
 - 3 Carrotadels
- 20 fichas de construção
 - 14 fichas de fazenda
 - 4 fichas arco-íris
 - 2 fichas de chaminé
- 30 fichas de moeda
 - 5 Coins worth 5
 - 10 Coins worth 3
 - 15 Coins worth 1
- 50 cartas de exploração
 - 29 cartões de território
 - 2 cartões Território / Construção
 - 7 Cartões de construção
 - 10 cartões de pergaminho
 - 2 Cartas de ação

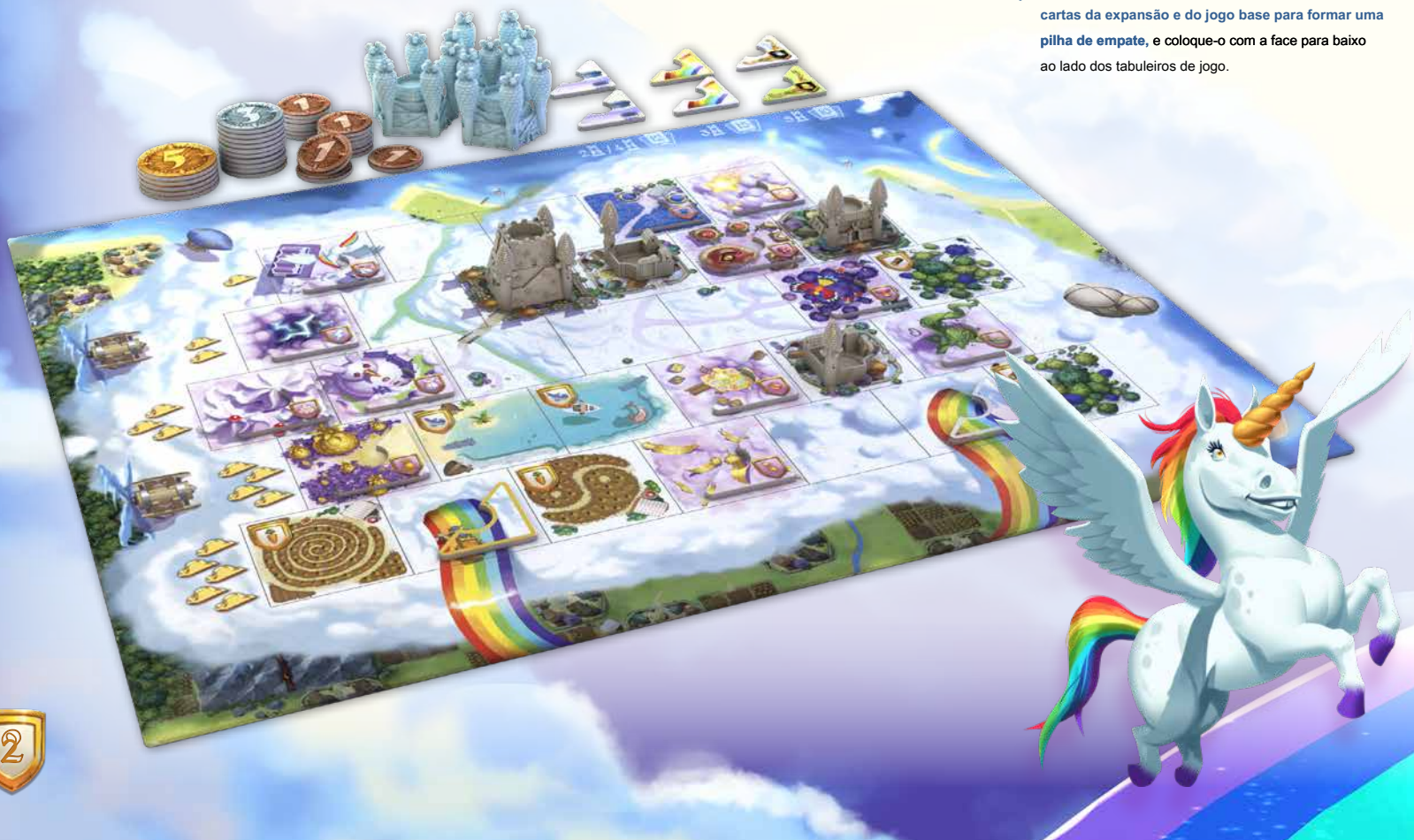
Configuração

1) Configure o jogo base como normal, exceto para os cartões de exploração (ver ponto 4).

