



Descubre maravillas mientras 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 una carrera para obtener la terna que será ordenada al conejo real. Esta misión de orden superior es la orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir:

Visita a la nobleza, entrégales la suma pertinente para adquirir tres de sus cartas, 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 si 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 cargando con las cartas del conejo: tus tres con las insignias de nobleza

Recuerda, al repartir a los conejos, pedirle al colectivo de la mesa que escoja, de lo simple a lo complejo, el reto adicional que le interesa:

- **SIMPLE:** traer tres reales, sin importar sus letras ni sus «palos» (símbolos);
- **DIVERSO:** las tres serán de palos distintos;
- **MONARQUÍA:** traer una K + una Q + una J, sin importar sus palos;
- **MONARQUÍA DIVERSA:** traer una K + una Q + una J, de tres palos distintos;
- **TRIBAL:** traer las tres del mismo palo.



INICIO

Hasta 4 participantes

1 EL TABLERO

El mapa que usarás en la partida lo creas de improviso, 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.



Pila

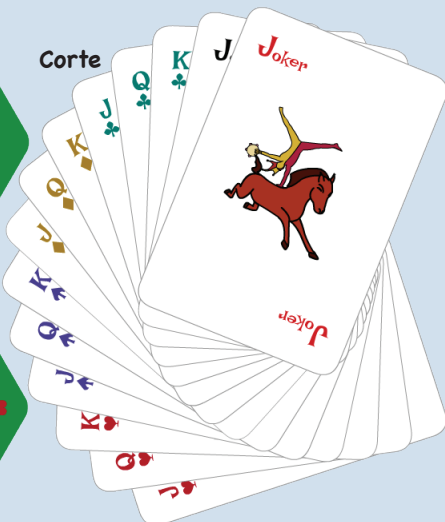


2 LAS CARTAS

Después de que el tablero se termina y estén establecidos los lugares, la «corte» se prepara bocarriba con cartas de los jokers y reales: las dos de comodines exclusivas y doce que contienen personajes.

Las cartas que quedaron excluidas, los «palos numerales» y los «ases», barájalas y ponlas en la pila o el mazo bocabajo que repartes. Entrégales de a tres, sin exhibirlas, a cada concursante—individuales.

Con estas tramarán LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN en los parajes.



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.

De acuerdo a la misión del FIN DEL JUEGO, descrita en el comienzo de las reglas, si el grupo se decide por un reto, su marca 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).

Las FASES de los turnos y sus versos las puedes encontrar en el reverso.

CREAR EL TERRITORIO

Empieza por poner la «ciudadela» y el negro del «subsuelo», separándolos.

Revuelve bocabajo lo que queda: los rombos, los hexágonos y triángulos.

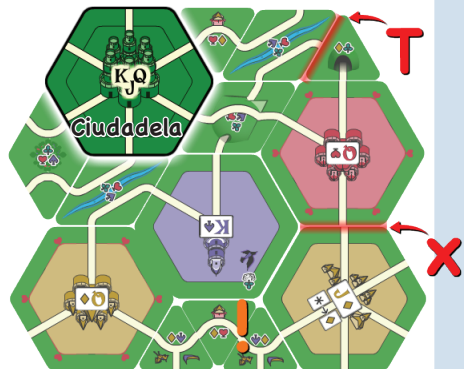
Indica a las personas que recojan iguales cantidades de las piezas, por formas geométricas les tocan de a doce dividido por cabeza.

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 observarán al conectarlas el vínculo de vías y sus reglas:

