



2-4



14+



45min

BUNNY KINGDOM

A game by
RICHARD GARFIELD
Illustrated by
PAUL MAFAYON

fordította: **Beorn** (2018)
lektorálta: **Profundus Librum**
nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás!

A 2-4 játékosnak készült **Bunny Kingdom** társasjátékban egy olyan Nyúl Herceget fogsz alakítani, aki a Nyuszikirály nevében hódítja meg az Újvilágot.

A legjobb tartományokat kell megszerezned, amit csak e földek kínálni tudnak. Fedezd fel a legtávolabbi zugokat is, építs városokat, gyűjts különböző erőforrásokat, hogy a birtokod gazdag legyen, és minél több értékes Arany Répára tehessél szert. Ne felejts el mindeközben a királyodnak is megfelelni: teljesítsd a küldetéseket Nyúlfelsége minél nagyobb meglelégedésére.

Bármely választásod közelebb vihet a győzelemhez, de végül csak a legbátrabbat illeti a "Nagy Fülek" címmel a Nyuszikirály. Vajon te leszel méltó erre a címre?

A játék áttekintése és célja

A **Bunny Kingdom** egy erőforrás-gyűjtögetős, munkás-lehelyezős típusú játék, amely 4 fordulón keresztül tart.

Minden fordulóban fejlesztheted a birtokaidat, városokat, erőforrásokat termelő farmokat építhetsz és teljesítendő királyi pergameneket gyűjthetsz.

Válaszd ki figyelmesen a stratégiádnak leginkább megfelelő kártyákat! Ne felejtse el, hogy a továbbadott kártyáid ellenfelednek segíthetnek!

Minden forduló végén a birodalmad erejétől és gazdagságától függően Arany Répákat (🐰) gyűjthetsz be. A pergameneket a 4. forduló végéig nem kell felfedned, így minden biztonnal befolyásolni fogják a végső pontozást!

A végső pontozásnál a legtöbb 🐰-al rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

Játéktartozékok

- 1 Újvilág-tábla (pontozósávokkal)
- 144 nyúlfigura (mind a 4 színben 36)
- 39 műanyag városjelölő
 - 27 1-es erejű város
 - 9 2-es erejű város
 - 3 3-as erejű város
- 24 épületlapka
 - 12 farmlapka
 - 6 léghajórony-lapka (3 lapkapár)
 - 6 táborlapka
- 182 felfedezéskártya
- 4 játékossegédlet-kártya

Az Újvilág - tábla

Ez a tábla ábrázolja az Újvilágot 10×10 négyzet alakú mezőből áll. Minden mező egy-egy olyan tartomány, amit irányításod alá vonhatsz.

Mező-koordináták

Minden egyes tartomány a koordinátái és a tereptípusa alapján azonosítható. Minden mezőhöz tartozik egy saját tartománykártya.

Tartomány-típusok



- A **tenger** halat (🐟) termel - alaperőforrás.



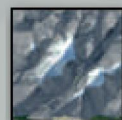
- Az **erdő** fát (🌲) termel - alaperőforrás.



- A **vetemény** répát (🥕) termel - alaperőforrás.



- A **síkság** semmilyen erőforrást nem termel.



- A **hegy** semmilyen erőforrást nem termel. A 3-as erejű városok csak itt építhetők.



- A **lávafolyó** blokkolja 2 hegy között a mezők csatlakozását.



- Az Újvilág táblán lévő **városok** mindaddig semlegesek amíg egy játékos nem irányítja őket.



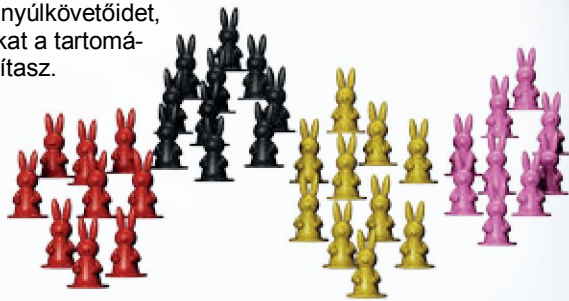
- A **pontozósávokon** nyomon követhető a játékosok által összegyűjtött Arany Répák (🐰) száma, valamint alul látható a minden fordulóban kiosztandó kártyák száma.



Nyúlfigurák

Ezek a figurák képviselik a nyúlkövetőidet, és egyben azonosítják azokat a tartományokat, amiket már te irányítasz.

Megjegyzés: 3 játékos esetén, ha valakinek elfogynak a nyúljai, használhat néhányat a nem használt színűek közül is.



Városjelölők

A városjelölők épületnek számítanak. 3 különböző erejű város van:

- Az 1-es erejű városnak 1 tornya van.
- A 2-es erejű városnak 2 tornya van.
- A 3-as erejű városnak 3 tornya van.



Lapák

A különböző lapák mind épületnek számítanak. 3 típusuk van:

Farmok

A farmlapák erőforrásokat állítanak elő. Háromféle van belőlük:

- 3 alapfarm (🍷), amik fát, halat, vagy répát termelnek



- 2 kereskedelmi állomás (minden fordulóban az általad választott alap erőforrást termelik)

- 7 egyedi luxus erőforrás farm (🏰), amelyek különböző luxus erőforrásokat termelnek, de csak meghatározott típusú tartományokban építhetők fel



Léghajótornyok

A léghajótornyok lapkái párjai két különálló tartomány között hoznak létre csatlakozást. Egyetlen léghajótornyok-kártya kijátszásával a lapkapár mindkét lapkáját el kell helyezned egy-egy irányításod alatt álló tartományodban.



