



Lenino's JACK RABBITS

El juego de tablero en el que viajas al reino de conejos y barajas



Video tutorial
y traducciones

Bienvenida

Atención heroicos mensajeros,
Por orden de la Orden de Conejos
Mensajeros de la Ciudadela, se te
ordena adquirir 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.

Visita las casas nobles, adquiere
tres cartas con insignias reales y
tráelos 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 de los pasos para restaurar el
orden en el reino.

¡En marcha! ¡El tiempo apremia!

El Heraldo Blanco

Visión General

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

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



Es gratis completar LA TRAVESÍA
si viajas solamente en carretera.
Se pagan LOS TRASLADOS de las vías:
transporte, vericuento o madriguera.

Detente en los hexágonos que llegues
y toma EL INCREMENTO de tus cartas.
A menos que te salgas o «destierres»
por fuera de las piezas y sin barcas.

Fin del Juego

Serás protagonista del festejo
si a aquí en la Ciudadela te regresas,
cargando con las cartas del concejo:
tus tres representantes de nobleza.



Tan pronto se reparten los conejos,
que escoja el colectivo de la mesa,
listado de lo simple a lo complejo,
la clase de final que le interesa:

- SENCILLO: con reales cualesquiera;
- DIVERSO: si varían en su palo;
- MONÁRQUICO: distintas en su letra;
- MONÁRQUICO y DIVERSO combinado;
- TRIBAL: con las de palo que concuerda,
que al fin es desafiante de lograrlo.

1 ARMA EL TABLERO

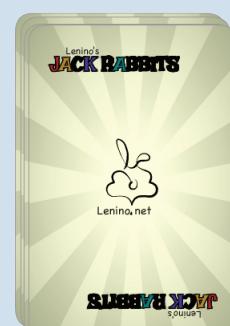
El mapa que usarás en la partida
lo creas de improviso y previamente.
Las piezas se conectan por sus vías
en cientos de maneras diferentes.

Ensamas un diseño aleatorio
del reino de las cartas y sus templos.
Invéntales UN NUEVO TERRITORIO
o inicia replicando el del ejemplo.

Limitate al ensamble de las tierras
si juegas con menores de los nueve.
Que exploren recorrer las carreteras
llevando los conejos que se mueven.
Añadeles las cartas y sus reglas
si entienden a medida que las prueben.

INICIO

Hasta cuatro participantes



2 REPARTE LAS CARTAS

Después de que el tablero se termina
y estén establecidos los lugares,
la corte se separa bocarriba
con cartas de los jokers y reales:
las dos de comodines exclusivas
y doce que contienen personajes.

En cuanto a las que restan en la pila,
los palos numerales y los Ases,
después de barajarlas y reunirlas,
del mazo bocabajo las repartes.
Se empieza con las manos repartidas,
ocultas y de a tres por concursante.
Con estas tramarán LA TRAVESÍA
y harán LA ADQUISICIÓN de las reales.



3 SITÚA LAS FICHAS

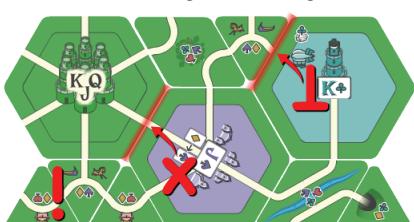
Asigna a las personas un conejo,
y allí en la Ciudadela los colocan.
Les das las zanahorias de su juego,
las tres de los colores que les tocan.

Escoge el FIN DEL JUEGO en el castillo,
que listan al principio de las reglas.
A menos que se trate del SENCILLO,
su sello se pondrá en la Ciudadela.

Elige a la persona que comienza
y el orden de los turnos que le siguen.
Me importa en lo absoluto tu sistema,
que lo hagas al azar o lo designes.

Ya tienes la misión y el territorio.
Comienza con el JUEGO INTRODUCTORIO.

UN NUEVO TERRITORIO
Colocas a la ficha Ciudadela,
y el resto las revuelves bocabajo.
Separas el subsuelo, que es la negra,
de hexágonos, de rombos y de triángulos.
Repártelas por formas geométricas:
iguales cantidades en el cálculo.
Se puede comenzar a colocarlas:
por turnos o con libre preferencia.
Por turnos se mantienen sin mirarlas,
y pieza que volteen la conectan.
O libre se permite voltearlas,
sin turnos ni descansos al ponerlas.
Igual se recomienda al conectarlas
contar con las siguientes sugerencias:



Evita callejones sin salidas,
los vínculos de dos hexagonales,
y hacer la conexión consecutiva
de piezas triangulares similares.

