

2-4

14+

45min

# 兔子王國

## BUNNY KINGDOM™

A game by  
**RICHARD GARFIELD**  
Illustrated by  
**PAUL MAFAYON**

兔子王國是一款2到4人的遊戲，你是一位兔子領主，為了兔王國而來到此處征服新世界。

你必須得到這塊土地上最好的一切。探索最遙遠的角落、建設城市、開墾資源，讓你的封地更加繁榮，並生產珍貴的黃金蘿蔔。也別忘了聽從國王陛下的指示，完成重要的任務。

每個決策都會讓你更接近勝利，但你們當中只有最英勇的一位能被兔子國王封為「大耳領主」……你能獲得這份殊榮嗎？

## 遊戲簡介及目標

兔子王國是一款由4輪構成的輪抽及擺放遊戲。

在每一輪中，玩家會擴張封地、建設城市、開墾新資源，並收到卷軸。

根據你的策略，仔細選擇牌。記得你傳出去的牌可能會幫到你的對手！

每一輪結束時，你會依照封地內的強度、財富來獲得黃金蘿蔔(🥕)。卷軸直到第四輪結束才會公開，而且一定會讓當前的局勢有所變化！

最後結算時，擁有最多🥕的玩家獲勝。

## 遊戲配件

- 1張附有記分軌的新世界圖板
- 144個兔子模型 (每種顏色36個)
- 39個城市模型
  - 27個強度 1 的城市
  - 9個強度 2 的城市
  - 3個強度 3 的城市
- 24個建設指示物
  - 12個開墾指示物
  - 6個天空塔指示物 (3對各2個)
  - 6個營地指示物
- 182張探索牌
- 4張玩家幫助牌



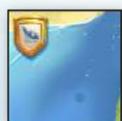
## 新世界圖板

這張圖板代表新世界。它是由10x10的格子構成的。每個格子都是一個可以控制和開墾的領土。

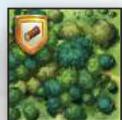
### 領土座標

每個領土都有對應到的座標和地形。每個領土都對應到單一張領土牌。

### 領土類型



• 海洋生產魚(🐟)。



• 森林生產木材(🪵)。



• 農田生產胡蘿蔔(🥕)。



• 平原不生產任何資源。



• 讓玩家在每輪結束後記錄黃金蘿蔔(🥕)用，也用來記錄遊戲結束時透過卷軸牌獲得的黃金蘿蔔。



• 山地不生產任何資源，強度3的城市只能建設在山地。



• 岩漿區隔兩座山地。



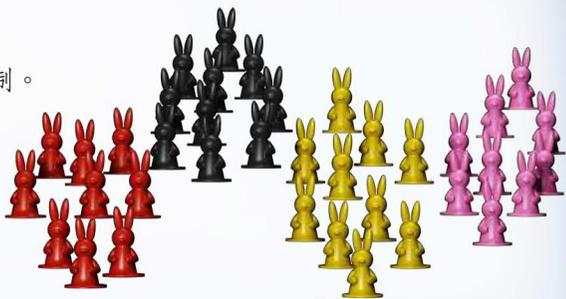
• 城市在新世界圖板上，維持中立直到有玩家佔領。



## 兔子模型

這些模型代表你的兔子，  
用來標示哪些領土由你控制。  
把你的兔子擺在你面前。

附註：在三人遊戲中，  
如果你的兔子不夠，  
你可以使用未被使用的  
顏色的兔子。



## 城市模型

城市屬於建設，有三種強度：

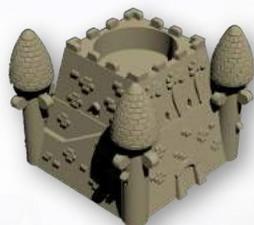
- 強度1的城市有一座高塔。
- 強度2的城市有兩座高塔。
- 強度3的城市有三座高塔。