Táborok

A táborlapkák lehetővé teszik üres tartományok ellenőrzését.



Felfedezéskártyák

Ezeket a kártyákat használhatod a birtokod fejlesztéséhez, illetve értékes Arany Répákhoz juthatsz a segítségükkel. A játékhoz 100 tartománykártyát melléltünk (minden tartományhoz egyet-egyét), 42 épületkártyát (21 várost, 12 farmot, 3 léghajótornyot és 6 tábor), 3 felkészüléskártyát és 37 pergamenkártyát. Ez összesen 182 felfedezéskártya.

Tartománykártyák

Minden tartománykártya a játéktábla egy-egy mezőjét jelképezi, az adott mező koordinátaival a kártya bal felső sarkában, valamint a kártya színe is emlékeztet a mező színére. Ezen kártyákkal irányításod alá vonhatsz egy-egy tartományt, hogy létrehozod vagy bővítsd a saját birtokaidat. Az egyes tartományoknak több típusa is van:



Megjegyzés: minden játékos az eldobott lapjait valahol maga előtt gyűjti, hogy bármikor ellenőrizni lehessen, eddig pontosan milyen kártyákat játszott már ki.

• A **vetemény, erdő** és **tenger** különböző alap erőforrást termel.

• A **hegy** nem termel semmilyen erőforrást.

• Ezen frissen alapított **város** ereje 1-es.



• A **farmok** alap- (fehér háttérű pajzs: 🍷), vagy luxus (fekete háttérű pajzs: 🍷) erőforrást termelnek. A szimbólum mutatja, pontosan mit.

• A **városkártyák** bal felső sarkában lévő szám mutatja meg, hogy a létrehozott város ereje 1-es, 2-es, vagy 3-as lesz-e.



Követelmény: a luxus erőforrást előállító farm (🍷) építési követelménye.



Követelmény: a 3-as erjű város építési követelménye.

A **kereskedelmi állomás** pont olyan, mint egy farm, csak itt háromféle erőforrás közül választhatsz: fa, hal, vagy sárgarépa.



• A **táborral** irányíthatsz egy üres tartományt.



Épületkártyák

Egy épületkártya segítségével egy általad irányított tartományban a megadott épületet (jelölőt vagy lapkát) helyezheted el, hogy növeld a birtokaid méretét, gazdagságát, vagy erejét.

az épület típusa

az épület követelménye



Az épületeknek négyféle típusa van:



• A **léghajótorony** csatlakoztat 2 mezőt.



Az építési követelmények részletei:



• Ezt az épületet csak egy veteményen helyezheted el.



• Ezt az épületet csak egy erdőn helyezheted el.



• Ezt az épületet csak egy tengeren helyezheted el.



• Ezt az épületet csak egy hegyen helyezheted el.



Papiruszkártyák

A **papiruszkártyákat** a játék végéig titokban kell tartani, amikor is Arany Répákat (🥕) adhatnak. Kétféle papiruszkártya létezik:

- A **küldetések** jutalma 🥕, ha sikerrel befejezted őket.



- A **kincsek** (👑) bármiféle követelmény nélkül adnak 🥕-t.



Felkészüléskártyák

A **felkészüléskártyák** segítségével 2 új felfedezéskártyát húzhatsz.



Játék előkészületek

- 1.) Tedd az Újvilág-táblát az asztal közepére. Tegyél egy-egy 1-es erejű városjelölőt minden város mezőre.
- 2.) Minden játékos válasszon magának egy színt, majd vegye el a 36 nyúlfiguráját. Mindenki tegye az egyik nyúlfiguráját a pontozósáv 0-ás mezőjére.
- 3.) Tedd a többi városjelölőt és lapkát valahová a játéktábla mellé.
- 4.) Keverd össze mindegyik felfedezéskártyát és tedd a pakliját képpel lefelé a tábla mellé.



A játék szabályairól röviden

Képpel lefelé ossz minden játékosnak:

- 3 játékos esetén 12-12 felfedezéskártyát,
- 4 játékos esetén 10-10 felfedezéskártyát.

A játék 4 fordulón keresztül tart. Minden forduló 3-3 fázisból áll (felfedezés-, építés- és betakarítás fázisok), melyeket minden játékos egyszerre hajt végre. A 4. forduló végén fel kell fedni a pergamenkártyákat és be kell gyűjteni az értük kapható 🍷-kat.



Az 1-es és 2-es birtok (Fief) nem csatlakozik egymáshoz, mert a szomszédos két hegyet egy lávafolyó választja el egymástól.

Egy forduló fázisai

1. Felfedezésfázis

A - kártyák draftolása

Nézd végig a kezekben lévő kártyáidat, és válassz ki közülük kettőt, amit majd ki fogsz játszani a fordulóban. Tedd őket képpel lefelé magad elé! Fektesd a többi kártyádat képpel lefelé a szomszédod elé (ügyelve rá, hogy ne keveredjenek az általa kiválasztott 2 kártyával)! Majd a következő lépésben fogod őket kijátszani.

Az 1. és 3. forduló során a kártyákat a bal oldali szomszédod elé fektesd.

A 2. és 4. forduló során a kártyákat a jobb oldali szomszédod elé fektesd.

B - kártyák kijátszása

Játszd ki a kiválasztott 2 kártyádat.



