

# 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

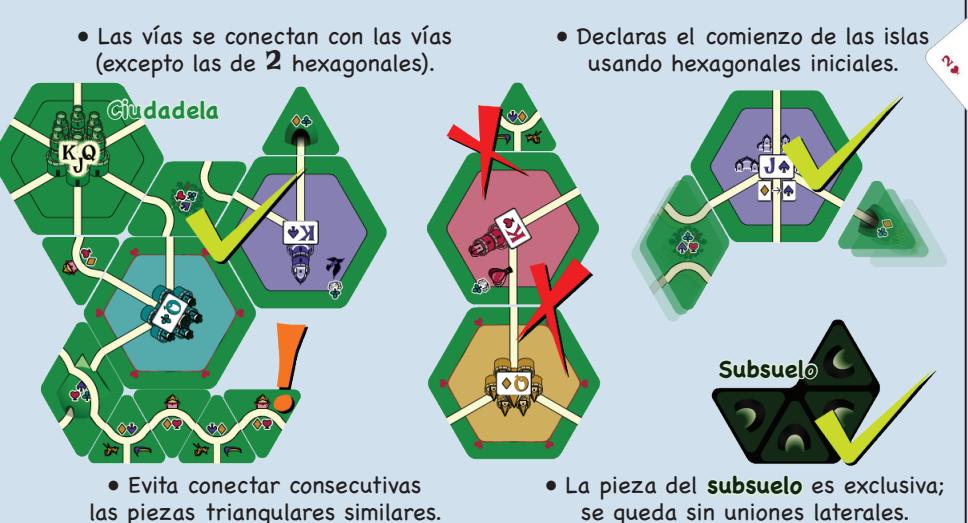
#### REPARTIR LAS PIEZAS

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 recogen iguales cantidades de las piezas. Por formas geométricas les tocan de **a 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 voltees la conectas» o **LIBRE** que permite voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas. Recuerda respetar al colocarlas las normas de las vías carreteras:



### TABLERO DE EJEMPLO

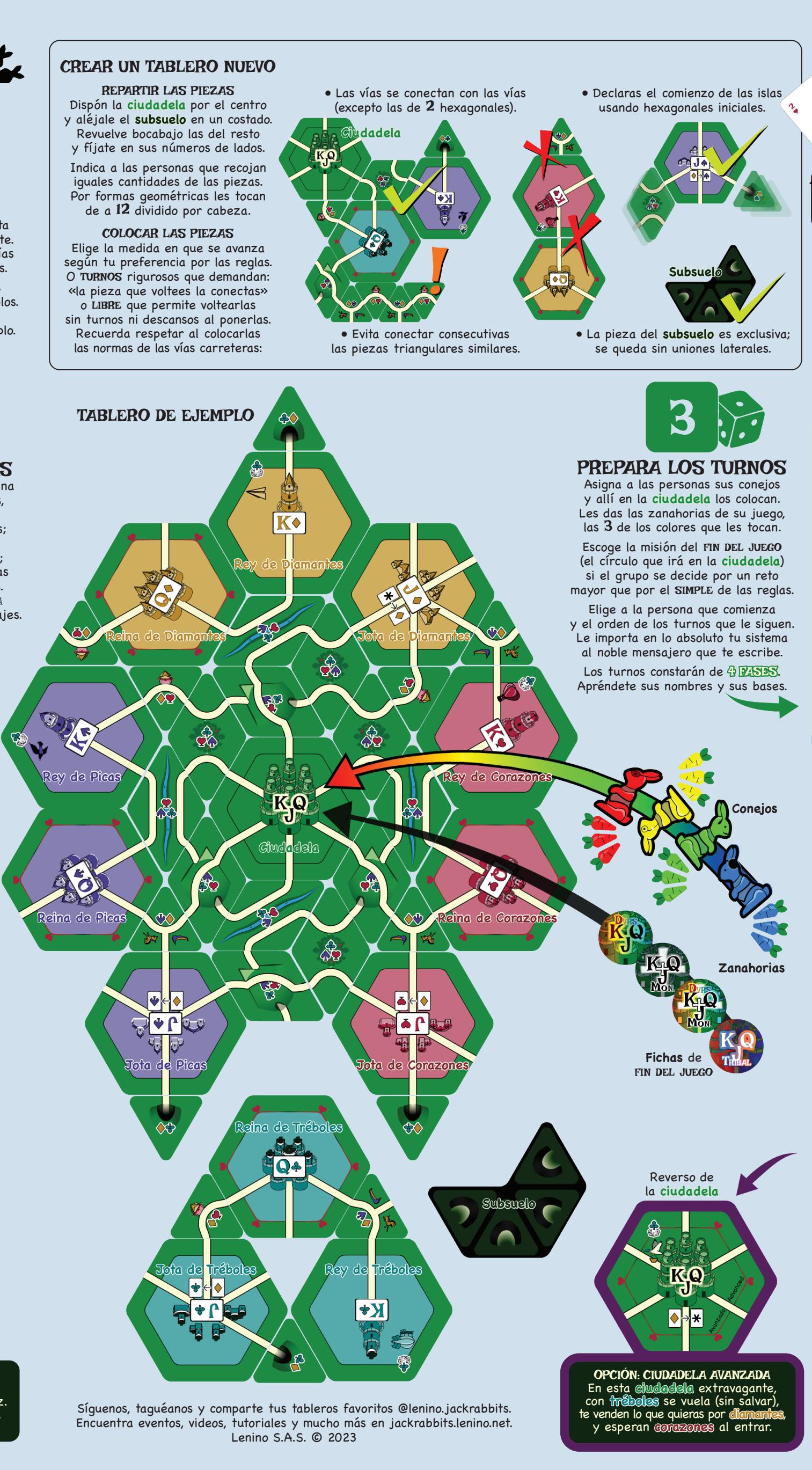
**REPARTE LAS CARTAS**  
Después de que el tablero se defina y estén establecidos los parajes, coloca bocarrriba en una fila las cartas de los jokers y reales; baraja disponiendo en una pila las cartas numerales y los ases; y entrégales de **a 3** sin exhibirlas a cada concursante individualmente. Con estas tramarán **LA TRAVESÍA** y harán **LA ADQUISICIÓN** de personajes.



