

# INICIO

Hasta 4 participantes



## ARMA UN TABLERO

El juego de JACK RABBITS necesita que formes un tablero previamente. Las piezas se conectan por sus vías en cientos de maneras diferentes.

**Ensambla los** terrenos aleatorios del reino de las cartas y sus templos. Anímate a crear un territorio o empieza por armar el del ejemplo.



## REPARTE LAS CARTAS

Después de que el tablero se defina y estén establecidos los lugares, la **corte** se prepara bocarriba con cartas de los jokers y reales (las 2 de comodines exclusivas y 12 que contienen personajes). Baraja las restantes constituidas por «palos numerales» y por ases, y ponlas accesibles en la **pila** o el mazo bocabajo que repartes; entrégales de a 3 sin exhibirlas a cada concursante, individuales. Con estas tramarán LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN en los parajes.

Corte o fila de cartas reales y comodines (jokers)



Mazo o pila de palos numerales y ases



**OPCIÓN: CARTAS CORTAS**  
Se juega con un palo por conejo y un set de piezas viales a su vez. Con 3 participantes, por ejemplo, un palo se elimina con su set.

## CREAR UN TABLERO

**REPARTIR LAS PIEZAS**  
Dispón la **ciudadela** por el centro. Colócale el **subsuelo** retirado.

**Baraja** bocabajo las del resto y fíjate en sus números de lados.

Indica a las personas que recojan iguales cantidades de las piezas; por formas geométricas les tocan de a 12 dividido por cabeza.

**COLOCAR LAS PIEZAS**  
Elige la medida que te agrada: los **turnos** o la **libre** con las reglas. Los **turnos** rigurosos te demandan que pieza que voltees la conectas. La **libre** te permite voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas. Igual respetarás al colocarlas las **NORMAS DE LAS VÍAS CARRETERAS**.

**NORMAS DE LAS VÍAS CARRETERAS**

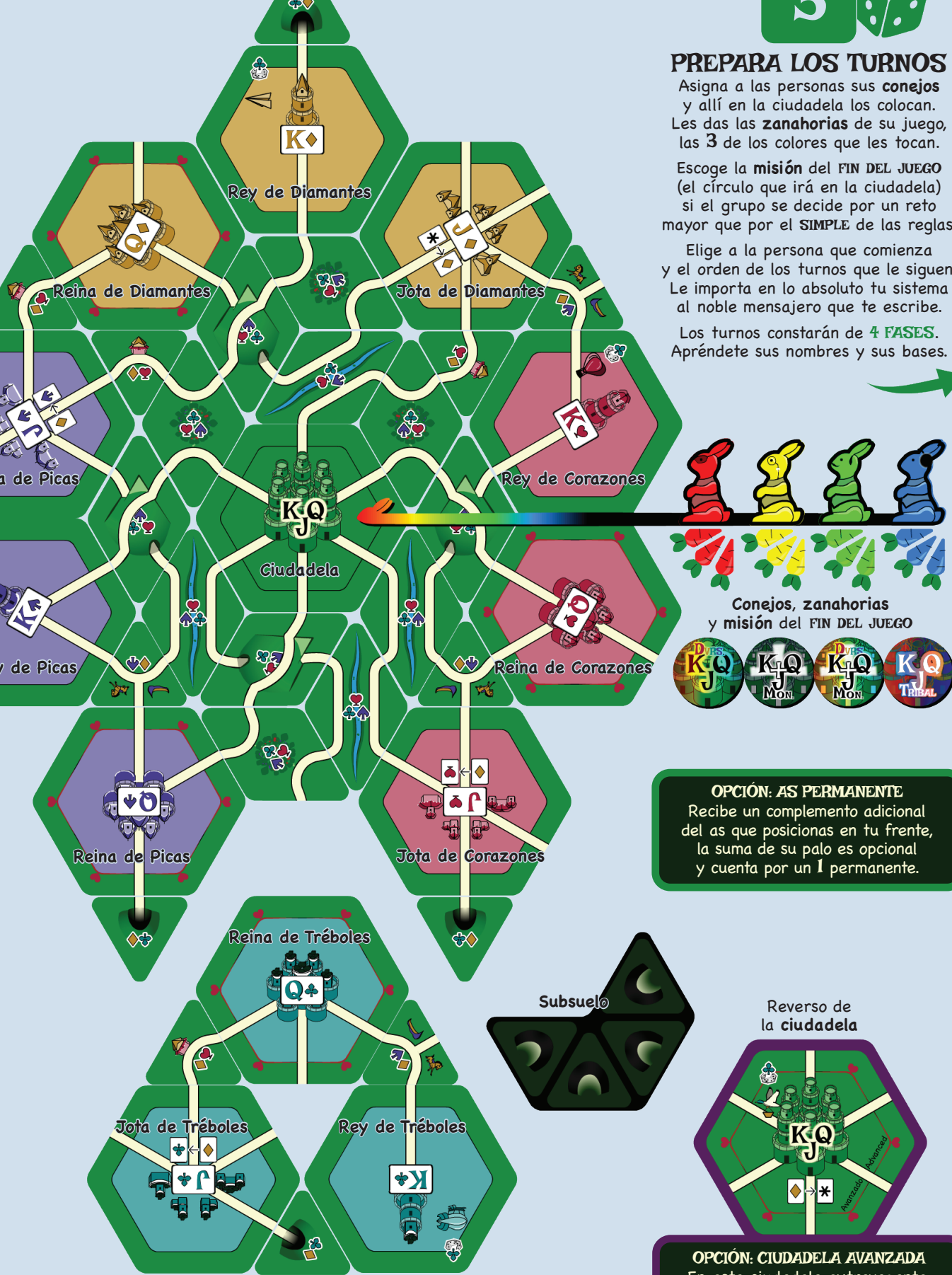
Las vías se conectan con las vías (excepto las de 2 hexagonales).