強度1



強度2



強度3

## 指示物

指示物屬於建設，有三種類型：

### 農莊

農莊指示物能讓你生產資源。共有三種：  
3個基本農莊，生產木材、魚或胡蘿蔔；



- 2個交易站，  
每輪可以生產不同的基本資源；

- 7個獨一無二的珍貴資源農莊(🛡️)，可以生產珍貴資源，但只能在特定類型的領土上建設。



### 天空塔

天空塔指示物都是成對的，讓你連結兩塊分開的封地。



### 營地

營地指示物讓你控制空的領土。



# 探索牌

你將使用這些探索牌來拓展封地並獲得珍貴的黃金蘿蔔。一共有100張領土牌（每張都對應到圖板上的一塊領土）、42張建設牌（21張城市、12張農莊、3張天空塔和6張營地）、3張進貢牌和37張卷軸牌。

## 領土牌

每張領土牌代表圖板上的一塊領土，左上角標有座標及提示領土的顏色。這些牌讓你控制領土並擴大你的封地。領土有分以下幾種類型：



附註：每位玩家的牌會放入身旁各自的棄牌堆。你可以隨時檢視任何玩家的棄牌堆，以確認擺放是否正確。

- 農田、森林和海洋 生產基本資源。

- 平原和山地 不生產任資源。

- 已建設的城市 有1點強度。



- 農莊讓你生產基本資源（白色背景：🍅）或珍貴資源（黑色背景：🍄）圖示顯示生產的資源是哪一種。



需求：珍貴資源農莊（🍄）有建設需求。

- 強度1、2和3的城市牌讓你建設對應的城市。



需求：強度3的城市有建設需求。

交易站是農莊，可以生產三選一的基本資源：木材、魚或胡蘿蔔。



- 營地讓你控制空的領土。



## 建設牌

建設牌讓你放置建設（指示物或城市）在你控制的領土上，來增加大小、財富或強度。

建設類型

建設需求



總共有四種類的建築



- 天空塔 讓你連結兩塊封地。



## 詳細的建設需求

- 此建設只能放在農田上。
- 此建設只能放在森林上。
- 此建設只能放在海洋上。
- 此建設只能放在山地上。

## 卷軸牌

卷軸牌會保持不公開直到遊戲結束，並給你黃金蘿蔔(🥕)。共有兩種卷軸牌：

- 任務被完成時會有(🥕)的報酬。



- 寶物(🏰)會直接無條件給你🥕。



## 進貢牌

進貢牌讓你額外抽兩張探索牌。



## 遊戲設置

1. 將新世界圖板放在桌面中央。在每個城市格上放置強度1的城市。
2. 每位玩家選擇一個顏色，把該顏色的36隻兔子模型都放在自己面前，並把其中一隻放在記分軌0的位置。
3. 將剩下的城市和指示物 放在圖板旁邊。
4. 將探索牌洗牌後面朝下放在新世界圖板旁，作為牌庫。



## 如何進行遊戲？

面朝下發給每位玩家：

- 3人遊戲時12張牌 • 4人遊戲時10張牌
- 遊戲由四輪組成。每一輪有三個階段（探索、建設、收穫），  
玩家們同時進行。  
四輪結束後，卷軸牌會公開，並做最後記分 🍌。



封地 1 和封地 2 沒有連接，因為山地的中間被岩漿隔開了。

## 每輪中的階段

### 1-探索階段

#### A-輪抽卡牌

查看你手上的牌並選擇你將打出的2張。

把它們面朝下放在面前。剩下的牌面朝下放在你隔壁的玩家面前（注意不要和他們將打出的牌混在一起！），在出牌步驟之後他們會拿走它。

在第1和第3輪：把牌傳給左手邊的玩家。

在第2和第4輪：把牌傳給右手邊的玩家。

#### B-打出卡牌

打出你在第一個步驟選的兩張牌



- 如果你打出**卷軸牌**，將它面朝下放在你面前而不公開它。你可以隨時查看面前的卷軸牌。它們會在第4輪結束後公開（遊戲結束時）

附註：你擁有的卷軸牌數量是公開資訊。



- 如果你打出**領土牌**，將你的一隻兔子放在標示的領土上（對應的座標）。你現在控制這塊領土了。把這張領土牌放入你的棄牌堆。

附註：如果該領土已經被其他玩家的營地占領，把它的兔子和營地指示物移除後再放置你的兔子。該玩家失去對領土的控制。如果該領土已經被你自己的營地占領，移除營地指示物。這塊領土現在可以放置其他建設了。

