



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 concejo real. Esta misión de orden superior es la orden más importante que un conejo 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 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 de las vías: transporte, pasadizo o madrigueras.

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 aquí en la ciudadela te regresas, cargando con las cartas del concejo: 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** y una **J**, sin importar sus palos;
- **DIVERSO Y MONÁRQUICO**: traer una **K**, una **Q** y una **J**, de tres palos distintos;
- **TRIBAL**: traer las tres de un mismo palo.

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 en un diseño aleatorio. 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 *aces*, entrégales 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. Me importa en lo absoluto tu sistema, ya lo hagas al azar o lo designes.

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

El **JUEGO INTRODUCTORIO** es esencial, seguido del **INICIO** del lugar. Comprende el material preliminar al **JUEGO COMPLETIVO** regular.

LAS 4 FASES de cada turno

1.ª LA LOTERÍA

Tu turno empezará con un presente: un premio de la pila tras los dados. Si un dado, de los dos independientes, coincide con un número en tus manos, demuestra con la carta pertinente que ganas la que rifan 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.ª 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. Termina 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; consulta LOS TRASLADOS en las vías.

3.ª 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 acceder a los hexágonos; mas debes detenerte visitándolos.
Conserva lo que adquieras en tu mano; reclama EL INCREMENTO de inmediato.

4.ª EL INCREMENTO

Termina en un hexágono tus vueltas, a menos de que salgas a la orilla.**
Reclama al descansar tu recompensa: la carta que prosigue de la pila. Si llegas con la pila ya desierta, baraja las del lote y recopila.



*Respeto lo del límite de cartas; o ignóralo si nadie se percata.
**Podrías acabar sin incremento; revísate EL DESTIERRO en su segmento.

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 las aguas o las tierras. Por tierra: galopando sin pararte moviéndote al hexágono que quieras. Por agua: si el lugar de comerciantes colinda con un lado a las afueras, te sales navegando por los mares y arribas 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, saldrás por 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 en vez de ejecutar LA TRAVESÍA, te mueves al subsuelo en el que esperas y eliges a la vuelta la salida.

Hay cuatro sets de **VÍAS CARRETERAS**.



El **JUEGO COMPLETIVO** es desafiante, con reglas que usarás en lo adelante. Se añaden los artículos restantes al **JUEGO INTRODUCTORIO** principiante.

LAS ESTRATEGIAS de cada palo



TRÉBOLES (Bastos)

VOLAR ENTRE DOS TORRES K
Preséntate con carta pasaporte: un trébol al lanzar LA LOTERÍA, y harás LA TRAVESÍA por las torres 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. Si pagas el restante que le sobre, consigues completar la travesía; se cubre el resultado que te cobren con palos de la torre de partida. Si se halla en la de trébol tu transporte, la carta pasaporte es permitida.



PICAS (Espadas)

PELEAR POR LAS CARTAS

Ataca en un combate sin empates a quien en el hexágono descansa. Se lucha superando los ataques, sumándose las picas descartadas, y cuando se terminen los avances, destierra a la persona derrotada. Si ganas el combate que empezaste, también asaltarías a sus cartas: le robas la primera que toques, a ciegas deberás seleccionarla. Te toca EL INCREMENTO y que descanses, si robas y la carta es de monarca. Tendrías que elegir la que descartes si acaso la que robas es tu cuarta.



CORAZONES (Copas)

JUZGAR EN LOS PALACIOS Q

Anúnciate en la entrada de las reinas y espera que en la mesa te cuestionen: si cargas con su carta de nobleza, o 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 mostrado y se destierra si pruebas que te acusa sin razones. Tampoco se permiten exigencias de quien en el destierro las expone.



DIAMANTES (Oros)

COMERCIAR EN LAS PLAZAS J

Los centros con los símbolos marcados te ofrecen sus artículos en venta: las cartas descartadas de sus palos que en estos por diamantes se canjean, o aceptan de cualquiera por el pago si el centro es el marcado con la estrella.

Es válido el **COMERCIO CONSENSUADO**⁺ si sumas el artículo a las reglas: se vende por diamantes en un trato con alguien en el sitio que te encuentras y mientras el negocio es concretado, se ocultan en las manos las ofertas. A quien se le descubre por engaño, después del intercambio se destierra.