

INICIO

Hasta 4 participantes

1

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. Animate a **CREAR EL TERRITORIO** o empieza replicando el del **EJEMPLO**.

2

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. Las pones accesibles en la **pila** o el mazo bocabajo que repartes. Entrégales 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



Mazo o pila de palos numerales y ases



OPCIONAL: 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 EL TERRITORIO

REPARTE 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.

COLOCA 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**.

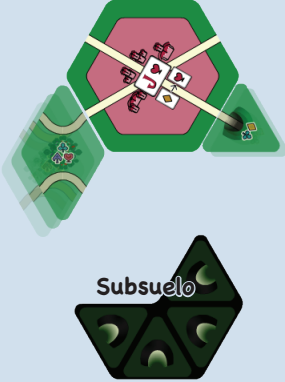
NORMAS DE LAS VÍAS CARRETERAS

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



Evita conectar consecutivas las piezas triangulares similares.

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



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

3

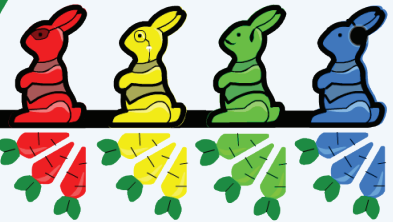
PREPARA LOS TURNOS

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.



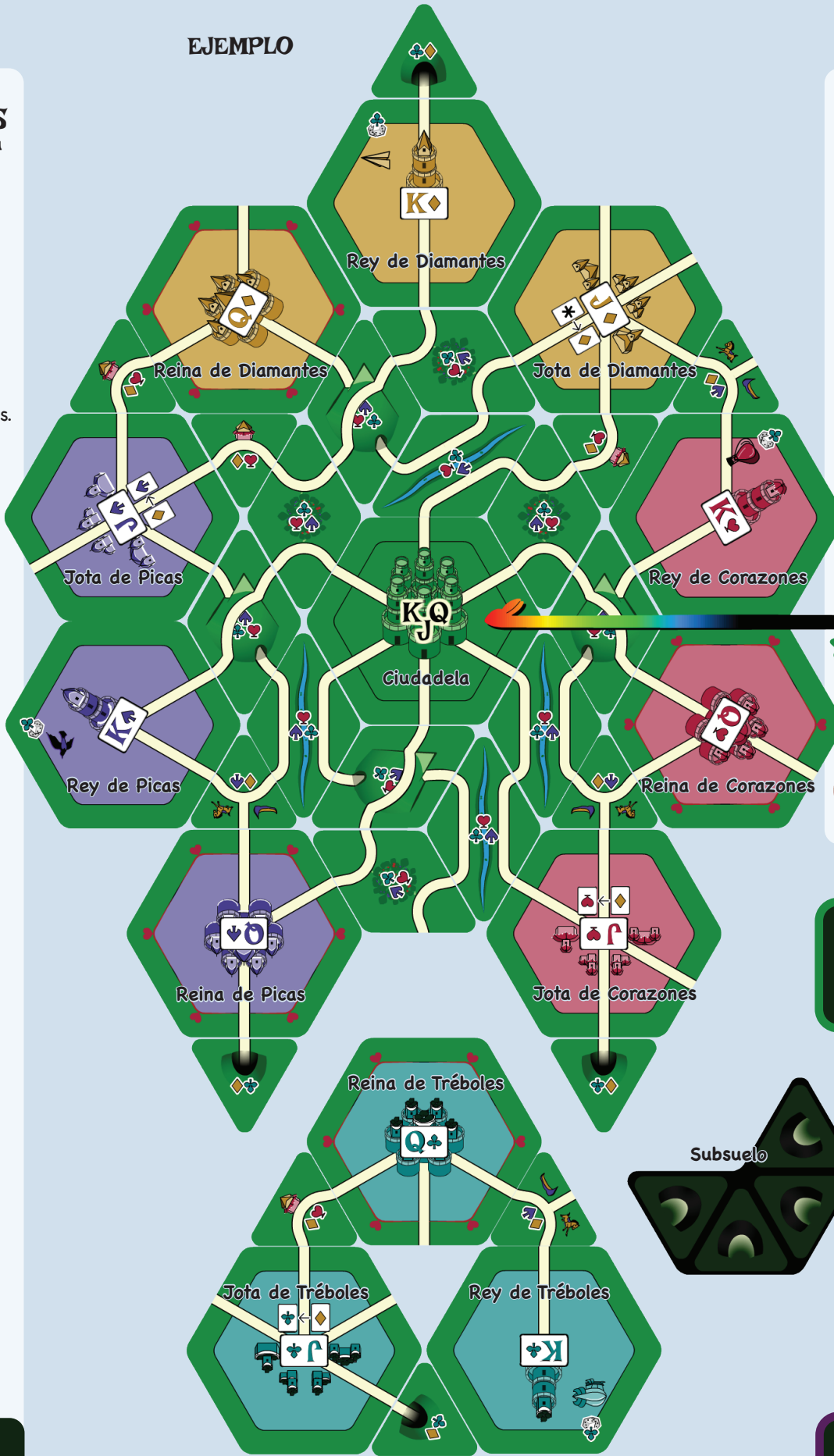
Conejos, zanahorias y misión del FIN DEL JUEGO



OPCIONAL: 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.

EJEMPLO



Descubre contenido y tutoriales. jackrabbits.lenino.net

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

Lenino S.A.S. © 2023



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 congreso 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 lucíendote 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 congreso: 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 1º** por **14**;

los reyes, es por **13** que valoras;

las reinas, subvalóralas por **12**;

y es **11**, menos precio por las jotas.

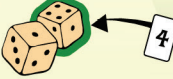
Dirígete al **INICIO** de los pasos y vuelve a completar el **JUEGO BÁSICO**. Intenta con un básico inicial y luego con un **JUEGO REGULAR**.

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, demuéstrale 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 1º**; 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.



Piezas viales

Hexágono

Carta real

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.

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 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.



FASE 3:

LA ADQUISICIÓN

Tu meta es visitar la realaleza 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, manténla 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.

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 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 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 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**.