





Preparas el **INICIO** (al voltear) y empiezas con un **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.



Moverte de tu pieza es opcional, si escoges un lugar a visitar. Podrías expandir tus travesías si pagas 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.



Se pueden visitar las residencias sin pago por visita o consecuencias. Conserva lo que adquieras en tu mano y exige **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. Recuerda, 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.



##### PRECIO DE TRASLADOS

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.

##### TRASLADOS

Es gratis desplazarte a los hexágonos siguiendo por los vínculos continuos; incluso las **montañas**, más abajo, se 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, que 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 quieres ahorrarte lo que cuesta, te metes al **subsuelo** por un rato; descansas por un turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.

##### DESTIERRO

A veces te conviene que salieras cayendo de un camino a las orillas. Olvida **EL INCREMENTO** si lo hiciera 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.



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 sirven de rescate autorizado. 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). Te toca **EL INCREMENTO** de tus cartas si robas una carta de nobleza. Si acaso la que robas es tu cuarta, devuelves a la corte la que quieras.



##### 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, sin muestra de las cartas que se ofertan. Si exponen que cometes un chantaje, después del intercambio te **destierran**.

#### REGLAS OPCIONALES:

##### ASES CAPITALES

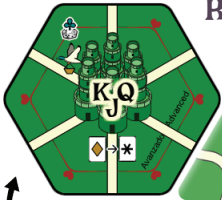
El «**As**» que de primero desembolses, descártalo y consérvalo en tu frente; pues éste se valora por un **11** y solo por un **1** tus siguientes.

##### ASES CAPITALES ADICIONALES

Recibe un complemento adicional del **As** que desembolsas en tu frente; la cuenta de su palo es opcional y vale por un **1** permanente.

##### LLUVIA DE PREMIOS

Se puede reclamar **LA LOTERÍA** por múltiples aciertos y regalos, ya sea con las cartas que validas o incluso con un doble de los dados.



##### CIUDADELA AVANZADA

Se esperan **corazones** al entrar; canjeas lo que quieras con **diamantes**; y **tréboles** te llevan a volar, usando lo que quieras de rescate.

##### CARTAS CORTAS

Se juega con un palo por conejo y un **set de carreteras** a su vez; con tres participantes, por ejemplo, un palo se elimina con un set.

##### RASTRO DE ZANAHORIAS

Podrás incrementar **LA TRAVESÍA** si está tu zanahoria en un lugar; pues puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

##### 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.



Lenino S.A.S. © 2024

Descubre contenido y tutoriales.  
jackrabbits.lenino.net  
Taguéanos, suscríbete y comparte.  
@lenino.jackrabbits