

# PREPARACIÓN

1

## ARMAR UN TABLERO

A curious thing in this game: the board is never the same. Every time you start to play, you will have to find your way. En tu primer partido de este juego, se recomienda que armes este ejemplo. Podrás ARMAR TABLEROS NUEVOS luego por el momento, ahorrarse ese tiempo. Observa bien las piezas del tablero;

Primera pieza la Ciudadela

### COMENZAR EL TABLERO

La pieza negra va en un lado aislado. La Ciudadela al centro de la mesa. El resto agrúpala según sus lados, y mézclalas \_\_\_\_.



### DISTRIBUIR LAS PIEZAS

A cada quien le tocará \_\_\_\_ la misma cantidad de cada tipo. Tendrás en cada grupo 12 piezas. Así, resulta fácil dividirlos.

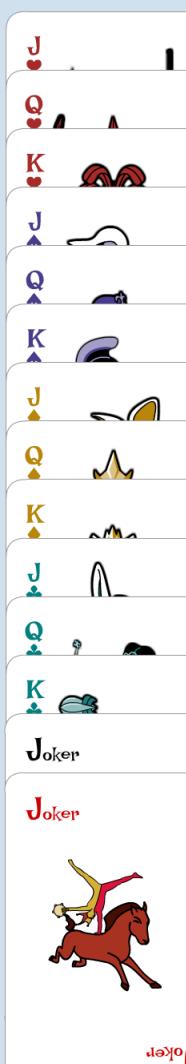
### COLOCAR LAS PIEZAS

Asignen turnos colocando piezas o acuerde \_\_\_\_ libremente. \_\_\_\_ solo tienen pocas reglas, \_\_\_\_ probablemente.

2

## REPARTIR LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila las cartas de los JOKERS y reales. Baraja el resto y haces una pila en donde irán los números y Ases. Entrega 3 de allí, sin exhibirlas, a cada cual de los participantes.



## TABLERO DE EJEMPLO



Find more boards, events, videos, tutorials and more at [jackrabbits.lenino.net](http://jackrabbits.lenino.net). Follow us, tag us and share your favorite boards @lenino.jackrabbits.

3

## COMENZAR 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.

Elian entre todos quien empieza, y el orden de los turnos que le siguen. En cada turno tienes 4 FASES:

- 1<sup>ST</sup> EL LANZAMIENTO + EL SORTEO
- 2<sup>ND</sup> LA TRAVESÍA
- 3<sup>RD</sup> LA AUDIENCIA
- 4<sup>TH</sup> EL INCENTIVO

**EL PRECIO**  
En cada turno lanzarás primero y los transportes te valdrán 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.  
**PAYING WITH CARDS**  
Las cartas se descartan al usarse dejándolas a un lado de la mesa. Se cuenta solo un **1** por los **Ases\*** y **10** por los que son de la nobleza. Recuerda, si descartas las reales, quitar tu zanahoria de su pieza.  
**\*ASES**  
El **As** que gastes de primero es **11**, y encima, no tendrás que descartarlo; se mantendrá en tu frente desde entonces sumando siempre un punto de su palo.

### ADVANCED BOARD

Incluye solo un palo por conejo, y un set de vías y sus hexagonales. Ejemplo: si será de **3** el juego, excluye un palo y saca sus reales.

## INTRODUCCIÓN

Apreciados Mensajeros,  
Como leales miembros de la Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela Central, esta carta tiene la orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir:

1. Visiten las casas reales.
2. Consigan **3** de sus cartas.
3. Traigan a la ciudadela.

En ese orden.

Cuando digo "orden" no hablo de la Orden de Conejos Mensajeros.

Tampoco hablo de la orden que se les ha dado en la misión de esta carta. Me refiero al "orden" en que deben hacer estas cosas...

Ay, ya váyanse! El Heraldo Blanco



## FASES DE CADA TURNO

### 1<sup>ST</sup> EL LANZAMIENTO

Primeramente cambiarás de pieza, y avanzarás tu rumbo a donde quieras. Puedes decidir \_\_\_\_ que tu conejo no se mueva.

### + EL SORTEO

Si muestras una carta de tu mano que tenga el mismo número de alguno recibes una carta de regalo. Un **As** que reveles es un **11**. La carta nueva sale de la pila. También te quedas con la que has mostrado. El máximo de cartas permitidas es **8**; nunca tengas más en mano.

### 2<sup>ND</sup> LA TRAVESÍA

En esta parte cambiarás de pieza, y avanzarás tu rumbo a donde quieras. Puedes decidir \_\_\_\_ que tu conejo no se mueva.

### TOMAR UN CAMINO

Es gratis ir por los caminos viales de exagonal a exagonal continuos. En las montañas cruzan diagonales; el túnel y el de arriba son distintos. 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. Cualquier hexagonal que se tropiece, la cruza en otro turno, no el que vino.

### 3<sup>RD</sup> LA AUDIENCIA

Si visitas alguna pieza, no tienes que pararte por un turno. Si está tu zanahoria sobre ella, podrás salir a reanudar tu rumbo.

### 4<sup>TH</sup> EL INCENTIVO

Encima de un hexágono terminas, si no te sales **FUERA** por completo. Recibes **1** carta de la pila, si tu conejo acaba en el tablero; o **2** cuando acabas la partida en el castillo verde del comienzo.

### EL PRECIO

En cada turno lanzarás primero y los transportes te valdrán 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.

### PAYING WITH CARDS

Las cartas se descartan al usarse dejándolas a un lado de la mesa. Se cuenta solo un **1** por los **Ases\*** y **10** por los que son de la nobleza. Recuerda, si descartas las reales, quitar tu zanahoria de su pieza.

### \*ASES

El **As** que gastes de primero es **11**, y encima, no tendrás que descartarlo; se mantendrá en tu frente desde entonces sumando siempre un punto de su palo.

### ROADS

Otros tipos de carreteras que aparecen en el tablero.

### RIVERS

Otros tipos de ríos que aparecen en el tablero.

### MOUNTAINS

Otros tipos de montañas que aparecen en el tablero.

### FORESTS

Otros tipos de bosques que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### CAVEA

Otros tipos de cuevas que aparecen en el tablero.

### SUBSUEL

Otros tipos de subsuelo que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA

Otros tipos de mar que aparecen en el tablero.

### SEA