



2-4



14+



45 хв

КОРОЛІВСТВО КРОЛИКІВ

Автор гри
РИЧАРД ГАРФІЛД
Ілюстрації
ПОЛ МАФАЙОН

«Королівство кроликів» — гра для 2-4 гравців, у якій ви стаєте кролячими лордами, що завойовують нові території для ясновельможного короля Кролика Довговухого.

Перед вами безкраї незвідані простори. Досліджуйте віддалені землі, зводьте міста й добувайте ресурси, розширюйте свої володіння і збирайте дорогоцінні золоті морквини. Однак не забувайте догоджати своєму королю, якнайстаранніше виконуючи всі його забаганки.

Лише мудрі й виважені рішення наблизять вас до перемоги. Найдостойнішого з вас кролячий король нагородить почесним титулом «Велике Вухо».

Огляд і мета гри

«Королівство кроликів» — це гра з механіками відбору карт і захоплення територій, що триває чотири раунди.

Щораунду гравці розвивають власні феоди, будують міста, добувають ресурси й отримують сувої.

Вибирайте карти зважено, згідно зі своєю стратегією. Пам'ятайте, що ваші суперники можуть скористатися тими картами, від яких ви відмовилися!

Наприкінці кожного раунду гравці збирають урожаї золотих морквин (🥕) залежно від розмірів, сили й багатства своїх феодів. Лише наприкінці 4-го раунду учасники відкривають отримані сувої. Це може суттєво змінити ситуацію на ігровому полі.

Після підсумкового підрахунку перемагає гравець з найбільшою кількістю 🥕.

Вміст

- 1 ігрове поле з треком підрахунку золотих морквин
- 144 фігурки кроликів (36 кожного кольору)
- 39 фігурок міст
 - 27 міст із силою 1
 - 9 міст із силою 2
 - 3 міста з силою 3
- 24 жетони споруд
 - 12 жетонів ферм
 - 6 жетонів небесних веж (3 пари жетонів)
 - 6 жетонів таборів
- 182 карти досліджень
- 4 пам'ятки

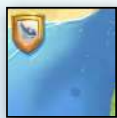
Поле Нового Світу

Ігрове поле — це мапа Нового Світу розміром 10 × 10 клітинок. Кожна клітинка — це територія, яку ви можете контролювати, а потім добувати звідти ресурси.

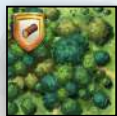
Координати територій

Кожна територія має координати (цифру й літеру) та певний тип місцевості. Кожній території відповідає індивідуальна карта території.

Типи територій



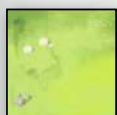
• Клітинки **моря** дають рибу (🐟).



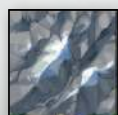
• Клітинки **лісу** дають дерево (🌲).



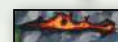
• Клітинки **полів** дають моркву (🥕).



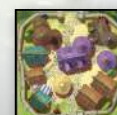
• Клітинки **рівнин** не дають ресурсів.



• Клітинки **гір** не дають ресурсів. Лише на цих клітинках можна будувати міста з силою 3.



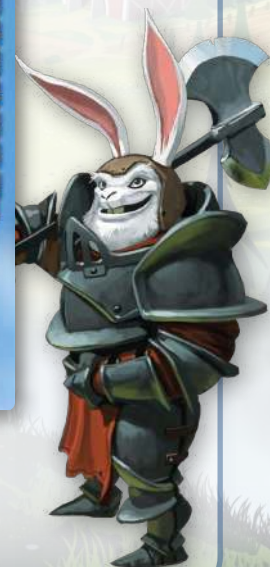
• **Потік лави** відділяє одну клітинку гір від іншої.



• **Міста** на ігровому полі нейтральні, доки гравці не візьмуть їх під свій контроль.



• На треку підрахунку золотих морквин відмічають кількість золотих морквин (🥕), здобутих гравцями наприкінці кожного раунду, а також морквин, здобутих завдяки картам сувоїв наприкінці гри.



Фігурки кроликів

Це фігурки ваших кроликів. Ними ви позначаєте ті території, які контролюєте. Тримайте ваших кроликів перед собою.

Важливо! Під час гри в трьох учасники можуть використовувати фігурки четвертого кольору, якщо їхні власні фігурки вичерпалися.



Фігурки міст

Міста вважають спорудами. Є три види міст з різною силою:

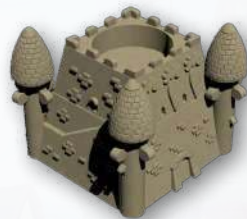
- Міста з силою 1 мають одну вежу.
- Міста з силою 2 мають дві вежі.
- Міста з силою 3 мають три вежі.



