

# INICIO

Hasta 4 participantes



## EL TABLERO

El mapa que usarás en la partida lo ensamblas de improviso, previamente, con piezas que conectas por sus vías, en cientos de maneras diferentes.

Reparte los terrenos aleatorios del reino de las cartas y sus templos, y anima a CREAR EL TERRITORIO, o empieza por armar el del EJEMPLO.

**CREAR EL TERRITORIO**  
Empieza por poner la «ciudadela»; y el negro del «subsuelo», separándolos. Revuelve bocabajo lo que queda: los rombos, los hexágonos y triángulos.

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

Ofrécelas la opción de colocarlas por turnos o por libre preferencia. Por turnos: se mantienen sin mirarlas y pieza que volteen la conectan; y libre: se permiten voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas.

Igual observarán al conectarlas las reglas del dibujo a la derecha. ¡Es bueno que se eviten cercanías de piezas triangulares similares!

Evita callejones sin salidas (T), y vínculos de dos hexagonales (x).



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



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



## LAS CARTAS

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

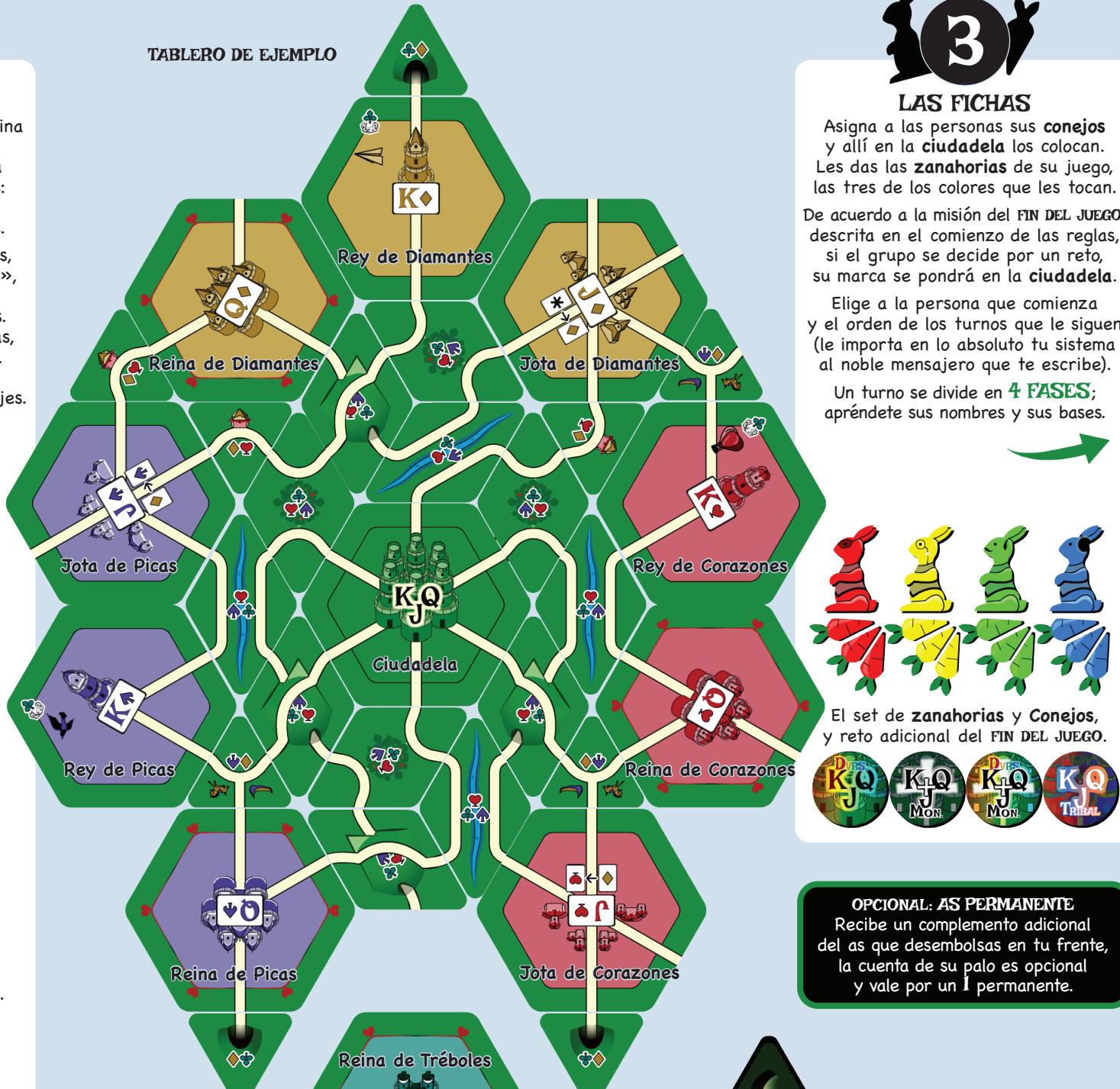
Las cartas que quedaron excluidas, los «palos numerales» y los «ases», barájálas y ponlas en la pila o el mazo bocabajo que repartes. Entrégales de a tres, sin exhibirlas, a cada concursante-individuales.