- Ha egy **pergamenkártyát** játszol ki, azt tedd képpel lefelé magad elé anélkül, hogy a játékostársaidnak megmutatnád. A 4. forduló végén (azaz a játék végén) fogod majd őket képpel felfelé fordítani és értékelni.

Megjegyzés: az előtted képpel lefelé néző pergamenkártyák darabszáma nyilvános.



- Ha egy **tartománykártyát** játszol ki, tedd az egyik nyúlfigurádat a kártyán jelzett koordinátájú mezőre. Ettől kezdve ezt a mezőt (tartományt) te irányítod. Ez után tedd a kijátszott tartománykártyát képpel felfelé a saját dobott lapjaid kupacának tetejére.

Megjegyzés: ha ezt a tartományt már egy ellenséges táborlapka foglalja el, távolítsd el az ellenséges nyúlfigurát és táborlapkát a mezőről, mielőtt a saját nyúlfigurádat elhelyeznéd ott. Ellenfeled ezzel elveszíti ezen tartomány irányítását. Ha a mezőn egy saját táborlapkád van, távolítsd el ezt a lapkát. Erre a tartományodra innentől épületet építhetsz.

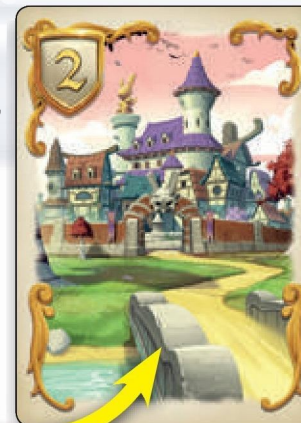
Birtok

Minden irányításod alatt álló, egymáshoz csatlakozó tartományaid csoportja a te birtokodnak számít. Két tartomány akkor csatlakozik egymáshoz, ha valamelyik (bal, jobb, alsó, vagy felső - de átlós nem) oldaluk szomszédos egymással, hacsak nincs közöttük egy lávafolyó.



- Ha egy **épületkártyát** játszol ki, tedd egyelőre képpel felfelé magad elé, majd tedd rá a felépítendő jelölőt (város), lapkát (farm vagy tábor), vagy lapkapárt (léghajótorony).

Ezeket az épületeket majd az építésfázis során helyezheted el az Újvilág-táblára. Az épületeid lehetővé teszik, hogy tökéletesítsd a birtokaidat, hogy még értékesebbé tessed azokat. Miután elhelyezted az épületet, dobj el a kapcsolódó épületkártyát.



- Ha egy **felkészüléskártyát** játszol ki, azonnal húzz még 2 felfedezéskártyát a pakliból. Ezután dobj el a kijátszott felkészüléskártyát. A frissen húzott mindkét kártyádat kijátszhatod, így az általában megszokott 2 helyett 3 (esetleg 4) kártyát fogsz ebben a fordulóban kijátszani.

Most vedd kézbe és nézd végig a szomszédodtól kapott kártyákat (ha van még ilyen), és ismételd meg a fenti két lépést (draftolás és kijátszás) mindaddig, amíg az összes kártya kijátszásra nem kerül (azaz 4 játékos esetén fordulónként 5-5 draftolás lesz). Ha az utolsó kártyát is kijátszottátok, kezdetét veszi az **építésfázis**.

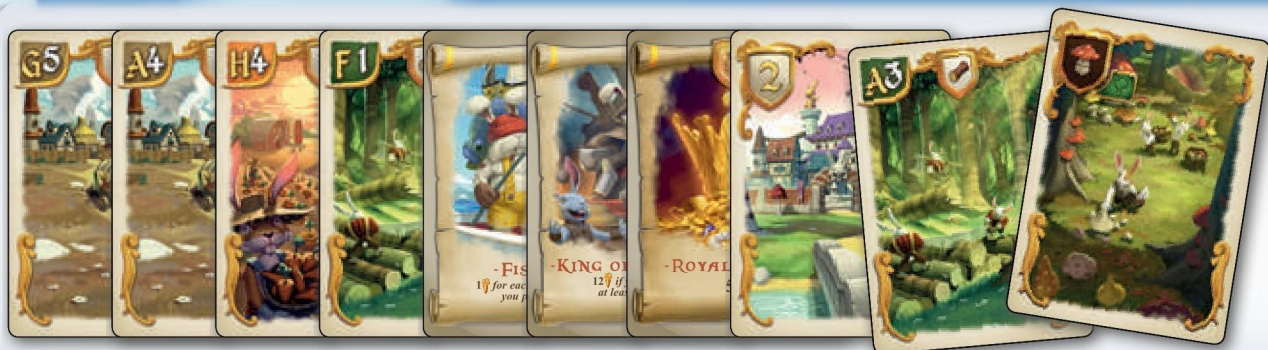
Speciális szabályok 2 játékos esetén

Minden forduló előtt 10 kártyát képpel lefelé kettőtök közé kell tennetek tartaléknak, anélkül, hogy megnéznétek őket. Ezután másik 10-10 kártyát kaptok a kezetekbe.

A - kártyadraftolás

Minden alkalommal, mielőtt kiválasztanád a 2 kártyát a kezedből, húzz 1 kártyát a tartalékból, és vedd azt is a kezedbé.

Ezután válaszd ki azt a 2 kártyát, amit ki szeretnél majd játszani, és válassz ki még 1-et, amit képpel lefelé el kell dobnod. Fektesd a megmaradt kártyákat képpel lefelé az ellenfeled elé. A „kártyák kijátszása” lépés a normál szabályok szerint történik.



