

INICIO

2 a 4 participantes

1

ARMA UN TABLERO

Un rasgo muy curioso de este juego: se juega siempre en un tablero nuevo.

En cada juego nuevo que comiences, tendrás la opción de armarlo diferente.

Las piezas son las tierras de este reino en donde están los nobles y sus templos. Aprende cómo armar TABLEROS NUEVOS o, si prefieres, arma el del EJEMPLO.

TABLEROS NUEVOS

I. SEPARA LAS PIEZAS

La pieza negra va en un lado aislado; la Ciudadela al centro de la mesa. El resto las coloca boca abajo, y fíjate en las formas de las piezas.

II. DISTRIBUYE LAS PIEZAS

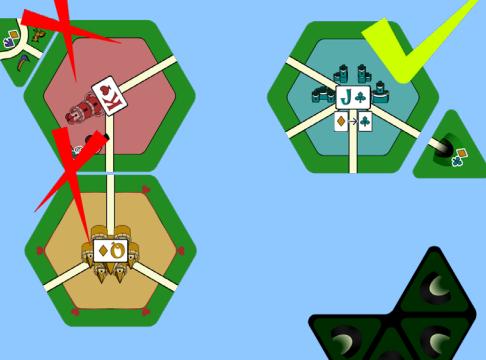
Los jugadores tomarán del lote la misma cantidad de cada tipo. De cada forma habrá un total de 12, un número ideal de dividirlo.

III. COLOCA LAS PIEZAS

Asigna turnos para colocarlas, mas sin necesidad de ser estrictos. Las reglas son muy poco complicadas; aquí se encuentran todas por escrito.

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

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



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

La pieza negra no podrá unirla; termina sola por los laterales.

2

TABLERO DE EJEMPLO

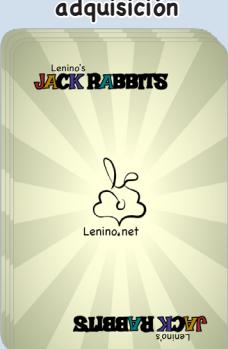
REPARTE LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila las cartas de los JOKERS y reales. Baraja el resto y forma 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 Jokers y cartas reales



«Pila» de adquisición



Síguenos, taguéanos 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

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. 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.

1^{ra} EL LANZAMIENTO + EL SORTEO

2^{da} LA TRAVESÍA

3^{ra} LA AUDIENCIA REAL

4^{ta} LA ADQUISICIÓN

1^{ra} EL LANZAMIENTO

Tu turno empezará al lanzar los dados. Conserva el resultado que recibas. Con ellos no vas a medir tus pasos; serán EL PRECIO DE LA TRAVESÍA.

+ EL SORTEO

Si muestras una carta de tu mano que tenga el mismo número de alguno de los resultados en los dados, de forma individual por cada uno, recibes una carta de regalo.

Si acaso tienes más de 9 cartas, elige la que quieras y descartas. El As se puede usar en esta rifa, mas no si es el primero que utilizas.

Ver EL PRIMER AS.

EL PRECIO

Tu tiro de los dados dicta el precio que se requiere como pago mínimo.

En cada turno lanzarás primero y las acciones costarán lo mismo. 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 solo un 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 tienes que gastarlo, no mostrarlo. Se mantendrá en tu frente desde entonces, constando que haya sido utilizado.

PIEZAS VIALES

Es gratis ir por los caminos viales de hexagonal a hexagonal continuos. En las montañas cruzan diagonales; el túnel y el de arriba son distintos.

Existen otros medios de transporte, si pagas 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 montes, matorrales 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 de cartas permitidas como pago.

EL PRIMER AS.

El As que gastes de primero es 11, y tienes que gastarlo, no mostrarlo. Se mantendrá en tu frente desde entonces, constando que haya sido utilizado.

PICAS (O ESPADAS)



ATACAR A LOS CONEJOS

Usando 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. Si acuerdan retractar las dos jugadas, podrán recuperar lo que se lancen, mas toma en cuenta que el ladrón que ataca podrá volver con un mayor ataque.

