



El juego de tablero en el que viajas al reino de conejos y barajas



Video tutorial y traducciones

BIENVENIDA

Atención heroicos mensajeros,
Por orden de la Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela, se te ordena adquirir las cartas de la terna que será ordenada al nuevo conejito real. Esta misión de orden superior es la orden más importante que un conejito de esta orden puede recibir:

Visita las casas nobles, adquiere tres cartas con insignias reales y tráelas a la ciudadela, en tal orden.

En ese orden, cuando digo «tal orden» no me refiero a alguna otra orden de conejos mensajeros ni a la orden del motivo de esta carta, sino al orden de los pasos para restaurar el orden en el reino.

¡En marcha! ¡El tiempo apremia!

El Heraldo Blanco

VISIÓN GENERAL

Irás a transitar por los caminos cargando con tus cartas numerales. La meta es que regreses al castillo lucíendote con tres de las reales.

Dirígete a las casas de monarcas a hacer LA ADQUISICIÓN en su presencia. Con diez de los puntitos de sus marcas, recibes su real correspondencia.



Es gratis completar LA TRAVESÍA si viajas por las vías carreteras. Se pagan los traslados que precisas: transporte, pasadizo o madriguera.

Detente en los hexágonos que llegues y toma EL INCREMENTO de tus cartas, a menos que te salgas o «destierres» por fuera de las piezas y sin barcas.

FIN DEL JUEGO

Serás protagonista del festejo si a nuestra **ciudadela** te regresas, trayéndonos las cartas del conejito: tus tres representantes de nobleza.



Tan pronto se repartan los conejos, se exige al colectivo de la mesa: que escoja, de lo simple a lo complejo, la clase de final que le interesa.

- **SIMPLE:** traer tres cartas reales, con cualquier letras o «palos» (símbolos);
- **DIVERSO:** las tres serán de palos distintos;
- **MONÁRQUICO:** traer exactamente una **K** + una **Q** + una **J**, sin importar sus palos;
- **DIVERSO Y MONÁRQUICO:** traer una **K** + una **Q** + una **J**, de tres palos distintos;
- **TRIBAL:** traer las tres de un mismo palo.

INICIO

Hasta cuatro participantes

1

ARMA EL TABLERO

El mapa que usarás en la partida lo creas de improviso y previamente, con piezas que conectas por sus vías en cientos de maneras diferentes.

El reino de las cartas y sus templos se ensambla en un diseño aleatorio; comienza por armar el del ejemplo o anímate a **CREAR EL TERRITORIO**.

CREAR EL TERRITORIO

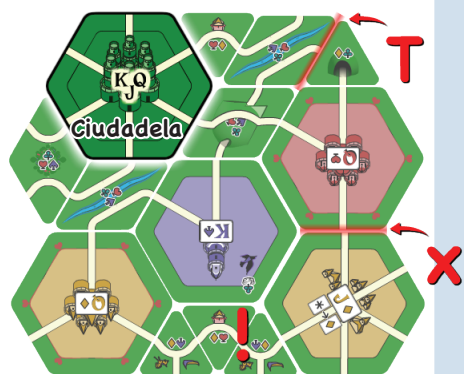
Empieza por poner la «ciudadela» y el negro del «subsuelo», separándolos.

Revuelve bocabajo lo que queda: los rombos, los hexágonos y triángulos.

Reparte, o que en la mesa las recojan, iguales cantidades de las piezas; por formas geométricas les tocan: de a doce, dividido por cabeza.

Es hora de empezar a colocarlas (por turnos o con libre preferencia). Por **turnos**: se mantienen sin mirarlas, y pieza que volteen la conectan.

O **libre**: se permiten voltearlas, sin turnos ni descansos al ponerlas. Igual se recomienda, al conectarlas, contar con las siguientes sugerencias:



Evita: callejones sin salidas (**T**); los vínculos de dos hexagonales (**x**); y hacer la conexión consecutiva de piezas triangulares similares (!).

Las islas que desees las inicias con una hexagonal a la que apartes; y observa que el subsuelo, en exclusiva, se queda sin uniones laterales.



2

REPARTE LAS CARTAS

Después de que el tablero se termina y estén establecidos los lugares, la «corte» se separa bocarriba con cartas de los «jokers» y «reales»: las dos de comodines exclusivas y doce que contienen personajes.

En cuanto a las que restan en la «pila», los «palos numerales» y los «ases», después de barajarlas y reunir las, del mazo bocabajo las repartes. Entrégales sus tres, sin exhibirlas, a cada concursante, individuales. Con estas tramarán LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN de las reales.



3

SITÚA LAS FICHAS

Asigna a las personas sus conejos y allí en la **ciudadela** los colocan. Les das las zanahorias de su juego, las tres de los colores que les tocan.