#### 封地

A封地是指一區由同一個玩家控制的連結領土。領土任一邊相接就被視作連結（上、下、左、右，但斜角不算），除非被岩漿隔開。



- 如果你打出**建設牌**，面朝上放在自己面前，並拿取上面標示的城市或指示物（農莊、天空塔或營地）放在牌上。

你可以在建設階段把建設放在新世界圖板上。建設能讓你升級你的封地，讓它們更有價值。在放置完建設後，棄掉對應的牌。



- 如果你打出**進貢牌**，立即從牌庫抽兩張牌並打出。把進貢牌放入棄牌堆。

你現在可以看隔壁玩家傳給你的牌（如果有的話）。重複這兩個步驟（輪抽及出牌）直到所有牌都被打出（舉例來說，4人遊戲總共會執行五次）。所有牌都被打出後，開始進行建設階段。

## 2人遊戲特殊規則

- 每一輪，每位玩家拿10張牌，並放10張牌在各自的面前不能查看。這些牌是儲備區。

#### A-輪抽卡牌

每一次在選擇將打出的卡牌前，從儲備區多抽一張牌到手上。然後，選擇1張你將打出的牌以及1張你將棄掉的牌（面朝下）（而不是選2張要打出的）。將剩下的牌面朝下傳給你的對手。出牌步驟與原本相同。



### 範例-輪抽卡牌

提摩手上有領土牌A3、G5、A4、H4和F1，卷軸牌魚夫、盜賊之王、皇冠，以及建設牌蘑菇農莊和城市2。

- 他選擇領土牌A3和建設牌蘑菇農莊，然後面朝下放在他的面前。
- 他將剩下的8張牌傳給隔壁的玩家。

### 範例-出牌

提摩打開他的兩張牌：領土牌A3和建設牌蘑菇農莊。

- 他打開並棄掉領土牌A3，把他的一隻兔子放在圖板對應的領土上，讓他的封地擴大，因為讓他原先控制的B3和A4相接。
- 他把建設牌放在他面前，並把蘑菇農莊指示物放在上面。



## 2-建設階段

在這個階段，你可以把你的建設依照以下條件放在新世界圖板上。建設讓你的封地增加強度、財富或大小。擺放建設並不是強制的。你可以把它們保留在面前等待之後使用。

- 你只能將建設放在你控制的領土上。營地例外，它只能被放在空的領土上。

- 你必須遵守任何**建設需求**。珍貴資源農莊( )和強度3的城市只能被擺放在特定類型的領土上，標示在牌上的圖示和背景顏色中。



- 建設一旦被放置在圖板上就不能變動位置
- 一個領土上永遠不能超過一種建設(城市或指示物)
- 如果你把建設擺在已經生產基本資源的領土上，該領土會繼續生產那種資源，同時獲得建設的效果。



蘑菇珍貴資源農莊只能被擺在森林上。

建設範例：提摩把蘑菇農莊放在A3的森林上，這塊領土現在生產木材和蘑菇。



## 建設效果

- 強度1、2和3城市為你的封地增加對應的強度1、2或3。



- 農莊為你的封地增加財富。



- 天空塔連結兩塊不同封地的領土，將它們視為相鄰。這些領土和與它們連結的領土都被視為同一塊封地。



- 營地讓你控制圖板上任何空的領土（沒有其他兔子或建設）

每個營地都有優先度（標示在卡牌上）。如果你想放置營地，你必須在說出你要放在哪一塊領土之前，宣告它的優先度。

任何玩家如果有比你更低優先度的營地，他可以打斷你，並先放置他的營地（由數字最低的玩家開始）。在他們放完營地（或選擇跳過）後，你可以選擇放置你的營地或保留之後使用。