Aplica todo lo que se requiere 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.

Aquel que trae menos o es farsante será expulsado FUERA y rompe el trato.

Bienvenida

Apreciados Mensajeros,

Felicidades por ser los miembros más leales de la Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela. Por medio de esta carta 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).
- Tráigamelas 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. Tampoco hablo de la orden que les doy en esta carta. Me refiero al orden en que harán estas cosas.

jRápido, rápido! Tengo que planear la recepción.

El Heraldo Blanco

META Y VISIÓN GENERAL

Irás, de turno en turno, por el reino,

llevando cartas a 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 su marca, tendrás sus cartas de correspondencia



LA TRAVESÍA será entre piezas grandes; no vas a quedarte 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 juego acaba cuando algún conejo regresa al sitio de la Ciudadela trayendo en manos, para el gran festivo, sus 3 cartitas de la realeza,

que pueden ser de palos disparejos, sin importar tampoco cuáles letras.

OTRAS OPCIONES

Si ya te has convertido en un experto, en este cuadro encuentras nuevos retos.

3 NIVELES DE DIFICULTAD

Exige qué final tendrá la historia:

- La CORTE SIMPLE: solo tres reales
- La MONARQUÍA: rey con reina y jota
- El CLAN TRIBAL: los símbolos iguales

PATRIARCADO

En esta opción el As valdrá 14 y, descendiendo, el rey, la reina y jota tendrán valores 13, 12 y 11.

LAS 4 FASES DE UN TURNO

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

3^{ra} LA AUDIENCIA REAL

Si estás en una de las residencias 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 la pieza, y aquella marca tuya es necesaria.

carta noble o real zanahoria

Ver PAGAR CON CARTAS.

Si logras realizar la transacción, la carta forma parte de 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.

4^{ta} 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.

cueva

CABALGAR Y NAVEGAR

Algunas triangulares vendrán pases con los que harás el viaje que prefieras:

- 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.

CUEVAS Y SUBSUELTO

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 afuera, en el subsuelo esperas la salida.

Te mueves al subsuelo en el momento que vayas a empezar EL LANZAMIENTO.

cueva

Jugar un JUEGO REGULAR

requiere que cada palo obtenga sus poderes.

DIAMANTES (U OROS)



CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)

Las cartas del descarte están en venta en plazas de sus respectivos palos. Se paga con diamantes toda cuenta, mas en plaza de color dorado se paga con los palos que prefieres; el asterisco (*) indica «todo pago».

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

Podrás canjear con un participante, si ofreces este palo de intercambio. Anuncia alguna cifra de diamantes que ofreces canjear por otro palo. Si alguno quiere ser tu comerciante, encuéntrense antes de enseñar los datos.

Aquel que trae menos o es farsante será expulsado FUERA y rompe el trato.

CORAZONES (O COPAS)



AGRAR 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 que te cuelen sin que te cuestionen.

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.

Y si calumnia, 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)



START

2 to 4 players

1

BUILD A BOARD

WHAT'S CURIOUS ABOUT THIS GAME?
THE BOARD IS NEVER THE SAME!

Every time you start to play
you'll have to find your own way.

The pieces will form a realm
where each royal has a home.

If you're ready, go ahead:
BUILD A NEW BOARD of your own.
Or consider this instead,
build the SAMPLE shown below.

BUILD A NEW BOARD

I. SEPARATE THE TILES

First place the **Citadel** hex.
Leave the odd black tile aside.
Then you shuffle all the rest
facing down, _____.

II. DISTRIBUTE THE TILES

Each participant will take
the same number of each kind.
There are 12 of every shape,
so it's easy to divide.

III. PLACE THE TILES

Take your turns placing the tiles;
don't be strict, this is freestyle.
There's little room for mistakes,
and simple rules not to break.

Match the tiles expanding roads,
but do not match roads of two hexes.

To start islands on the board,
place a new hex independent.

































































































































































<img alt="Diagram showing a dark yellow hexagon labeled 'J' with 'QJ' inside, surrounded by several dark yellow hexagons connected by roads." data-bbox="265 140 384 180