

# INICIO

Hasta 4 participantes



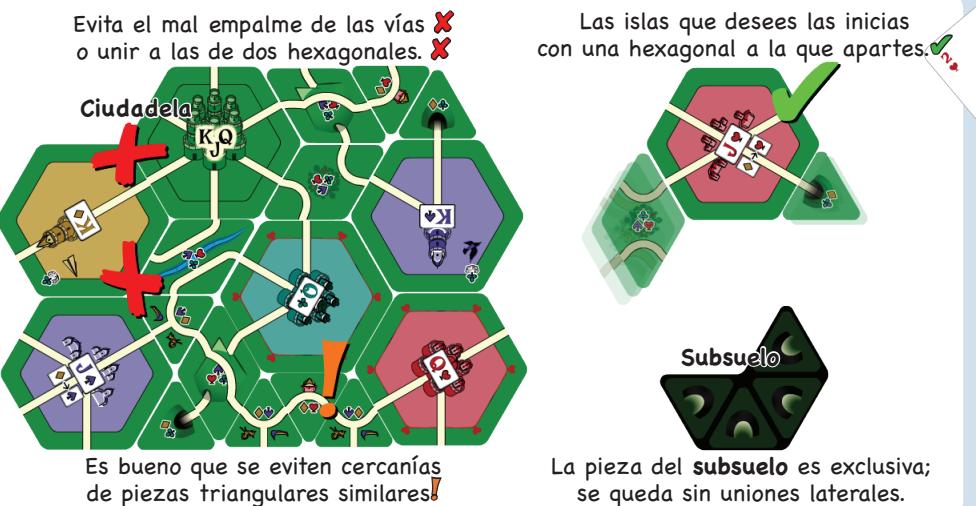
## EL TABLERO

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.

**CREAR EL TERRITORIO**  
Dispón la **ciudadela** por el centro y ubícale el **subsuelo** retirado. 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**: permanecen 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.



## LAS CARTAS

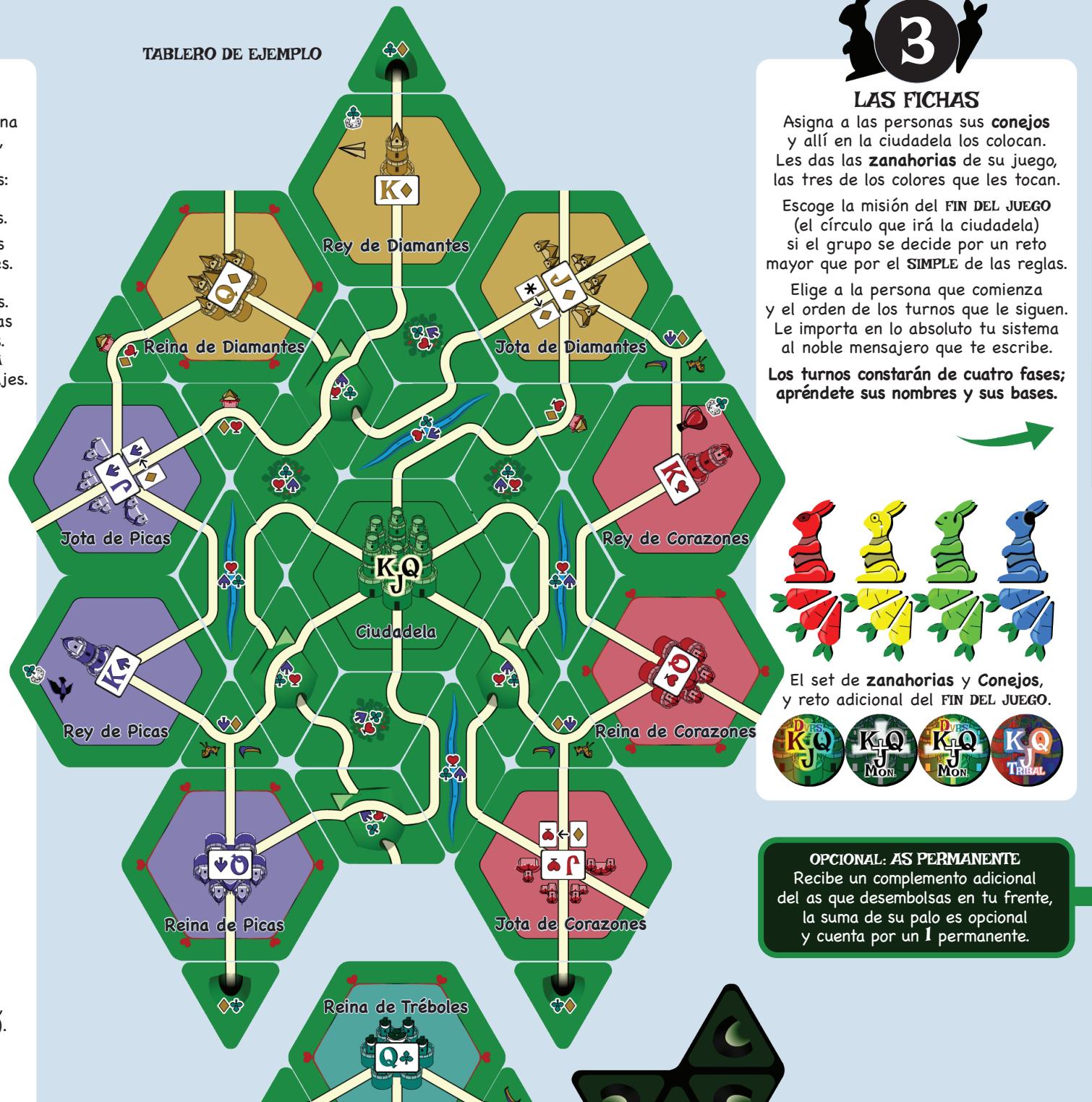
Después de que el tablero se defina y estén establecidos los lugares, la **corte** se prepara bocarriba con cartas de los jókers y reales: las dos de comodines exclusivas y doce que contienen personajes.

