

INICIO

2 a 4 participantes

1

ARMA UN TABLERO

El rasgo más curioso de este juego sucede en el momento en que comience; el grupo explorará un tablero nuevo armándolo de forma diferente.

Las piezas son las tierras de este reino, en donde cada noble tiene un templo. Aprende cómo ARMAR TABLEROS NUEVOS o trata el juego armando el del ejemplo.

ARMAR TABLEROS NUEVOS

I. SEPARA LAS PIEZAS

Tendrás la **ciudadela** como centro y a un lado va el **subsuelo** retirado. Agrupa boca abajo todo el resto según su forma o número de lados.

II. REPARTE LAS PIEZAS

Que tome el grupo iguales proporciones, la misma cantidad de cada tipo. Por cada forma habrá un total de **12**, un número ideal de dividirlo.

III. COLOCA LAS PIEZAS

Elegir la versión que más te agrada, ya sea estricta o libre con las reglas. **ESTRICTA:** asigna turnos y declara **—la pieza que voltees, la conectas.** **O LIBRE:** no se espera al colocarlas; **el turno es libre y todas se voltean.**

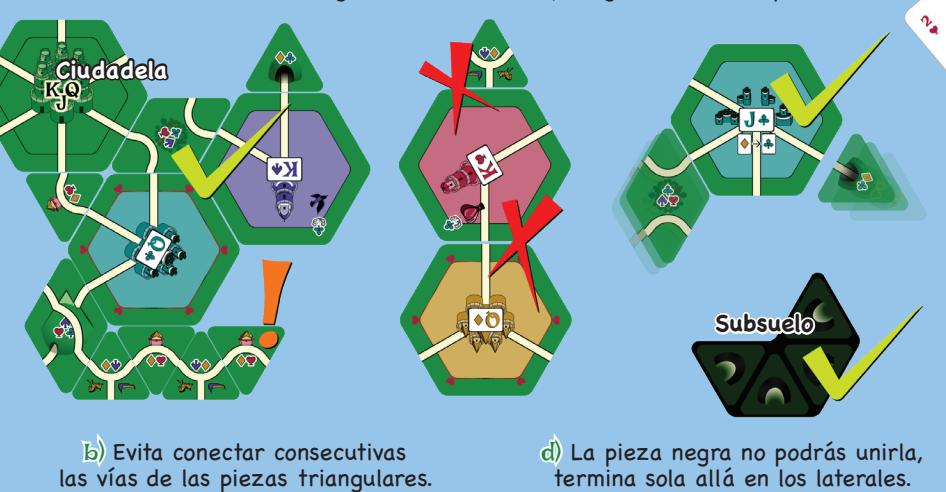
En todo caso, para conectarlas, tan solo **4 cosas** ten en cuenta:

a) Las piezas se conectan por sus vías, mas no conectes **2 hexagonales**.

b) Evita conectar consecutivas las vías de las piezas triangulares.

c) Con una hexagonal se crean islas y luego se conectan piezas viales.

d) La pieza negra no podrá unirla, termina sola allá en los laterales.

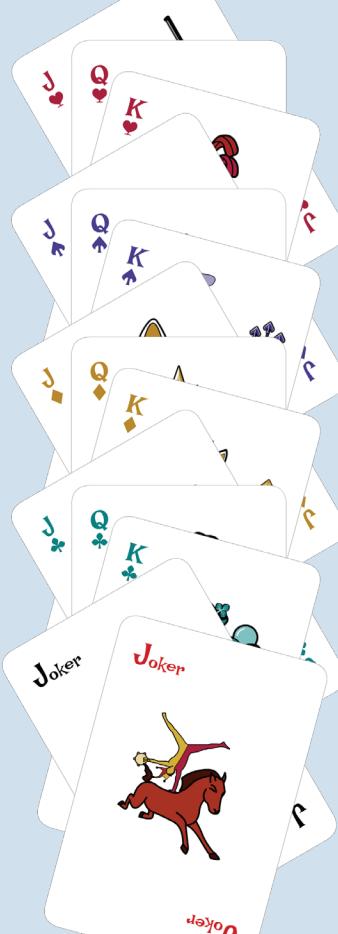


2

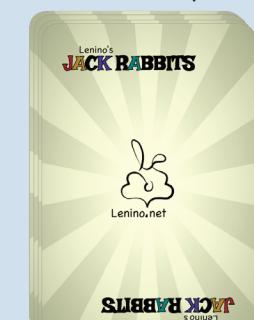
REPARTE LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila las cartas de los Jokers y reales. Baraja el resto y formas una pila con cartas numerales y con ases. De allí le entregas **3**, sin exhibirlas, a cada cual de tus participantes. Con ellas pagarán **LA TRAVESÍA** y harán **LA ADQUISICIÓN** de las reales.