2) Em seguida, coloque o quadro da Great Cloud próximo ao Novo Mundo **borda**. Coloque neste tabuleiro as 12 fichas Wondrous Farm, 2 fichas Rainbow (uma de cada cor) e as 4 fichas 1, 2 e 3 Cidades da expansão.

3) Separe as moedas, cenouras e fichas restantes perto dos tabuleiros de jogo, de fácil acesso.

4) Embaralhe a Exploração cartas da expansão e do jogo base para formar uma pilha de empate, e coloque-o com a face para baixo ao lado dos tabuleiros de jogo.



Cartas por jogador

O número de cartas distribuídas aos jogadores para cada rodada depende do número de jogadores e é diferente do jogo base:

Número de jogadores	2	3	4	5
Número de cartões por rodada	12	15	12	10

Em um jogo para 3 jogadores, escolha 3 cartas em vez de 2 durante a fase A- Seleção / Rascunho . Em um jogo para 2 jogadores, forme Reservas contendo 12 cartas.

Great Cloud board

Este tabuleiro de jogo mostra a Great Cloud, com 31 espaços organizados em cinco linhas. Cada espaço é um território que você poderá controlar e cultivar. **Você pode colocar seus prédios no quadro da Great Cloud ou no novo mundo** (sujeito ao cumprimento dos requisitos de construção).

Coordenadas do território

Cada espaço no quadro da Grande Nuvem representa um Território, definido por suas coordenadas e tipo de terreno. Todos os territórios estão associados a um único cartão de território. As coordenadas desses espaços consistem em um pictograma representando sua linha e uma figura definindo sua posição na linha.



Tipos de território



Mar , Floresta e Campo
espaços produzem os mesmos recursos básicos do quadro do Novo Mundo.



Nimbus espaços não produzem nenhum recurso.



arco Iris espaços ligam a Grande Nuvem ao Novo Mundo.



o Cidade os espaços no quadro da Grande Nuvem são neutros até que um jogador os controle.



Maravilhoso **Recurso**
espaços cada um produz um recurso exclusivo.



Figurinhas de coelho

A nova cor do Rabbit permite que você jogue com um quinto jogador. Como a expansão inerentemente faz você jogar mais cartas de território, a caixa inclui 10 coelhos adicionais de cada cor.

*Não é possível jogar um jogo para 5 jogadores sem usar os cartões na expansão:
o jogo base não contém cartas suficientes para cinco jogadores.*



Pergaminhos

As oito novas missões e dois novos tesouros (

) introduzir novas opções estratégicas. Essas cartas funcionam como os pergaminhos no jogo base.



Estatuetas da cidade

A expansão inclui 7 cidades: duas de nível 1, uma de nível 2 e uma de nível 3, além de três Carrotadels.

- As cidades de nível 1, 2 e 3 na expansão definirão locais no quadro da Grande Nuvem e são obtidas jogando as cartas do Território correspondentes.



Cidade 1



Cidade 3

- Carrotadels são cidades com uma força de 5. **Sua força não é adicionada à de nenhuma outra cidade no mesmo feudo durante a fase de colheita.** Eles são obtidos jogando as cartas de construção correspondentes.

Quando você colhe  em um feudo que contém uma Carrotadel, existem duas possibilidades:

- Se suas cidades (excluindo a Carrotadel) tiverem uma força combinada maior que 5, ignore o Carrotadel.
- Se suas cidades (excluindo a Carrotadel) têm uma força combinada de 5 ou menos, ignore-as. Seu Feudo tem uma Força de 5.



Carrotadel

Nota: Se você tiver dois ou três Carrotadels no mesmo feudo, sempre ignore o segundo e o terceiro.

Exemplo



A Força desse Feudo seria 3 sem contar a Carrotadel, então sua Força real é 5.

Exemplo



A força desse feudo é 7 sem contar a Carrotadel, então a Carrotadel é ignorada.



Fazendas

14 novas fazendas estão disponíveis.

- Um novo tipo de recurso exclusivo foi introduzido: Recursos Maravilhosos (). As 12 Fazendas Maravilhosas definiram locais no tabuleiro do jogo Great Cloud e são obtidos jogando as cartas do território correspondente.