Сила 1



Сила 2



Сила 3

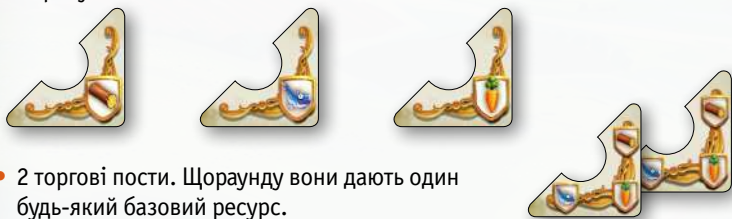
Жетони

Жетони вважають спорудами. Є 3 типи жетонів.

Ферми

Жетони ферм дають вам ресурси. Є три види ферм:

- 3 звичайні ферми. Вони дають базові ресурси: дерево, рибу або моркву.



- 2 торгові пости. Щораунду вони дають один будь-який базовий ресурс.
- 7 особливих ферм рідкісних ресурсів (🏰). Вони дають рідкісні ресурси. Такі ферми можна будувати лише на територіях певного типу.



Небесні вежі

Жетони небесних веж — парні. Вони дозволяють сполучати два окремі феоди.



Табори

Жетони таборів дозволяють контролювати незайняті території.



Карти досліджень

Ці карти використовують, щоб розвивати феоди й здобувати жадані золоті морквини. У грі є 100 карт територій (кожна відповідає певній території ігрового поля), 42 карти споруд (21 місто, 12 ферм, 3 небесні вежі та 6 таборів), 3 карти забезпечення та 37 карт сувоїв.

Карти територій

Кожна карта території відповідає певній клітинці ігрового поля. У лівому верхньому куті карти вказано координати клітинки. Карта й клітинка мають однаковий колір. Граючи такі карти, ви здобуваєте контроль над територіями й збільшуєте свої феоди. Є кілька типів територій:



Важливо! Кожен гравець кладе зіграні карти в особистий скид. Ви можете будь-коли продивлятися карти в особистих скидах суперників. Наприклад, якщо ви хочете переконатися, що всі фігурки на ігровому полі виставлені правильно.

• Поля, ліси й моря дають базові ресурси.

• Рівнини й гори не дають ресурсів.

• Міста, зображені на ігровому полі, мають силу 1.



Карти споруд

Карти споруд дозволяють вам розміщувати споруди (фігурки міст або жетони) на контрольованих вами територіях, щоб збільшити межі, багатство й силу ваших феодів.

Тип споруди

Умова будування



Є чотири типи споруд:



• Небесні вежі сполучають два феоди.



• Ферми дають базові (біле тло) або рідкісні (чорне тло) ресурси. На карті зображено символ ресурсу, який вона дає.

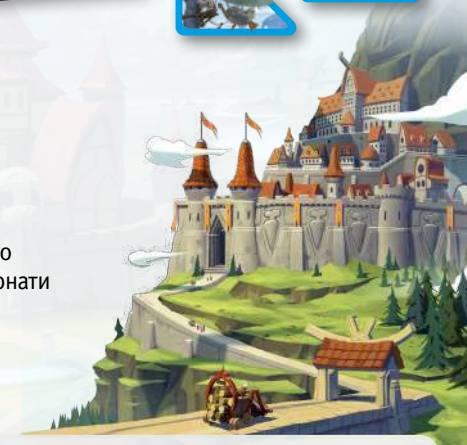


Умова. Щоб побудувати ферму рідкісних ресурсів, треба виконати вказану умову.

• Карти міст із силою 1, 2 чи 3 дозволяють будувати відповідні міста.



Умова. Щоб побудувати місто з силою 3, треба виконати вказану умову.



Торговий пост — це ферма, що дає один з трьох базових ресурсів (дерево, рибу або моркву) на ваш вибір.



• Табори дозволяють контролювати незайняті території.



Символи умов будування



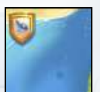
• Можна будувати лише на полі.



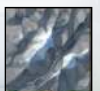
• Можна будувати лише в лісі.



• Можна будувати лише на морі.



• Можна будувати лише в горах.



Карти сувоїв

Карти сувоїв дають золоті морквини (🥕). Гравці тримають ці карти закритими до кінця гри. Є два типи карт сувоїв:

- **Доручення.** У разі виконання умов дають відповідну винагороду (🥕).



- **Скарби** (🏰). Дають 🥕 без будь-яких умов.



Карти забезпечення

Карти забезпечення дозволяють вам брати додаткові карти досліджень.



Приготування

1. Розмістіть ігрове поле Нового Світу в центрі стола. Розмістіть фігурки міст із силою 1 на всіх клітинках із зображенням міста.
2. Кожен гравець вибирає колір. Розміщує перед собою 36 фігурок кроликів вибраного кольору й виставляє одного кролика на поділку «0» на треку підрахунку золотих морквин.
3. Усі жетони й позосталі фігурки міст розмістіть біля ігрового поля.
4. Перетасуйте всі карти досліджень, сформуйте колоду й покладіть її долілиць біля ігрового поля Нового Світу.



