

# 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.



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

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

### 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:



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

La pieza negra no podrás unirla, termina sola por los laterales.

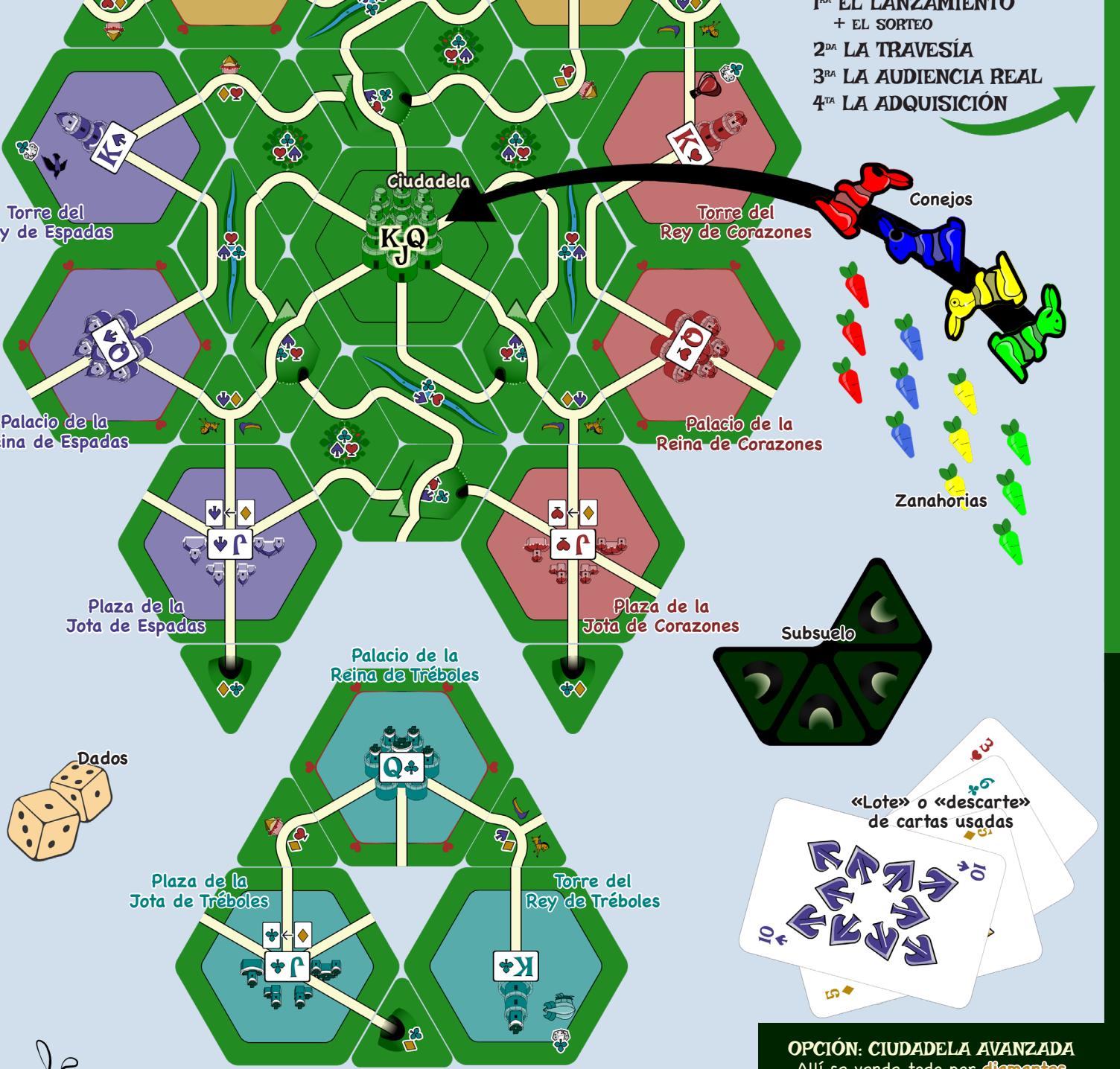
2

## TABLERO DE EJEMPLO

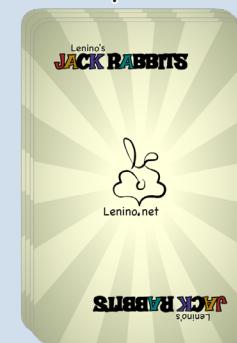
### REPARTE LAS CARTAS

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



«Pila» de adquisición



Dados



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<sup>ra</sup> EL LANZAMIENTO

+ EL SORTEO

### 2<sup>da</sup> LA TRAVESÍA

### 3<sup>ra</sup> LA AUDIENCIA REAL

### 4<sup>ta</sup> LA ADQUISICIÓN

+ EL SORTEO

### 2<sup>da</sup> LA TRAVESÍA

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.

### 1<sup>ra</sup> 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.

### 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.

### 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 **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.

### EL LANZAMIENTO

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

### 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 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.

### OPCIÓN: CIUDADELA AVANZADA

Allí se vende todo por **diamantes** y al vuelo de los **bastos** hay acceso. También es válido que te demanden mostrar tus **corazones** al ingreso.