Kártyadraftolási példa

Tímea megkapja az A3, G5, A4, H4 és F1 tartománykártyát, a „Fisher”, a „King of Thieves” és a „Royal Crown” papiruszkártyákat, egy 2-es erejű városkártyát és egy luxus erőforrást (gombát) termelő farmkártyát.

- Úgy dönt, hogy az A3 tartománykártyát és a gombafarmot fogja megtartani, ezeket képpel lefelé maga elé teszi.
- A többi 8 kártyát képpel lefelé a szomszédja elé teszi.

Kártya kijátszási példa

Tímea most felfedi mind a két kártyáját: az A3 tartománykártyát és a gombafarmot.

- Megmutatja, és a saját dobott lapjai közé dobja az A3 tartománykártyát, majd elhelyezi az egyik nyúlfiguráját az A3-as mezőre, összekötve ezzel a B3-as és A4-es birtokait.
- Maga elé teszi képpel felfelé a gombafarmját és ráteszi a gombafarm-lapkát.



2 - Építésfázis

Ebben a fázisban az alább ismertetett feltételek szerint elhelyezheted az épületeidet az Újvilág-táblán. Az épületeid növelik a birtokaid erejét, gazdagságát, vagy méretét. Nem kötelező elhelyezned az épületeidet ilyenkor: meghagyhatod őket magad előtt egy következő fordulóra is.

- Az épületeidet csak az általad irányított tartományaidban helyezheted el, kivéve a táborokat, amelyek csak üres tartományokban helyezhetők el.
- Tiszteletben kell tartanod az épületek **építési követelményeit**. A luxus farmok (🍄) és a 3-as erejű városok csak bizonyos típusú tartományokban helyezhetők el, amint azt a kártyán lévő szimbólum és a lapka háttérszíne is mutatja.
- Az épületeidet nem mozgathatod, ha már egyszer a táblára kerültek.
- Soha nem lehet egynél több épületed (város vagy lapka) ugyanabban a tartományban.
- Ha egy olyan tartományban építesz, fel egy termelő épületet, ami már valamilyen erőforrást termel, mindkét erőforrást termelni fogja ettől kezdve ez a tartományod.



Például: a luxus erőforrást termelő gombafarm csak erdő típusú tartományban építhető fel.



Építési példa: Tímea a gombafarmját az A3-as erdőben építi meg. Ez a tartomány ettől kezdve fát és gombát is termel.



Épületek hatásai

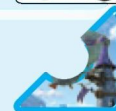
- Az 1-es, 2-es és 3-as erejű városaid 1, 2, vagy 3-mal növelik a birtokod erejét.



- A farmjaid a birtokaid gazdagságát növelik.



- Az egy párba tartozó légújítótoronyaid csatlakoztatják két távol lévő birtokodat úgy, mintha szomszédosak lennének egymással. Ez a két birtokod olyannak számít, mintha egyetlen birtok lenne.



- A táboraid lehetővé teszik, hogy átvedd az irányítást egy üres tartomány felett anélkül, hogy tartománykártyát kellene kijátszanod.

Minden táborlapkán van egy prioritást mutató szám (a „Camp” szó mellett). Ha szeretnél egy táborlapkát elhelyezni, be kell jelentened annak prioritátságát, hogy a konkrét tartományt, ahová ki szeretnéd játszani, megnevezned. Bármelyik játékos, akinek nálad alacsonyabb számú táborlapkája van, megszakíthatja a táborod kijátszását, és kijátszhatja a saját táborát (mindig a legalacsonyabb prioritátságú kártyával kell kezdenetek). Miután a nálad alacsonyabb prioritátságú összes táborlapkát kijátszották (vagy a játékos passzolt), kijátszhatod a tiédet, vagy elteheted azt egy későbbi fordulóra.

Ha kijátszottad a táborlapkát, tegyél le egy üres tartományra egy táborlapkát, és tedd rá egy nyúlfigurádat, jelezve, hogy te irányítod azt.

Ha az ellenfeled egy tartománykártyát játszik ki a te meglévő táborodra, akkor el kell távolítanod a nyúlfigurádat és a táborlapkát is. Ezt a tartományt innentől kezdve ellenfeled fogja irányítani.

Például: Tímea egy tábor ad a tenger tartományhoz. Ezen a birtokán most van egy 1-es erejű város, és 1 halat is termel.



3 - Betakarítás-fázis

Ebben a fázisban begyűjtesz minden 🍷-t a birtokaidról.

Ne felejtse el: minden birtokod egy olyan tartomány, vagy egymáshoz csatlakozó tartományok csoportja, amiket te irányítasz. A tartományok csak az érintkező oldalaikkal számítanak csatlakozónak (átlósan nem). Egy birtokod összes tartományán lévő városok és erőforrások az adott birtokodhoz számítanak.

Például: Igonak 3 birtoka is van. A 2-es és 3-as birtokát a két hegy között húzódó láva-folyó választja ketté.



Ha Igor irányítaná ezt a mezőt is, akkor ezzel mindhárom birtokát egyetlen nagy, közös birtokká kapcsolhatná össze.

Fontos: egy birtokod csak akkor ad neked 🍷-t, ha van rajta legalább egy város (azaz legalább 1-es az ereje), és termel legalább egy erőforrást (azaz legalább 1-es a gazdagsága).

Számítsd ki a birtokaidról begyűjtött 🍷-k mennyiségét!

Minden betakarítás-fázisban minden birtokod **erő × gazdagság** 🍷-t ad neked.