Recursos Maravilhosos agem como Recursos de Luxo ao determinar a Riqueza de seus Feudos.



- Duas novas fazendas de luxo estão disponíveis. Eles funcionam da mesma maneira que as fazendas de luxo no jogo base e são obtidos jogando as cartas de construção correspondentes.



Arco-Íris

As duas cartas Rainbow são Território / Construção. Cada um corresponde a um par de fichas Rainbow e um espaço no quadro da Grande Nuvem. **Cada par de fichas conecta dois de seus territórios em feudos diferentes, como se estivessem adjacentes** (da mesma maneira que as Sky Towers no jogo base).

Quando você jogar uma carta Rainbow, coloque um de seus Coelhos no espaço correspondente do Território (que já contém uma ficha Rainbow); em seguida, coloque o cartão com a face para cima e coloque o segundo símbolo Rainbow correspondente. Você poderá colocar esse token durante a fase de construção. Duas regras especiais se aplicam:

- só pode ser colocado no quadro do Novo Mundo
- você pode movê-lo durante cada fase de construção (mas não deve removê-lo completamente da placa).



Chaminés

Cada uma das duas chaminés é construída jogando uma carta de construção. Eles só podem ser construídos no quadro da Great Cloud. Durante cada fase da colheita, selecione um recurso básico presente no feudo que contém a chaminé. **Todos os seus feudos que incluem um ou mais territórios no quadro do Novo Mundo agora têm acesso a esse recurso.** Durante cada fase da colheita, você pode alternar esse recurso básico (entre os disponíveis no feudo que contém a chaminé).

Nota: O efeito Chaminé se aplica apenas durante a fase de colheita. Chaminés não produzem recursos adicionais. Portanto, eles não têm efeito em missões como o Carpenter ou Bun-Shee.



Moedas

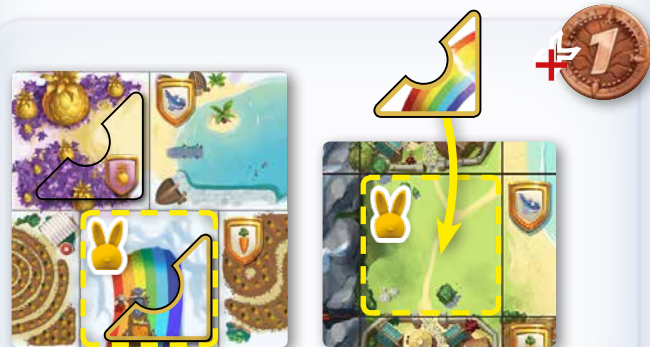
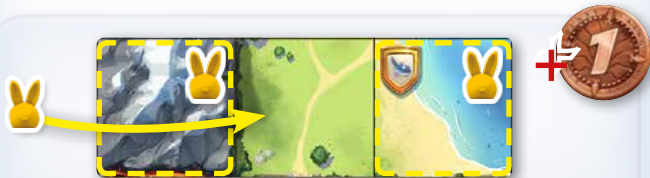
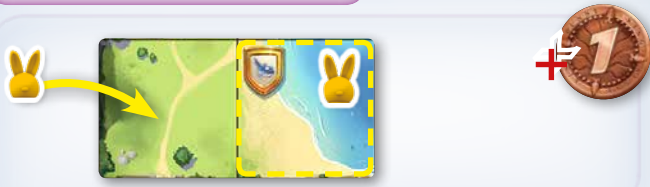
Moedas dão a você  no final do jogo, através da pontuação de comércio. Gerir sua alteração usando o  e  Moedas. Existem duas maneiras de obter Moedas:

- Cada um dos dois cartões de Ação do coletor de impostos fornece imediatamente dois  Moedas.
- Sempre que você criar um novo distrito, colete um  Moeda. Um distrito é um feudo que contém dois ou mais coelhos.

Nota: Você só recebe uma moeda quando cria um novo distrito. Não tome uma moeda ao expandir ou modificar um distrito existente.

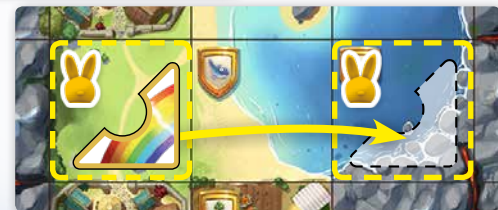


Exemplos: Recompensa por moeda



Você ganha uma moeda ao conectar dois feudos compostos de um coelho com um arco-íris ou uma torre do céu.

