

Un juego de
RICHARD GARFIELD
Ilustrado por
PAUL MAFAYON

BUNNY KINGDOM

in the Sky™

Desde que el general Mafayette vio una misteriosa Gran Nube desde su aeronave, el Nuevo Mundo no es la única tierra misteriosa esperando ser conquistada. Ahora, el Rey Conejo ha expandido tus Misiones de exploración. Volver cargado de recursos maravillosos podría ayudarte a asegurar el codiciado título de "Gran Orejudo".

Pero esto no es todo... los conejos colonos se han desplegado por todo el Nuevo Mundo y se están organizando en comarcas, y el comercio ha comenzado a florecer... ¡Jugá bien tus cartas y aprovechá la situación!

REGLAMENTO

iello™



2-5

14+

45min



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

Componentes

- 1 tablero de la Gran Nube
- 86 miniaturas de conejo (46 violetas y 10 de cada color del juego base)
- 7 miniaturas de Ciudad
 - 2 Ciudades de Fuerza 1
 - 1 Ciudades de Fuerza 2
 - 1 Ciudades de Fuerza 3
 - 3 Conejópolis
- 20 fichas de Edificios
 - 14 fichas de Granja
 - 4 fichas de Arcoíris
 - 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/Edificio
 - 7 cartas de Edificio
 - 10 cartas de Pergamino
 - 2 cartas de Acción (Recaudador)

Preparación

1. Prepará el juego base de la forma habitual, excepto las cartas de Exploración (ver 4).
2. Después colocá el tablero de la Gran Nube junto al tablero del Nuevo Mundo. Colocá en este tablero las 12 fichas de Granja Maravillosa, 2 fichas de Arcoíris (una de cada color) y las 4 Ciudades de Fuerza 1, 2 y 3 de esta expansión.
3. Colocá las Monedas, las Conejópolis y las fichas restantes cerca del tablero, al alcance de todos.
4. Barajá juntas las cartas de Exploración de la expansión y del juego base para formar un único mazo y colocalo, 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 base y depende del número de jugadores:

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

En partidas de 3 jugadores, durante la fase **A- Seleccionar cartas**, se eligen 3 cartas en lugar de 2. En una partida de 2 jugadores, formá reservas de 12 cartas.

Tablero de La Gran Nube

Este tablero representa la Gran Nube. Está compuesto por 31 casillas dispuestas en 5 filas. Cada casilla es un Territorio que podés controlar y explotar. Podés construir Edificios en ambos tableros: el de la Gran Nube y el del Nuevo Mundo (cumpliendo los requisitos de construcción).

Coordenadas de Territorio

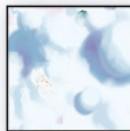
Cada casilla del tablero de la Gran Nube representa un Territorio, definido por sus coordenadas y su tipo de terreno. Todos los Territorios están asociados a una única carta de Territorio. Las coordenadas de estas casillas consisten en un pictograma que representa su fila y un número que indica su posición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



Tipos de Territorio



Las casillas de **Mar**, **Bosque** y **Plantación** producen los mismos recursos que en el tablero del Nuevo Mundo.



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



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



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



Cada casilla de **Recurso Maravilloso** produce un recurso único.

Miniaturas de Conejos

El nuevo color de Conejos te permite jugar con un quinto jugador. Como la expansión, por su mecánica, te hace jugar más cartas de Territorio, la caja incluye un adicional de 10 conejos de cada color.

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



Pergaminos

Las 8 nuevas Misiones y los 2 nuevos Tesoros () introducen nuevas opciones estratégicas. Estas cartas se utilizan del mismo modo que los Pergaminos del juego base



Miniaturas de Ciudad

La expansión incluye 7 Ciudades: dos con Fuerza 1, una con Fuerza 2 y una con Fuerza 3, más 3 Conejópolis.

- Las Ciudades de Fuerza 1, 2 y 3 de la expansión tienen sus propias ubicaciones en el tablero de la Gran Nube y se consiguen jugando las correspondientes cartas de Territorio.



Fuerza 1



Fuerza 3

- Las Conejópolis son Ciudades de Fuerza 5. Su poder **NO** se suma al de las demás Ciudades del mismo Feudo durante la Fase de recolección. Se obtienen jugando las correspondientes cartas de Edificio.