當你放置營地時，將一隻你的兔子放在上面，表示你控制這塊營地。



### 3-收穫階段

在這個階段，玩家會從他們的所有封地中收穫 🍌。

記住：一塊封地是你控制的一塊或一區相鄰的領土。

領土透過邊連結（非斜向）。

所有封地中連結的領土都共享資源和城市。

例：伊果有三塊封地。封地2和封地3的山地相鄰，但是因為岩漿阻斷所以沒有相接。



例：如果他可以控制這塊領土，他就可以連接他的三塊封地，並讓它們共享資源和城市。

重要：一塊封地要提供 🍌 必須要至少有一個城市以及一種資源。

### 計算封地提供的 🍌

在每次的收穫階段，每一個封地會提供你：

從封地獲得的 🍌 = 強度 x 財富

### 決定封地的強度

封地的強度為城市內所有高塔的總和。

強度1的城市有一座高塔，強度2的城市有兩座，強度3的城市有三座。



例：這塊封地有兩座強度1的城市和一座強度3的城市。封地的強度為5 (1+1+3=5)。

### 決定封地的財富

封地的財富為它資源種類的數量。



例：這塊封地有兩塊森林，生產2個木材（但計算財富時只計為1）。其中一塊上面有蘑菇農莊，另外一塊海洋領土生產魚。因此這塊封地的財富為3（木材1、蘑菇1以及魚1 = 3種不同資源）。

這塊封地提供 15 🍌: 5 (強度) x 3 (財富)

- 每獲得一個 🍌，就將記分軌上的兔子移動一格。如果超過100 🍌，再放一隻兔子在+100的格子上。如果超過200 🍌，把兔子移動到+200的格子上。
- 如果這是第4輪的結束，則遊戲結束。所有玩家公開卷軸牌，進行最後的計分。