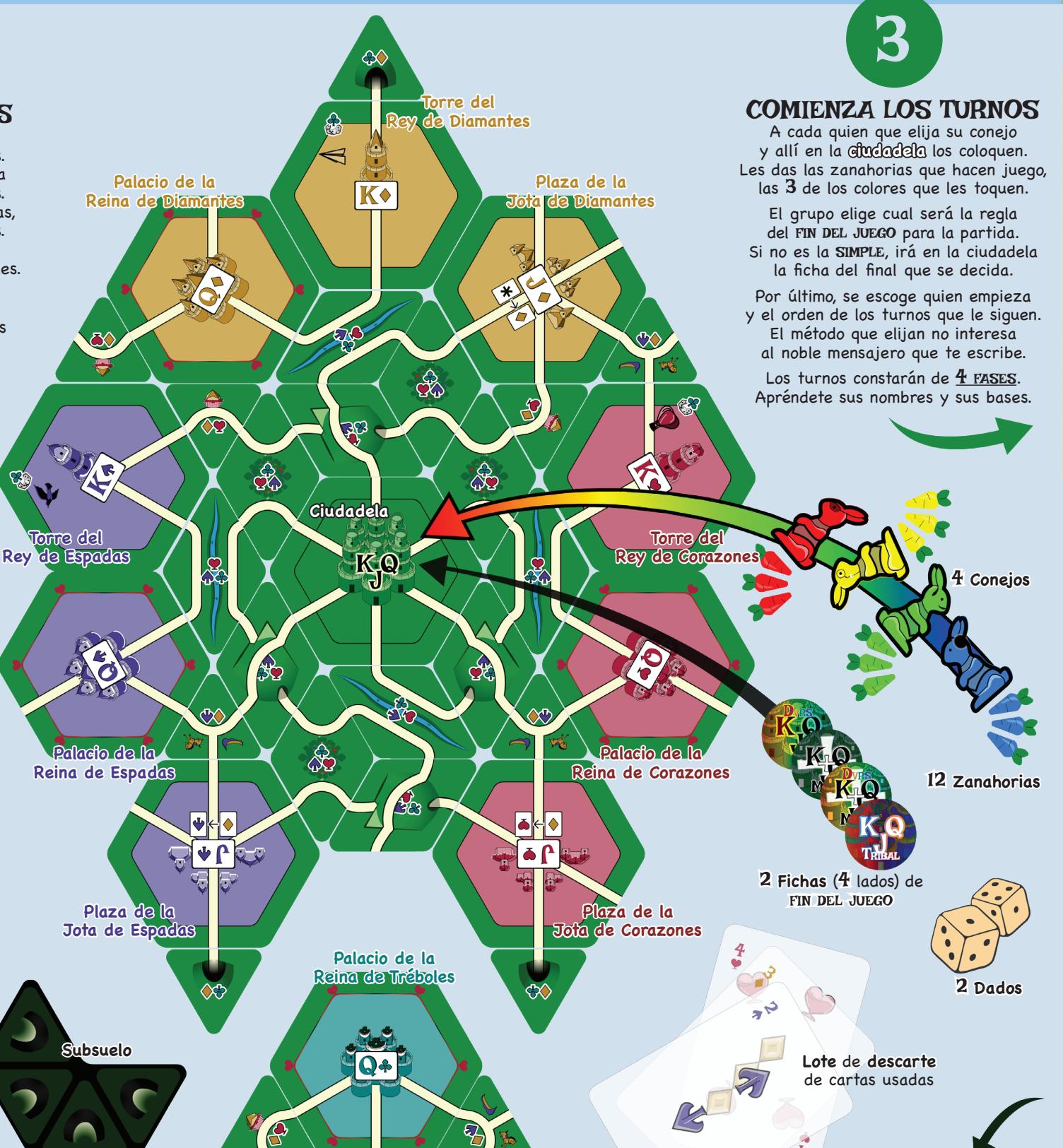
Fila de comodines y cartas reales



Pila de números y ases



OPCIÓN: CARTAS CORTAS
Incluye solo un palo por conejo y un set de **piezas viales** a su vez. Ejemplo: si será de 3 el juego, excluye un palo junto con su set.



