

INICIO

2 a 4 participantes

1

ARMA UN TABLERO

El rasgo más curioso de este juego se encuentra en el momento en que comience. Podrás jugar en un tablero nuevo, armado de manera diferente.

Las piezas son las tierras de este reino, en donde cada noble tiene un templo. Aprende cómo armar **TABLEROS NUEVOS**; o, si prefieres, armas el **EJEMPLO**.

TABLEROS NUEVOS

I. SEPARA LAS PIEZAS

La pieza del subsuelo va en un lado; la **Ciudadela** al centro de la mesa. El resto las colocas boca abajo, fijándote en las formas de las piezas.

II. DISTRIBUYE LAS PIEZAS

Los jugadores tomarán del lote la misma cantidad de cada tipo; por cada forma habrá un total de **12**, un número ideal de dividirlo.

III. COLOCA LAS PIEZAS

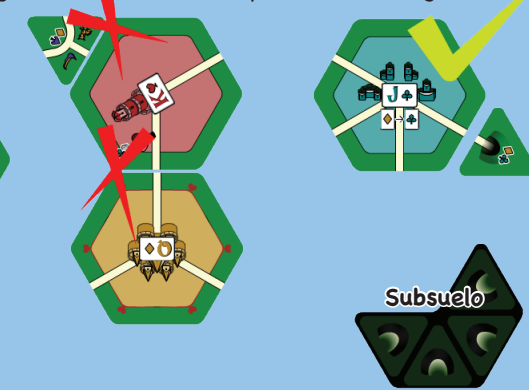
Asigna turnos para colocarlas, mas sin necesidad de ser estrictos. Las reglas no serán muy complicadas; aquí se encuentran todas por escrito.

Conecta nuevas piezas por las vías, mas no si son de dos hexagonales.



Las triangulares pueden ir unidas, mas esto no será recomendable.

También podrás crear algunas islas, si empiezas con hexágonos reales.



La pieza negra no podrás unirla, termina sola por los laterales.



Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

BIENVENIDA

Atención heróicos mensajeros,

Por ser miembros leales de la Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela, han sido elegidos para una misión de orden superior. Aquí les doy la orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir:

Visiten a los nobles en sus casas, consigan **3 cartas reales (K, Q o J)** y tráiganlas a la Ciudadela, en tal orden.

Cuando digo «orden» aquí, no me refiero a que haya otra orden como la orden de nuestros conejos mensajeros en algún otro lado. Tampoco hablo de la orden que les doy en esta carta, sino el orden en que harán las cosas.

¡En marcha! Debemos restaurar el orden en el reino.

Siempre atento,

El Heraldo Blanco

META Y VISIÓN GENERAL

Irás, de turno en turno, por el reino, llevando cartas a la realeza, tratando de lograr ser el primero que obtiene **3 reales** y regresa.

Tu meta es visitar a los monarcas y conseguir con ellos una **AUDIENCIA**: Con **10** o más puntitos de sus marcas tendrás sus cartas de correspondencia.



LA TRAVESÍA será entre piezas grandes; tu turno nunca acaba en las pequeñas. Podrás montar caballos y embarcarte, cruzar por montes, ríos y cavernas, mas no descansarás en otra parte; tan solo en los hexágonos te quedas. Al terminar el turno toca darte LA ADQUISICIÓN, o sea, carta nueva.

Si estás en una pieza muy distante, contempla si es mejor que saltes **FUERA**.

FIN DEL JUEGO

El triunfo lo obtendrá el primer conejo que vuelva al sitio donde el juego empieza, trayendo en manos, para el gran festejo, sus **3** cartitas de la realeza.

Será un partido rápido o complejo, según lo que prefieran la mesa; así que, al iniciar un nuevo juego, elige el **FIN** que al grupo le interesa:

CORTE SIMPLE: 3 cartas reales cualesquiera

CORTE DIVERSA: 3 reales de palos distintos

MONARQUÍA: una K, una Q y una J, sin importar sus palos

MONARQUÍA DIVERSA: una K, una Q y una J de tres palos distintos

CLAN TRIBAL: las reales del mismo palo

OPCIÓN: PATRIARCADO

Con esta opción el **As** valdrá **14**; los reyes y las reinas, **13** y **12**. Por último, las jotas valen **11**.

