

INICIO

2 a 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.

Terminas con diseños aleatorios del reino de las cartas y sus templos. Anímate a crear un territorio o empieza por armar el del ejemplo.

CREAR UN TABLERO NUEVO

REPARTIR LAS PIEZAS

Dispón la **ciudadela** por el centro y aléjale el **subsuelo** en un costado. Revuelve bocabajo las del resto y fijate en sus números de lados.

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

COLOCAR LAS PIEZAS

Elije la medida en que se avanza según tu preferencia por las reglas. O **TURNOS** rigurosos que demandan: «la pieza que volteas la conectas» o **LIBRE** que permite voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas. Recuerda respetar al colocarlas las normas de las vías carreteras:

- Conectas a las piezas por sus vías (excepto las de **2 hexagonales**).

Ciudadela

- Declaras el comienzo de las islas usando **hexagonales** iniciales.

Subsuelo

- Evitas conectar consecutivas las piezas triangulares similares.

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



TABLERO DE EJEMPLO



REPARTE LAS CARTAS

Coloca bocarrriba en una fila las cartas de los jokers y reales.

Baraja disponiendo en una pila las cartas numerales y los ases, y entrégales de a **3** sin exhibirlas a cada concursante individualmente.

Con estas tramarán **LA TRAVESÍA** y harán **LA ADQUISICIÓN** en los parajes.

Fila de comodines y cartas reales



Pila de números 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.

Síguenos, taguéanos y comparte tus tableros favoritos @lenino.jackrabbits. Encuentra eventos, videos, tutoriales y mucho más en jackrabbits.lenino.net.

Lenino S.A.S. © 2023

OPCIÓN: CIUDADELA AVANZADA

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



Bienvenida

Atención heróicos mensajeros, La Orden de Conejos Mensajeros ha ordenado esta competencia para optener las cartas de la feria 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, entregarles las cartas adecuadas, adquirir 3 con sus letras y traerlas 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** si les encuentras. Con **10** de los puntitos de sus marcas les pagas y te quedas con sus letras.



Es gratis completar **LA TRAVESÍA** si viajas por las vías carreteras.

Se paga solamente si necesitas transporte, pasadiso o madriguera.

Defiénte en los hexágonos que lleves 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 con las insignias de nobleza: **3** con las insignias de nobleza. Pregúntale al repartidor a los conejos el reto que prefieren en la mesa y escoge (de lo simple a lo complejo) el fin que al colectivo 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: PATRICARDÓ

Valora **EL AS I^{mo}** por **14**; los reyes, es por **13** que valoras; las reinas, subvalóralas por **12**; y es **11**, menor precio por las jotas.

LAS 4 FASES DE CADA TURNO

Con estas instrucciones y sus gráficos podrás realizar un juego básico. Intenta con un básico inicial y luego con un **JUEGO REGULAR**.

1^{RA} EL LANZAMIENTO

Tu turno de moverte por las vías comienza con el tiro de los dados. La suma fijará en **LA TRAVESÍA** **EL PRECIO** de transportes avanzados.



Si alguno de los dados de la suerte concuerda con un número en tus manos, demuéstralas con tu carta que lo tienes y tomas una carta de regalo. Si pasas por tu límite (que es **9**), podrás reemplazar o descartarlo. Cuidado con mostrar **EL AS I^{mo}** (es **11**) y pues inválido en el premio.

2^{DA} LA TRAVESÍA

Es tiempo de que muevas tu conejo o elijas si te quedas en tu 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.

3^{RA} LA ADQUISICIÓN

Tu meta es visitar la realeza si nadie se ha apropiado de su carta. El mínimo en **EL PAGO** por tenerlas es **10** de los puntitos de sus marcas. Se dejan zanahorias en las piezas que indican los conejos que las cargan.



Si pasas por la carta de nobleza, manténla con las otras en tu mano, dispón tu zanahoria por la pieza y toma **EL INCREMENTO** de inmediato.

Se pueden visitar las residencias sin pago por visita o consecuencias.

4^{TA} EL INCREMENTO

Los **cruces** te permiten transportarte viajando por los mares o las tierras. Saldrás en el momento que los pagues y anuncies el transporte que prefieres. 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. **COMERCIANTES**

Si pagas a 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. Esperas por un turno y (a la vuelta) te sales por la cueva de tu agrado.

MADRIGUERAS

Si pagas a la entrada de las **cuevas**, saldrás por la que quieras de inmediato.

Siquieres ahorrarle lo que cuesta, te metes al **subsuelo** por un rato.

Esperas por un turno y (a la vuelta) te sales por la cueva de tu agrado.

SALIR FUERA

Te embarcas al **subsuelo** si 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; entonces, al llegar **LA TRAVESÍA**, te mueves al **subsuelo** a lo que esperas la vuelta en la que encuentras la salida.

EL JUEGO REGULAR

es desafiante; sus palos y estrategias, demandantes.

PICAS

Espadas

ATACAR A LOS CONEJOS

Inicia con tus picas un combate con alguien en la pieza en que descansa. Si ganas la guerra sin empates, a ciegas le arrebatas una carta. Se lucha superando los ataques sumándose a las picas que descartas. Y cuando se 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 te toca **EL INCREMENTO** de tus cartas. Liberas a cualquiera que preferas si acaso te apropiaste de tu **4^{ta}**.

DIAMANTES

Oros

CANJEAR CON LOS PLAZAS-J

Las jotas son hexágonos de venta de cartas descartadas de su palo. Se paga con diamantes por la cuenta que tomes en tu turno al visitarlos. La compra de diamantes es inversa, se paga con cualquiera de los palos.

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**.

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

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

CORAZONES

Copas

PASEAR POR LOS PALACIOS-Q

Se espera que en tu paso por las reinas al menos sumen **6** tus corazones o esté tu zanahoria por la pieza o llegues sin que nadie te cuestione. Te expulsan del tablero si te frenan y niegas presentarte con tus dones, mas tiene que asumir las consecuencias aquél que te demande explicaciones. Que muestre, si requiere que las tengas, que cumplen con las mismas condiciones, pues pierde lo que muestra y **SALE FUERA** si pruebas que te acusa sin razones.

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.

TRÉBOLES

Bastos

VOLAR ENTRE LAS TORRES-K

Presentate 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 la 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.