Перебіг гри

Роздайте кожному гравцеві:

- по 12 карт долілиць, якщо граєте втрьох
- по 10 карт долілиць, якщо граєте вчотирьох

Гра триває чотири раунди. Кожен раунд складається з трьох фаз (дослідження, будівництва, збирання врожаю), під час яких гравці одночасно виконують дії. Після четвертого раунду гравці відкривають свої карти сувоїв і відбувається підсумковий підрахунок 🥕.

Фази раунду

1. Фаза дослідження

А. Відбір карт

Передивіться карти на руці й виберіть 2, які бажаєте зіграти.

Покладіть їх долілиць перед собою. Решту карт покладіть долілиць перед своїм сусідом. Він візьме їх на руку після кроку «Б. Розіграш карт». (Не переплутайте карти, які ви хотіли зіграти, з картами, які передав вам сусід!)

Під час 1-го та 3-го раундів передавайте карти гравцеві ліворуч.

Під час 2-го та 4-го раундів передавайте карти гравцеві праворуч.

Б. Розіграш карт

Під час цього кроку зіграйте 2 карти, які ви вибрали.



- Якщо ви вибрали **карту сувою**, покладіть її перед собою долілиць. Не показуйте її іншим гравцям. Ви можете будь-коли передивлятися свої карти сувоїв. Ці карти відкривають після четвертого раунду (наприкінці гри).

Важливо! Інші гравці мають право знати кількість зіграних вами карт сувоїв.



- Якщо ви вибрали **карту території**, виставте одного свого кролика на клітинку території з координатами, указаними на зіграній вами карті. Відтепер ви контролюєте цю територію. Покладіть зіграну карту території у свій скид.

Важливо! Якщо на клітинці території є табір суперника, приберіть його кролика й жетон табору з клітинки, а потім виставте туди свого кролика. Ваш суперник втрачає контроль над цією територією. Якщо на клітинці території є ваш табір, приберіть жетон табору з клітинки. Відтепер ви можете побудувати іншу споруду на цій території.



Феод 1 та феод 2 не вважаються сполученими, бо ці клітинки розділяє потік лави.

Феод

Феод — це група сполучених територій, які контролює один гравець. Сполученими вважають території, що дотикаються сторонами по горизонталі або вертикалі. Території, що дотикаються по діагоналі або розділені потоком лави, не вважаються сполученими.

- Якщо ви вибрали **карту споруди**, покладіть її горілиць перед собою. Розмістіть на ній відповідну фігурку міста або жетон (ферму, небесну вежу чи табір).

Ви можете розміщувати споруди на ігровому полі Нового Світу під час фази будівництва. Споруди дозволяють поліпшувати ваші феоди та збільшувати їхню цінність. Виставивши споруду на поле, покладіть відповідну карту у свій скид.



- Якщо ви вибрали **карту забезпечення**, негайно візьміть 2 карти досліджень із колоди й зіграйте їх. Покладіть зіграну карту забезпечення у свій скид.

Тепер ви можете подивитися карти, які вам передав ваш сусід (якщо такі є). Повторюйте кроки «Відбір карт» і «Розіграш карт», доки не будуть зіграні всі карти (наприклад, у грі вчотирьох ви виконаєте вказані кроки п'ять разів). Зігравши останні карти, переходьте до фази будівництва.

Правила для гри вдвох

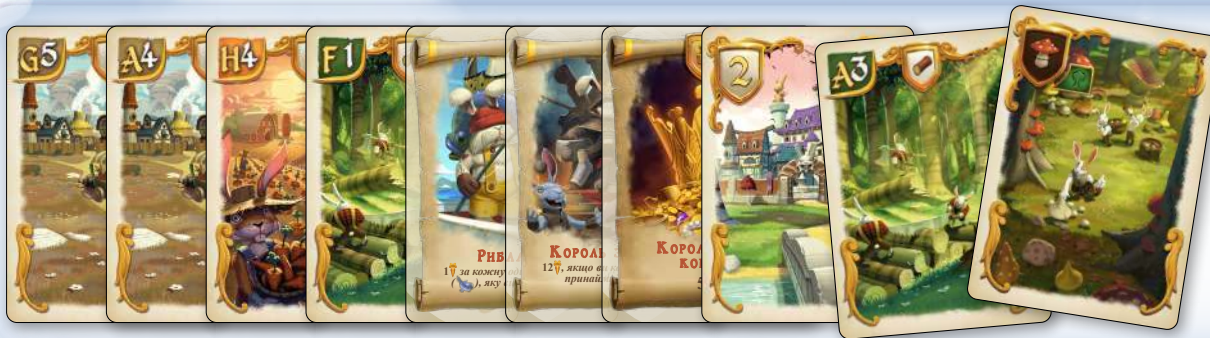
- Щораунду обидва гравці беруть по 10 карт на руку й викладають по 10 карт перед собою долілиць, не дивлячись на них. Карти, що лежать долілиць, називають резервами гравців.

