

INICIO

Hasta 4 participantes



EL TABLERO

El mapa que usarás en la partida se ensambla de improviso, previamente, con piezas que conectas por sus vías en cientos de maneras diferentes.

Reparte los terrenos aleatorios del reino de las cartas y sus templos, y anima a CREAR EL TERRITORIO, o empieza por armar el del EJEMPLO.

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.

Ofrécelas 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 las reglas del dibujo a la derecha.

Evita callejones sin salidas (T), y vínculos de dos hexagonales (x).

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



Es bueno que se eviten cercanías de piezas triangulares similares!

Las piezas del **subsuelo** es exclusiva; se queda sin uniones laterales.



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

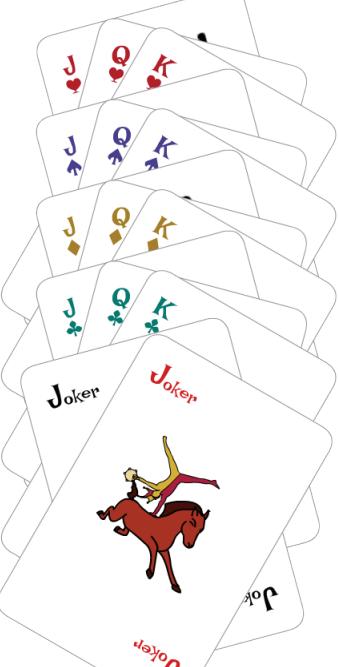


LAS CARTAS

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», barájálas y ponlas en la **pila** o el mazo bocabajo que repartes. Entrégales de a tres, sin exhibirlas, a cada concursante-individuales.

Con estas tramáran **LA TRAVESÍA** y harán **LA ADQUISICIÓN** en los parajes.



La **corte** de los jokers y reales, y **pila** de los números (con ases).



Opcional: CARTAS CORTAS
Se juega con un palo por conejo y un set de piezas viales a su vez; con tres participantes, por ejemplo, un palo se elimina con su set. Tu límite de cartas es pequeño, pues cargas con un máximo de seis.

EJEMPLO



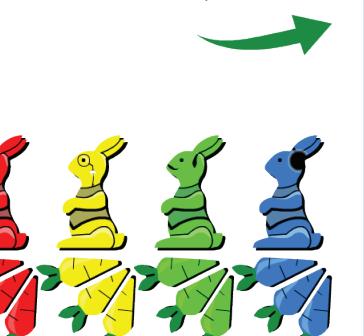
LAS FICHAS

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**, descripción 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).

Un turno se divide en **4 FASES**; apréndete sus nombres y sus bases.



El set de zanahorias y Conejos, y reto adicional del **FIN DEL JUEGO**.



Opcional: AS PERMANENTE
Recibe un complemento adicional del as que desembolsas en tu frente, la cuenta de su palo es opcional y vale por un I permanente.



Opcional: CIUDADELA AVANZADA
Se esperan **corazones** al entrar; te venden lo que quieras por **diamantes**; y **tréboles** te llevan a volar—sin palos que te sirvan de rescate.



Lenino's JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

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 concejo real. Esta misión de orden superior es la orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir.

Visita a la nobleza, entrégales las cartas pertinentes, adquiere tres de las suyas 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 Heraldo 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 concejo: tus tres con las insignias de nobleza.

Recuerda, al repartir a los conejos, pedirle al colectivo de la mesa que escoga, 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;

- **MONARQUIA**: una K + una Q + una J, de tres palos distintos;

- **TRIBAL**: las tres reales del mismo palo.

Opcional: VALORES PATRIARCALES

Valora **EL AS PRIMERO** por 14; los reyes, es por 13 que valoras; las reinas, subvalóralas por 12; y es 11 (menos precio) por las jotas.

Dirígete al **INICIO** (al desplegar) y vuelve por un **JUEGO ELEMENTAL**. Dominas el siguiente material y luego lo del **JUEGO REGULAR**.

LAS 4 FASES DE CADA TURNO

FASE 1:

EL LANZAMIENTO

Concurre 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.

TOMAR UN CAMINO GRATIS
Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoge 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.

Hexágonos
Piezas viales

Si puedes visitar las residencias sin pago por visita o consecuencias.

FASE 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, escoge 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.

Real
Hexágonos

Si puedes visitar las residencias sin pago por visita o consecuencias.

FASE 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**.

Se dejan zanahorias en las piezas que indican los conejos que las cargan.

Si pagas por la carta en tu visita, manténla con las otras en tu mano; dispón tu zanahoria en la casilla y toma **EL INCREMENTO** de inmediato.

Real
Piezas viales

Si está tu zanahoria en un lugar; puedes podes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

FASE 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 «**DESTIERRES**», el turno acabará sin recibirlo.

Tu límite de cartas es de nueve; descarta la que quieras si te excedes.

Real
Hexágonos

Tu límite de cartas es de nueve; descarta la que quieras si te excedes.

Opcional: RASTRO DE ZANAHORIAS
Podrás incrementar **LA TRAVESÍA** si está tu zanahoria en un lugar; puedes podes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

TRASLADO CON COMERCIANTES
Los **cruces** te permiten transportarte, viajando por los mares o las tierras.

Saldrás en el momento que los pagues y anuncies el transporte que prefieres. Cabalgas por las tierras (sin parar) 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.

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.

Bosque
Montaña
Río
Cruce
Taberna
Destierro

Cueva

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

♦ TRÉBOLES

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 son el sacrificio autorizado. La carta pasaporte es permitida si vuelas de la torre de los bastos.

Si robas una carta de nobleza, te toca **EL INCREMENTO** de tus cartas; devuélvela a la corte la que quieras si acaso te apoderas de tu cuarta.

Tan solo acusarás a los viajeros si tienes tu conejo en el tablero.

♦ PICAS

Espadas

ATACAR A LOS CONEJOS

Declárate 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.

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 son el sacrificio autorizado. La carta pasaporte es permitida si vuelas de la torre de los bastos.