Las islas que desees las inicias con una hexagonal a la que apartes.

Evita conectar consecutivas las piezas triangulares similares.

La pieza del subsuelo es exclusiva; se queda sin uniones laterales.

## TABLERO DE EJEMPLO



Descubre contenido y tutoriales. [jackrabbits.lenino.net](http://jackrabbits.lenino.net)

Taguéanos, suscríbete y comparte. [@lenino.jackrabbits](https://www.instagram.com/lenino.jackrabbits)

Lenino S.A.S. © 2023



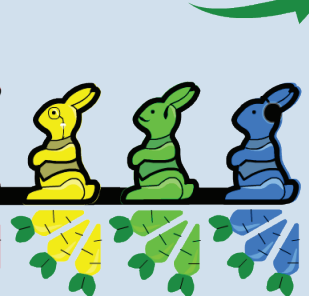
## PREPARA LOS TURNOS

Asigna a las personas sus **conejos** y allí en la ciudadela los colocan. Les das las **zanahorias** de su juego, las 3 de los colores que les tocan.

Escoge la **misión** del FIN DEL JUEGO (el círculo que irá en la ciudadela) si el grupo se decide por un reto mayor que por el **SIMPLE** de las reglas.

Elige a la persona que comienza y el orden de los turnos que le siguen. Le importa en lo absoluto tu sistema al noble mensajero que te escribe.

Los turnos constarán de 4 **FASES**. Apréndete sus nombres y sus bases.



Conejos, zanahorias y misión del FIN DEL JUEGO



**OPCIÓN: AS PERMANENTE**  
Recibe un complemento adicional del as que posicionas en tu frente, la suma de su palo es opcional y cuenta por un 1 permanente.



**OPCIÓN: CIUDADELA AVANZADA**  
En esta ciudadela extravagante, con **tréboles** se vuela (sin salvar), te venden lo que quieras por **diamantes**, y esperan **corazones** al entrar.



## Lenino's JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

## BIENVENIDA

Atención heroicos mensajeros,

La Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela ordena esta competencia para obtener las cartas de la terna que será ordenada al nuevo concejo real. Esta misión de orden superior es la orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir.

Visitar a los nobles en sus casas, entregar las cartas correspondientes, adquirir 3 con sus letras y traerlas de vuelta a la ciudadela, en tal orden.

En ese orden, cuando digo «tal orden» no me refiero a alguna otra orden de conejos mensajeros ni a la orden del motivo de esta carta, sino al orden en el que se harán las cosas.

¡En marcha! Debemos restaurar el orden en el reino.

El Heraldo Blanco

## VISIÓN GENERAL

Irás a transitar por los caminos cargando con tus cartas numerales. La meta es que regreses al castillo lucíéndote con 3 de las reales.