А. Відбір карт

Перед тим як вибрати карти, які ви зіграєте, щоразу беріть на руку 1 карту з вашого резерву.

Потім виберіть 1 карту, яку ви зіграєте, і скиньте 1 іншу карту (долілиць). Решту карт передайте долілиць суперникові. Крок «Б. Розіграш карт» відбувається за звичайними правилами.





Приклад. Вибір карт

Артур має на руці 5 карт територій (A3, G5, A4, H4 та F1), 3 карти сувоїв («Рибалка», «Король злодіїв» та «Королівська корона») і 2 карти споруд («Грибна ферма» та «Місто з силою 2»).

- Він вибирає карту території A3 і карту споруди «Грибна ферма» та кладе їх долілиць перед собою.
- Решту 8 карт він передає сусідові.

Приклад. Розіграш карт

Артур відкриває вибрані карти: карту території A3 і карту «Грибна ферма».

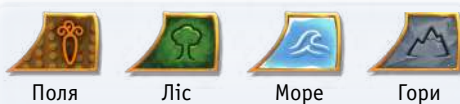
- Він відкриває і скидає карту території A3 та виставляє свого кролика на відповідну клітинку території ігрового поля. Так він збільшує свій феоуд, сполучивши клітинки B3 і A4, які він уже контролює.
- Карту споруди Артур кладе перед собою і розміщує на ній жетон грибною ферми.



2. Фаза будівництва

У цій фазі ви можете виставляти свої споруди на ігрове поле Нового Світу, дотримуючись указаних умов. Споруди збільшують силу, багатство чи межі ваших феоудів. Ви не зобов'язані будувати споруди. Можете лишити їх перед собою, щоб побудувати пізніше.

- Ви можете розміщувати споруди лише на контрольованих вами територіях. Виняток: табори розміщують лише на незайнятих територіях.
- Ви повинні дотримуватися всіх умов будівництва. Ферми рідкісних ресурсів (🐰) і міста з силою 3 можна розміщувати лише на територіях певного типу (вони визначаються символом на карті й кольором тла жетона).
- Розміщену на ігровому полі споруду більше не можна переміщувати.
- На одній території можна розмістити щонайбільше 1 споруду (фігурку міста чи жетон).
- Територія продовжує давати свій базовий ресурс навіть після того, як ви розмістили на ній споруду.



Приклад. Грибна ферма дає рідкісний ресурс. Її можна виставити лише на клітинку лісу.



Приклад будівництва споруди. Артур розміщує жетон грибною ферми на клітинці лісу A3. Тепер ця територія дає дерево та гриби.



Ефекти споруд

- Міста з силою 1, 2 чи 3 збільшують силу вашого феоуду на 1, 2 чи 3 відповідно.
- Ферми збільшують багатство вашого феоуду.



- Небесні вежі сполучають дві ваші території, що належать до різних феоудів. Сполучені таким способом території, а також будь-які території, сполучені з ними, тепер вважають одним феоудом.



- Табори дозволяють узяти під контроль будь-які незайняті території (без кроликів чи споруд) на ігровому полі. На карті кожного табору вказано значення пріоритету. Якщо ви бажаєте розмістити табір, ви повинні оголосити значення його пріоритету, але не територію, на якій ви бажаєте його розмістити. Якщо хтось із гравців має табір з меншим значенням пріоритету, він може перервати ваш хід і розмістити на полі свій табір. Якщо таких гравців кілька, кожен з них може розмістити на ігровому полі свій табір, починаючи з власника табору з найменшим значенням. Після того як інші гравці розмістять свої табори (або спасують), ви можете розмістити ваш табір або спасувати, щоб розмістити його під час одного з наступних раундів. Розмістивши табір на полі, виставте на нього вашого кролика, щоб позначити, що ви контролюєте цей табір. Якщо суперник зіграв карту території, на якій є ваш табір, приберіть жетон табору з клітинки й замініть вашого кролика кроликом суперника. Якщо ви зіграли цю карту території, просто приберіть жетон табору. Відтепер ви можете розмістити на цій території нову споруду.

Приклад. Артур розміщує табір на клітинці моря. Тепер його феоуд має силу 1 (місто) і дає рибу.



3. Фаза збирання врожаю

У цій фазі гравці збирають врожай 🥕 в усіх своїх феодах.

Важливо! Феод — це контрольована вами територія чи група сполучених територій. Сполучені території дотикаються боками, але не по діагоналі. Міста й ресурси одного феоду вважають спільними для всіх територій, що входять до цього феоду.

Приклад. Святослав контролює три феоди. Феод 2 межує з клітинкою гір, яка входить до феоду 3. Однак ці два феоди роз'єднує потік лави.



Приклад. Якщо Святослав візьме під контроль цю клітинку, він сполучить усі три свої феоди, утворивши один феод зі спільними містами й ресурсами.

Важливо! Феод дає 🥕 лише тоді, коли в ньому є щонайменше одне місто й одна територія, що дає ресурс.

