

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, arma el del 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, 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:



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 tráigalas a la Ciudadela, en tal orden.

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

iEn 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; 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 quedarás.

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

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

FINAL ALTERNATIVOS

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

CORTE DIVERSA: 3 nobles de palos distintos

MONARQUÍA: K, Q & J (uno de cada uno)

con cualquier tipo de palos

MONARQUÍA DIVESA: K, Q & J de palos

distintos (recomendado)

CLAN TRIBAL: nobles del mismo palo

OPCIÓN: PATRIARCADO

Con esta opción el As valdrá 14;

los reyes y las reinas, 13.

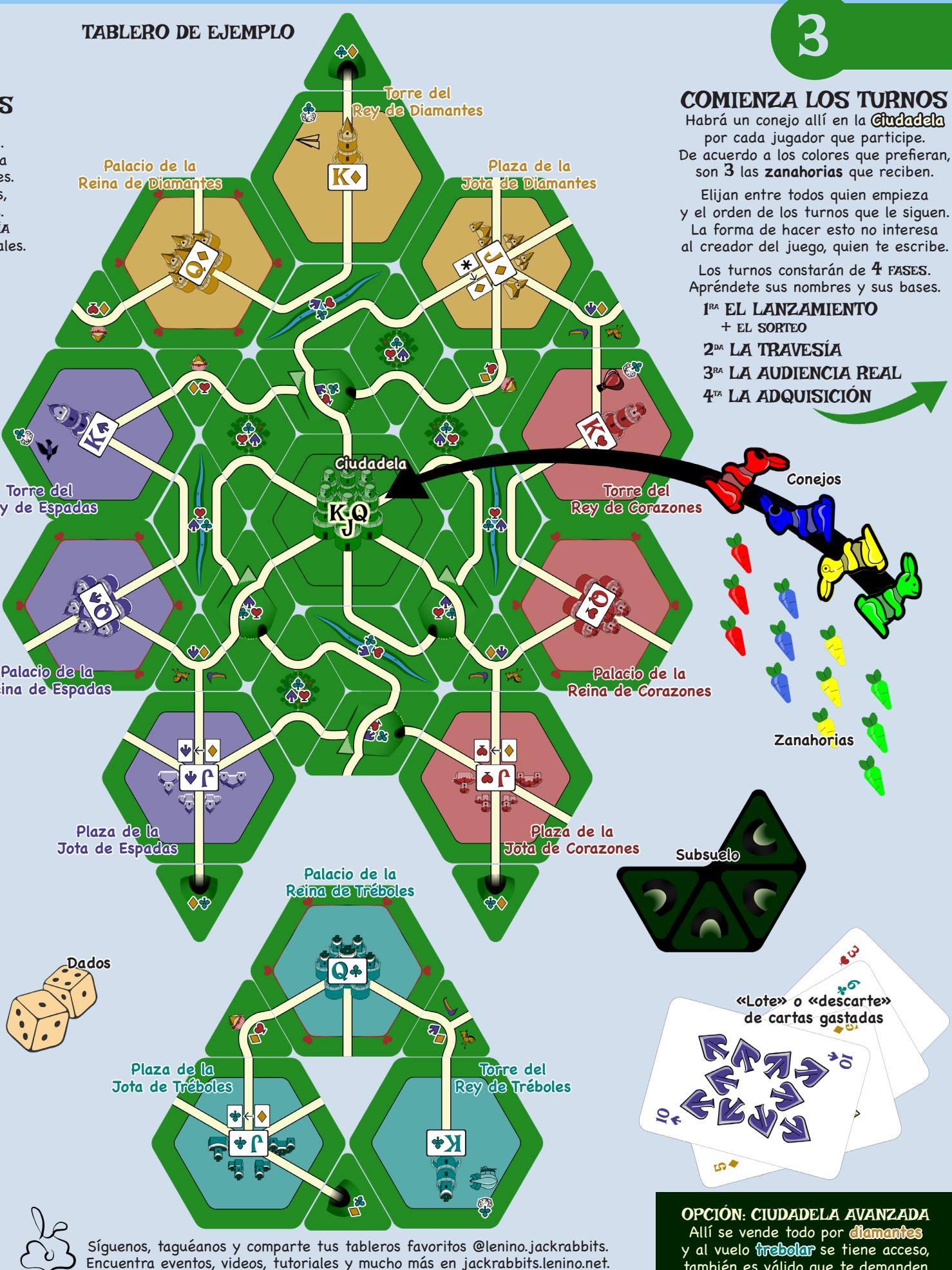
Por último, las jotas valen 11.

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 **TRAVESÍA** y en **LAS AUDIENCIAS** al comprar reales.

«Fila» de Joker y cartas reales



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.

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

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

Recibes una carta de regalo, si está en tu mano el número de alguno –tan solo **un** dado de tu resultado, o sea, por separado cada uno.

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

El **As** se puede usar en estas rífas, 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 solo **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 **montes**, **motorrales** 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.

te llevarás un comodín vacante que cuando quieras **usas** y **descartas**.

comodín vacante

que cuando quieras **usas** y **descartas**.

comerciantes

que cuando quieras **usas** y **descartas**.

carpas Joker

que cuando quieras **usas** y **descartas**.

FUERA

que cuando quieras **usas** y **descartas**.

cueva

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 pieces 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:

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

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

Try to avoid making rows of triangle tiles connected.

The black tile with caves is odd; you will not have to connect it.

underground

underground