

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

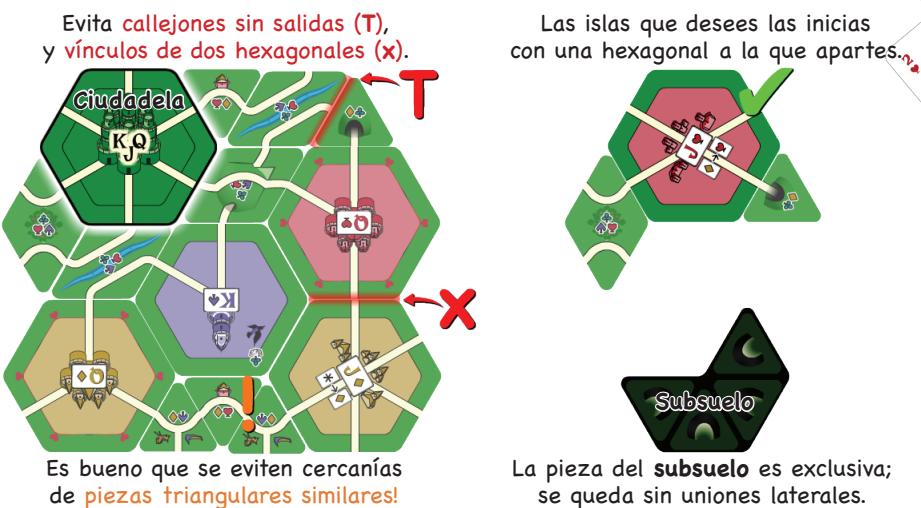
Empieza por poner la «ciudadela»; y el negro del «subsuelo», separándolos. Revuelve bocabajo lo que queda: los rombos, los hexágonos y triángulos.

Indica a las personas que recogen 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 **tornos**: 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.

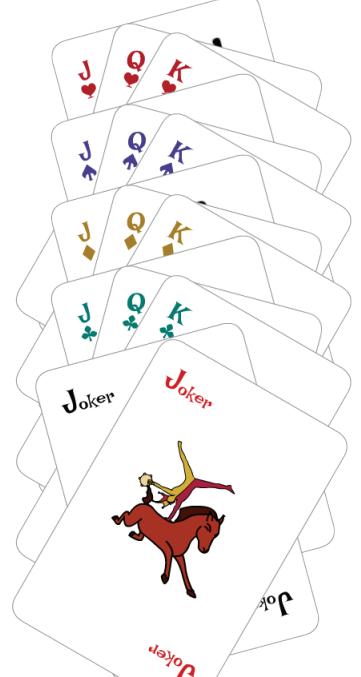


LAS CARTAS

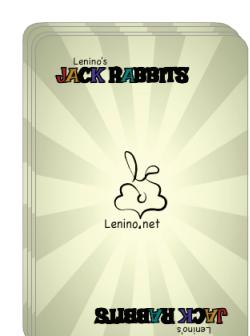
Después de que el tablero se termina y estén establecidos los lugares, la «corte» se prepara bocarriba con cartas de los jokers y reales: las dos de comodines exclusivas y doce que contienen personajes.

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 tramarán LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN en los parajes.