Egy birtokod erejének meghatározása:

Minden birtokod **ereje** egyenlő a birtokon lévő városaid tornyainak számával. Az 1-es erejű városnak 1 tornya van, a 2-es erejűnek 2, míg a 3-as erejűnek 3.



Például: a fenti birtokodnak van két 1-es erejű és egy 3-as erejű városod, így a birtokod ereje: $1 + 1 + 3 = 5$ -ös.

Egy birtokod gazdagságának meghatározása:

Minden birtokod **gazdagsága** egyenlő az eltérő erőforrásainak számával.



Például: a fenti birtokodon van két erdője, amely 2 fát termel, de ez csak 1 eltérő erőforrásnak számít a gazdagság kiszámításakor. Az egyikben van egy gomba-farm is, a tenger tartományod pedig halat termel. Ezen birtokod gazdagsága tehát **3-as** (fa, gomba és hal: 3 eltérő erőforrás).

A birtokod 15 🍷-t ad: 5 (erő) \times 3 (gazdagság).

- Mozgasd a nyuladat a pontozósávon annyi mezőt, ahány 🍷-t szereztél. Ha már több, mint 100 🍷-t szereztél, tegyél egy nyúlfigurát a $+100$ -as mezőre. Ha már több, mint 200 🍷-t szereztél, tegyél egy nyúlfigurát a $+200$ -as mezőre is.
- Ha ez volt a 4. forduló betakarítás-fázisa, a játék véget ér. Minden játékos fedje fel a pergamenkártyáit, és jöhet a **végő pontozás** ideje!

Ha végeztetek a betakarítás-fázissal, egy **új forduló** kezdődik. A játékosok számától függően megint ossz mindenkinek 10 vagy 12 új felfedezéskártyát.



Betakarítás példa a 2. fordulóban

Tímea (sárga) 2 birtokot irányít, az 1-es birtoka 6 tartományból áll, a 2-es birtoka 3-ból. Ludvignak (rózsaszín) egy 2 tartományos birtoka van.

Fief 1 Tímea 1-es birtokának ereje a 4 városa tornyai miatt **7-es** (egy 3-as erejű város a hegyen, egy 2-es erejű város az erdőben és két 1-es erejű város). Ez a birtoka fát, halat és gombát is termel, így a birtoka gazdagsága a 3 különböző erőforrás miatt: **3-as**.

Tímea 1-es birtoka $7 \times 3 = 21$ 🍷-t ad.

Fief 2 Tímea 2-es birtokának ereje a 2 városa tornyai miatt **4-es** (egy 3-as és egy 1-es erejű város), a gazdagsága **1-es** (csak répát termel).

Tímea 2-es birtoka $4 \times 1 = 4$ 🍷-t ad.

A két különböző birtokának összekapcsolása elég jól jönne Tímeának (a nagy birtoka $11 \times 4 = 44$ 🍷-t adna), de elég nehéz megoldani Ludvig közé ékelődött, 2 tartományból álló birtoka és a lávafolyó miatt.

Ne feledd, hogy Ludvig ezen birtoka után nem kap 🍷-t, mivel ugyan a birtoka gazdagsága 1-es (a termelt hal miatt), de az ereje 0-ás (nincs egy városa sem).



Betakarítás példa a 3. fordulóban

A 3. fordulóban Tímea átvette az irányítást egy tenger tartomány felett, és elhelyezett benne egy sárgarépa farmot. Szintén megszerzett egy hegy tartományt is, ahol egy aranyfarmot helyezett el.



Fief 1 Tímea 1-es birtokán még mindig 4 város van, így a birtoka ereje **7-es** maradt. A sárgarépa és az arany viszont a gazdagságát **5-re** növelte.

Tímea 1-es birtoka $7 \times 5 = 35$ 🍷-t ad.

Fief 2 Tímea 2-es birtoka egy új hegy tartományval és egy kereskedelmi állomással gazdagodott. A birtoka ereje a 2 város miatt továbbra is **4-es**, a gazdagsága **2-es** (úgy dönt, most hallal kereskedik).

Tímea 2-es birtoka $4 \times 2 = 8$ 🍷-t ad.

Ebben a fordulóban Tímea $35 + 8 = 43$ 🍷-t szerzett.

Fief 1 Ludvig egy 1-es erejű várost épített a saját 1-es birtokán. Ennek a birtokának **1-es** az ereje és **1-es** a gazdagsága is.

Ludvig 1-es birtoka $1 \times 1 = 1$ 🍷-t ad.



A papiruszkártyák felfedése és a játék vége

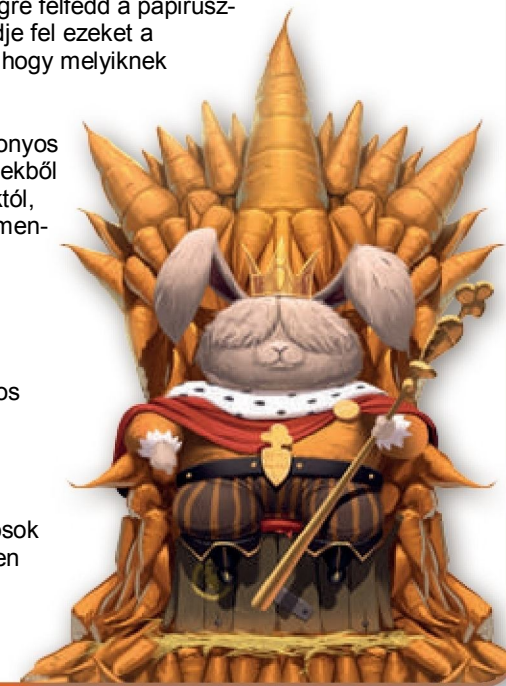
A játék végén itt az ideje, hogy végre felfedd a papiruszkártyáidat! Mindenki egyszerre fedje fel ezeket a kártyáit és ellenőrizze egyenként, hogy melyiknek sikerült teljesítenie a küldetését.