2

REPARTE LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila las cartas de los **Joker** y **reales**. Baraja el resto y formas una pila compuesta por los números y **Ases**. De allí entregas **3**, sin exhibirlas, a cada cual de los participantes. Las cartas se usan en LA TRAVESÍA y en LAS AUDIENCIAS al comprar reales.

«Fila» de Joker y cartas reales



«Pila» de adquisición



OPCIÓN: CARTAS CORTAS

Incluye solo un palo por conejo y un set de **piezas viales** a su vez. Ejemplo: si será de **3** el juego, excluye un palo junto con su set.

TABLERO DE EJEMPLO



Síguenos, tagueanos y comparte tus tableros favoritos @lenino.jackrabbits. Encuentra eventos, videos, tutoriales y mucho más en jackrabbits.lenino.net. Lenino S.A.S. © 2022

3

COMIENZA LOS TURNOS

Habrás un conejo allí en la **Ciudadela** por cada jugador que participe. De acuerdo a los colores que prefieran, son **3** las **zanahorias** que reciben.

El grupo elije ahora quien empieza y el orden de los turnos que le siguen. La forma de hacer esto no interesa al creador del juego, quien te escribe.

Los turnos constarán de **4** FASES. Apréndete sus nombres y sus bases.

1ª EL LANZAMIENTO

+ EL SORTEO

2ª LA TRAVESÍA

3ª LA AUDIENCIA REAL

4ª LA ADQUISICIÓN

1ª EL LANZAMIENTO

Tu turno empezará al lanzar los dados; conserva el resultado que recibas. Con ellos **no** vas a contar tus pasos, serán EL PRECIO de LA TRAVESÍA.



+ EL SORTEO

Si alguna de las cartas que sostienes concuerda con alguno de los dados, tendrás **un premio** por tu buena suerte; recibes **una** carta de regalo.

En cuanto tengas más de **9** cartas, elige la que quieras y descartas.

El **As** se puede usar en el sorteo si no es el que utilizas de primero. Ver EL PRIMER AS.

EL PRECIO

En cada turno, lanzarás primero, y las acciones costarán lo mismo. Tu tiro de los dados dicta el precio que se requiere como pago mínimo. Si pagas más, olvídate del vuelto. Se puede combinar o usar un símbolo.

PAGAR CON CARTAS

Las cartas se **descartan** al usarse, dejándolas a un lado de la mesa. Se cuenta como **1** por los **Ases**, y **10** por las que son de la nobleza. Recuerda, si es que gastas las reales, quitar tu zanahoria de su pieza. La carta noble nunca irá al descarte; irá a la fila de la realeza.

*EL PRIMER AS

El **As** que gastes de primero es **11**; y debe ser gastado, **no** mostrado. Se mantendrá en tu frente desde entonces, así sabrás que ha sido utilizado.

LAS 4 FASES DE CADA TURNO

Encuentra en estas reglas y sus gráficos lo necesario para el **JUEGO BÁSICO**. Intenta el juego básico primero, y el **JUEGO REGULAR** lo aprendes luego.

2ª LA TRAVESÍA

En esta fase mueves tu conejo; o, si prefieres, quédate en tu pieza. Explora las opciones del tablero, a ver si alguna de ellas te interesa.

SALIR POR UN CAMINO

De aquel lugar en el que el turno empieza, podrás seleccionar algún camino. Con tu conejo irás de pieza en pieza, llegando así hasta el fin de su destino. Cualquiera hexagonal que se tropieze, es donde acaba el turno en el que vino.

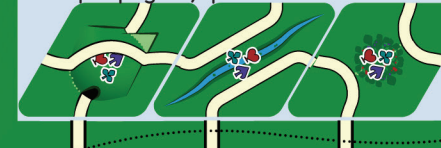


PIEZAS VIALES

Es gratis ir por los caminos viales, de hexagonal a hexagonal continuos. Por las **montañas** cruzan diagonales; el túnel y el de arriba son distintos. Existen otros medios de transporte si pagas por el precio de los dados. Los palos de las cartas de tu aporte serán los de los símbolos marcados. Ver EL PRECIO y PAGAR CON CARTAS.

CAMBIAR DE CAMINO

Los **bosques**, las **montañas** y los **ríos**, que encuentras ilustrados más abajo, son piezas que contienen dos caminos y en medio de ellos tienen un atajo. Allí se encuentran símbolos distintos que pagas y podrás atravesarlo.



