

# INICIO

Hasta 4 participantes



## EL TABLERO

El juego de JACK RABBITS necesita que formes un tablero 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.

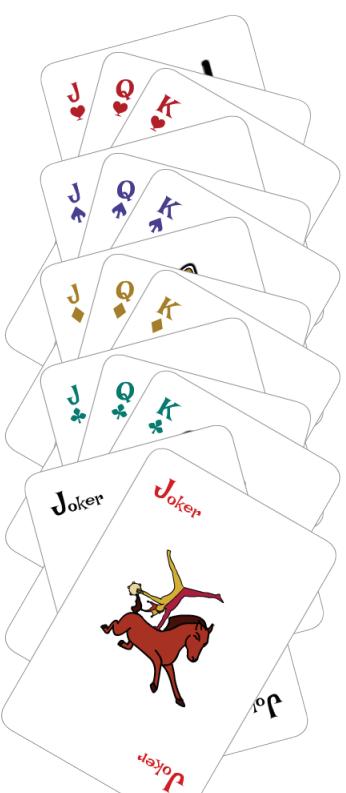


## LAS CARTAS

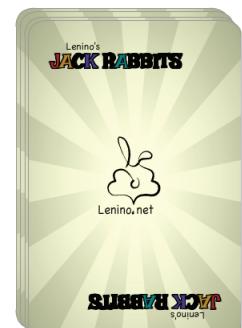
Después de que el tablero se defina y estén establecidos los lugares, la corte se prepara bocarriba con cartas de los jókers y reales: las dos de comodines exclusivas y doce que contienen personajes.

Baraja las restantes constituidas por «palos numerales» y por ases. Las pones accesibles en la pila o el mazo bocabajo que repartes.

Entrégales de a tres sin exhibirlas a cada concursante, individuales. Con estas tramarán LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN en los parajes.



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



**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.

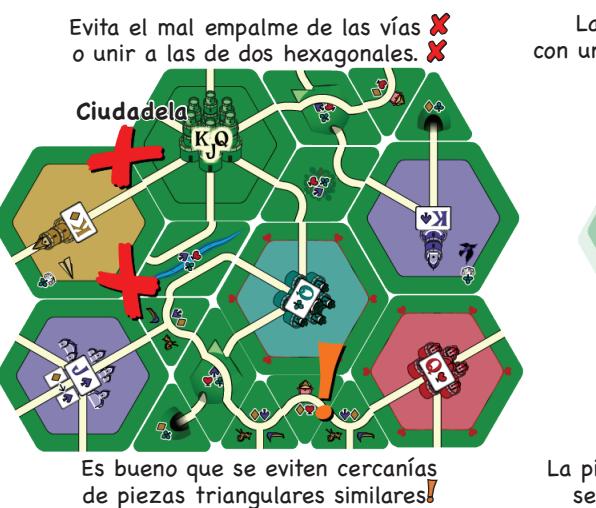
### CREAR EL TERRITORIO

Dispón la **ciudadela** por el centro y ubícale el **subsuelo** retidado. Baraja bocabajo las del resto y fíjate en su número de lados.

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**: permanecer sin mirarlas y pieza que volteen la conectan;

y **libre**: les permite voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas. Igual observarán al conectarlas las notas del dibujo a la derecha.



Evita el mal empalme de las vías X o unir a las de dos hexagonales. X

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

Ciudadela  
KQ



Subsuelo

Es bueno que se eviten cercanías de piezas triangulares similares! La pieza del **subsuelo** es exclusiva; se queda sin uniones laterales.



## LAS FICHAS

Asigna a las personas sus **conejos** y allí en la ciudadela los colocan. Les das las **zanahorias** de su juego, las tres de los colores que les tocan.

Escoge la misión del **FIN DEL JUEGO** (el círculo que irá 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 cuatro fases; apíndete sus nombres y sus bases.

Si pasas de tu límite (que es nueve), descarta o reemplaza la que quieras.