Dirígete a las casas de monarcas a hacer LA ADQUISICIÓN en su presencia. Con 10 de los puntitos de sus marcas recibes su real correspondencia.

Es gratis completar LA TRAVESÍA si viajas por las vías carreteras. Se paga solamente si precisas transporte, pasadiso o madriguera.

Detén-te en los hexágonos que llegues y toma EL INCREMENTO de tus cartas, a menos que el conejo se te quede por fuera de las piezas y sin barcas.

## FIN DEL JUEGO

Serás protagonista del festejo si a nuestra ciudadela te regresas cargando con las cartas del concejo: tus 3 con las insignias de nobleza. Recuerda, al repartir a los conejos, pedirle al colectivo de la mesa que escoja de lo simple a lo complejo el tipo de final que le interesa.

**SIMPLE:** 3 cartas reales cualesquiera;  
**DIVERSO:** 3 cartas reales de palos distintos;  
**MONARQUÍA:** una K, una Q y una J (K+Q+J), sin importar sus palos;  
**MONARQUÍA DIVERSA:** una K, una Q y una J de 3 palos distintos;  
**TRIBAL:** las 3 cartas reales del mismo palo.

**OPCIÓN: VALORES PATRIARCALES**  
Valora EL AS 1º por 14; los reyes, es por 13 que valoras; las reinas, subvalóralas por 12; y es 11, menos precio por las jotas.

## JUEGO BÁSICO: 4 FASES EN CADA TURNO

**FASE 1: EL LANZAMIENTO**  
Si alguno de los dígitos que obtienes coincide con un número en tus manos, demuéstrole a la mesa que lo tienes y llévate tu carta de regalo: un premio de la pila por tu suerte, que pides tras el tiro de los dados.

**FASE 2: LA TRAVESÍA**  
Te mueves desplazando tu conejo o eliges si te quedas en la pieza. Explora las opciones del tablero y muévete si alguna te interesa.

**FASE 3: LA ADQUISICIÓN**  
Tu meta es visitar la realleza si nadie se ha apropiado de sus cartas. El mínimo en EL PAGO por tenerlas es 10 (y de los palos de sus marcas). Se dejan zanahorias en las piezas que indican los conejos que las cargan.

**FASE 4: EL INCREMENTO**  
Te toca (en el hexágono que esperas) la carta que prosigue de la pila. Si llegas con la pila ya descarta, el lote se baraja y despierta. En cambio, si en el turno SALES FUERA, allí te es imposible recibirla.

Si pasas de tu límite (que es 9), descarta o reemplaza la que quieres.

Si pagas por la carta en tu visita, mantenla con las otras en tu mano, dispón tu zanahoria en la casilla y toma EL INCREMENTO de inmediato. Se pueden visitar las residencias sin pago por visita o consecuencias.

Si quieres ahorrarle lo que cuesta, te metes al subsuelo por un rato. Espera por un turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.

A veces te conviene que salieras por una carretera en las orillas. Olvida EL INCREMENTO si lo hicieras, pues quedas con el turno a la deriva. Espera EL LANZAMIENTO en las afueras; y entonces, al llegar LA TRAVESÍA, te mueves al subsuelo a lo que esperas la vuelta en la que obtienes la salida.

**EL PRECIO**  
Las vías con los símbolos de cartas te ofrecen un traslado de lugar. La suma de los dados es la tasa o el mínimo que tienes que pagar. Se pierde el sobrepago si te pasas. Los símbolos se pueden combinar.

**EL PAGO**  
Las cartas se «descartan» al usarse dejándolas a un lado de la mesa. Es 1 lo que cuentas por los ases\* y 10 por las reales o con letras. Recuerda, si es que gastas las reales, quitar tu zanahoria de sus piezas; y en vez de terminar en el descarte, regresan a la corte en la que empiezan.

**\*EL AS 1º**  
El as que desembolses de primero es 11 y se registra en tu futuro; lo dejas en tu frente previniendo que alguna que utilices es un 1.

**PAGAR POR UN TRASLADO**  
Es gratis transitar por los caminos de hexágonos a hexágonos continuos. Incluso en las montañas es lo mismo, si sigues por el túnel o el montículo.