Síguenos, taguéanos y comparte tus tableros favoritos @lenino.jackrabbits. Encuentra eventos, videos, tutoriales y mucho más en jackrabbits.lenino.net. Lenino S.A.S. © 2022

3

COMIENZA LOS TURNOS

A cada quien que elija su conejo y allí en la **ciudadela** lo coloquen. Les das las zanahorias que hacen juego, las **3** de los colores que les toquen.

El grupo elige cual será la regla del **FIN DEL JUEGO** para la partida. Si no es la **SIMPLE**, irá en la ciudadela la ficha del **FINAL** que se decide.

Por último, se escoge quién empieza y el orden de los turnos que lo siguen. El método que elijan no interesa al noble mensajero que te escribe. Los turnos constarán de **4 FASES**. Aprendete sus nombres y sus bases.

EL LANZAMIENTO

Tu turno empezará al lanzar los dados. Conserva el resultado que recibas. El tiro dicta **EL PRECIO**, no los pasos. Consultalo al hacer la **TRAVESÍA**.

EL PREMIO

Si muestras **una carta** junto a **un dado**, que prueba que ese número lo tienes, recibes **una carta** de regalo que llega todo sitio en que te encuentres. En cuanto tengas más de **9** cartas, elige la que quieras y descartas. **EL AS** se puede usar en este premio si no es el que utilizas de primero.

EL PRECIO

De acuerdo a lo que dice **EL LANZAMIENTO**, por cada transacción **en el camino**, la suma de los dados dicta el precio que exige el sitio como pago mínimo. Si pagas más, olvídate del vuelto. Se puede combinar o usar un símbolo.

EL PAGO

Las cartas se «descartan» al usarse dejándolas a un lado de la mesa. Se cuenta solo **1** por los **Ases*** y **10** por los que son de la nobleza. Recuerda, si es que gastas las reales, quitar tu zanahoria de su pieza y no tirarla al lote del descarte; irá a la fila donde mismo empieza

*EL AS

El que uses de primero vale un **II**; y debe ser gastado, **no mostrado**. Manténlo al frente tuyo desde entonces, así sabrás que ha sido utilizado.

PIEZAS VIALES

Es gratis transitar por los caminos, de hexágono hasta hexágono continuos. Incluso a las **montañas**, **2** distintos las cruzan por el túnel o el montículo. Existen otros medios de transporte si pagas por **EL PRECIO** de los dados. Los palos de las cartas de tu aporte serán los de los símbolos marcados.

CAMBiar DE CAMINO

Los **bosques**, las **montañas** y los **ríos**, que encuentras ilustrados más abajo, presentan separados **2 caminos** que en medio de estos tienen un atajo. En él están los palos (o los símbolos) que pagas por cruzarlo al otro lado.

EL AS

El que uses de primero vale un **II**; y debe ser gastado, **no mostrado**. Manténlo al frente tuyo desde entonces, así sabrás que ha sido utilizado.

PICAS

DIAMANTES

CORAZONES

TRÉBOLES

BIENVENIDA

Atención heróicos mensajeros, por ser miembros leales de la Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela, han sido elegidos para una misión de orden superior. Aquí les doy la orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir:

Visiten a los nobles en sus casas, adquieran **3** de sus cartas reales y adquieran con ellas a la ciudadela, en tal orden.

En otro orden, cuando digo «en tal orden», no me refiero a alguna orden como nuestra Orden de Conejos Mensajeros; tampoco hablo de la orden que les doy en esta carta, sino del orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir:

¡En marcha! Debemos restaurar el orden en el reino.

El Heraldo Blanco

VISIÓN GENERAL

Irás, de turno en turno, por el reino llevando cartas ante la nobleza. Habrá un final feliz a tu regreso si estás cargando **3** reales de estas.



Tu meta es visitar a los monarcas y hacer la **ADQUISICIÓN** en esa audiencia. Con **10** o más puntos de sus marcas tendrás sus cartas de correspondencia.

Detén la **TRAVESÍA** en piezas grandes; tu turno nunca acaba en las pequeñas. Podrás montar caballos y embarcarte, cruzar por montes y por madrigueras, mas no descansarás en otra parte, tan solo en los hexágonos te quedas.

Tu fin de turno llega allí campante logrando **EL INCREMENTO** (carta nueva), a menos que te encuentres muy distante y elijas que es mejor que saltes **FUERA**.

