

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 empiezas 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.

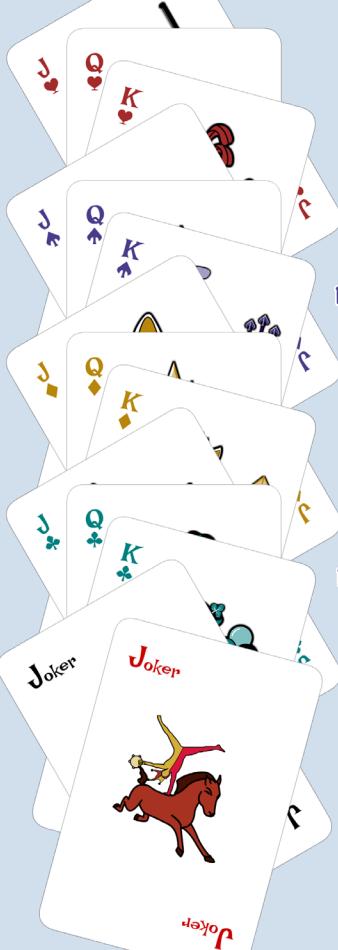
2

TABLERO DE EJEMPLO

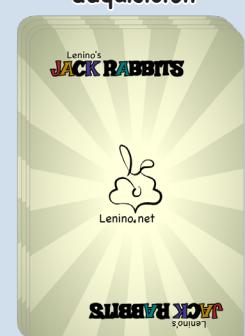
REPARTE LAS CARTAS

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



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

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.

Hacer un JUEGO REGULAR

requiere que cada palo obtenga sus poderes

PICAS (O ESPADAS)

ATACAR A LOS CONEJOS

Si lanzas picas donde alguno espere, podrás robarle allí una carta a ciegas, a menos que con picas te supere; aquel que pierde el duelo sale **FUERA**.

Podrás seguir lanzando si loquieren, incrementando más y más sus fuerzas. No pueden empatar, solo vencerte. Las picas se descartan aunque venzas. Te sacan sin robarle lo que tienes, si al terminar te vence la defensa.

Si robas una carta de nobleza, deshazte de una si es que cuatro tienen.

La zanahoria cambiará en su pieza,

y el turno acabará inmediatamente;

harás LA ADQUISICIÓN de carta nueva.

DIAMANTES (O OROS)

CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)

Las cartas del descarte están en venta en casa de las jotas de sus palos. Se paga con diamantes toda cuenta, tal como indica el símbolo marcado. Si compras oro, da lo que prefieras; 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, encuentra a su conejo en algún lado.

Si no te entrega lo que ha dicho antes, será expulsado **FUERA** y rompe el trato.

CORAZONES (O COPAS)

AGRARAR 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 llegues sin que nadie te cuestione.

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.

Si se equivoca, 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)

VOLAR ENTRE TORRES (K)

Con suerte en manos y una carta trébol, que muestres antes de lanzar los dados, podrás volar de torre a torre, a menos que el tiro venga al número mostrado.

Si pierdes, caes **FUERA** del tablero.

El trébol no tendrá que descartarlo.

Podrás participar en EL SORTEO, sin importar si el vuelo ha fracasado.

En caso de que pierdas a los dados, podrás salvarse de caer afuera, si añades a la carta que has mostrado, sumando y descartando lo que tengas.

Si vuelas de la torre de los bastos, la misma carta que mostraste es buena.



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 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.

¡En 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

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 DIVESA: 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.

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

Con esta fase el turno ha terminado, y quien te sigue lanzará los dados.

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.

Ver PAGAR CON CARTAS.

Si logras realizar la transacción, la carta pasará a estar en 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.

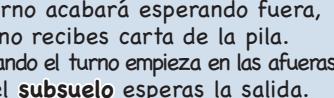


Ver PAGAR CON CARTAS.

Algunas triangulares venden pases con los que harás el viaje que prefieres.

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.

En cambio, cuando pagas en la puerta, te saltas el subsuelo como vuelo.