En cambio, si utilizas los traslados marcados en el centro de las vías, EL PRECIO es el fijado por los dados, y pagas con los símbolos que miras.

**TRASLADO POR PASADISOS**  
Los bosques, las montañas y los ríos que ves en las imágenes de abajo, permiten que te cambies de camino cruzando por el centro en un atajo, marcado con los palos (o los símbolos) que pagas con tus cartas al cruzarlo.

**TRASLADO CON COMERCIANTES**  
Los cruces te permiten transportarte, viajando por los mares o las tierras. Saldrás en el momento que los pagues y anuncies el transporte que prefieras. Cabalgas por las tierras sin pararte y llegas al hexágono que quieras, o sales en un bote por los mares y llegas conectando carreteras. Los botes necesitan que te embarques en cruces con salida a las afueras.

**TRASLADO CON COMODINES**  
Pagar en las tabernas te permite llevarte un comodín desocupado. Preséntalo al momento que decides montarlo y liberarlo de tu mano.

**TRASLADO POR MADRIGUERAS**  
Si pagas en la entrada de las cuevas, saldrás por la que quieras de inmediato. Si quieres ahorrarle lo que cuesta, te metes al subsuelo por un rato. Espera por un turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.

**SALIR FUERA**  
A veces te conviene que salieras por una carretera en las orillas. Olvida EL INCREMENTO si lo hicieras, pues quedas con el turno a la deriva. Espera EL LANZAMIENTO en las afueras; y entonces, al llegar LA TRAVESÍA, te mueves al subsuelo a lo que esperas la vuelta en la que obtienes la salida.

## El JUEGO REGULAR es desafiante, añades el capítulo restante. Los palos te darán, en lo adelante, poderes y estrategias importantes.

**PICAS Espadas**  
**ATACAR A LOS CONEJOS**  
Declárale la guerra sin empates a quien en el hexágono descansa. Si ganas con tus picas el combate, a ciegas le arrebatas una carta. Se lucha superando los ataques, sumándose las picas que descartas. Y cuando se le acaben los avances a quien se le derrota en la batalla, le sacan (SALE FUERA en el instante) y roban (si es la víctima que acampa).

Si robas una carta de nobleza, agarra EL INCREMENTO de tus cartas. Devuélvele a la corte la que quieras, si acaso te apoderas de tu 4º.

**CORAZONES Copas**  
**PASEAR POR LOS PALACIOS-Q**  
Anuncia tu llegada por las reinas y espera a que la mesa se cuestione: si llegas con su carta o con la cuenta de un mínimo de 6 en corazones. Te expulsan del tablero si les niegas la prueba de la suma de tus dones. Mas, antes de que muestres lo que tengas, demándale a cualquiera que cuestione que muestre de primero que posea el mínimo de aquellas condiciones. Pues, pierde lo que muestra y SALE FUERA si pruebas que te acusa sin razones.

Tan solo acusarás a los viajeros si tienes tu conejo en el tablero.

**DIAMANTES Oros**  
**CANJEAR EN LAS PLAZAS-J**  
Observa los hexágonos de venta con símbolos que indican intercambio; en ellos, los diamantes se caejan por cartas descartadas de su palo. La compra de diamantes es inversa: se acepta de cualquiera por el pago. Recuerda que la pila se renueva con cartas que abandonan el mercado.

Se puede CANJEAR CON LOS CONEJOS (por oros y en la pieza que te encuentras) si llegas a un acuerdo por el precio, sin ver la mercancía que se oferta. Si ocurre un intercambio deshonesto, expones el chantaje y SALE FUERA.

**TRÉBOLES Bastos**  
**VOLAR ENTRE LAS TORRES-K**  
Preséntate con carta pasaporte (un trébol que preceda EL LANZAMIENTO) y harás LA TRAVESÍA torre-a-torre si el tiro se limita al documento. Si el tiro sobrepasa tu reporte, tu vuelo SALE FUERA del tablero. Recuerda que tu carta se recoge; y el premio, si es que tienes un acierto.

Si pagas, salvarás tu travesía, restándole los puntos a los dados. Los palos de la torre de partida serán el sacrificio autorizado. La carta pasaporte es permitida si vuelas de la torre de los bastos.

En caso que el conejo se te FUERA, regresa recorriendo MADRIGUERAS.