Escoge el **FIN DEL JUEGO** que se exige, descrito en el principio de las reglas; y a menos que se juegue por el **SIMPLE**, su sello se pondrá en la **ciudadela**.

Elige a la persona que comienza y el orden de los turnos que le siguen (le importa en lo absoluto tu sistema al noble mensajero que te escribe).

Los turnos se describen en los versos del **JUEGO INTRODUCTORIO** en el reverso.



El **JUEGO INTRODUCTORIO** es esencial, seguido del **INICIO** del lugar. Comprende el material preliminar al **JUEGO COMPLETIVO** regular.

LAS 4 FASES de cada turno

1.^A LA LOTERÍA

Comienza con un premio de la suerte, que tomas de la pila tras los dados. Si un dado, de los dígitos que obtienes, coincide con un número en tus manos, demuestra con tu carta que lo tienes y llévate la carta de regalo.



El límite de cartas es de nueve; descarta la que quieras si te excedes.*
Conserva el resultado de los dados; los usas en EL PRECIO de traslados.

2.^A LA TRAVESÍA

Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoge si te irás por un camino. Señala el recorrido por las piezas llevando tu conejo peregrino. Y acaba el movimiento si tropiezas con una hexagonal en su destino.



Recuerda que moverte es opcional; depende de tu meta a visitar.
Podrías expandir tus travesías; consulta LOS TRASLADOS en las vías.

3.^A LA ADQUISICIÓN

Tu meta es visitar a la nobleza si nadie se ha apropiado de sus cartas. Un mínimo de diez es lo que cuestan, pagado con los palos de sus marcas. Se dejan zanahorias en las piezas, que indican los conejos que las cargan.



Es gratis acceder a los hexágonos; te paras simplemente visitándolos.
Conserva lo que adquieras en tu mano; reclama EL INCREMENTO de inmediato.

4.^A EL INCREMENTO

Termina en un hexágono tus vueltas, a menos de que salgas a la orilla.** Reclama al descansar tu recompensa: la carta que prosigue de la pila. Si llegas con la pila ya desierta, baraja las del lote y recopila.



*Respeto lo del límite de cartas; o ignóralo si nadie se percata.
**Podrías acabar sin incremento; revísate EL DESTIERRO en su segmento.

EL PRECIO

Las vías con los símbolos de cartas te ofrecen un «traslado» de lugar. La suma de los dados es la tasa o el mínimo que tienes que pagar. Se pierde el sobrepago si te pasas; los símbolos se pueden combinar. Las cartas se «descartan» al usarse, dejándolas a un lado de la mesa. Es 1 lo que cuentas por los ases, y 10 por las reales o con letras. Recuerda: si es que gastas las reales, quitar tu zanahoria de sus piezas; y, en vez de terminar en el descarte, regresan a la corte en la que empiezan.

LOS TRASLADOS

Es gratis desplazarte a los hexágonos si sigues por los vínculos continuos. Incluso las montañas, más abajo, se cruzan por sus túneles gratuitos. En cambio, si utilizas los traslados, marcados a mitad de los polígonos, EL PRECIO es el fijado por los dados y pagas con las cartas de los símbolos.

TRASLADO POR PASADIZOS

Los bosques, las montañas y los ríos, que ves en las imágenes de abajo, permiten que te cambies de camino cruzando por el centro en un atajo, marcado con los palos permitidos que pagas con tus cartas al cruzarlo.

TRASLADO CON COMERCIANTES

Los cruces te permiten transportarte, viajando por las aguas o las tierras. Por tierra: galopando sin pararte, moviéndote al hexágono que quieras. Por agua: si el embarque del que sales colinda con un lado a las afueras, te sales navegando por los mares y arrives por alguna carretera. Saldrás en el momento en el que pagues y anuncies el transporte que prefieras.

TRASLADO CON COMODINES

Si pagas al pasar por las tabernas, tendrás un comodín desocupado; lo cargas y, al momento en que requieras, lo montas y liberas de tu mano.

TRASLADO POR MADRIGUERAS

Si pagas en la entrada de las cuevas, saldrás por la que quieras de inmediato. Si no, te ahorrarás lo que te cuesta, metiéndote al subsuelo por un rato; descansas por el turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.

EL DESTIERRO

A veces te conviene que salieras, cayendo de un camino a las orillas. Olvida EL INCREMENTO si lo hicieras y acaba con el turno a la deriva. Mantén LA LOTERÍA en las afueras, sin luego ejecutar LA TRAVESÍA; pues llegas al subsuelo en el que esperas y eliges a la vuelta la salida.

Hay cuatro sets de **VÍAS CARRETERAS**.



El **JUEGO COMPLETIVO** es desafiante, con reglas que usarás en lo adelante. Se añaden los artículos restantes al **JUEGO INTRODUCTORIO** principiante.