Ver 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 afueras, en el subsuelo esperas la salida.

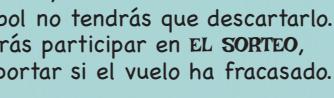
Te mueves al subsuelo en el momento que vas a ejecutar EL LANZAMIENTO.



Ver PAGAR CON CARTAS.

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.



Ver PAGAR CON CARTAS.

START

2 to 4 players

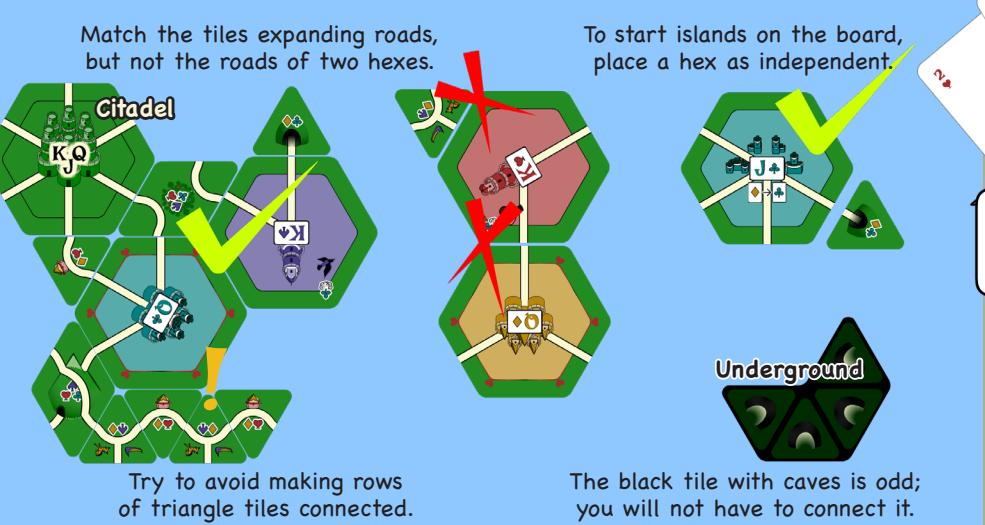
1

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:

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

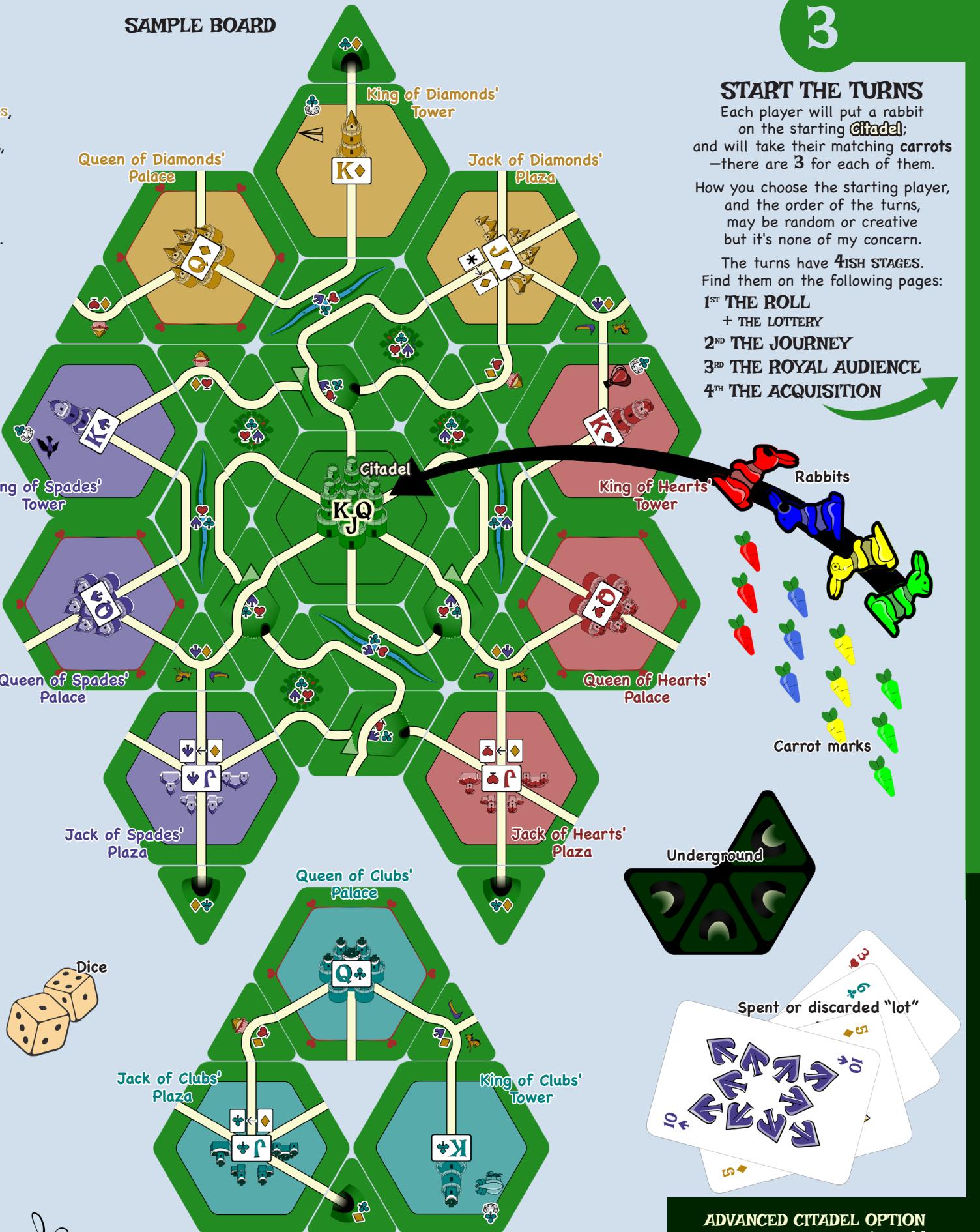
2

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:

- 1ST THE ROLL
- + THE LOTTERY
- 2ND THE JOURNEY
- 3RD THE ROYAL AUDIENCE
- 4TH THE ACQUISITION

THE 4 STAGES IN A TURN

This section has all you need for BASIC GAMES to succeed. Have a basic go at first 'til you're ready for the rest. st.

1ST THE ROLL

Start your turn rolling 2 dice; you will need these numbers shortly, not for moves but for THE PRICE of the actions on THE JOURNEY.



+ THE LOTTERY

If any one of the dice matches a card that you hold, get one new card as a prize, right after the dice are rolled.

If you're ever holding 10, discard down to 9 again.

Your first Ace won't match a die; read FIRST ACES to see why.

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.

ROAD TILES

Your rabbit is free to move along the continuous paths. In the mountains, you'll go through an "under" or "over" pass.

Other ways to get around will demand you pay a price. Look for markings on the ground for every suit that applies. See THE PRICE & PAYING WITH CARDS.

TREK BEWTEEN 2 ROADS
These mountains, rivers, and woods have roads not too far apart. If you go off-road afoot, you may switch between two paths.

To do this, pay with your suits, either spades, clubs, and/or hearts.

CAVES & UNDERGROUND
The merchants featured below will sell you one of these rides: reach any place on the board galloping over the tiles, or enter another road by rowing the seas outside.

You must move to your next post as soon as you pay THE PRICE.

Landlocked merchants won't have boats, since they're not by the seaside.

JOKERS' INNS
You may buy a Jokers' card at the inns where they reside, and these you keep in your hand until you decide to ride.

OFF-BOARD
If you're stuck, you may hop off —from a tile by the seaside. You must exit by a road that leads all the way outside.

Your turn will end off the board; don't get a new card this round. When your turn begins offshore, take your rabbit underground. Move it there before THE ROLL, and wait a turn to hop out.

Caves

Underground

Merchant

Jokers' Inn

Off-Board

Cave

Underground

Merchant</