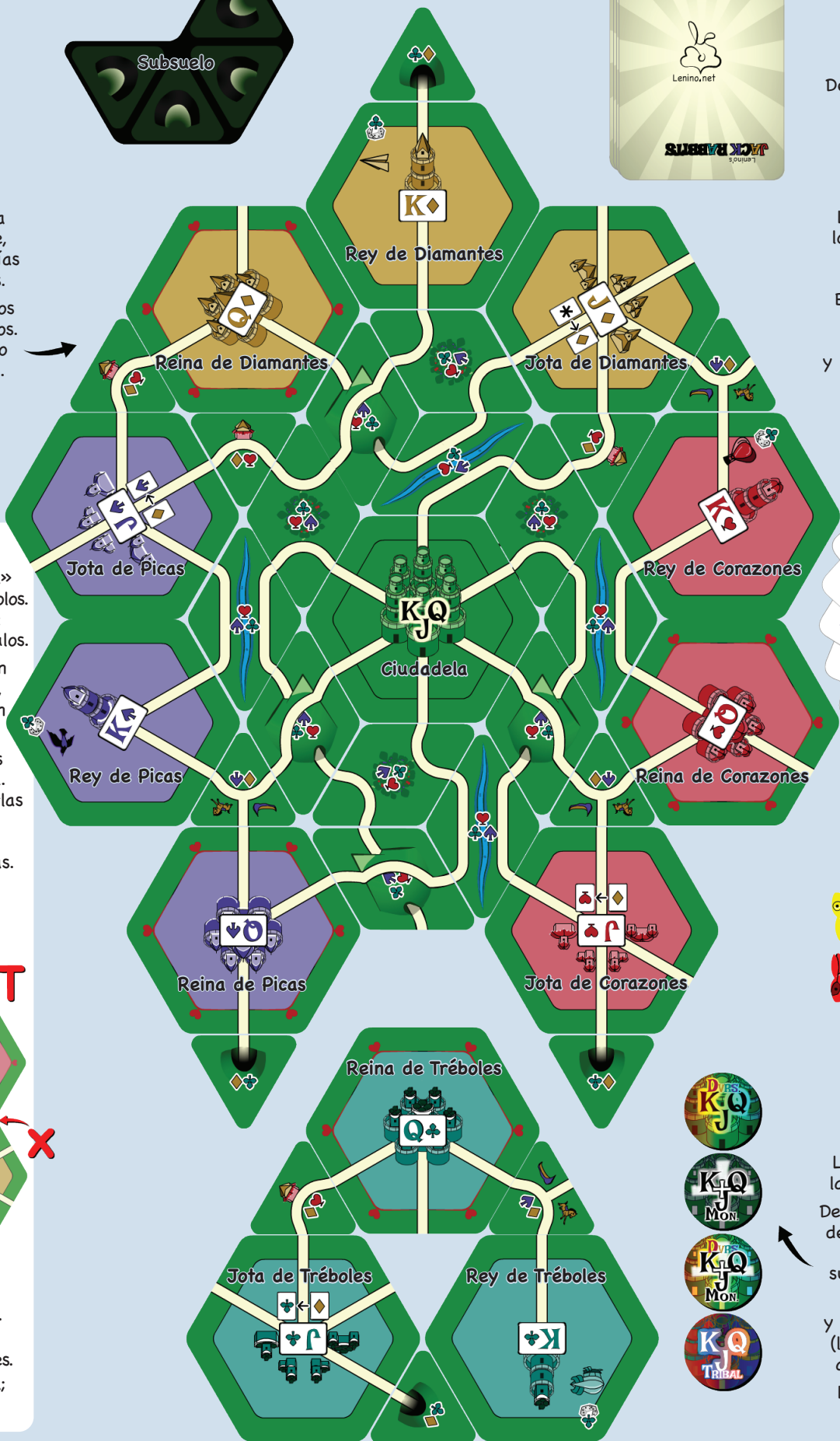


❖ Evita callejones sin salidas (T) y vínculos de dos hexagonales (X).

❖ Es bueno que se eviten cercanías de piezas triangulares similares (!).

❖ Las islas que desees las inicias con una hexagonal a la que apartes.

❖ La pieza del subsuelo es exclusiva; se queda sin uniones laterales.



LAS 4 FASES DE CADA TURNO

Preparas el INICIO (al voltear) y empiezas con un JUEGO ELEMENTAL. Dominas el siguiente material y luego lo del JUEGO REGULAR.

1. EL LANZAMIENTO

Concursa por **un** premio de la suerte, que tomas 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.



Tu 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

Te mueves desplazando tu conejo o eliges si te quedas en la pieza. Explora las opciones del tablero y muévete si alguna te interesa.