當收穫階段結束，開始新的一輪。依據遊戲人數，再發給每位玩家發10張或12張牌。



### 第2輪的收穫範例

提摩（黃色）控制兩塊封地。  
封地1有6塊領土，封地2有3塊領土。  
盧多維奇（粉紅色）控制一塊有2塊領土的封地。

**封地 1** 提摩的封地1 有4座城市，強度合計為7（一個在山地上強度3，一個在森林強度2，以及兩個強度1）。他在這裡生產木材、魚和蘑菇，因此3種不同資源計為3點財富。

提摩的封地1提供  $7 \times 3 = 21$  🍄

**封地 2** 提摩的封地2 有2座城市，強度合計4（一座強度3和一座強度1），只生產胡蘿蔔，因此財富為1。

提摩的封地2提供  $4 \times 1 = 4$  🥕

連結兩塊封地的話對提摩非常有利，但十分困難，因為盧多維奇已經控制提摩兩塊封地間的兩塊領土。

注意盧多維奇的封地沒有提供任何 🍄。它生產魚，因此財富為1，但它沒有任何城市（強度=0）。

**封地 1**

**封地 1** 提摩的封地1 依然有4座城市，合計強度7。加上胡蘿蔔和黃金，他的財富增加到5。

提摩的封地1現在提供  $7 \times 5 = 35$  🍄。

**封地 2** 提摩的封地2 增加了一塊新的山地領土以及交易站。他有合計強度4的兩座城市，並決定在交易站生產魚來提供總共2點財富。

提摩的封地2提供  $4 \times 2 = 8$  🍄。

他這一輪獲得  $35 + 8 = 43$  🍄。

**封地 1** 盧多維奇在封地1 增加了一座強度1的城市。現在他有合計強度1，以及一種資源（魚）的合計財富1。

盧多維奇的封地1提供  $1 \times 1 = 1$  🍄。

### 第3輪的收穫範例

在下一輪中，提摩控制了一塊新的海洋，並在上面放置胡蘿蔔農莊。他同時也控制了一塊山地，並在上面放置黃金農莊。



**封地 1** 提摩的封地1 依然有4座城市，合計強度7。加上胡蘿蔔和黃金，他的財富增加到5。

提摩的封地1現在提供  $7 \times 5 = 35$  🍄。

**封地 2** 提摩的封地2 增加了一塊新的山地領土以及交易站。他有合計強度4的兩座城市，並決定在交易站生產魚來提供總共2點財富。

提摩的封地2提供  $4 \times 2 = 8$  🍄。

他這一輪獲得  $35 + 8 = 43$  🍄。

**封地 1** 盧多維奇在封地1 增加了一座強度1的城市。現在他有合計強度1，以及一種資源（魚）的合計財富1。

盧多維奇的封地1提供  $1 \times 1 = 1$  🍄。

## 公開卷軸牌以及遊戲結束

遊戲結束時，就要公開你的卷軸囉！每位玩家每次公開一張牌，並檢查是否完成上面的任務。

寶物自動提供🍌，任務牌得到的🍌則會根據你的領土、封地、建設，甚至是其他的卷軸牌。得到任何🍌時，移動在記分軌上的兔子來記錄。擁有最多🍌的玩家贏得遊戲，並且在下次遊戲前保有「大耳領主」的榮譽稱號！

如果平手，則平手的玩家共享勝利。



### 第4輪的收穫範例

**封地 1** 在第4輪中，提摩用天空塔連接了兩塊封地。兩塊封地現在合為一塊，擁有合計強度11的6座城市，並生產3種基本資源、黃金以及蘑菇，合計財富5。胡蘿蔔農莊和交易站並不會額外增加財富，因為這塊封地本身就生產3種基本資源。

提摩的封地1現在提供 $11 \times 5 = 55$  🍌。

**封地 1** 盧多維奇的封地1仍然只有強度和財富各1。

盧多維奇的封地1仍然提供 $1 \times 1 = 1$  🍌。

**封地 2** 然而，他在他的封地2建設了強度2的城市。有了強度2的城市，這塊封地強度為2，並因為生產胡蘿蔔而有財富1。

盧多維奇封地2提供 $2 \times 1 = 2$  🍌。

### 任務附註

#### 資源計分

許多任務會參照你生產的資源（舉例來說，每生產一個木材，木匠就會提供1🍌。與封地不同，這些牌會實際計算「所有的資源」，即使這些資源在同一塊封地中生產，也會同時計算農莊的生產。