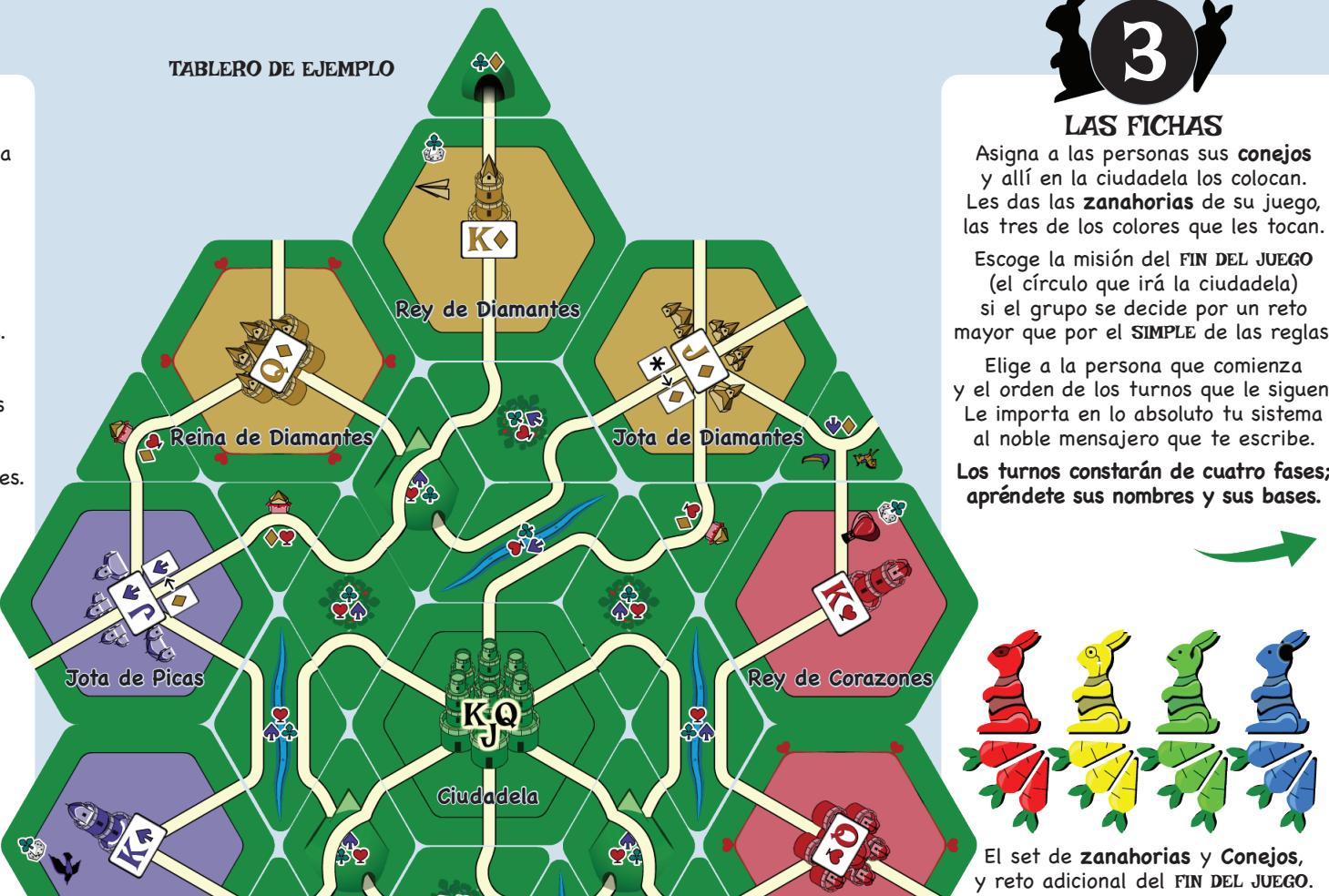
Observa la excepción de **EL AS PRIMERO**, pues vale por un **II** en el torneo.