Las islas que deseas las inicias
con una hexagonal a la que apartas.
Observa que el subsuelo, en exclusiva,
se queda sin uniones laterales.



El JUEGO INTRODUCTORIO

es esencial, seguido del INICIO del lugar. Comprende el material preliminar al JUEGO COMPLETIVO regular.

LAS 4 FASES de cada turno

1.ª LA LOTERÍA

Tu turno empezará con un presente, rifado de la pila tras los dados. Si un dado, de los dos independientes, coincide con un número en tus manos, demuestra con la carta pertinente que ganas la que rifan de regalo.



El límite de cartas es de nueve. Descarta la que quieras si te excedes.* Conserva el resultado de los dados. Los usas en EL PRECIO de traslados.

2.ª LA TRAVESÍA

Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoge si te irás por un camino. Señala el recorrido por las piezas llevando tu conejo peregrino. Termina el movimiento si tropiezas con una hexagonal en su destino.



Moverte de la pieza es opcional. Depende de tu meta a visitar. Podrías expandir tus travesías. Consulta LOS TRASLADOS en las vías.

LOS TRASLADOS

Es gratis desplazarte a los hexágonos si sigues por los vínculos continuos. Incluso las montañas, más abajo, se cruzan por sus túneles gratuitos. Se paga solamente los traslados, marcados a mitad de los polígonos; EL PRECIO es el fijado por los dados y pagas con las cartas de sus símbolos.

VERICUETOS

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. Si pagas con cualquiera de los símbolos, te cambias del camino que te trajo.



3.ª LA ADQUISICIÓN

Tu meta es visitar a la nobleza si nadie se ha apropiado de sus cartas. Un mínimo de diez es lo que cuestan, pagado con las cartas de sus marcas. Se dejan zanahorias en las piezas, que indican los conejos que las cargan.



Es gratis acceder a los hexágonos. Procura detenerte visitándolos. Conserva lo que adquieras en tu mano. Reclama EL INCREMENTO de inmediato.

MERCADERES

Los cruces te permiten transportarte viajando por las aguas o las tierras. Por tierra galopando sin pararte, moviéndote a la pieza que prefieras. Por agua si el lugar de comerciantes colinda con un lado a las afueras, te sales navegando por los mares y arribas por alguna carretera. Los cruces te trasladan al instante, partiendo en el transporte que requieras.

COMODINES

Un joker se te otorga de pasaje, si pagas al pasar por las tabernas. Lo sueltas de tu mano al trasladarte, moviéndote en el turno que lo quieras.



4.ª EL INCREMENTO

Termina en un hexágono tus vueltas, a menos de que salgas a la orilla.** Te toca reclamar tu recompensa: la carta que prosigue de la pila. Si llegas con la pila ya desierta, baraja las del lote y recopila.



*Respeta lo del límite de cartas. O ignóralo si nadie se percata.

**Podrías acabar sin incremento. Revisa EL DESTIERRO en su segmento.

MADRIGUERAS

Si pagas en la entrada de las cuevas, saldrás por la que quieras de inmediato. Si no, te ahorrarás lo que te cuesta, metiéndote al subsuelo por un rato. Descansas por el turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.

EL DESTIERRO

A veces te conviene que salieras, cayendo de un camino a las orillas. Olvida EL INCREMENTO si lo hicieras y acaba con el turno a la deriva. Mantén LA LOTERÍA en las afueras, y en vez de ejecutar LA TRAVESÍA, te mueves al subsuelo en el que esperas y eliges a la vuelta la salida.



El JUEGO COMPLETIVO

es desafiante, con reglas que usarás en lo adelante. Se añaden los artículos restantes al JUEGO INTRODUCTORIO principiante.

LAS ESTRATEGIAS de cada palo



TRÉBOLES (Bastos)

VOLAR ENTRE LAS TORRES K

Presentate con carta pasaporte: un trébol al lanzar LA LOTERÍA, y harás LA TRAVESÍA por las torres si no lo sobrepasa lo que tiras. Igual el pasaporte lo recoges, y el premio si un acierto se confirma.

Si el tiro sobrepasa lo que expones, te vas a desterrar en las orillas; o pagas el resto que le sobre logrando completar la travesía. Se cubre el resultado que te cobren con palos de la torre de partida; si el símbolo es de tréboles, entonces, la carta pasaporte es permitida.

