

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:



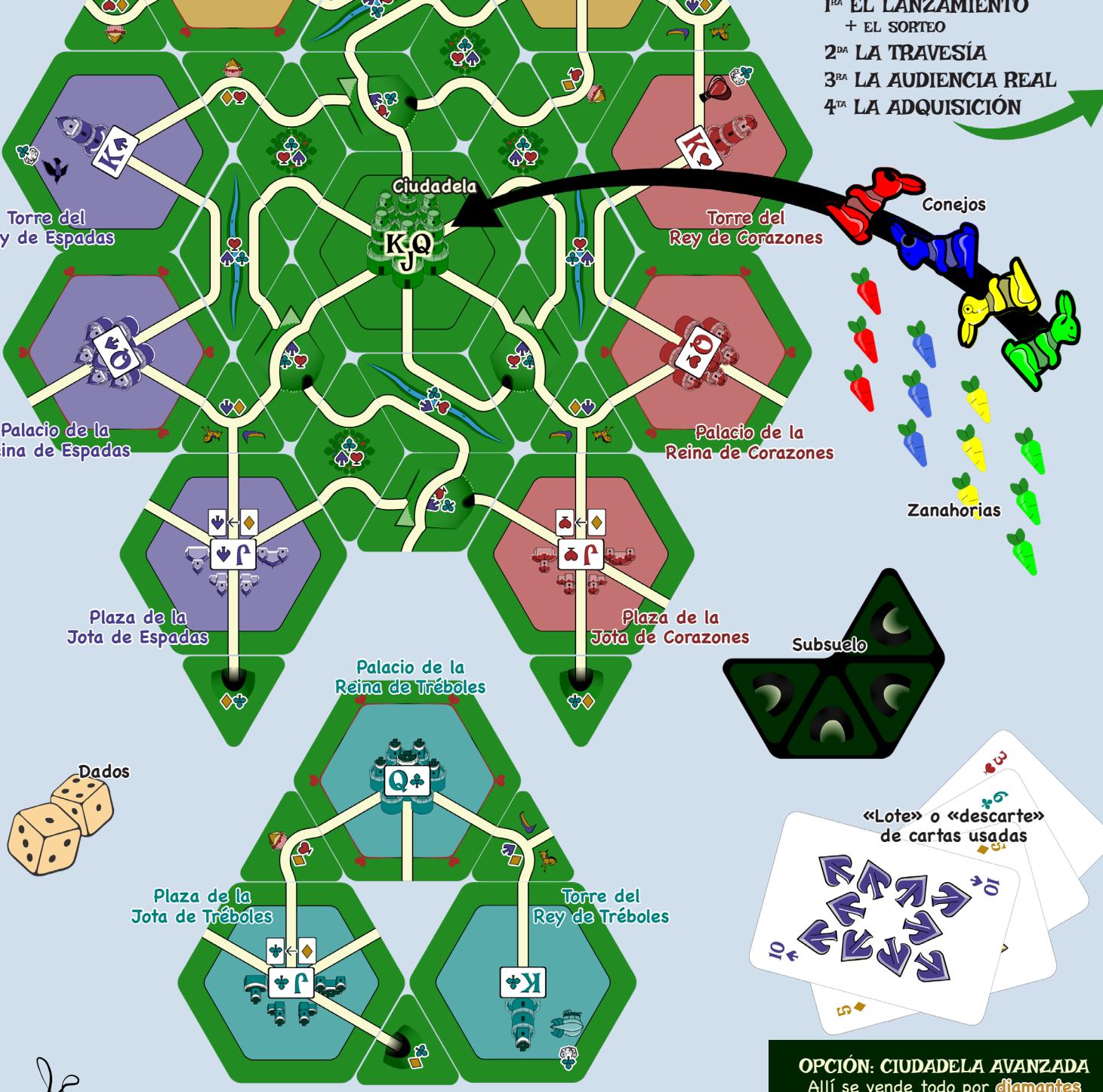
2

TABLERO DE EJEMPLO

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 uno de los participantes. Las cartas se usan en la TRAVESIA y en LAS AUDIENCIAS al comprar reales.

«Fila» de Joker y cartas reales



3

COMIENZA LOS TURNOS

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

Elijan entre todos 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. Aprendete sus nombres y sus bases.