**重要：**在遊戲結束時，交易站會提供和第4輪結束時相同的資源。你不能在計算封地的財富時選擇一種資源，在完成任務時又選擇另一種。

**提醒：**一塊領土可以生產2份資源—在圖板上的一份基礎資源，以及農莊提供的另一份資源。

#### 城市計分

一些任務會參照你控制的城市數量。這些城市的強度並不重要：強度1或強度2的城市在這類計分時是一樣的。

#### 封地計分

另一些任務會參照你擁有的封地數量，或是構成封地的領土數量。你不能為了這些任務，而選擇忽略天空塔或營地的效果。透過建設連結的領土仍視為同一塊封地。



## 特殊卷軸

### 野蠻人潘潘

這張牌指的是玩家所有未生產資源，也沒有城市的領土（平原和山地），即使它們屬於有資源或城市的封地的一部分。



### 自由主義/社會主義

你複製整張牌：如果你複製寶物，你同樣會因為寶藏守衛和/或寶藏獵人得到額外的獎勵。



### 手套

如果你只有一張，它提供1；如果你有兩張都有，每張提供4（總共8）。



### 小王子

如果你提供你最多的，不只是一塊封地，則除了其中任一塊以外，其他全部再收穫一次。



## 用詞表

**基本** (🛡️)：由特定領土和建設提供的資源類型：魚、木材或胡蘿蔔。

**建設**：每塊領土上只能有一個建設。遊戲開始時在圖板上強度1的城市也是建設。

**連結**：由同一位玩家控制，共享同一個邊的兩塊領土（且沒有被岩漿隔開），或兩塊由天空塔指示物相連的領土。

**牌庫**：沒有發給玩家的探索牌。進貢牌讓你從牌庫頂端抽兩張牌並立即打出。

**輪抽**：從你手上選取一或多張牌，並把剩下的牌傳給另一位玩家，讓他也執行一樣的行動。

**空的**：沒有兔子或建設的領土。

**封地**：一組互相連結的領土。一塊封地可以由單一塊領土構成。

**手牌**：探索階段時，玩家拿在手上用來輪抽的牌。

**岩漿** (🌋)：在新世界圖板上分隔兩塊山地的圖示。在岩漿兩側放置的兔子不會連結。

**珍貴** (🛡️)：由珍貴資源農莊生產的特殊資源類型。

**儲備區**：在2人遊戲中，在每次輪抽前，玩家抽取一張牌的牌堆。

**強度**：一塊封地內，城市的高塔總數。

**財富**：一塊封地內，生產的不同資源數量。

# 規則總覽

## 遊戲設置

放置強度1的城市在圖板的城市格上。  
洗勻所有卡牌，面朝下放在圖板旁，作為牌庫。  
每位玩家選擇一種顏色，拿取所有該顏色的兔子，然後放一隻在記分軌0的格子上。

## 遊戲方式

每場遊戲由4輪組成。每一輪有三個階段，玩家同時進行。

每位玩家發：

- 3人遊戲時12張牌
- 4人遊戲時10張牌

## 1 - 探索階段

### A - 輪抽卡牌

• 每位玩家同時從手上選擇兩張牌，面朝下放置在面前，將剩餘的牌傳給隔壁玩家。

### B - 打出卡牌

所有玩家同時打出選擇的兩張牌。

- 如果是卷軸牌，不公開，面朝下放在自己面前。
- 如果是領土牌，把一隻兔子放在牌上座標所對應的領土上。

- 如果是建設牌，面朝上放在自己面前，拿取對應的建設指示物（農莊、天空塔或營地）或城市放到牌上。
- 如果是進貢牌，立即抽兩張牌並打出。之後把進貢牌放到棄牌堆。

你現在可以查看鄰居傳來給你的卡片了，如果還有任何的卡牌，持續前面兩步驟（輪抽與打出卡牌），直到所有的卡牌被打出。

一旦所有的卡牌被打出，玩家們便開始建設階段。

## 2 - 建設階段

在此階段，你可以放置你的部分或全部建設至圖板上，需符合以下條件：

- 你只能在你控制的領土上放置建設（營地除外）。
- 必須遵守任何建設需求。
- 一但完成放置，你不能移動建設。
- 一塊領土上不能有超過一個建設。
- 營地只能被放在沒有任何兔子和建設的空領土上。

## 3 - 收穫階段

在每輪結束時，每位玩家各自收穫🥕。

封地的 🥕 =  
強度 x 財富

## 封地的強度

封地的強度是所有城市的高塔數總和。

## 封地的財富

封地的財富是其中提供的不同資源數。

當收穫階段結束，新的一輪開始。如果第4輪結束，跳至遊戲結束。

## 封地

一組互相連結的領土。一塊封地可以由單一塊領土構成。領土任一邊相接就被視作連結（上、下、左、右，但斜角不算），除非被岩漿隔開。

## 遊戲結束

打開你的卷軸牌，獲得上面標示的 🥕

擁有最多 🥕 玩家贏得遊戲，並且在下次遊戲前保有「大耳領主」的榮譽稱號！

## 銘謝

設計：Richard Garfield

插畫：Paul Mafayon

產品經理：Timothée Simonot

包裝、圖形設計及規則：Origames

規則協作：Guillaume Gille-Naves



藝術指導：Igor Polouchine

法文校對：Alain Wernert, Aurélie Raphaël, Virginie Gilson

中文翻譯：守富

中文校稿：大捲

中文排版編輯/LOGO設計：Gru.Tsow

特別感謝開啓這份專案的 Gabriel Durnerin

## 感謝遊戲測試團隊：

特別是 Rodolphe, Yohann, Quentin, Vincent, Frédéric, Cindy et Clovis.

## 來自Richard：

我想感謝幾位參與這款遊戲的測試員：

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, and especially Don Woods who organized the tests with the California playtest group!

很抱歉我忘了記錄起來，因此漏掉了一些測試員。

謝謝你們大家。

關注我們：



[www.gokids.com.tw](http://www.gokids.com.tw)

©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.

© 2018 Kids Power International Ltd. All Rights

所有中文翻譯文字、排版均為兒童動力國際有限公司所有，翻印必究。



Go Kids  
玩樂小子  
得獎、互動、好玩、桌上遊戲