A kincskártyák automatikusan bizonyos számú 🍷-t adnak, míg a küldetésekből szerezhető 🍷 függ a tartományoktól, épületektől, vagy akár más pergamenkártyáktól.

Minden elnyert 🍷-t lépjetelek le a pontozósávon.

A legtöbb 🍷-val rendelkező játékos nyeri meg a játékot, és egy teljes hétig birtokolhatja a kitudntető „Nagy Fülek” címet.

Döntetlen esetén a győztes játékosok osztoznak a címen és a dicsőségen egyaránt.



Megjegyzések a küldetésekhez

Erőforrások pontozása

Több küldetés is hivatkozik az általad termelt erőforrásokra. Például a „Carpenter” 1 🍷-t ad minden megtermelt fád után. A birtokaiddal ellentétben ezek a küldetések ténylegesen minden adott erőforrásodra vonatkoznak, még akkor is, ha ugyanaz a birtokod több ugyanolyan erőforrást termel, illetve beszámíthatod a farmok által termelteket is.

Fontos: a játék végén a kereskedelmi állomásaid ugyanazt az erőforrást termelik, amit a 4. fordulónak pontozása során beszámítottál. Ha eldöntötted, hogy a birtokod pontozásakor milyen erőforrásnak veszed, azt már nem változtathatod meg egy papiruszkártya érdekében.

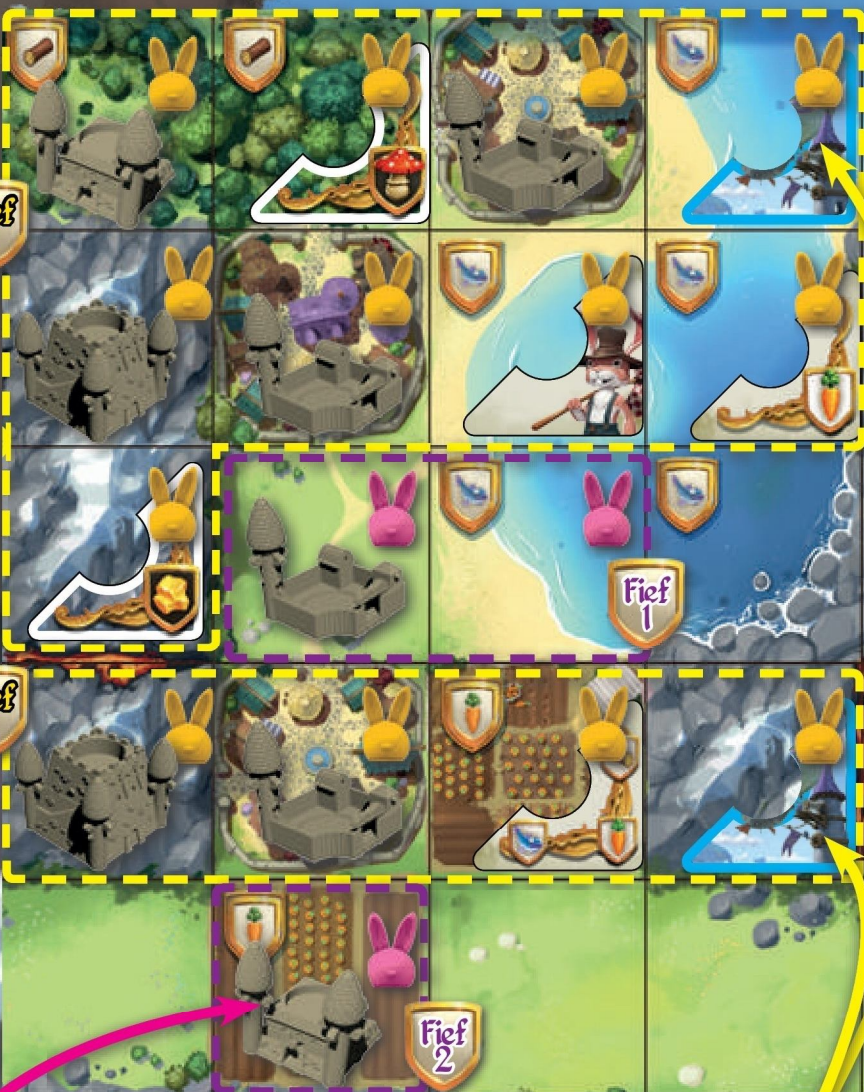
Emlékeztető: minden tartomány 2 erőforrást képes termelni - egy táblára nyomtatott alap erőforrást, és egy másikat, ha építettél rá egy farmot.

Városok pontozása

Néhány küldetés az általad irányított városok számára utal. Ez esetben a városok ereje nem fontos, csak az összes városod darabszáma.

Birtokok pontozása

Más küldetések az általad irányított birtokaid számára, vagy egy birtokod tartományainak számára utal. Ilyen esetben a léghajótornyokkal, vagy a táboraidal összekötött birtokaidat továbbra is egy birtoknak kell számolnod.