1^{ra} EL LANZAMIENTO

+ EL SORTEO

2^{da} LA TRAVESÍA

3^{ra} LA AUDIENCIA REAL

4^{ta} LA ADQUISICIÓN

4

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.

1^{ra} 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 estas rutas, mas no si es el primero que utilizas.

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 los 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.

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.

Ver CABALGAR Y NAVEGAR

Te vas a galopar por los lugares, cruzando tantas piezas como quieras, o vas de puerto a puerto por los mares; los puertos son caminos hacia afuera.

Se viaja **COMODIN** o en el **INSTANTE**.

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo «Y» con **comerciantes**; y si no hay puerto allí, no salen barcas.

Mas, cuando el turno empieza en las afueras, en el **subsuelo** esperas la salida.

Te mueves al **subsuelo** en el momento que vas a ejecutar **EL LANZAMIENTO**.

CABALGAR Y NAVEGAR

Los triángulos que tienen una **cueva** transportan los conejos al **subsuelo**. Si ingresas, pasarás allí una vuelta y sales por alguna **cueva** luego.

En cambio, cuando pagas en 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.

Mas, cuando el turno empieza en las afueras, en el **subsuelo** esperas la salida.

Te mueves al **subsuelo** en el momento que vas a ejecutar **EL LANZAMIENTO**.

CUEVAS Y SUBSUEL

Los triángulos que tienen una **cueva** transportan los conejos al **subsuelo**. Si ingresas, pasarás allí una vuelta y sales por alguna **cueva** luego.

En cambio, cuando pagas en la puerta, te saltas el **subsuelo** como vuelo.

CUEVA

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; aquél que pierde el duelo sale **FUERA**.

Podrán seguir lanzando si lo quieren, incrementando más y más sus fuerzas.

No pueden empatar, solo vencerte.

Las picas se descartan aunque venzas.

Te sacan sin robarte lo que tienes, si al terminar te vence la 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 prefieres; el asterisco* indica «todo pago».

Recuerda que al hacer la pila nueva se acabarán las cartas del mercado.

Podrás canjear con un intercambio.

Anuncia alguna cifra de diamantes que ofreces canjear por otro palo.

Si alguno quiere ser tu comerciante, encuentra a su conejo en algún lado.

Si no te entrega lo que ha dicho antes, será expulsado **FUERA** y rompe el trato.

Ningún conejo fuera del tablero es apto para cuestionar viajeros.

CORAZONES (O COPAS)

AGRARAR 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 alguno exige 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**.

Ningún conejo fuera del tablero es apto para cuestionar viajeros.

TRÉBOLES (O BASTOS)

VOLAR ENTRE 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 venga al número mostrado.

Si pierdes, caes **FUERA** del tablero.

El trébol no tendrá que descartarlo.

Podrás participar en **EL SORTEO**, sin importar si el vuelo ha fracasado.

En caso de que pierdas a los dados, podrás salvarse de caer afuera, si añades a la carta que has mostrado, sumando y descartando lo que tengas.

Si vuelas de la torre de los bastos, la misma carta que mostraste es buena.

FIN DEL JUEGO

El ganador será el primer conejo que vuela al sitio donde el juego empieza, trayendo en manos, para el gran festejo, sus 3 cartitas de la realeza.

El fin de **CORTE SIMPLE** no es complejo; podrás tener cualquier palos o letras.

FINALES ALTERNATIVOS

Si quieres aumentar tu reto luego, escoge qué final tendrá tu juego.

CORTE DIVERSA: 3 nobles de palos **distantes**

MONARQUÍA: K, Q & J (uno de cada uno) con cualquier tipo de palos

MONARQUÍA DIVERSA: K, Q & J de palos **distintos** (final recomendado)

CLAN TRIBAL: nobles 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.

