



# Lenino's JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

## BIENVENIDA

Atención heróicos mensajeros,  
Por ser miembros leales de la Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela, han sido elegidos para una misión de orden superior. Aquí les doy la orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir:

Visiten a los nobles en sus casas, consigan 3 cartas reales (K, Q o J) y tráiganlas a la Ciudadela, en tal orden.

Cuando digo «orden» aquí, no me refiero a que haya otra orden como la orden de nuestros conejos mensajeros en algún otro lado. Tampoco hablo de la orden que les doy en esta carta, sino el orden en que harán las cosas.

¡En marcha! Debemos restaurar el orden en el reino.

Siempre atenta,

El Heraldo Blanco

## META Y VISIÓN GENERAL

Irás, de turno en turno, por el reino, llevando cartas a la realeza, tratando de lograr ser el primero que obtiene 3 reales y regresa.

Tu meta es visitar a los monarcas y conseguir con ellos una AUDIENCIA: Con 10 o más puntitos de sus marcas tendrás sus cartas de correspondencia.



LA TRAVESÍA será entre piezas grandes; tu turno nunca acaba en las pequeñas. Podrás montar caballos y embarcarte, cruzar por montes, ríos y cavernas, mas no descansarás en otra parte; tan solo en los hexágonos te quedas. Al terminar el turno toca darte LA ADQUISICIÓN, o sea, carta nueva. Si estás en una pieza muy distante, contempla si es mejor que saltes FUERA.

## FIN DEL JUEGO

El triunfo lo obtendrá el primer conejo que vuelva al sitio donde el juego empieza, trayendo en manos, para el gran festejo, sus 3 cartitas de la realeza.

Será un partido rápido o complejo, según lo que prefieran la mesa; así que, al iniciar un nuevo juego, elige el FIN que al grupo le interesa:

CORTE SIMPLE: 3 cartas reales cualesquiera

CORTE DIVERSA: 3 reales de palos distintos

MONARQUÍA: una K, una Q y una J, sin importar sus palos

MONARQUÍA DIVERSA: una K, una Q y una J de tres palos distintos

CLAN TRIBAL: las reales del mismo palo

### OPCIÓN: PATRIARCADO

Con esta opción el As valdrá 14; los reyes y las reinas, 13 y 12. Por último, las jotas valen 11.

1

## TABLERO DE EJEMPLO

El rasgo más curioso de este juego se encuentra en el momento en que comience. Se juega siempre en un tablero nuevo, armado de manera diferente.

Las piezas son las tierras de este reino, en donde cada noble tiene un templo. Mas, la versión de aquí, por el momento, vendrá con un tablero como ejemplo.

Si quieres adquirir el juego físico, visítanos en el siguiente vínculo.

jackrabbits.lenino.net

2

## REPARTE LAS CARTAS

Al comenzar, verás en un fila las cartas de los Joker y reales. También encontrarás en una pila las cartas de los números y Ases.

De allí entregas 3, sin exhibirlas, a cada cual de los participantes. Las cartas se usan en LA TRAVESÍA y en LAS AUDIENCIAS al comprar reales.

3

## COMIENZA LOS TURNOS

A cada quien que elija su conejo y que en la Ciudadela lo coloque. Mantén tus zanahorias no muy lejos, las 3 de aquel conejo que te toque.

El grupo escoge ahora quien empieza y el orden de los turnos que le siguen. La forma de hacer esto no interesa al creador del juego, quien te escribe.

Los turnos constarán de 4 FASES. Apréndete sus nombres y sus bases.

INICIO



## LAS 4 FASES DE CADA TURNO

Encuentra en estas reglas y sus gráficos lo necesario para el JUEGO BÁSICO. Intenta el juego básico primero, y el JUEGO REGULAR lo aprendes luego.

### 1ª EL LANZAMIENTO

Tu turno empezará al lanzar los dados; conserva el resultado que recibas. Con ellos no vas a contar tus pasos, serán EL PRECIO de LA TRAVESÍA.



#### + EL SORTEO

Si muestras que una carta que sostienes concuerda con alguno de los dados tendrás un premio por tu buena suerte; recibes una carta de regalo.

En cuanto tengas más de 9 cartas, elige la que quieras y descartas.

El As se puede usar en el sorteo si no es el que utilizas de primero.