Betakarítás példa a 4. fordulóban

A 4. fordulóban Tímeának sikerül összekötni a két birtokát, egy (két lapkából álló) léghajótorony-pár felépítésével. A csatlakoztatott nagy birtokán lévő 6 városa összesen **11-es** erejű, és 3 alap erőforrást, valamint aranyat és gombát is termel, így a gazdagsága **5-ös**. A kereskedelmi állomása ugyan feleslegessé vált, hiszen a birtoka mind a 3 alapvető erőforrást (fa, hal és sárgarépa) megtermeli.

Tímea 1-es birtoka $11 \times 5 = 55$ 🍷-t ad.

Ludvig 1-es birtokának még mindig csak **1-es** az ereje és a gazdagsága.

Ludvig 1-es birtoka $1 \times 1 = 1$ 🍷-t ad.

Ludvig 2-es birtokán épített egy **2-es** várost (így az ereje **2-es**), és mivel sárgarépát termel, a gazdagsága **1-es**.

Ludvig 2-es birtoka $2 \times 1 = 2$ 🍷-t ad.

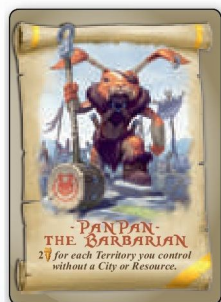


Speciális küldeteskártyák

PanPan the Barbarian

Ez a kártya azokra a tartományaidra vonatkozik, amik nem termelnek erőforrásokat (azaz síkságok és hegyek), nincs rajtuk város, még akkor is, ha az adott tartomány amúgy része valamelyik birtokodnak.

2-2 🍷-t kapsz minden ilyen tartományod után.



Liberal/Socialist

Lemásolja a tőled jobbra (balra) ülő szomszédod egyik kártyáját. Ha egy kincset másolsz le, a 🍷-on túl ez is beleszámít a „Treasure Guardian” vagy a „Treasure Hunter” küldetésbe is.



Gloves

1 🍷-t kapsz, ha csak az egyik kesztyű van nálad, illetve kesztyűnként 4 🍷-t (azaz összesen 8 🍷-t), ha mind a kettő.



Little Prince

Ismét begyűjtheted a legnagyobb kivételével az összes birtokod után járó 🍷-t (ha két egyforma legnagyobb birtokod van, csak az egyik számítt).



Szójegyzék

Alap (🍷): olyan erőforrás, amelyet a tartományok, vagy egyes épületek termelnek: hal, fa, sárgarépa.

Csatlakozó: két nem átlósan egymás mellett lévő tartomány csatlakozik egymáshoz, ha nem választja el őket egy lávafolyó. Két azonos léghajótornyot tartalmazó tartomány is csatlakozik egymáshoz.

Épület: minden tartományodban (általad irányított mezőben) csak egyetlen épületet építhetsz fel. A játék kezdetén már ott lévő városjelölők mind 1-es erejűek. Egy épület lehet jelölő (város), vagy lapka (farm, tábor, vagy léghajótorny).

Erő: egy birtokod ereje a birtokodon lévő összes városod erejével (tornyainak számával) egyenlő.

Draftolás: amikor 2 kártyát kiválasztasz a kezedből, és a többi kártyát továbbadod a szomszédos játékosnak. Egymás után többször fogjátok végrehajtani egy forduló során.

Birtok: az általad birtokolt, egymáshoz csatlakozó tartományok egy csoportja. Egy birtok állhat csupán 1 tartományból is.

Gazdagság: egy birtokod gazdagsága a birtokod által termelt összes, különböző erőforrás darabszámával egyenlő.

Kéz: azok a kártyák, amiket a felfedezésfázis kártya draftolása közben a kezedben tartasz. A kezedben tartott lapok közül kettőt megtartasz (és majd kijátszol), a többit továbbadod a szomszédodnak.

Lávafolyó (🌋): az Újvilág-tábla egyik eleme, amely elválaszt két hegy tartományt egymástól. A lávafolyó két oldalán lévő mezők nem csatlakoznak.

Luxus (🍷): olyan egyedülálló erőforrás típusok, amiket a luxus erőforrás farmok termelnek.

Pakli: azon felfedezéskártyák kupaca, amiket még nem osztottál ki a játékosok között. Egy felkészüléskártya hatására a pakli tetejéről húzhatsz 2 kártyát.

Tartalék: 2 játékos módban 10 kártya közös paklija, amelyből 1-1 kártyát húztok minden draftolás előtt.

Üres: minden olyan tartomány, ahol nincs egyetlen nyúlfigura, vagy épület sem.



Szabály-összefoglaló

Játék előkészítése

Tegyél egy-egy 1-es erejű városjelölőt minden város mezőre az Újvilág-táblán.

Keverd össze az összes felfedezéskártyát képpel lefelé, és tedd a pakliját az Újvilág-tábla mellé.

Minden játékos válasszon egy-egy szint, vegye el a nyúlfiguráit, majd tegyen egy nyulat a pontozás 0-ás mezőjére.

A játék szabályairól röviden

A játék 4 fordulón keresztül tart. Minden forduló 3-3 fázisból áll melyeket minden játékos egyszerre hajt végre. Képpel lefelé ossz minden játékosnak:

- 3 játékos esetén 12-12 felfedezéskártyát
- 4 játékos esetén 10-10 felfedezéskártyát

1 - Felfedezésfázis

A - kártyák draftolása

Minden játékos válasszon 2-2 kártyát a kezében lévő lapok közül, tegye őket képpel lefelé maga elé, a többit pedig adja át a szomszédjának.