Con estas tramáran LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN en los parajes.

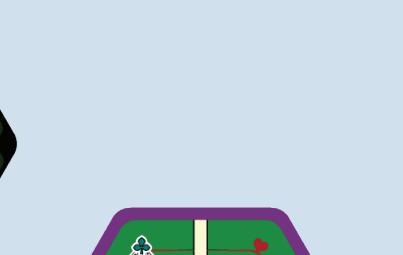


La corte de los jokers y reales, y pila de los números (con ases).

## TABLERO DE EJEMPLO



**OPCIONAL: AS PERMANENTE**  
Recibe un complemento adicional del as que desembolsas en tu frente, la cuenta de su palo es opcional y vale por un I permanente.



**OPCIONAL: CIUDADELA AVANZADA**  
Se esperan corazones al entrar; te venden lo que quieras por diamantes; y tréboles te llevan a volar—sin palos que te sirvan de rescate.



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

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

Tagúeanos, suscríbete y comparte. [lenino.jackrabbits](http://lenino.jackrabbits)

Lenino S.A.S. © 2023

## BIENVENIDA

Atención heroicos mensajeros,

Por orden de la Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela, se te ordena una carrera para obtener la terna que será ordenada al concejo real. Esta misión de orden superior es la orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir.

Visita a la nobleza, entrégales las cartas pertinentes, adquiere tres de las suyas y traelas 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



## Lenino's JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

Dirígete al INICIO (al desplegar) y vuelve por un JUEGO ELEMENTAL. Dominas el siguiente material y luego lo del JUEGO REGULAR.

## LAS 4 FASES DE CADA TURNO

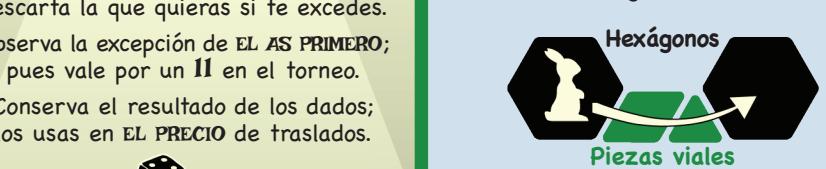
### FASE 1:

#### EL LANZAMIENTO

Concurre por un premio de la suerte, que tomas de la pila tras los dados. Si un dado (de los dígitos que obtienes) coincide con un número en tus manos, demuestra con tu carta que lo tienes y llévate la carta de regalo.

#### TOMAR UN CAMINO GRATIS

Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoge y te vas por un camino. Señala el recorrido por las piezas llevando tu conejo peregrino. Detén la travesía si tropiezas con una hexagonal en su destino.



Si pagas por la carta en tu visita, manténla con las otras en tu mano; dispón tu zanahoria en la casilla y toma EL INCREMENTO de inmediato.



Si puedes visitar las residencias sin pago por visita o consecuencias.

