



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 esta carrera para traer la terna que será ordenada al nuevo concejo real. Esta misión de orden superior es la orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir:

Visitar las casas nobles, llevar las cartas pertinentes para adquirir tres con insignias reales y traerlas 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 luciéndote 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 tus cartas del concejo: las tres con personajes de nobleza.



Se pide, al repartir a los conejos, que todo el colectivo de la mesa decida, de lo simple a lo complejo, la clase de final que le interesa:

- **SIMPLE**: traer tres cartas reales, sin importar sus letras ni «palos» (símbolos);
- **DIVERSO**: las tres serán de palos distintos;
- **MONÁRQUICO**: traer 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 del mismo palo.

INICIO

Hasta 4 participantes

1. EL TABLERO

El mapa que usarás en la partida se crea de improviso, previamente, con piezas conectadas por sus vías en cientos de maneras diferentes.

El reino de las cartas y sus templos se ensambla con terrenos aleatorios. Aquí te topará con un ejemplo que tiene preparado el territorio.

2. LAS CARTAS

Observa colocadas en la fila las cartas de los «jokers» y «reales» (las dos de comodines exclusivas y doce que contienen personajes).

Del resto que se encuentran en la pila, los «palos numerales» y los «ases», entégales de a tres, sin exhibirlas, a cada concursante, individuales.

3. 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.

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).

De acuerdo a la misión del FIN DEL JUEGO, descrita en el comienzo de las reglas, si el grupo se decide por un reto, su disco se pondrá en la ciudadela.



Si quieres adquirir el juego físico, visítanos y adquiérelolo en el vínculo: jackrabbits.lenino.net

Si quieres aprenderte lo esencial, empieza en **JUEGO ELEMENTAL**. Dominas el siguiente material y luego lo del **JUEGO REGULAR**.

LAS FASES de cada turno

1. LA LOTERÍA

Tu turno lo comienzas con la suerte de un premio 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. 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 pagando LOS TRASLADOS en las vías.

3. 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 descansar en los hexágonos y hacer tu recorrido visitándolos.

Conserva lo que adquieras en tu mano y toma EL INCREMENTO de inmediato.

4. EL INCREMENTO

Te toca, en el hexágono que esperas, la carta que prosigue de la pila. Si llegas con la pila ya desierta, baraja las del lote y recopila. Así que, en un hexágono te quedas y el turno se termina al recibirla.*



El límite de cartas es de nueve; descarta la que quieras si te excedes.

*Tu turno acabará sin incremento si estás en EL DESTIERRO en el momento.

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 a las **montañas**, más abajo, las cruzan por el túnel o el montículo. En cambio, si utilizas los traslados, marcados a mitad de los polígonos, EL PRECIO el es 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 los mares o las tierras. Saldrás en el momento en el que pagues y anuncies el transporte que prefieras. Cabalgas por las tierras sin pararte, moviéndote al hexágono que quieras; o sales (si es posible que te embarques) de un cruce con salida a las afueras, y surcas tu trayecto por los mares entrando por alguna carretera.

TRASLADO CON COMODINES

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

TRASLADO POR MADRIGUERAS

Si pagas en la entrada de las **cuevas**, te irás a la que quieras de inmediato. Si no, te ahorrarás lo que te cuesta, metiéndote al **subsuelo** por un rato; descansas por un 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, y entonces, al llegar LA TRAVESÍA, te metes al **subsuelo** a lo que esperas la vuelta en la que escoges la salida.

LAS CARRETERAS

Hay cuatro de cada una de estas piezas »

El **JUEGO REGULAR** es desafiante, con reglas que usarás en lo adelante. Se añaden los artículos restantes al **JUEGO ELEMENTAL** de principiantes.

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» necesario. La carta pasaporte es permitida si vuelas de la torre de los bastos.



PICAS (Espadas)

PELEAR CON LOS CONEJOS

Declárale la «guerra sin empates» a quien en el hexágono descansa. Si vences a la víctima que asalfes, a ciegas le arrebatas una carta. Se lucha superando los ataques, sumándose las picas descartadas. Y cuando se le acaben los avances a quien se le derrota en la batalla, termina en el **destierro** en el instante y roban (si es la víctima asaltada).

Si robas una carta 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 o con la cuenta de 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 que muestra y se **destierra** si pruebas que te acusa sin razones.

Tan solo acusarás a los viajeros si tienes tu conejo en el tablero.



DIAMANTES (Oros)

CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)

Observa los «hexágonos de venta», con símbolos que indican intercambio. En estos, los diamantes se cajean por cartas descartadas de su palo. La plaza de diamantes es inversa, recibe de cualquiera por el pago. Recuerda que la pila se renueva con cartas que abandonan el mercado.

OPCIONAL: CANJEAR DONDE LOS CONEJOS
Ofrece compraventa de diamantes, guardándote en las manos lo que ofertas. Y si alguien es expuesto por chantaje, después del intercambio se **destierra**.