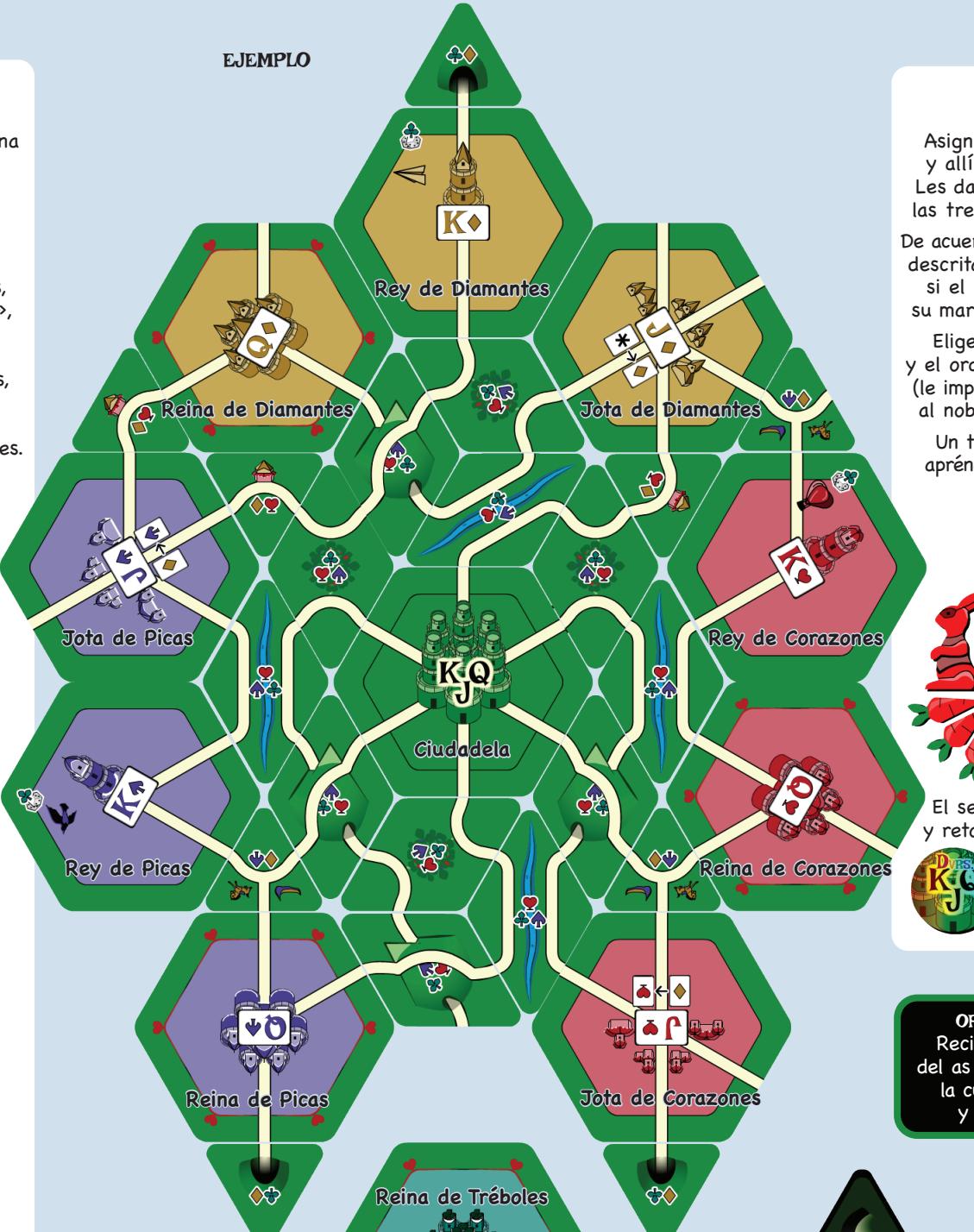


La **corte** de los jokers y reales, y **pila** de los números (con ases).



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



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.

Descubre contenido y tutoriales. jackrabbits.lenino.net

Tagúeanos, suscríbete y comparte. @lenino.jackrabbits

Lenino S.A.S. © 2023



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.

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

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.



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.

Si pagas 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 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;

• **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, demuéstralo con tu carta que lo tienen y llévate la carta de regalo.



Tú límite de cartas es de nueve; descarta la que quieras si te excedes. Observa la excepción de EL AS PRIMERO; pues vale por un II en el torneo.

Conserva el resultado de los dados; los usas en EL PRECIO de traslados.

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.



Se pueden 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.



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

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.

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) 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.

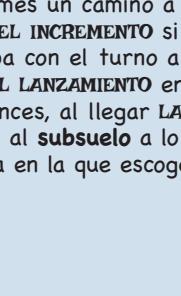
TERMINAR EN EL DESTIERRO
A veces te conviene que salieras, que tomes un camino a las orillas. Ovilda EL INCREMENTO si lo hicieras y acaba con el turno a la deriva; espera EL LANZAMIENTO en las afueras y entonces, al llegar LA TRAVESÍA, te metes al **subsuelo** a lo que esperas la vuelta en la que escoges la salida.

TRASLADO POR MADRIGUERAS

Si pagas en la entrada de las **cuevas**, irás a la que quieras de inmediato.

Siquieres 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.

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



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.

♦ 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 descargas.

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.

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.

♥ 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 impulsan al DESTIERRO si se quejan y niegas que tu suma se cerciore.

Mas, antes de mostrar tus pertenencias, se exige a 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 cajan por cartas descartadas de su palo.

La plaza de diamantes es inversa, recibe de cualquiera por el pago.