Si un **JUEGO REGULAR** es lo que quieres, permite a cada palo sus poderes.

3ª LA AUDIENCIA REAL

Si estás de turno en una residencia, con **10** o más puntitos de su marca, podrás comprar la carta a la nobleza, a menos que alguien tenga ya la carta. Tu **zanahoria** marcará su pieza; y aquella marca tuya es necesaria.



zanahoria

Ver PAGAR CON CARTAS.

Si logras realizar la transacción, la carta pasará a estar en tu mano. Te toca hacer allí LA ADQUISICIÓN y terminar tu turno de inmediato. Las piezas siempre pueden visitarse, sin importar que no puedan comprarse.

4ª LA ADQUISICIÓN

Encima de un hexágono terminas, si no te sales **FUERA** por completo. Recibes una carta de la pila, si tu conejo acaba en el tablero. Si ya no quedan cartas, recopila las descartadas y ármala de nuevo.



En cuanto tengas más de **9** cartas, elige la que quieras y descartas. Con esta fase el turno ha terminado, y quien te sigue lanzará los dados.



MADRIGUERAS Y SUBSUELO

Los triángulos con una **madriguera** transportan los conejos al **subsuelo**, en este sitio esperas una vuelta y así podrás salir por otra luego. Si pagas a la entrada de la puerta, te saltas el subsuelo como vuelo.

FUERA

A veces te conviene estar afuera, salirte por un puerto en las orillas. Tu turno acabará esperando fuera y no recibes carta de la pila.

Espera por tu turno en las afueras y ve al **subsuelo** para EL LANZAMIENTO. Podrás salir de allí tras otra vuelta y hacer LA ADQUISICIÓN por el momento.



PICAS (O ESPADAS)

ATACAR A LOS CONEJOS

Si lanzas picas donde alguno espere, podrás robarle allí una carta a ciegas, a menos que con picas te supere; aquel que pierde el duelo sale **FUERA**. Podrán seguir lanzando si lo quieren, incrementando más y más sus fuerzas. No pueden empatar, solo vencerse. Las picas se descartan aunque venzas. Te sacan sin robarlo lo que tienes, si al terminar te vence su defensa.

Si robas una carta de nobleza, deshazte de una si es que cuatro tienes. La zanahoria cambiará en su pieza, y el turno acabará inmediatamente; harás LA ADQUISICIÓN de carta nueva.

DIAMANTES (O OROS)

CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)

Las cartas del descarte están en venta en casa de las jotas de sus palos. Se paga con diamantes toda cuenta, tal como indica el símbolo marcado. Si compras oro, da lo que prefieras; el asterisco indica «todo pago». Recuerda que al hacer la pila nueva se acabarán las cartas del mercado. Los trueques entre dos participantes exigen este palo de intercambio. Ofrece alguna cifra de diamantes que quieras canjear por otro palo; y si alguien quiere ser tu negociante, encuentra a su conejo en algún lado. Si no te entrega lo que ha dicho antes, será expulsado **FUERA** y rompe el trato.

CORAZONES (O COPAS)

AGRADAR EN LOS PALACIOS (Q)

Entrar en casa de una reina implica que al menos sumen **6** tus corazones, o esté tu zanahoria en su casilla, o llegues sin que nadie te cuestione. Si alguien pide ver tus corazones, te saca **FUERA** si es que no los muestras. Mas, quien exige cualificaciones, primero debe revelar sus cuentas. Si no posee aquellas condiciones, que olvide demandar que tú las tengas. Si se equivoca, va a perder entonces las cartas que ha mostrado y le echan fuera. Ignora a quien questione tu conejo si el suyo no se encuentra en el tablero.

TRÉBOLES (O BASTOS)

VOLAR ENTRE LAS TORRES (K)

Con suerte en manos y **una** carta trébol, que muestres antes de lanzar los dados, podrás volar de torre a torre, a menos que el tiro venza al número mostrado, lo cual te manda **FUERA** del tablero. En todo caso, heroico o naufragado, podrás participar en EL SORTEO y conservar la carta que has usado. En caso de salir mayor los dados, podrás salvarte de caer afuera si sumas cartas a la que has mostrado; ahora bien, descarta las que agregas; y, en vez de tréboles, se suman palos de aquella torre desde donde vuelas. Si vuelas de la torre de los bastos, la misma carta que mostraste es buena.