B - kártyák kijátszása

Minden játékos egyidejűleg játssza ki a kiválasztott 2 kártyáját. A kijátszott kártyák a saját, különálló dobópaklikba kerülnek.

- Ha **pergamenkártyát** játszol ki, tedd azt képpel lefelé magad elé anélkül, hogy a társaidnak megmutatnád.
- Ha **tartománykártyát** játszol ki, tedd a kártyán jelölt koordinátájú mezőre az egyik nyúlfigurádat.
- Ha egy **épületkártyát** játszol ki, tedd egyelőre azt képpel felfelé magad elé, és tedd rá a megfelelő jelölőt (város), vagy lapkát (farm, léghajótorony, vagy tábor).
- Ha egy **felkészüléskártyát** játszol ki, azonnal húzz a pakliból 2 új kártyát. Ezután dobd el a felkészüléskártyát a dobópakliba.

Ezután vedd kézbe és nézd végig a szomszédodtól kapott kártyákat, ha van még ilyen. Ismételd meg a fenti 2 lépést (draftolás és kijátszás), amíg az összes kártya el nem fogy.

Ha minden kártyát kijátszottatok már, az **építésfázis** következik.

2 - Építésfázis

Ebben a fázisban elhelyezheted az előtted lévő épületeidet (vagy csak néhányat közülük) az Újvilág-táblán, az alábbi szabályok betartásával:

- Egy épületet csak az általad irányított tartományban építhetsz fel (a tábor kivételével).
- Be kell tartanod az építési követelményeket.
- A már megépített épületeidet nem helyezheted át, miután a táblára kerültek.
- Soha nem lehet egynél több épületed egy tartományban.
- Egy táborodat csak olyan üres tartományban helyezheted el, ahol még nincs nyúlfigura, vagy épület.
- Egy léghajótorony megépítésével egy lapka-pár mindkét elemét el kell helyezned 2 különálló, saját tartományodban, melyek ezzel csatlakozóvá válnak.

3 - Betakarítás-fázis

Minden forduló végén begyűjtitek a 🍷-kat.

egy birtokod annyi 🍷-t ad, amennyi az ereje × gazdagsága.

Egy birtokod ereje:

egyenlő a birtokodon lévő összes város tornyainak számával.

Egy birtokod gazdagsága:

egyenlő a birtokod által termelt, egymástól eltérő, különböző erőforrások számával.

A betakarítás-fázis után új forduló kezdődik. Ha most fejeztétek be a 4. fordulót, akkor a **játék véget ér**, és a **pontozás** következik.

Birtok:

Minden irányításod alatt álló, egymáshoz csatlakozó tartományaid csoportja. Két tartomány akkor csatlakozik egymáshoz, ha valamelyik (bal, jobb, alsó, vagy felső - átlós nem) oldaluk szomszédos egymással, hacsak nincs közöttük egy lávafolyó.

A játék vége

Fedd fel a papiruszkártyáidat, és gyűjtsd be az általuk adott 🍷-kat.

A legtöbb 🍷-val rendelkező játékos nyeri meg a játékot, és egy teljes hétig birtokolhatja a kitüntetett „Nagy Fülek” címet.

Készítők

Tervező: **Richard Garfield**

Illusztrátor: **Paul Mafayon**

Projektmenedzser: **Timothée Simonot**

Csomagolás, grafikai tervezés és szabályok fejlesztése: **Origames**



Koordináció és szabályok: **Guillaume Gille-Naves**

Művészeti igazgató: **Igor Polouchine**

Francia korrektor: **Alain Wernert, Aurélie Raphaël, Virginie Gilson**

Angol fordítás: **Danni Loe-Sterphone**

Angol szerkesztő: **William Niebling**

Külön köszönet **Gabriel Durnerin**-nek, aki elkezdte ezt az egész projektet.

Köszönet a játékesztelő csapatnak, különösen Rodolphe, Yohann, Quentin, Vincent, Frédéric, Cindy és Clovis hölgyeknek és uraknak.

Richard külön köszönete:

Szeretném megköszönni néhány játékesztelő munkáját, akik részt vettek ebben a játékban: Skaff Elias, Jim Lin, Bill Rose, Mon Johnson, Paul Peterson, Koni Garfield, Schuyler Garfield, Kai Toh, Jay Heyman, Wei-Hwa Huang, Ron Sapolsky, David des Jardins, Rob Watkins, Mike Turian, Andrew Gross, Brian Weissman, és különösen Don Woods, aki a kaliforniai játékesztelő csoport tesztjeit megszervezte!

Elnézést, mert elfelejtettem jegyzeteket készíteni, ezért lehetséges, hogy elfeledkeztem néhány játékesztelőről.

Köszönöm mindenkinek!



www.iellogames.com

©2017 IELLO USA LLC. IELLO, BUNNY KINGDOM, and their logos are trademarks of IELLO USA LLC.

©2017 ORIGAMES. ORIGAMES and its logo are trademarks of ORIGAMES.

FIGYELEM! Apró alkatrészeket tartalmaz, amit lenyelve fulladást okozhatnak. EZ NEM GYEREKJÁTÉK! NE ADJA 3 ÉVES, VAGY FIATALABB GYERMEK KEZÉBE!

Made in Shanghai, China by Boda.

Jeu en anglais. Importé au Canada par Iello USA LLC, 5550 Painted Mirage Rd. Suite 320, Las Vegas, NV 89149, USA. Phone: 702-818-1789.

Lot: BKEN082017