START

2 to 4 players

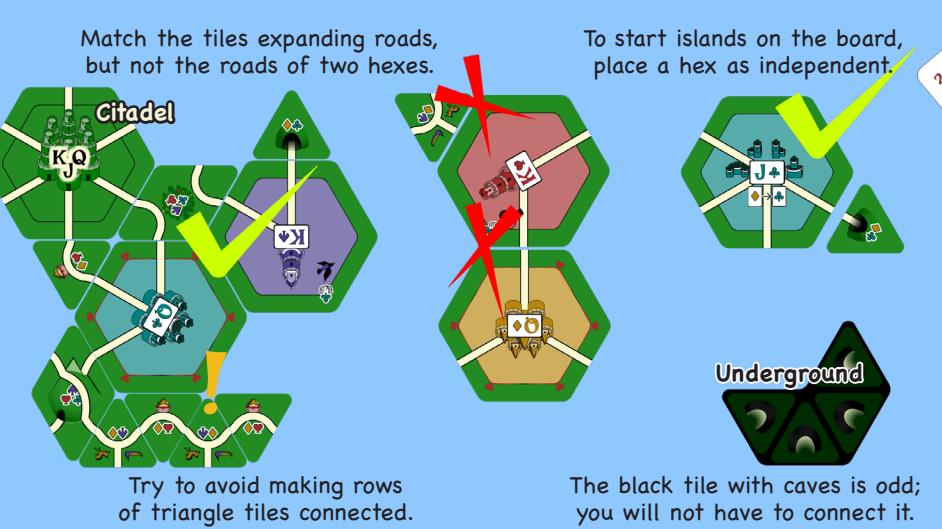
1

BUILD A BOARD

Build a new board for each game; so that, when the race begins, the layout is not the same, and the best explorer wins. The board tiles will form a realm where each royal has a home. If you're ready, read ahead; BUILD A NEW BOARD of your own. Or consider this instead, build the SAMPLE as is shown.

BUILD A NEW BOARD

I. SEPARATE THE TILES
Place the Citadel hex first. Leave aside the underground. Then you'll gather all the rest, and shuffle them facing down.



II. DISTRIBUTE THE TILES
Each participant will take the same number of each kind —there are 12 of every shape, so dividing will be fine.

III. PLACE THE TILES
Take your turns placing the tiles. You'll hardly make a mistake. This part is very freestyle. Here are the rules not to break:



GREETINGS

Hear ye, glorious messengers, As the most loyal members of the Order of Messenger Rabbits of the Citadel, an auspicious quest is in order: This one is the highest order a rabbit of this order can get: Seek audiences with the royals, procure 3 of their cards (K, Q, or J) and bring them to the Citadel, in that order.

When I mention "order" here, I don't mean there's another order like our Order of Messengers that you need to find elsewhere. Furthermore, I don't mean the order given as a request in this letter, but the sequence in which these events shall take place.

Please do this in order to restore order to the realm. So, hoppity hop!

Most attentively,

The White Herald

GOAL & OVERVIEW
Go through the realm, turn by turn, making stops on royal land. You will win if you return with 3 royal cards in hand.

ROYAL AUDIENCES require 10 points of the royal's suit. You may need to wait a while until you have enough loot.



Make the JOURNEY hex to hex; never stop while on the roads. Get a new card when you rest, as the ACQUISITION shows. You may go through caves or treks, ride the horses row the boats; but make sure to end your turns on a hex stop on the board. If you're stuck and can't return, you may hop OFF overboard.

ENDING THE GAME
Return to the Citadel with three royal cards in hand. In this race, you must excel to be the champ of the land. You may get a SIMPLE COURT: royal cards of any sort.

ALTERNATE END-GAME
Each one of these conditions adds a challenge to your missions.

DIVERSE COURT: 3 royals, different suit
MONARCHY: a J, a Q & a K of any suit
DIVERSE MONARCHY: a J, a Q & a K of different suits (recommended)
TRIBAL CLAN: royals of the same suit

PATRIARCHY OPTION
Your First Ace is worth 14, and the Jack, the Queen & King: II, 12 & 13.

2

DEAL THE CARDS

Remove the face cards and Jokers, and line them up in an aisle. Then you'll shuffle all the others, which will form a facedown pile.

Each player will get 3 cards; this will be their starting hand. Cards are needed for the task and to journey through the land.

Jokers & royal cards "line"



3

START THE TURNS

Each player will put a rabbit on the starting Citadel; and will take their matching carrots —there are 3 for each of them.

How you choose the starting player, and the order of the turns, may be random or creative but it's none of my concern.

The turns have 4 STAGES. Find them on the following pages:

- 1ST THE ROLL
- + THE LOTTERY
- 2ND THE JOURNEY
- 3RD THE ROYAL AUDIENCE
- 4TH THE ACQUISITION

THE PRICE
Each transaction on the way costs the total on the dice. It's OK to overpay; you don't have to be precise. The suits allowed where you pay may be combined for the price.

