



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 la misión de adquirir 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, lleva las cartas pertinentes para adquirir tres con insignias reales y traelas 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 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 las cartas del conejo: tus tres representates 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. 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).

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



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 obtén **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 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 los mares o las tierras: 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. 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**, te irás a 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 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» resultado. 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 asaltes, 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 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 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 Y CON LOS CONEJOS

Observa los «hexágonos de ventas» con flechas que sugieren intercambio. En estos, los diamantes se cajean por cartas descartadas de su palo. Excepto en el marcado con la estrella, que acepta de cualquiera por el pago. Recuerda que la pila se renueva con cartas que abandonan el mercado.

Es válido el comercio por diamantes con alguien en el sitio que te encuentras. Y mientras el negocio se debate, se ocultan en las manos las ofertas. A quien se le descubra por chantaje, después del intercambio se **destierra**.