Порахуйте 🥕, зібрані з феоду

Під час кожної фази збирання врожаю, кожен ваш феод дає:

Кількість 🥕 = сила феоду × багатство феоду.

Визначте силу феоду

Сила феоду дорівнює кількості веж у його містах.

Місто з однією вежею має силу 1, місто з двома вежами — силу 2, а місто з трьома вежами — силу 3.



Приклад. У цьому феоді розташовано два міста з силою 1 та одне місто з силою 3. Отже, сила феоду дорівнює 5 (1 + 1 + 3 = 5).

Визначте багатство феоду

Багатство феоду дорівнює кількості різних типів ресурсів, які він дає.



Приклад. У цьому феоді є 2 території лісу, які сумарно дають 2 одиниці дерева (але під час визначення багатства враховують лише 1 дерево). На одній з територій лісу розташована грибна ферма. У цьому феоді також є 1 територія моря, яка дає рибу. Отже, багатство феоду дорівнює 3 (по 1 за кожен тип ресурсів: дерево, гриби, рибу).

Цей феод дає 15 🥕: 5 (сили) × 3 (багатства).

- Просуньте вашого кролика на 1 поділку по треку за кожну здобуту 🥕. Якщо ви досягли поділки «100 🥕», виставте другого кролика на комірку «+100». Якщо ви удруге досягли поділки «100 🥕», перемістіть другого кролика на комірку «+200».
- Якщо це був четвертий раунд, гру закінчено. Усі гравці відкривають свої карти сувоїв і переходять до підсумкового підрахунку очок.

Після закінчення фази збирання врожаю розпочніть новий раунд. Відповідно до кількості гравців, роздайте по 10 або по 12 нових карт кожному.





Приклад збирання врожаю у другому раунді

Артур (жовтий) контролює 2 феоди. Перший феод складається з 6 територій, а другий — з 3 територій. **Алла** (рожева) контролює один феод із 2 територій.

У **першому феоді Артура** є 4 міста з сумарною **силою 7** (одне місто з силою 3 на території гір, одне місто з силою 2 на території лісу й два міста з силою 1). Цей феод дає Артурові дерево, рибу й гриби. Тобто три різні типи ресурсів. Отже, **багатство цього феоду дорівнює 3**.

Перший феод Артура дає $7 \times 3 = 21$ 🍄.

У **другому феоді Артура** є 2 міста з сумарною **силою 4** (одне місто з силою 3 й одне місто з силою 1). Цей феод дає лише моркву, тож його багатство дорівнює 1.

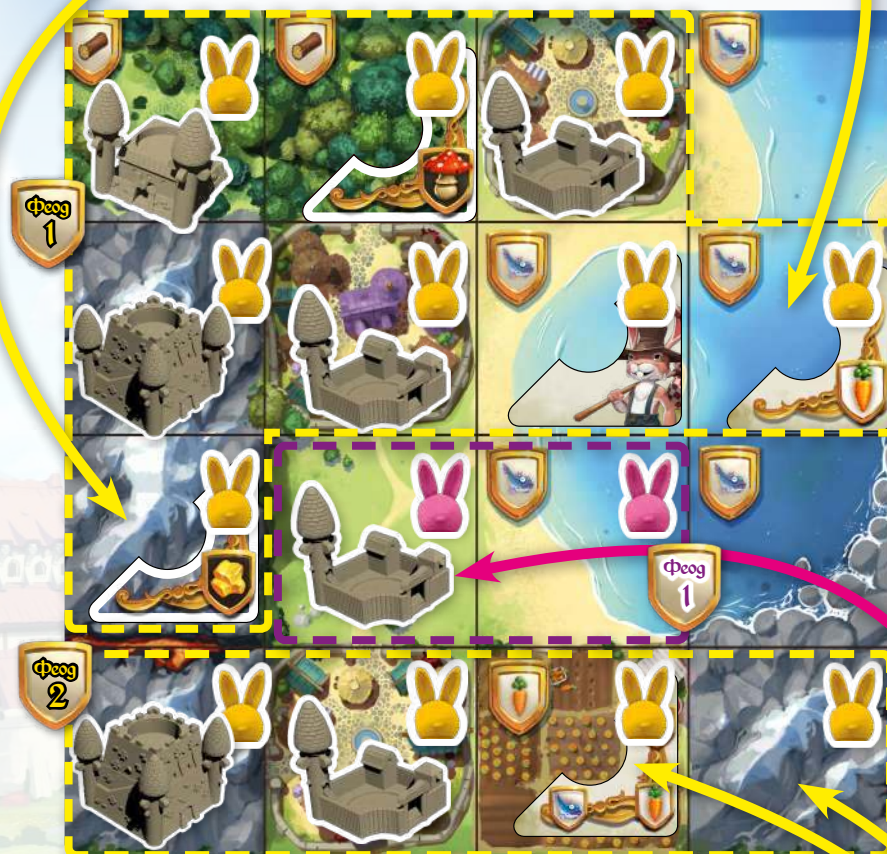
Другий феод Артура дає $4 \times 1 = 4$ 🥕.