PAYING WITH CARDS
Show and leave out what you spend; it's discarded once you're done. Royal cards will count as 10; Aces, II* or 1.

When a royal card is spent, take your carrot off their shrine. This card will be freed again; put it back into the line.

***FIRST ACES**
Your first Ace is worth 11; the others you get are ones. As a record that you spent it, keep it in front of your hands.

ADVANCED CITADEL OPTION
This hex sells all suits for gold and offers flights using leaves, but expects hearts at the door when you're back after you leave.

THE 4 STAGES IN A TURN

This section has all you need for BASIC GAMES to succeed. Have a basic go at first 'til you're ready for the rest. st.

1ST THE ROLL
Start your turn rolling 2 dice; you will need these numbers shortly, not for moves but for the PRICE of the actions on the JOURNEY.

+ THE LOTTERY
If any one of the dice matches a card that you hold, get one new card as a prize, right after the dice are rolled.

If you're ever holding 10, discard down to 9 again. Your first Ace won't match a die; read FIRST ACES to see why.

ROAD TILES
Your rabbit is free to move along the continuous paths. In the mountains, you'll go through an "under" or "over" pass.

Other ways to get around will demand you pay a price. Look for markings on the ground for every suit that applies.

SEE THE PRICE & PAYING WITH CARDS.

TREK BEWTEEN 2 ROADS
These mountains, rivers, and woods have roads not too far apart.

If you go off-road afoot, you may switch between two paths. To do this, pay with your suits, either spades, clubs, and/or hearts.

***FIRST ACES**

You may buy a Jokers' card at the inns where they reside, and these you keep in your hand until you decide to ride.

MERCHANTS

JOKERS' INNS

CAVES & UNDERGROUND

OFF-BOARD

CAVES

HEARTS (OR CUPS)

CLOVERS (OR CLUBS)

2ND THE JOURNEY
Move to another hex stop, if it's closer to your goal. Or choose to simply rest up; you don't have to move at all.

GOING ON A ROAD
Take your rabbit on a road, from the hexagon you're on, through the road tiles it traverses. At the end of every trek, you should reach another hex; wait a turn to cross the hexes.

See road tiles.

ROAD TILES
Your rabbit is free to move along the continuous paths. In the mountains, you'll go through an "under" or "over" pass.

Other ways to get around will demand you pay a price. Look for markings on the ground for every suit that applies.

SEE THE PRICE & PAYING WITH CARDS.

TREK BEWTEEN 2 ROADS
These mountains, rivers, and woods have roads not too far apart.

If you go off-road afoot, you may switch between two paths. To do this, pay with your suits, either spades, clubs, and/or hearts.

***FIRST ACES**

You may buy a Jokers' card at the inns where they reside, and these you keep in your hand until you decide to ride.

MERCHANTS

JOKERS' INNS

CAVES & UNDERGROUND

OFF-BOARD

CAVES

HEARTS (OR CUPS)

CLOVERS (OR CLUBS)

3RD THE ROYAL AUDIENCE
When you're on a royal's land and have 10 points of their suit, you may buy the royal card if you leave a carrot; their tile must carry your mark to succeed in this pursuit.

royal card

carrot mark

See PAYING WITH CARDS.

After meeting these conditions, take the royal card in hand, go straight to the ACQUISITION, and end your turn on their land.

You may visit any hex even if it's just to rest.

HORSE & BOAT RIDES
The merchants featured below will sell you one of these rides: reach any place on the board galloping over the tiles, or enter another road by rowing the seas outside.

You must move to your next post as soon as you pay THE PRICE. Landlocked merchants won't have boats, since they're not by the seaside.

JOKERS' INNS

CAVES & UNDERGROUND

OFF-BOARD

CAVES

HEARTS (OR CUPS)

CLOVERS (OR CLUBS)

4TH THE ACQUISITION
Your turn ends on a hex tile, as long as you're not OFF-BOARD. Get a new card from the pile if your rabbit's on the board. When the cards run out, compile and shuffle the lot once more.

royal card

carrot mark

See PAYING WITH CARDS.

After concluding this phase, no more actions should take place.

CAVES & UNDERGROUND

OFF-BOARD

CAVES

HEARTS (OR CUPS)

CLOVERS (OR CLUBS)