

LAS FASES de los turnos y sus versos,
las puedes encontrar en el reverso.)

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

Comienza con 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

Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoges y te vas por un camino. Señala el recorrido por las piezas llevando tu conejo peregrino. Detente en el momento que tropiezas con una hexagonal en su destino.



Moverte de tu pieza es opcional; contempla las opciones del lugar. Podrías expandir tu travesía 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. El mínimo en el pago por tenerlas es diez y de los palos de sus marcas. Se dejan zanahoria 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 obtén **EL INCREMENTO** de inmediato.

4. EL INCREMENTO

Te toca, en el lugar en el que esperas, la carta que prosigue de la pila. Si llegas con la pila ya desierta, baraja las del lote y recopila. Así que, en un hexágono te quedas y el turno se termina al recibirla.*



Tu 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.



EL 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.

EL 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.

LOS TRASLADOS

Es gratis desplazarte a los hexágonos por vías con sus vínculos continuos. Incluso las **montañas** (más abajo) las cruzas por el túnel o el montículo. 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 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.

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.

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. 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.

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, desplómate 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)

LUCHAR CONTRA 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)

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 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 LOS CONEJOS

Ofrece un intercambio por diamantes, sin muestra de las cartas que se ofertan; y si a alguien le demuestran un chantaje, después del intercambio le **destierran**.

Renueva tus partidas habituales usando algunas **REGLAS OPCIONALES**.

ASES CAPITALES

El «**As**» que primero desembolses, descártalo y consévalo en tu frente; pues éste se valora por un **II**, y solo por un **I** tus siguientes.

ASES CAPITALES +I

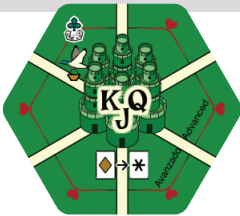
Recibe un complemento adicional del **As** que desembolses en tu frente, la cuenta de su palo es opcional y vale por un **I** permanente.

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 (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.



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