TOMAR UN CAMINO GRATIS
Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoges y te vas por un camino. Señala el recorrido por las piezas llevando tu conejo peregrino. Detén la travesía si tropiezas con una hexagonal en su destino.



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.

PAGO CON CARTAS
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.

PAGAR POR UN TRASLADO
Es gratis transitar por los caminos de hexágonos a hexágonos continuos. Incluso en las **montañas** es lo mismo si sigues por el túnel o el montículo.

En cambio, si utilizas los traslados, marcados en el centro de las vías, el precio es el fijado por los dados y pagas con los símbolos que miras.

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.



3. LA ADQUISICIÓN

Tu meta es visitar a la nobleza si nadie se ha apropiado de sus cartas; el mínimo en el pago por tenerlas es **diez** y **de los palos de sus marcas**. Si pagas por la carta lo que reza, **manténla con tus otras agarrada**, reclama EL INCREMENTO de la mesa y pon tu zanahoria en la comarca; pues estas marcarán las residencias e indican los conejos que las cargan.



Se pueden visitar las residencias sin pago por visita o consecuencias.

TRASLADO CON COMERCIANTES
Los **cruces** te permiten transportarte, viajando por los mares o las tierras. Saldrás en el momento que lo 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.

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. Si sales del tablero o te «**DESTIERRAS**», el turno acabará sin recibirla.




Tu límite de cartas es de nueve; descarta la que quieras si te excedes. Tu turno se dará por terminado y el próximo comienza con los dados.

TRASLADO POR MADRIGUERAS
Si pagas en la entrada de las **cuevas**, 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.

TERMINAR EN EL DESTIERRO
A veces te conviene que salieras, que tomes un camino a las orillas. Ovílta EL INCREMENTO si lo hicieras y acaba con el turno a la deriva. Espera EL LANZAMIENTO 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. Descubre en los artículos restantes poderes y estrategias importantes.


LOS PODERES DE CADA PALO



TREBOLES

Bastos


VOLAR ENTRE LAS TORRES (K)
Preséntate con «carta pasaporte», un trébol que preceda EL LANZAMIENTO, y harás LA TRAVESÍA torre-a-torre si el tiro se limita al documento. En cambio, si se pasa del reporte, tu vuelo se desploma en el **DESTIERRO**. Igual tu pasaporte lo recoges; y el premio, si es que tienes un acierto. 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


ATACAR A LOS CONEJOS
Declárale la «guerra sin empates» a quien en el hexágono descansa. Si ganas con tus picas el combate, a ciegas le arrebatas una carta. Se lucha superando los ataques, sumándose las picas que descartas. 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 que acampa). Si robas una carta de nobleza, te toca EL INCREMENTO de tus cartas; devuélvele a la corte la que quieras si acaso te apoderas de tu cuarta.



CORAZONES

Copas

PASEAR POR 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 se quejan 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 las mismas 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.

CANJEAR DONDE UN CONEJO
Ofrece un intercambio por diamantes, sin muestra de las cartas que se ofertan. Si exponen que cometes un chantaje, después del intercambio te **DESTIERRAN**.

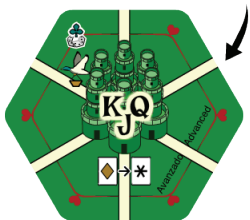
Renueva tus partidas habituales jugando con las REGLAS OPCIONALES.

PRIMEROS ASES
El as que de primero desembolses, descártalo y consérvalo en tu frente; pues a éste lo valoras por un **11**, y solo por un **1** a tus siguientes.

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

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.

CIUDADELA AVANZADA
Se esperan **corazones** al entrar; canjeas lo que quieras con **diamantes**; y **tréboles** te llevan a volar (sin palos que sirvan de rescate).



RASTROS 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.

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.



MANOS MÍNIMAS
Las cartas en tu mano y su manejo te retan con juego de escasez; tu límite de cartas es pequeño, pues cargas con un máximo de seis.

Lenino's
JACK RABBITS



Lenino S.A.S. © 2024

Descubre contenido y tutoriales.
jackrabbits.lenino.net

Taguéanos, suscríbete y comparte.
@lenino.jackrabbits