



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 lucíéndote 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.

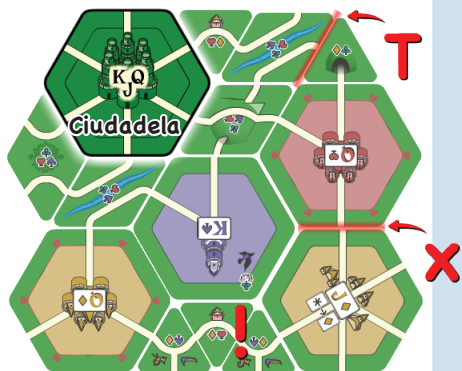
El reino de las cartas y sus templos se ensambla con terrenos aleatorios; empieza por armar el del ejemplo o anímate a **CREAR EL TERRITORIO**.

CREAR EL TERRITORIO

Comienza por poner la «ciudadela» y el negro del «subsuelo», separándolos. Revuelve bocabajo lo que queda: los rombos, los hexágonos y triángulos.

Indica a las personas que recojan iguales cantidades de las piezas, por formas geométricas les tocan de a doce dividido por cabeza.

Ofréceles la opción de colocarlas por turnos o por libre preferencia. Por **turnos**: se mantienen sin mirarlas, y pieza que volteen la conectan; y **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.