Exemplos: Sem Recompensa de Moeda

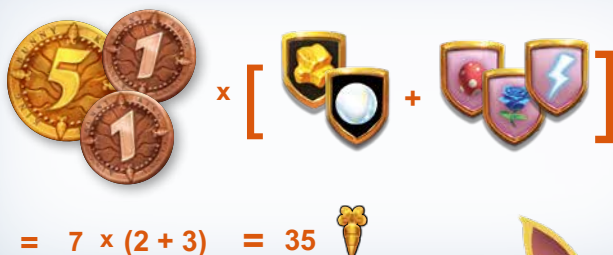


Comércio

O comércio oferece uma nova maneira de ganhar  no final do jogo. Para calcular o seu Pontuação comercial, **multiplique o valor de suas moedas pelo número total de recursos exclusivos** (ou seja, recursos de luxo e recursos maravilhosos) que você produz.

$$\begin{matrix} \text{Pontuação} \\ \text{do número de moedas} \\ \text{negociadas} \end{matrix} \times \left[\begin{matrix} \text{Número de} \\ \text{recursos de} \\ \text{luxo} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{Número de} \\ \text{Recursos} \\ \text{Maravilhosos} \end{matrix} \right]$$

Exemplo


$$= 7 \times (2 + 3) = 35 \text{ } \img alt="carrot icon" data-bbox="268 422 288 452"/>$$

Requisitos de construção



Este edifício só pode ser colocado em uma planície.



Este edifício só pode ser colocado no quadro da Great Cloud.



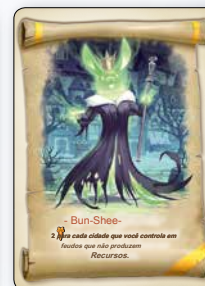
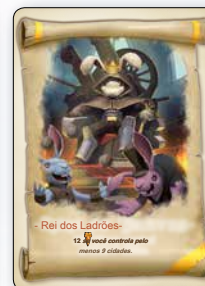
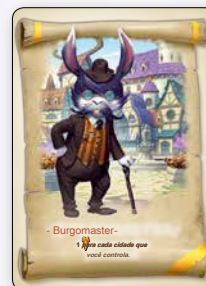
Este edifício só pode ser colocado no quadro do Novo Mundo.

Nota: Nunca pode haver mais de um edifício em um determinado território. Nenhum edifício pode ser colocado em um espaço que já contenha uma Fazenda Maravilhosa ou um Arco-Íris.

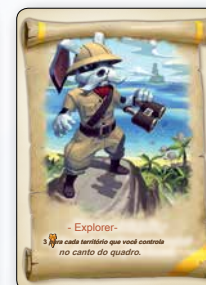


Notas nos cartões Bunny Kingdom

Burgomaster, rei dos ladrões e **Bun-Shee**: Carrotadels contam como cidades.



Diplomata et **Explorador**: Marque também as bordas e os cantos do quadro Great Cloud.



Terminologia

Comércio: Pontuação calculada no final do jogo multiplicando o valor da moeda do jogador pelo número de Recursos Únicos.

Distrito: Feudo contendo dois ou mais coelhos.

Maravilhoso  : Tipo de recurso exclusivo produzido por determinadas Territórios no quadro da Grande Nuvem.





Créditos

Designer: **Richard Garfield**

Ilustrador: **Paul Mafayon**

Gestor de projeto: **Timothée Simonot**

Desenvolvimento e ajuste: **Skaif Elias, Guillaume Gille-Naves (Origames), Timothée Simonot**

Designer gráfico: **Frédéric Derlon**

Artista 3D: **Julien Houillon**

Tradutor: **Andy Seaward**

Prova: **Timothy Marcroft, Alain Wernert, Xavier Taverne, Delphine Brennan, Pierre-François Llorente e Romain François** Obrigado aos **nossos testadores**: **Koni Garfield, Igor Polouchine, equipe IELLO e os testadores de sexta-feira, equipe do Origames e grupos de testadores.**

www.iello.com

IELLO - 9, avenue des Érables - Lote 341 - 54180 Heillecourt - FRANÇA

© 2019 iello. Todos os direitos reservados.