### FASE 2:

#### LA TRAVESÍA

Tu meta es visitar a la nobleza

si nadie se ha apropiado de sus cartas; el mínimo en EL PAGO por tenerlas es diez 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, manténla con las otras en tu mano; dispón tu zanahoria en la casilla y toma EL INCREMENTO de inmediato.

#### Real

Tu límite de cartas es de nueve; descarta la que quieras si te excedes.

#### Hexágonos

#### Piezas viales

### OPCIONAL: RASTRO DE ZANAHORIAS

Podrás incrementar LA TRAVESÍA si está tu zanahoria en un lugar; puedes pieder en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

### TRASLADO CON COMERCIANTES

#### Cruces

Si pagas en la entrada de las cuevas, irás a la que quieras de inmediato.

Siquieres ahorrarte lo que cuesta, te metes al subsuelo por un rato;

descansas por un turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.

### TERMINAR EN EL DESTIERRO

A veces te conviene que salieras,

que tomes un camino a las orillas.

Ovilda EL INCREMENTO si lo hicieras y acaba con el turno a la deriva;

espera EL LANZAMIENTO en las afueras y entonces, al llegar LA TRAVESÍA, te metes al subsuelo a lo que esperas la vuelta en la que escoges la salida.

### TRASLADO POR MADRIGUERAS

#### cruces

Si pagas en la entrada de las cuevas,

irás a la que quieras de inmediato.

Siquieres ahorrarte lo que cuesta,

te metes al subsuelo por un rato;

descansas por un turno y, a la vuelta,

te sales por la cueva de tu agrado.

### OPCIONAL: CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)

Observa los «hexágonos de venta» con símbolos que indican intercambio.

En estos, los diamantes se cajan

por cartas descartadas de su palo.

La plaza de diamantes es inversa,

recibe de cualquiera por el pago.

Recuerda que la pila se renueva

con cartas que abandonan el mercado.

### OPCIONAL: CANJEAR DONDE UN CONEJO

Ofrece un intercambio por diamantes,

sin muestra de las cartas que se ofertan.

Si exponen que cometen un chantaje,

después del intercambio te DESTIERRAN.

## 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.

pedirle al colectivo de la mesa

que escoja, de lo simple a lo complejo,

el reto adicional que le interesa:

**SIMPLE** (sin reto): traer tres reales, sin importar sus letras o «palos» (símbolos);

**DIVERSO**: las tres serán de palos distintos;

**MONARQUÍA**: traer una K + una Q + una J, sin importar sus palos;

**MONARQUÍA DIVERSA**: traer una K + una Q + una J, de tres palos distintos;

**TRIBAL**: las tres reales del mismo palo.

**OPCIONAL: VALORES PATRIARCALES**

Valora EL AS PRIMERO por 14;

los reyes, es por 13 que valoras;

las reinas, subvalóralas por 12;

y es 11 (menos precio) por las jotas.

## EL JUEGO REGULAR

es desafiante, con reglas que usarás en lo adelante. Descubre en los artículos restantes poderes y estrategias importantes.

## LOS PODERES DE CADA PALO

### ♦ 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.

En cambio, si se pasa del reporte, tu vuelo se desploma en el DESTIERRO.

Igual tu pasaporte lo recoges; y el premio, si es que tienes un acierto.

Se puede completar la travesía (pagar la diferencia de los dados) con palos de la torre de partida que son el sacrificio autorizado. La carta pasaporte es permitida si vuelas de la torre de los bastos.

### ♦ PICAS

#### Espadas

##### ATACAR A LOS CONEJOS

Declaráte 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, termina en el DESTIERRO en el instante

y el premio, si es que tienes un acierto. Si robas una carta de nobleza, te toca EL INCREMENTO de tus cartas; devuélvela a la corte la que quieras si acaso te apoderas de tu cuarta.

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

### ♥ CORAÇÕES

#### Copas

##### PASEAR POR LOS PALACIOS (Q)

Anúnciate en la «entrada de las reinas» y espera que en la mesa te cuestionen: si cargas con su carta o con la cuenta de un mínimo de seis