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



### BIENVENIDA

Atención heróicos mensajeros, La Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela ordena esta competencia Para optener las cartas de 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 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 cargando con las cartas del concejo: 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.

#### OPCIÓN: PATRIARCADO

Valora **EL AS I<sup>st</sup>** por **14**; los reyes, es por **I<sup>3</sup>** que valoras; las reinas, subvalóralas por **I<sup>2</sup>**; y es **I<sup>1</sup>**, menor precio por las jotas.



### PREPARA LOS TURNOS

Asigna a las personas sus conejos y allí 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.

Elije 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**. Aprendete sus nombres y sus bases.



#### 1<sup>RA</sup> EL LANZAMIENTO

Comienza con la «carta de la suerte» si alguno de los dígitos que obtienes coincide con un número en tus manos. Demuéstrale a la mesa que lo tienes y llévate la carta de regalo.

Tú límite de cartas es de **9**; podrás reemplazar o descartarla.

Cuidado con mostrar **EL AS I<sup>st</sup>**; es **I<sup>1</sup>** y pues inválido en el premio.

Conserva el resultado que recibas después del lanzamiento de los dados.

La suma fijará en **LA TRAVESÍA EL PRECIO** que requieren los traslados.



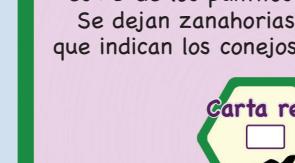
#### 2<sup>DA</sup> LA TRAVESÍA

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.



#### 3<sup>RA</sup> LA ADQUISICIÓN

Tu meta es visitar la realeza si nadie se ha apropiado de sus cartas. 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.



#### 4<sup>TA</sup> EL INCREMENTO

Tu 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 **SALES FUERA**, allí te es imposible recibirla.

Si pasas de tu límite (que es **9**), descártala o reemplaza lo que tienes.

Tu turno acabará en el incremento, así que acamparás por el momento.

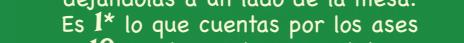
**OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS** Tener tu zanahoria en un lugar permite que te salgas sin parar.



#### 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.

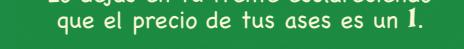


#### EL PAGO

Las cartas se «descartan» al usarse dejándolas a un lado de la mesa.

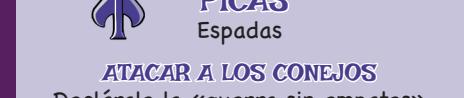
Es **I<sup>1</sup>** lo que cuentas por los ases y **I<sup>10</sup>** por las reales o con letras. Recuerda, si es que gastas las reales, quitar tu zanahoria de sus piezas;

y en vez de terminar en el descarte, regresan a la fila en la que empiezan.



#### \*EL AS I<sup>st</sup>

El as que desembolsas de primero es **I<sup>1</sup>** y se elimina en el futuro. Lo dejas en tu frente esclareciendo que el precio de tus ases es un **I<sup>1</sup>**.

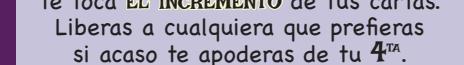


#### PAGAR POR UN TRASLADO

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 quequieras, 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

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.

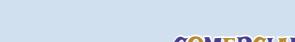
Si quieres ahorrarlo lo que cuesta, te metes al **subsuelo** por un rato. Espera por un turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.



#### MADRIGUERAS

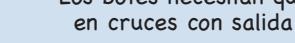
Si pagas a la entrada de las **cuevas**, saldrás por la que quieras de inmediato. Si quieres ahorrarlo lo que cuesta, te metes al **subsuelo** por un rato.

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 hicias, pues quedarás 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 encuentras la salida.



#### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Pagar en las **tabernas** te permite llevarte un comodín desocupado.

Presentártelo al momento que decides montarlo y liberarlo de tu mano.



#### COMODÍN

Pagar en las **tabernas** te permite llevarte un comodín desocupado.

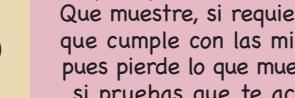
Presentártelo al momento que decides montarlo y liberarlo de tu mano.



#### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Pagar en las **tabernas** te permite llevarte un comodín desocupado.

Presentártelo al momento que decides montarlo y liberarlo de tu mano.



#### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Pagar en las **tabernas** te permite llevarte un comodín desocupado.

Presentártelo al momento que decides montarlo y liberarlo de tu mano.



#### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Pagar en las **tabernas** te permite llevarte un comodín desocupado.

Presentártelo al momento que decides montarlo y liberarlo de tu mano.



#### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Pagar en las **tabernas** te permite llevarte un comodín desocupado.

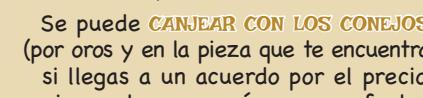
Presentártelo al momento que decides montarlo y liberarlo de tu mano.



#### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Pagar en las **tabernas** te permite llevarte un comodín desocupado.

Presentártelo al momento que decides montarlo y liberarlo de tu mano.



#### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Pagar en las **tabernas** te permite llevarte un comodín desocupado.

Presentá