### OPCIÓN: PATRIARCADO

Con esta opción el **As** valdrá 14; los reyes y las reinas, 13 y 12.

Por último, las jotas valen 11.

## 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 & 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 conejos 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 TRAVESIA 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 parte de 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 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 **distintos** 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.

## 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<sup>ra</sup> EL LANZAMIENTO

En esta parte mueves tu conejo; o, si prefieres, quedate en tu pieza. Explora las opciones del tablero, a ver si alguna de ellas te interesa.

### 2<sup>da</sup> LA TRAVESÍA

SALIR POR UN CAMINO

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 tropieza, es donde acaba el turno en el que vino.

# 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:

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

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

Underground

Citadel

KQ

J

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

2

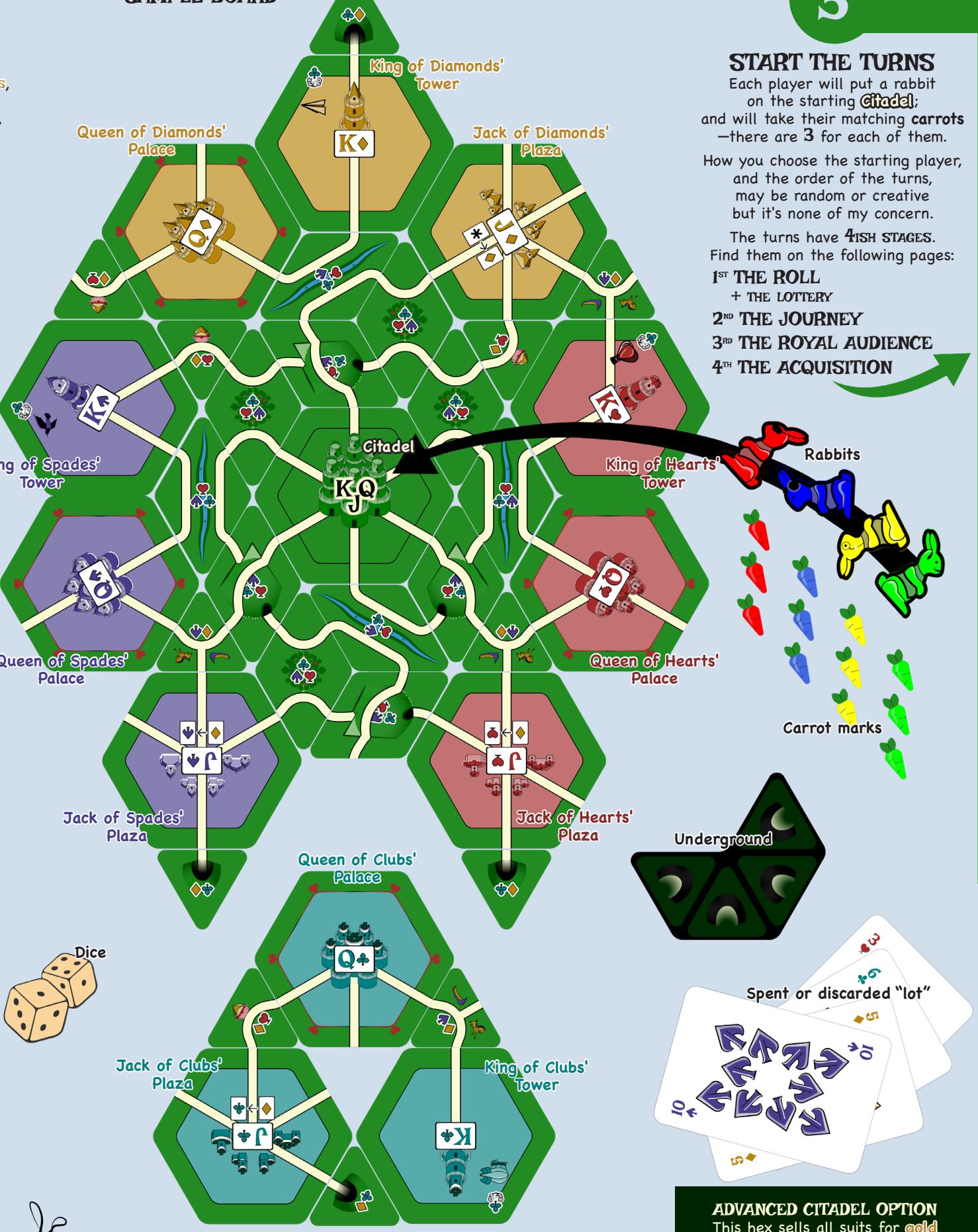
## DEAL THE CARDS

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"

## SAMPLE BOARD



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:

1<sup>ST</sup> THE ROLL  
+ THE LOTTERY  
2<sup>ND</sup> THE JOURNEY  
3<sup>RD</sup> THE ROYAL AUDIENCE  
4<sup>TH</sup> 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 I.

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.

Spent or discarded "lot"

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

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

Underground

KJ

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63