Si sales en tu turno del tablero, terminas sin tomar el INCREMENTO. Si empiezas con el turno en el destierro, tu fin de TRAVESÍA es el subsuelo.



PICAS (Espadas)

PELEAR POR LAS CARTAS

Asalta en un combate sin empates a quien en el hexágono descansa. Se lucha superando los ataques, sumándose las picas descartadas, y cuando se terminen los avances, destierra a la persona derrotada.

Si ganas el combate que empezaste, procedes al asalto a sus cartas: le robas la primera que tocas, a ciegas deberás seleccionarla. Te toca EL INCREMENTO y que la marques, si robas y la carta es de monarca; también elegirás la que descartes si acaso la que robas es tu cuarta.

+ Renueva tus partidas habituales. Añádeles las REGLAS OPCIONALES:

+ CIUDADELA AVANZADA

Si eliges la carátula de atrás, incluyes estrategias importantes: cuestionas corazones al entrar, canjeas lo que quieras con diamantes, y puedes con tus tréboles volar con palos cualesquier de restante.

+ PALOS JUSTOS

Se juega con un palo por conejo y un set de carreteras a su vez. Con tres participantes, por ejemplo, retira un palo con un set. Contempla al escoger el FIN DEL JUEGO si acaso es imposible de obtener. POTENCIAS A LAS PICAS y sus duelos con cartas de nobleza en escasez.



CORAZONES (Copas)

VETAR LOS PALACIOS Q

Anúnciate en la entrada de las reinas y espera que en la mesa te cuestionen: si cargas con su carta de nobleza, o un mínimo de seis en corazones. Te expulsan al destierro si te frenan y niegas que tu suma se cerciore.

Mas antes de mostrar tus pertenencias, se exige de cualquiera que cuestione: que muestre corazones de su cuenta, lo mínimo de aquellas condiciones. Puedes perder lo mostrado y se destierra si pruebas que te acusa sin razones. Tampoco se permiten exigencias de quien en el destierro las expone.

+ TRÉBOLES POTENCIADOS

Las plazas, Ciudadela y los palacios se añaden al destino de los vuelos. Podrás aterrizar en los hexágonos, excepto por supuesto en el subsuelo.

+ CORAZONES POTENCIADOS

Cuestionas, al igual que en los palacios, con pruebas y destierro de su viaje, a quien se te presente en tu descanso o esté tu zanahoria en su paraje.

+ ZANAHORIAS VENTAJOSAS

Podrás incrementar la travesía si está tu zanahoria en un lugar. Permite que en el turno que visitas avances sin parar a descansar.



DIAMANTES (Oros)

COMERCIAR EN LAS PLAZAS J

Los centros con los símbolos de canje te ofrecen sus artículos en venta: las cartas de sus palos del descarte que en estos por diamantes se canjean, o aceptan de cualquiera que les pague si el centro es el marcado con la estrella

Si quieres POTENCIAR A LOS DIAMANTES+: añádele el acápito a las reglas: permite compraventas personales con alguien en el sitio que te encuentras. El precio por diamantes se debate y ocultan en las manos las ofertas. A quien se le descubra por chantaje, después del intercambio se destierra.

+ LOTERÍA GORDA

Permite reclamar la lotería por múltiples aciertos y regalos, ya sea con las cartas que validas o incluso con un doble de los dados.

+ MANOS EXTRALIMITADAS

Las cartas se tendrán en escasez. Se cuenta con un máximo de seis.

+ EXCEDENTE EXPROPIADO Cuidado del exceso en lo que tomas. Quienquiera que lo note te lo roba.

+ VALORES PATRIARCALES

Valoras a los ases por 14; los reyes, es por 13 que valoras; las reinas, subvalóralas por 12; y es 11 (menos precio) por las jotas.

+ ASSES AMBIVALENTES

Elije los valores de tus ases, que cuentan por un 1 o por un 11, ya sea en el momento en que los gastes o incluso en el momento que los compres.

+ ASSES CAPITALES

El as que de primero desembolses, descártalo y consérvalo en tu frente; pues éste se valora por un 11 y solo por un 1 tus siguientes.

+ CAPITALES ADICIONALES

Los ASSES CAPITALES que se exponen se cuentan por un 1 permanente. Si el palo que precisas corresponde, lo añades del que tienes en tu frente.