LAS ESTRATEGIAS de cada palo



TRÉBOLES (Bastos)

VOLAR ENTRE LAS TORRES K
Preséntate con «carta pasaporte», un trébol al lanzar LA LOTERÍA, y harás LA TRAVESÍA torre-a-torre si no lo sobrepasa lo que tiras. En cambio, si los dados son mayores, te sales al destierro en las orillas. Igual el pasaporte lo recoges, y el premio, si un acierto se confirma. Se puede completar la travesía, pagar la diferencia de los dados, con palos de la torre de partida que cubran el « restante » resultado. La carta pasaporte es permitida si vuelas de la torre de los bastos.



PICAS (Espadas)

PELEAR CON LOS CONEJOS
Ataca en un «combate sin empates» a quien en el hexágono descansa. Se lucha superando los ataques, sumándose las picas descartadas; y cuando se terminen los avances, destierra a la persona derrotada. Si ganas el combate que empezaste, también asaltarías a sus cartas: le robas la primera que toques (a ciegas deberás seleccionarla). Si robas y la carta es de nobleza, te toca EL INCREMENTO de tus cartas; y entrégale a la corte la que quieras si acaso la que robas es tu cuarta.



CORAZONES (Copas)

ACCEDER A LOS PALACIOS Q
Anúnciate en la «entrada de las reinas» y espera que en la mesa te cuestionen: si cargas con su carta de nobleza, o un mínimo de seis en corazones. Te expulsan al destierro si te frenan y niegas que tu suma se cerciore. Mas, antes de mostrar tus pertenencias, se exige de cualquiera que cuestione: que muestre previamente que las tenga, las cartas con aquellas condiciones; pues pierde lo mostrado y se destierra si pruebas que te acusa sin razones. Tampoco se permiten exigencias de quien en el destierro las expone.



DIAMANTES (Oros)

COMERCIAR EN LAS PLAZAS J
Comercia en los «hexágonos de ventas», con flechas en sus símbolos marcados. En estos, los diamantes se canjean por cartas descartadas de sus palos; excepto en el marcado con la estrella, que acepta de cualquiera por el pago.
+ COMERCIO INTERPERSONAL
Es válido el «comercio por diamantes» con alguien en el sitio que te encuentras, si inicias la partida en lo adelante sumándole la cláusula a las reglas. En tanto los negocios se debaten, se ocultan en las manos las ofertas; y a quien se le descubra por chantaje, después del intercambio se destierra.

OPCIONAL: ASES

+ ASES AMBIVALENTES

Elige los valores de tus ases, que cuentan por un I o por un II, ya sea en el momento en que los gastes o incluso en el momento que los compres.

+ ASES CAPITALES

El As que de primero desembolses, descártalo y consérvalo en tu frente; pues éste se valora por un II y solo por un I tus siguientes.

+ CAPITALES ADICIONALES

Los Ases capitales que se exponen se cuentan por un I permanente; si el palo que precisas corresponde, lo añades del que tienes en tu frente.

OPCIONAL: PIEZAS

+ CIUDADELA AVANZADA

Usando la carátula de atrás incluyes estrategias importantes: se esperan corazones al entrar; canjeas lo que quieras con diamantes; y puedes con tus tréboles volar, con palos cualesquiera de restante.

+ PALOS JUSTOS

Se juega con un palo por conejo y un set de carreteras a su vez; con tres participantes, por ejemplo, retírales un palo con un set. Contempla, al escoger el fin del juego, si acaso es imposible de obtener. También, que sin las picas y sus duelos podría complicársete vencer.

OPCIONAL: ESTRATEGIAS

+ VUELOS RESIDENCIALES

Las plazas, ciudadela y los palacios se añaden al destino de los vuelos; podrás aterrizar en los hexágonos, excepto por supuesto en el subsuelo.

+ PALACIOS PROVISIONALES

Conviertes residencias en palacios si exhibes corazones al pararte: tu mínimo de seis reglamentarios que acusan a cualquiera al visitarte.

+ ZANAHORIAS VENTAJOSAS

Podrás incrementar la travesía si está tu zanahoria en un lugar; pues puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIONAL: CARTAS

+ LOTERÍA GORDA

Permite reclamar la lotería por múltiples aciertos y regalos, ya sea con las cartas que validas o incluso con un doble de los dados.

+ MANOS EXTRALIMITADAS

Las cartas se tendrán en escasez, pues cargas con un máximo de seis.

+ EXCEDENTE EXPROPIADO

Si ocultas un exceso en lo que tomas, quienquiera que lo note te lo roba.

+ VALORES PATRIARCALES

Valoras a los Ases por 14; los reyes, es por 13 que valoras; las reinas, subvalóralas por 12; y es II (menos precio) por las jotas.