Якби Артур сполучив ці два феоди, він мав би **неабиякий зиск!** Однак зробити це вкрай важко, адже Алла вже контролює дві території між феодами Артура.

Зауважте, що за свій феод Алла не здобуває 🍄. Цей феод дає рибу, тож його багатство дорівнює 1. Але в ньому немає жодного міста, тож сила цього феоду дорівнює 0.

Приклад збирання врожаю у третьому раунді

Протягом наступного раунду Артур узяв під контроль одну територію моря і розмістив на ній морквяну ферму. Також він узяв під контроль територію гір і розмістив там золотоносну ферму.



У **першому феоді Артура** так само 4 міста з сумарною **силою 7**. Розмістивши в цьому феоді морквяну й золотоносну ферми, Артур збільшив його **багатство до 5**.

Тепер перший феод Артура дає $7 \times 5 = 35$ 🍄.

До **другого феоду Артура** приєднав територію гір і розмістив у ньому торговий пост. У цьому феоді є 2 міста з сумарною **силою 4**. За рішенням Артура, торговий пост дає йому рибу, тож **багатство цього феоду тепер дорівнює 2**.

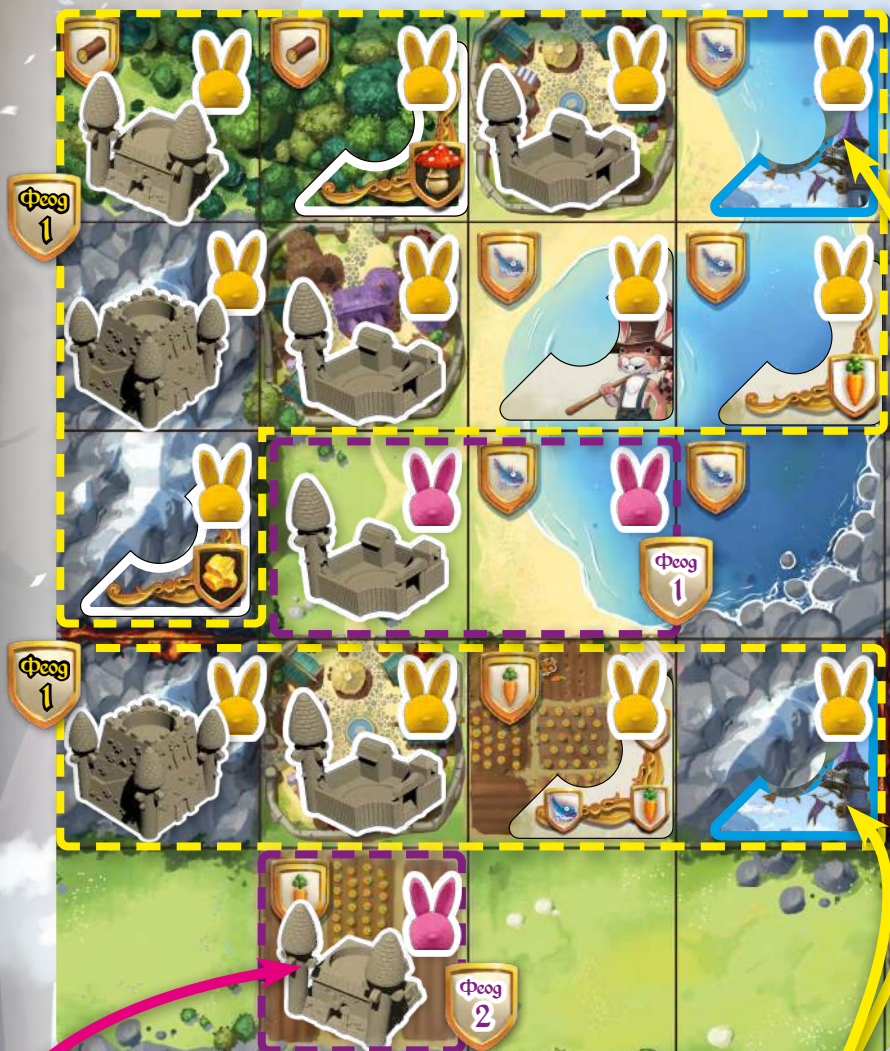
Тепер другий феод Артура дає $4 \times 2 = 8$ 🍄.

Загалом у цьому раунді Артур здобуває $35 + 8 = 43$ 🍄.

До свого єдиного феоду Алла приєднала місто з силою 1. Тепер **сила цього феоду дорівнює 1**. Він дає 1 ресурс (рибу), тож його **багатство дорівнює 1**.

Перший феод Алли дає $1 \times 1 = 1$ 🍄.





