



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 luciéndote 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.

### OPCIONAL: VALORES PATRIARCALES

Valora EL AS 1<sup>RO</sup> por 14; los reyes, es por 13 que valoras; las reinas, subvalóralas por 12; y es 11, menos precio por las jotas.



## TABLERO DE EJEMPLO

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

Terminas con terrenos aleatorios del reino de las cartas y sus templos. Aquí encontrarás que el territorio ya viene preparado en el ejemplo.

Si quieres adquirir el juego físico, visita nuestra página en el vínculo:

[jackrabbits.lenino.net](http://jackrabbits.lenino.net)



## REPARTE LAS CARTAS

La corte son las cartas de la fila compuesta por los Jokers y reales (las 2 de comodines exclusivas y 12 que contienen personajes). El resto las encuentras en la pila con cartas numerales y con ases. De allí se entregan 3, sin exhibirlas, a cada concursantes, individuales. Con ellas pagarán LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN de personajes.



## COMIENZA 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.



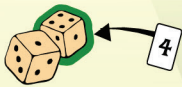
Los turnos constarán de 4 fases; aprendete sus nombres y sus bases. Intenta con un básico inicial y luego con un JUEGO REGULAR.

## 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.



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

Cuidado con mostrar EL AS 1<sup>RO</sup>; es 11\* y, por lo tanto, sin acierto.

Conserva el resultado que recibas; la suma se usará en LA TRAVESÍA.

### 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.



#### TOMAR UN CAMINO GRATIS

Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoges y te vas por un camino. Harás el recorrido por las piezas, llevando tu conejo peregrino. Te paras solamente si tropiezas con una hexagonal en su destino.

### FASE 3:

#### LA ADQUISICIÓN

Tu meta es visitar la realeza 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.



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.

### FASE 4:

#### EL INCREMENTO

Te toca (en el hexágono que esperas) la carta que prosigue de la pila. Si llegas con la pila ya desierta, el lote se baraja y recopila. 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.



### OPCIONAL: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargarás LA TRAVESÍA si está tu zanahoria en un lugar; pues puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

### 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 1<sup>RO</sup>

El as que desembolse de primero es 11 y si lo muestras en tu turno, lo dejas en tu frente previniendo que el próximo que tengas 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 ahorrarte 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 4<sup>TA</sup>.



**CORAZONES**  
Copas

### PASEAR POR LOS PALACIOS-Q

Anuncia tu llegada por las reinas y espera que en la mesa te cuestionen: 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; sus símbolos te indican intercambio. En ellos, los diamantes se cajean 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 se encuentran) 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.