FIN DEL JUEGO

El triunfo lo obtendrá el primer conejo que a nuestra **ciudadela** se regresa trayendo aquí las cartas del festejo que sean **3** con sello de nobleza. Será un partido rápido o complejo según lo que prefieran en la mesa; así que, al iniciar un juego nuevo, se elige el **FIN** que al grupo le interesa:

SIMPLE: 3 cartas reales cualesquiera;

DIVERSO: 3 cartas reales de palos distintos;

MONARQUÍA: una **K**, una **Q** y una **J** (**K+Q+J**), sin importar sus palos;

MONARQUÍA DIVERSA: una **K**, una **Q** y una **J** de 3 palos distintos;

TRIBAL: las 3 cartas reales del mismo palo.

OPCIÓN: PATRIARCADO?

Si quieres esto y no equidad, entonces, anúnciate que **EL AS** valdrá **14**; los reyes y las reinas, **13** y **12**; y a menos precio aún las jotas, **11**.

LAS 4 FASES DE CADA TURNO

Encuentra en estas reglas y sus gráficos lo necesario para un **JUEGO BÁSICO**. Intenta el juego básico primero y el **JUEGO REGULAR** lo aprendes luego.

1^{RA} EL LANZAMIENTO

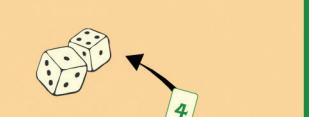
Tu turno empezará al lanzar los dados. Conserva el resultado que recibas. El tiro dicta **EL PRECIO**, no los pasos.

Explora las opciones del tablero a ver si alguna de ellas te interesa.



2^{DA} LA TRAVESÍA

En esta fase mueves tu conejo o eliges no moverte de tu pieza. Explora las opciones del tablero a ver si alguna de ellas te interesa.



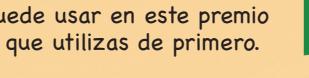
3^{RA} LA ADQUISICIÓN

Si estás en un lugar de la nobleza, con **10** o más puntos de **de su marca**, podrás hacer **EL PAGO** y obtenerla, a menos que alguien tenga ya la carta. Habrá una zanahoria allí en la pieza que indica qué conejo es que la carga.



4^{TA} EL INCREMENTO

Si estás en un hexágono terminas si no te sales **FUERA** por completo. Recibes una carta de la pila si el turno acaba dentro del tablero. Si no le quedan cartas, recopila el lote usado y ármala de nuevo.



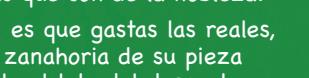
PIEZAS VIALES

Es gratis transitar por los caminos, de hexágono hasta hexágono continuos. Incluso a las **montañas**, **2** distintos las cruzan por el túnel o el montículo.

Existen otros medios de transporte si pagas por **EL PRECIO** de los dados. Los palos de las cartas de tu aporte serán los de los símbolos marcados.

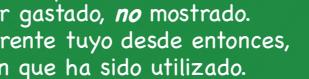
CABALGAR Y NAVEGAR

Los triángulos de abajo vendrán pases brindándote el transporte que prefieras. Te vas a galopar por los lugares cruzando tantas piezas como quieras, o vas de puerto a puerto por los mares; los **puertos son caminos hacia afuera**.



MADRIGUERAS

Los triángulos que tienen una **cueva** transportan los conejos al **subsuelo**. Allí te quedarás por una vuelta y vuelves a salir por otra, luego. Si quieres, pagas antes en la puerta y saltas el subsuelo como vuelo.



SALIR FUERA

A veces te conviene estar afuera, salirte por un puerto en las orillas. Tu turno acabará esperando fuera y **no recibes carta de la pila**.



EL JUEGO REGULAR

es desafiante. Los palos tienen un poder restante.

OPCIÓN: CARTAS CORTAS

Incluye solo un palo por conejo y un set de **piezas viales** a su vez. Ejemplo: si será de 3 el juego, excluye un palo junto con su set.

SÍGUENOS, TAGUÉANOS Y COMPARTE TUS TABLEROS FAVORITOS @lenino.jackrabbits. Encuentra eventos, videos, tutoriales y mucho más en jackrabbits.lenino.net. Lenino S.A.S. © 2022

OPCIÓN: CIUDADELA AVANZADA

Allí se vende todo por **diamantes**, con **tréboles** se vuela (sin salvar) y puedes que un conejo te demande mostrar tus **corazones** al entrar.

PICAS

DIAMANTES

CORAZONES

TRÉBOLES

VOLAR ENTRE LAS TORRES (K)

Un trébol es tu carta de transporte; **lo muestras previa a hacer EL LANZAMIENTO**.

Habrá la TRAVESÍA torre a torre si el tiro no es mayor que el documento.

En cambio, si los dados lo rebasan, tu vuelo cae **FUERA** del tablero.

En ambos casos, quedate la carta; y en caso de que ganes, toma **EL PREMIO**.