Приклад збирання врожаю у четвертому раунді

Феод 1 Протягом 4-го раунду **Артур сполучив два свої феоди, побудувавши небесну вежу**. Тож тепер він має один феод із шістьма містами з сумарною **силою 11**. Цей феод дає всі 3 базові ресурси, золото й гриби, тож його сумарне **багатство дорівнює 5**. Морквяна ферма й торговий пост не додають нічого до цього значення, бо території феоду вже дають усі 3 базові ресурси.
Тепер перший феод Артура дає $11 \times 5 = 55$.

Феод 1 Сила й багатство першого феоду Алли так само дорівнюють 1.

Перший феод Алли далі дає $1 \times 1 = 1$.

Феод 2 На території полів у своєму другому феоді Алла побудувала місто з силою 2. Отже, сила цього феоду дорівнює 2. Він дає моркву, тож його багатство дорівнює 1.

Другий феод Алли дає $2 \times 1 = 2$.



Відкриття сувоїв і кінець гри

Наприкінці гри учасники нарешті відкривають свої сувої! Кожен гравець відкриває свої карти сувоїв по одній за раз і перевіряє, чи виконав він умови доручень.

Скарби дають гравцям указані на них без будь-яких умов. А кількість за доручення залежить від контрольованих вами територій, ваших феодів, побудованих споруд або навіть від інших ваших карт сувоїв.

За кожну здобуту просуньте вашого кролика на одну поділку треком золотих морквин.

Гравець з найбільшою кількістю стає переможцем і здобуває почесний титул «Велике Вухо»! Він гордо носить його аж до наступної партії!

У разі нічиєї претенденти ділять перемогу.



Примітки до доручень

Ресурси

Для деяких доручень важливі ресурси певного типу (наприклад, «Тесляр» дає 1 за кожну одиницю дерева). У такому разі байдуже, до якого феоду належать території чи споруди, що дають указаний у дорученні ресурс. У таких дорученнях рахують «усі ресурси» певного типу, які ви добуваєте.

Важливо! Наприкінці гри кожен торговий пост дає той самий ресурс, який він давав наприкінці четвертого раунду. Під час визначення багатства феоду в останньому раунді не можна вибрати один ресурс, а потім вибрати інший для виконання умов доручення.

Важливо! Територія може давати 2 ресурси: ресурс, зображений на клітинці території, і ресурс, який дає побудована на цій території ферма.

Міста

Для деяких доручень важлива кількість контрольованих вами міст. У такому разі сила ваших міст неважлива.

Феоди

Для деяких доручень важлива кількість контрольованих вами феодів або кількість контрольованих вами територій, які утворюють феод. Ви **повинні** враховувати ефекти **небесних веж** чи **таборів**, виконуючи умови таких доручень. Території, сполучені спорудами, завжди належать до одного феоду.

Особливі сувої

Кролик-варвар

Для цієї карти рахуйте **всі** контрольовані вами території (рівнин і гір), які не дають ресурсів і в яких немає міст, навіть якщо такі території входять до феодів, які дають ресурси і в яких є міста.






Ліберал/Соціаліст

Ви копіюєте карту повністю. Наприклад, якщо ви скопіювали скарб, рахуйте його під час виконання умов карт доручень «Охоронець скарбів» і «Мисливець за скарбами».




Рукавиці

Одна рукавиця дає 1 , але якщо ви маєте **обидві** рукавиці, то здобуваєте по 4  за кожну (сумарно 8 ).




Маленький принц

Якщо кілька ваших феодів дають однакову найбільшу кількість , зберіть урожай з усіх цих феодів, крім одного.



Глосарій


Багатство. Кількість *різних типів* ресурсів, які дає феод.

Базовий . Тип ресурсу, який дає певна територія чи споруда: риба, дерево або морква.

Відбір карт. Виберіть з руки дві карти, які ви бажаєте зіграти, а позostalі передайте іншому гравцеві. Він виконає те саме зі своїми картами на руці.

Колода. Карти досліджень, які гравці ще не отримали. Карти забезпечення дозволяють вам узяти дві верхні карти колоди й негайно зіграти їх.

Незаїнята територія. Територія, на якій немає ні кроликів, ні споруд.

Потік лави . На ігровому полі Нового Світу потік лави розділяє дві клітинки гір. Території й кроликів обабіч потоку лави *не вважають сполученими*.

Резерв. У грі вдвох — стос карт, з якого гравець бере на руку 1 карту перед кожним кроком вибору карт.

Рідкісний ресурс . Незвичайний ресурс, який дає особлива ферма.

Рука. Картки, з яких гравець вибирає під час фази дослідження.

Сила. Сумарна кількість веж усіх міст у феоді.

Сполучені території. Контрольовані одним гравцем території, що дотикаються сторонами по горизонталі або вертикалі (якщо між ними немає потоку лави) або дві території, на яких розміщені однакові жетони небесних веж.

Споруда. На одній території може перебувати лише одна споруда. Міста з силою 1, виставлені на ігрове поле на початку гри, вважають спорудами.

