

INICIO

2 a 4 participantes

1

ARMA UN TABLERO

Un rascado 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

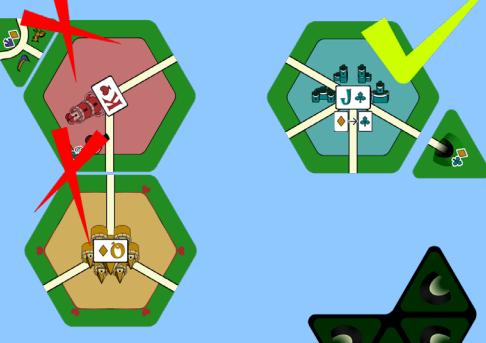
Los jugadores tomarán del lote la misma cantidad de cada tipo. De cada forma habrá un total de 12, un número ideal de dividirlo.

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 emplazas con hexágonos reales.



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

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

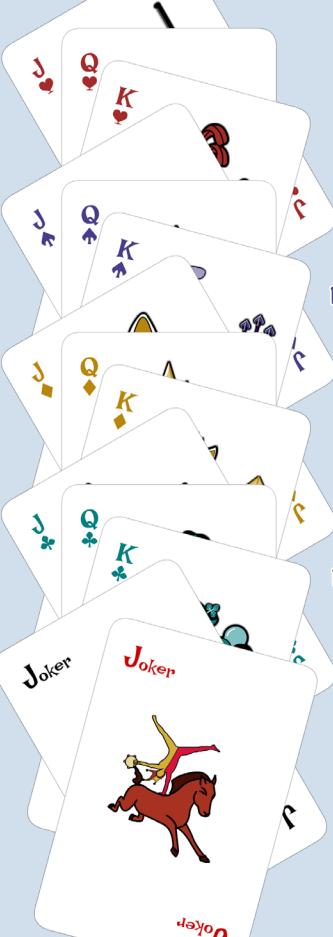
2

TABLERO DE EJEMPLO

REPARTE LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila las cartas de los JÓKERS 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 Jókers 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.

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. 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

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.

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 II, 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 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 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.

IR AL INSTANTE

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo «» con comerciantes y sin un puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las carpas, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

comerciantes

carpas Joker

FUERA

Si viajas COMODIN o en el INSTANTE.

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 vayas a empezar EL LANZAMIENTO.

cueva

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 aside the underground.
Then you shuffle all the rest
keeping them 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.

Leave the aside the underground.

Then you shuffle all the rest
keeping them facing down.

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

It is better to avoid
putting triangles together.

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

Leave the aside the underground.

Then you shuffle all the rest
keeping them facing down.

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

underground

underground