Baraja las restantes constituidas por «palos numerales» y por ases.

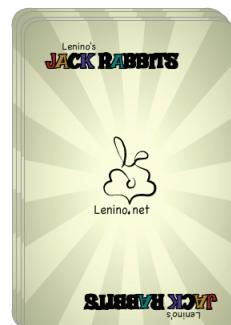
Las pones accesibles en la **pila** o el mazo bocabajo que repartes. Entrégales de a tres sin exhibirlas a cada concursante, individuales.

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

### TABLERO DE EJEMPLO



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.

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

Lenino S.A.S. © 2023

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



## LENINO'S JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

## BIENVENIDA

Atención heroicos mensajeros,

Por orden de la Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela, se te ordena competir en obtener la terma 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.

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

## 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.



Es gratis completar **LA TRAVESÍA** si viajas por las vías carreteras y pagas los traslados que recibas: transporte, pasadiso o madriguera.

Deténte en los hexágonos que llegues y toma **EL INCREMENTO** de tus cartas, a menos de que salgas y te quedes 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 tres con las insignias de nobleza. Recuerda, al repartir a los conejos, pedirle al colectivo la mesa que escoga, de lo simple a lo complejo, el reto del final que le interesa.

**SIMPLE:** (sin reto) traer tres cartas reales;

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

**MONARQUÍA<sup>1</sup>:** traer una K, una Q y una J, sin importar sus palos;

**MONARQUÍA<sup>2</sup> DIVERSA:** traer una K, una Q y una J de tres palos distintos;

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

**OPCIONAL: VALORES PATRIARCIALES**  
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.



## 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.

Elegir 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; apréndete 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 11 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 LANZAMIENTO**  
Te 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.

### 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.



### FASE 2

#### LA TRAVESÍA

Te mueves desplazando tu conejo o elijes si te quedas en la pieza. Explora las opciones del tablero y muévete si alguna te interesa.

### 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 diez (y de los palos de sus marcas). Se dejan zanahorias en las piezas que indican los conejos que las cargan.

### 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 te **DESTIERRAS**, allí te es imposible recibirla.

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

### 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 puedes 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 empezaste.

### TRASLADO POR PASADISOS

#### 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 moviéndote 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

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.

### TERMINAR EN EL DESTIERRO

#### TRASLADO POR MADRIGUERAS

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

Si quieres 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.

### 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** Presentate con **carta pasaporte** (un trébol que precede **EL LANZAMIENTO**) y harás **LA TRAVESÍA** torre-a-torre si el tiro se limita al documento.

Si el tiro sobre pasa 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.

### ♦ PÍCAS

#### Espadas

**ATACAR A LOS CONEJOS** Declárale la guerra sin empates a quien en el hexágono descansa. Si ganas con tus pícas el combate, a ciegas le arrebatas una carta.

Se lucha superando los ataques, sumándose las pícas que descargas. Y cuando se le 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. Tan solo acusarás a los viajeros si tienes tu conejo en el tablero.

### ♥ CORAZONES

#### Copas

**PASEAR POR LOS PALACIOS-Q** Anuncia tu llegada por las reinas y espera que en la mesa te cuestionen: si cargas con su carta o con la cuenta de un mínimo de seis en corazones.

Te impulsan del tablero si les niegas la prueba de la suma de tus dones. Mas, antes de mostrarle lo que tengas, exígele a cualquiera que cuestione que muestre de primero que posea lo mínimo de aquellas condiciones.

Pues, pierde lo mostrado y se **DESTIERRA** si pruebas que te acusa sin razones. Si exponen que cometes un chantaje, después del intercambio te **DESTIERRA**.

### ♦ DIAMANTES

#### Oros

**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 pruebas de las cartas que se ofertan. Si exponen que cometes un chantaje, después del intercambio te **DESTIERRA**.

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)

Lenino S.A.S. © 2023