Феод. Група сполучених територій. Феод може складатися навіть з однієї території.



Стислі правила

Приготування

Розмістіть фігурки міст із силою 1 на всіх клітинках із зображенням міста на ігровому полі.

Перетасуйте всі карти й сформуйте колоду. Покладіть її долілиць біля ігрового поля.

Кожен гравець вибирає колір й бере всіх кроликів цього кольору, потім виставляє 1 кролика на поліку «0» на треку підрахунку золотих морквин.

Перебіг гри

Гра триває чотири раунди. Кожен раунд складається з трьох фаз, під час яких гравці одночасно виконують дії. Роздайте кожному гравцеві:

- 12 карт для гри втрьох
- 10 карт для гри вчотирьох

1. Фаза дослідження

А. Відбір карт

- Усі гравці одночасно вибирають по 2 карти з руки та кладуть їх долілиць перед собою, а pozostaлі карти передають сусідові.

Б. Розіграш карт

Усі гравці одночасно розігрують свої 2 вибрані карти.

- Якщо ви вибрали карту сувою, покладіть її перед собою долілиць.

- Якщо ви вибрали карту території, виставте вашого кролика на клітинку території з координатами, указаними на зіграній вами карті.

- Якщо ви вибрали карту споруди, покладіть її перед собою горілиць. Розмістіть на ній відповідну фігурку міста або жетон (ферму, небесну вежу чи табір).

- Якщо ви вибрали карту забезпечення, негайно візьміть з колоди 2 карти й зіграйте їх. Потім покладіть карту забезпечення у свій скид.

Тепер ви можете подивитися карти, які вам передав ваш сусід (якщо такі є). Повторюйте кроки «Відбір карт» і «Розіграш карт», доки не зіграєте всі карти.

Зігравши останні карти, переходьте до фази будівництва.

2. Фаза будівництва

Під час цієї фази ви можете розмістити кілька або всі ваші споруди на ігровому полі, дотримуючись таких умов:

- Ви можете розміщувати споруди лише на контрольованих вами територіях (за винятком таборів).
- Ви повинні дотримуватися всіх умов будівництва споруд.
- Розміщену на ігровому полі споруду більше не можна переміщувати.
- На одній території можна розмістити щонайбільше 1 споруду.
- Табори можна виставляти лише на незайнятій території (без кроликів і споруд).

3. Фаза збирання врожаю

Наприкінці кожного раунду гравці збирають врожай своїх 🐰.

🐰 з феоду = сила × багатство.

Сила феоду

Сила феоду дорівнює кількості веж у його містах.

Багатство феоду

Багатство феоду дорівнює кількості різних типів ресурсів, які він дає.

Закінчивши збирання врожаю, ви можете розпочати новий раунд. Якщо це був четвертий раунд, гру закінчено. Переходьте до етапу кінця гри.

Феод

Територія або група сполучених територій, які ви контролюєте. Сполученими вважають території, що дотикаються боками (по вертикалі або горизонталі). Території, що дотикаються по діагоналі або розділені потоком лави, сполученими не вважають.

Кінець гри

Відкрийте карти сувої і здобудьте вказані на них 🐰. Гравець з найбільшою кількістю 🐰 стає переможцем і здобуває почесний титул «Велике Вухо»! Він гордо носитиме його аж до наступної партії!

Творці

Автор гри: Ричард Гарфілд

Ілюстрації: Пола Мафайон

Керівник проекту: Тімоті Сімоно

Оформлення коробки, графічний дизайн і редагування правил: Origames



Координування і правила: Гійом Жиль-Нав

Художній директор: Ігор Подучін

Редактори французької версії: Алан Верне, Орелі Рафаель, Вержині Гіасон

Переклад: Денні Лу-Стерфон

Редактор англійської версії: Віальям Ніблін

Українське видання

Керівник проекту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алаа Костовська

Координатор проекту: Володимир Рибаків

Перекладач: Юрій Голюбенко

Редактори: Сергій Лисенко, Святослав Михаць

Дизайн і верстка: Артур Патрихаако

Неоціненна допомога:

Анна Вакулєнко, Владислав Дубчак, Дмитро Науменко, Сергій Ішук та Сергій Тодоров.



WWW.GEEKACH.COM.UA

Українське видання © 2024 Geekach LLC. Усі права застережено.

Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.

www.geekach.com.ua. info@geekach.com.ua.

©2017–2024 IELLO. IELLO SAS, КОРОЛІВСТВО КРОЛИКІВ та їх логотипи — торгові марки IELLO.

©2017 ORIGAMES. ORIGAMES та їх логотипи — торгові марки ORIGAMES.

IELLO — 9, avenue des Érables — Lot 341, 54180 Heillecourt France — www.iellogames.com

УВАГА! Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років.

Містить дрібні деталі, які можна проковтнути.

Виготовлено в Цзясіні, Китай, на потужностях Whatz Games.