Cuando cosechás 🥕 en un Feudo que tiene una Conejópolis, tenés dos opciones:

- Si tus Ciudades (sin contar las Conejópolis) tienen una Fuerza combinada mayor a 5, ignorá la Conejópolis.
- Si tus Ciudades (sin contar las Conejópolis) suman una Fuerza combinada de 5 o menos, ignorala. Tu Feudo tiene una Fuerza de 5.



Conejópolis

Nota: si tenés dos o tres Conejópolis en el mismo Feudo, la segunda y la tercera se ignoran siempre.

Ejemplo



La Fuerza de este Feudo sería 3 sin contar la Conejópolis, por lo que su Fuerza real es 5.

Ejemplo



La Fuerza de este Feudo es 7 sin contar la Conejópolis, por lo tanto, se ignora la Conejópolis.

Granjas

Hay 14 granjas nuevas disponibles.

- Hay un nuevo tipo de recurso único: Recursos Maravillosos (🛡️). Las 12 Granjas Maravillosas tienen sus propias ubicaciones en el tablero de la Gran Nube y se consiguen jugando las correspondientes cartas de Territorio.

Para determinar la riqueza de tus Feudos, los Recursos Maravillosos actúan de la misma forma que los Recursos de Lujo del juego base.



- Hay 2 nuevas Granjas de Recurso de Lujo disponibles. Se usan del mismo modo que las del juego base y se consiguen jugando las cartas correspondientes



Arcoíris

Las dos cartas Arcoíris son cartas de Territorio/Edificio. A cada una le corresponde un par de fichas de Arcoíris y una casilla del tablero de la Gran Nube. Cada par de fichas conecta dos de tus Territorios en diferentes Feudos, como si fueran adyacentes (de la misma manera que las Torres Celestiales en el juego base).

Cuando juegues una carta Arcoíris, colocá uno de tus Conejos en la correspondiente casilla de Territorio (la que ya tiene una ficha de Arcoíris). Luego, dejá la carta boca arriba, delante tuyo y colocá sobre ella la segunda ficha de Arcoíris 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.
- Podés moverla durante cada Fase de Construcción (pero no la podés retirar del tablero).



Chimeneas

Cada una de las dos Chimeneas se construye jugando una carta de Edificio. Solo se pueden construir en el tablero de la Gran Nube. Durante cada Fase de Cosecha, elegí 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 tienen acceso a este recurso durante esa Cosecha.

En cada Fase de Cosecha podés cambiar el Recurso Básico que elijas (entre los disponibles en el Feudo que contengan la Chimenea).

Nota: el efecto de la Chimenea solo se aplica durante la Fase de Cosecha. Las Chimeneas no producen recursos adicionales. Por tanto, no tienen efecto en Misiones como "Carpintero" o "Coneja Espectral".



Monedas



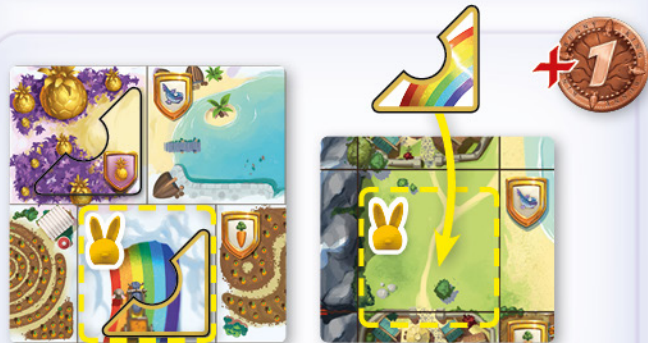
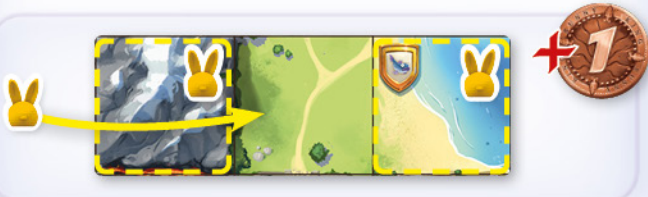
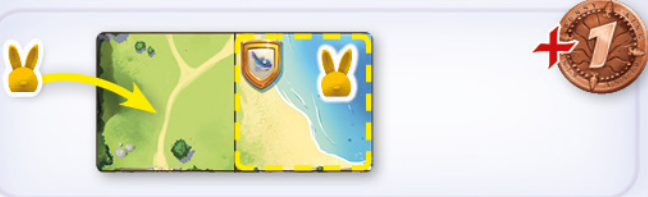
Las Monedas te dan 🐰 al final de la partida mediante la **Puntuación de Comercio**. Gestioná el cambio utilizando las Monedas de 🌐 y de 🪙. Hay dos formas de obtener Monedas:

- Cada una de las dos cartas de Recaudador te proporciona de inmediato dos Monedas de 🪙.
- Cuando creás un nuevo Distrito, recaudás una Moneda de 🪙. Un Distrito es un Feudo que contiene dos o más Conejos.

Nota: solo recibís una Moneda cuando creás un nuevo Distrito. No recibís ninguna Moneda cuando ampliás o modificás un Distrito existente.

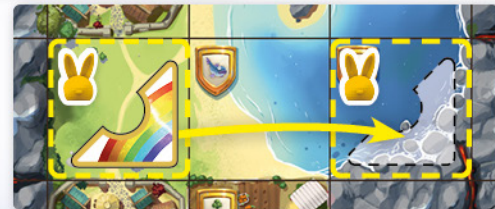


Ejemplos: Recompensa de Monedas



Obtenés una Moneda cuando conectás dos Feudos compuestos por un Conejo usando un Arcoíris o una Torre Celestial

Ejemplos: Sin Recompensa



Comercio

El comercio agrega una nueva manera de ganar 🍌 al final de la partida. Para calcular tu puntuación de Comercio, **multiplicá el valor de tus Monedas por la cantidad total de Recursos únicos (es decir: Recursos de Lujo y Recursos Maravillosos) que producís.**

$$\text{Puntos de Comercio} = \text{Número de Monedas} \times \left[\text{Número de Recursos de Lujo} + \text{Número de Recursos Maravillosos} \right]$$

Ejemplo

$$= 7 \times (2+3) = 35 \text{ 🍌}$$

Requisitos de Construcción



Solo puede colocarse sobre una Llanura.



Solo puede colocarse en el tablero de la Gran Nube.



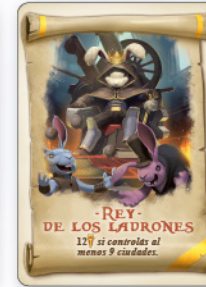
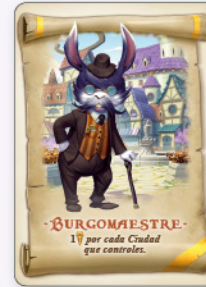
Solo puede colocarse en el tablero del Nuevo Mundo.

Nota: en ningún caso puede haber más de un Edificio en un Territorio determinado. No se pueden levantar construcciones en una casilla que ya tenga una Granja Maravillosa o un Arcoíris.



Notas sobre las cartas de Bunny Kingdom

Burgomaestre, Rey de los Ladrones y Coneja Espectral: las Conejópolis cuentan como Ciudades.



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



Terminología

Comercio: puntuación calculada al final de la partida multiplicando el valor de las Monedas del jugador por la cantidad de sus Recursos únicos (sin contar los Recursos Básicos).

Comarca: Feudo que contiene dos o más Conejos

Maravilloso 🍌: tipo de Recurso único producido por determinados Territorios del tablero de la Gran Nube.



Créditos

Autor: **Richard Garfield**

Ilustrador: **Paul Mafayon**

Gerente de proyecto: **Timothée Simonot**

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

Diseño gráfico: **Frédéric Derlon**

Artista 3D: **Julien Houillon**

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

Agradecimientos a los que testearon: Koni Garfield, Igor
Polouchine, Time IELLO y los jugadores del testeo del viernes,
equipo Origames y grupos de testeo.

Créditos de esta edición

Traducción: **Mónica Piacentini**

Revisión: **Emmanuel Rabell**