



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 conejo real. Esta misión de orden superior es la orden más importante que un conejo 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 Herald 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 alguna carretera. Se pagan LOS TRASLADOS de las vías: transporte, matorral 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 aquí en la Ciudadela te regresas, cargando con las cartas del conejo: tus tres representantes de nobleza.



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

El SIMPLE: con reales cualesquiera;

- DIVERSO: que varíen en su palo;
- MONÁRQUICO: distintas en su letra;
- MONÁRQUICO y DIVERSO combinado;
- TRIBAL: con las de palo que concuerda, que advierto es desafiante de lograrlo.



ARMA EL TABLERO

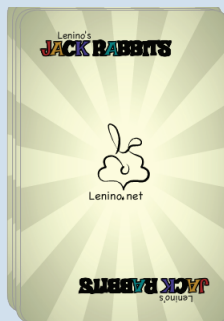
El mapa que usarás en la partida lo creas de improviso y previamente. Las piezas se conectan por sus vías en cientos de maneras diferentes.

Ensamblas un diseño aleatorio del reino de las cartas y sus templos. Dirígete a CREAR EL TERRITORIO o intenta replicar el del ejemplo.

Limitate al ensamble de las tierras si juegas con menores de los nueve. Que exploren recorrer las carreteras usando los conejos que se mueven. Añádeles las cartas y sus reglas si captan a medida que las prueben.

INICIO

Hasta cuatro participantes



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, brindándoles las manos iniciales. Con estas tramarán LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN de las reales.

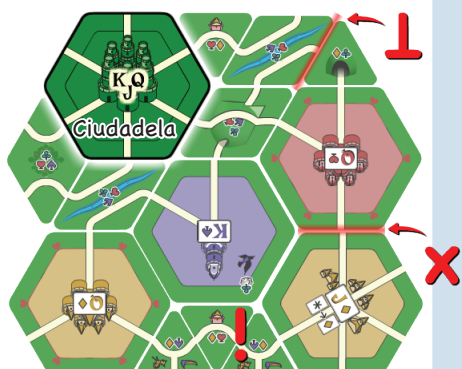


CREAR EL TERRITORIO

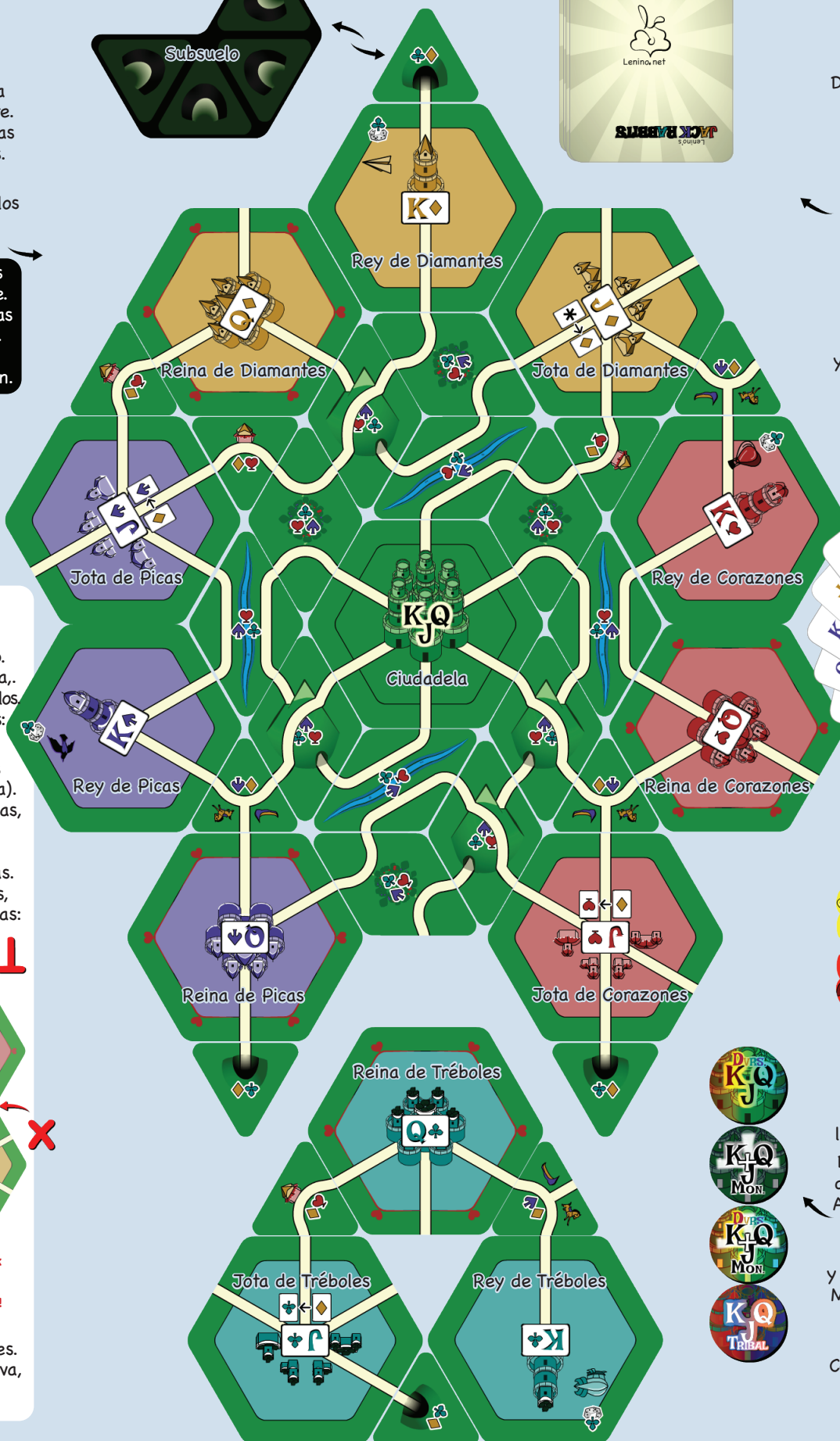
Colocas a la ficha Ciudadela, y el resto las revuélves bocabajo. Separas el subsuelo, que es la negra, de hexágonos, de rombos y de triángulos. Repártelas por formas geométricas: iguales cantidades en el cálculo.