Conserva el resultado de los dados; los usas en **EL PRECIO** de traslados.

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.

### TABLERO DE EJEMPLO



### OPCIONAL: AS PERMANENTE

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

El as que desembolsas de primero es **II** y, si lo muestras en el turno, lo dejas en tu frente previniendo que el próximo que tengas es un **I**.

### \*EL AS PRIMERO

El as que desembolsas de primero es **II** y, si lo muestras en el turno, lo dejas en tu frente previniendo que el próximo que tengas es un **I**.

### 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 **I** 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 empiezas.

### \*EL AS PRIMERO

El as que desembolsas de primero es **II** y, si lo muestras en el turno,

lo dejas en tu frente previniendo

que el próximo que tengas es un **I**.

### 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 prefieres.

Cabalgas por las tierras sin pararte

moviéndote al hexágono que quieras,

o sales en un bote por los mares

y llegas conectando carreteras.

Los botes necesitan que te embarques

en cruceros con salida a las afueras.

### TRASLADO CON COMODINES

Si pagas al pasar por las **tabernas**

tendrás un comodín desocupado,

que cargas y, al momento que prefieras,

lo montas y liberas de tu mano.

### TRASLADO POR MADRIGUERAS

Si pagas en la entrada de las **cuevas**,

irás a la que quieras de inmediato.

Si quieras ahorrarte lo que cuesta,

te metes al **subsuelo** por un rato;

visitas por un turno y, a la vuelta,

te sales por la cueva de tu agrado.

### TERMINAR EN EL DESTIERRO

Contempla si conviene que salieras,

que tomes de un camino a las orillas.

Ovídala **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 mueves al **subsuelo** a lo que esperas

la vuelta en la que escoges la salida.

## BIENVENIDA

Atención heroicos mensajeros,

Por orden de la Orden de Conejos

Mensajeros de la Ciudadela, se te

ordena competir en obtener 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 las casas reales, entregar

las cartas pertinentes, adquirir

tres cartas reales y traerlas a la

ciudadela en tal orden.

Lenino's  
**JACK RABBITS**

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

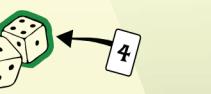
Comienza en el **INICIO** al desplegar y vuelve por un **JUEGO ELEMENTAL**. Dominas el siguiente material y luego lo del **JUEGO REGULAR**.

## LAS 4 FASES DE CADA TURNO

### FASE 1

#### EL LANZAMIENTO

La pila te regala (por tu suerte) un premio tras el tiro de los dados si alguno de los dígitos que obtienes coincide con un número en tus manos. Demuéstralos a la mesa que lo tienes y llévate tu carta de regalo.



Si pasas de tu límite (que es nueve), descarta o reemplaza la que quieras.

Observa la excepción de **EL AS PRIMERO**, pues vale por un **II** en el torneo.

Conserva el resultado de los dados; los usas en **EL PRECIO** de traslados.

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.

### EL PRECIO

Las vías con los símbolos de cartas te ofrecen un traslado de lugar. 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 permitidos que pagas con tus cartas al cruzarlo.

Si pagas al pasar por las **tabernas** tendrás un comodín desocupado, que cargas y, al momento que prefieras, lo montas y liberas de tu mano.

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.

Si el tiro superpasa tu reporte, tu vuelo se termina en el **DESTIERRO**.

El trébol, igualmente, lo recoges; y el premio, si es que tienes un acierto.

Se puede rescatar la travesía restándole los puntos a 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.

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.

### ♣ PICA

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 te arrebatas una carta.

Se lucha superando los ataques, sumándose las picas que descargas. Y cuando se te acaben los avances a quien se le derrota en la batalla, termina en el **DESTIERRO** en el instante y roban (si es la víctima que acampa).

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.

Si robas una carta de nobleza, te toca **EL INCREMENTO** de tus