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. Observa que el subsuelo, en exclusiva, se queda sin uniones laterales.



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. 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. Me importa en lo absoluto tu sistema, que lo hagas al azar o lo designes.

Ya tienes la misión y el territorio. Comienza con el JUEGO INTRODUCTORIO.



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

Tu turno empezará con un presente, rifado de la pila tras los dados. Si un dado, de los dos independientes, coincide con un número en tus manos, demuestra con la carta pertinente que ganas la que rifan 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. Termina el movimiento si tropiezas con una hexagonal en su destino.



Recuerda que moverte es opcional. Depende de tu meta a visitar.
Podrías expandir tu travesía. 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 las cartas de sus marcas. Se dejan zanahorias en las piezas, que indican los conejos que las cargan.



Es gratis acceder a los hexágonos. Procura detenerte 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.**
Te toca reclamar 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. En caso de que gastes las reales, saldrá tu zanahoria de sus piezas, y en vez de que la carta la descartes, regrésala a la corte en la que empieza.

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. Se paga solamente los traslados, marcados a mitad de los polígonos; **EL PRECIO** es el fijado por los dados y pagas con las cartas de sus símbolos.

VERICUETOS

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. Si pagas con cualquiera de los símbolos, te cambias del camino que te trajo.

MERCADERES

Los cruces te permiten transportarte viajando por las aguas o las tierras. Por tierra galopando sin pararte, moviéndote a la pieza que prefieras. Por agua si el lugar de comerciantes colinda con un lado a las afueras, te sales navegando por los mares y arribas por alguna carretera. Saldrás en el momento en el que pagues y anuncies el transporte que prefieras.

COMODINES

Si pagas al pasar por las tabernas, te marchas con el jöker de tu agrado. Transpórtate en el turno que prefieras y entonces lo liberas de tu mano.

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, y en vez de ejecutar **LA TRAVESÍA**, te mueves 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 DOS TORRES K

Preséntate con carta pasaporte: un trébol al lanzar **LA LOTERÍA**, y harás **LA TRAVESÍA** por las torres si no lo sobrepasa lo que tiras. Un tiro con los números mayores, te lleva a desterrarte en las orillas. Igual el pasaporte lo recoges, y el premio si un acierto se confirma. Si pagas el restante que le sobre, consigues completar la travesía, cubriendo el resultado que te cobren con palos de la torre de partida. Si partes de los tréboles entonces, la carta pasaporte es permitida.



PICAS (Espadas)

PELEAR POR LAS CARTAS

Asalta 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, procedes al asalto a sus cartas: le robas la primera que toques, a ciegas deberás seleccionarla. Te toca **EL INCREMENTO** y que la marques, si robas y la carta es de monarca; también elegirás la que descartes si acaso la que robas es tu cuarta.



CORAZONES (Copas)

ACCESAR 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 corazones de su cuenta, lo mínimo de 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

Los centros con los símbolos de canje te ofrecen sus artículos en venta: las cartas de sus palos del descarte que en estos por diamantes se canjean, o aceptan de cualquiera que les pagues si el centro es el marcado con la estrella. Consulta si **COMERCIOS ESPECIALES**⁺ se aceptan al sumárselo a las reglas: canjeas lo que quieras por diamantes con alguien en el sitio que te encuentras; y mientras los negocios se debaten, se ocultan en las manos las ofertas. A quien se le descubra por chantaje, después del intercambio se destierra.

Si sales en tu turno del tablero, terminas sin tomar el **INCREMENTO**. Si empiezas con el turno en el destierro, tu fin de **TRAVESÍA** es el subsuelo.

Renueva tus partidas habituales. Añádeles las **REGLAS OPCIONALES**:

+ CIUDADELA AVANZADA

Si eliges la carátula de atrás, incluyes estrategias importantes: cuestionas **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. Si juegas sin las picas y sus duelos, podría complicársete vencer.

+ 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.

+ VUELOS ESPECIALES

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

+ ACCESOS ESPECIALES

Cuestionas al igual que en los palacios, con pruebas y destierro consecuentes, a quien se te presente en tu descanso, si no es en el subsuelo que te encuentres.

+ ZANAHORIAS VENTAJOSAS

Podrás incrementar la travesía si está tu zanahoria en un lugar. Permite que en el turno que visitas avances sin parar a descansar.

+ 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. Se cuenta con un máximo de seis.

+ EXCEDENTE EXPROPIADO

Cuidado del 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 **11** (menos precio) por las jotas.

Descubre contenido y tutoriales. Taguéanos, suscríbete y comparte.
jackrabbits.lenino.net • Lenino S.A.S. © 2024