Ver EL PRIMER AS.

### 2ª LA TRAVESÍA

En esta fase mueves tu conejo; o, si prefieres, quédate en tu pieza. Explora las opciones del tablero, a ver si alguna de ellas te interesa.

#### SALIR POR UN CAMINO

De aquel lugar en el que el turno empieza, podrás seleccionar algún camino. Con tu conejo irás de pieza en pieza, llegando así hasta el fin de su destino. Cualquier hexagonal que se tropieze, es donde acaba el turno en el que vino.



piezas viales

### PIEZAS VIALES

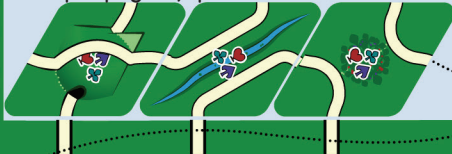
Es gratis ir por los caminos viales, de hexagonal a hexagonal continuos. Por las montañas cruzan diagonales; el túnel y el de arriba son distintos.

Existen otros medios de transporte si pagas por el precio de los dados. Los palos de las cartas de tu aporte serán los de los símbolos marcados.

Ver EL PRECIO y PAGAR CON CARTAS.

#### CAMBIAR DE CAMINO

Los bosques, las montañas y los ríos, que encuentras ilustrados más abajo, son piezas que contienen dos caminos y en medio de ellos tienen un atajo. Allí se encuentran símbolos distintos que pagas y podrás atravesarlo.



### 3ª LA AUDIENCIA REAL

Si estás de turno en una residencia, con 10 o más puntitos de su marca, podrás comprar la carta a la nobleza, a menos que alguien tenga ya la carta. Tu zanahoria marcará su pieza; y aquella marca tuya es necesaria.



Ver PAGAR CON CARTAS.

Si logras realizar la transacción, la carta pasará a estar en tu mano. Te toca hacer allí LA ADQUISICIÓN y terminar tu turno de inmediato.

Las piezas siempre pueden visitarse, sin importar que no puedan comprarse.

### 4ª LA ADQUISICIÓN

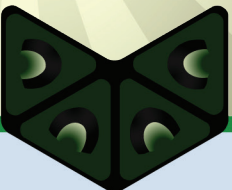
Encima de un hexágono terminas, si no te sales FUERA por completo.

Recibes una carta de la pila, si tu conejo acaba en el tablero. Si ya no quedan cartas, recopila las descartadas y ármala de nuevo.



En cuanto tengas más de 9 cartas, elige la que quieras y descartas.

Con esta fase el turno ha terminado, y quien te sigue lanzará los dados.



### MADRIGUERAS Y SUBSUELO

Los triángulos con una madriguera transportan los conejos al subsuelo, en este sitio esperas una vuelta y así podrás salir por otra luego. Si pagas a la entrada de la puerta, te saltas el subsuelo como vuelo.

#### FUERA

A veces te conviene estar afuera, salirte por un puerto en las orillas. Tu turno acabará esperando fuera y no recibes carta de la pila.

Espera por tu turno en las afueras y ve al subsuelo para EL LANZAMIENTO. Podrás salir de allí tras otra vuelta y hacer LA ADQUISICIÓN por el momento.



Si un JUEGO REGULAR es lo que quieres, permite a cada palo sus poderes.



### PICAS (O ESPADAS)

#### ATACAR A LOS CONEJOS

Si lanzas picas donde alguno espere, podrás robarle allí una carta a ciegas, a menos que con picas te supere; aquel que pierde el duelo sale FUERA.

Podrán seguir lanzando si lo quieren, incrementando más y más sus fuerzas.

No pueden empatar, solo vencerse. Las picas se descartan aunque venzas.

Te sacan sin robarte lo que tienes, si al terminar te vence su defensa.

Si robas una carta de nobleza, deshazte de una si es que cuatro tienes. La zanahoria cambiará en su pieza, y el turno acabará inmediatamente; harás LA ADQUISICIÓN de carta nueva.



### DIAMANTES (U OROS)

#### CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)

Las cartas del descarte están en venta en casa de las jotas de sus palos. Se paga con diamantes toda cuenta, tal como indica el símbolo marcado. Si compras oro, da lo que prefieras; el asterisco indica «todo pago». Recuerda que al hacer la pila nueva se acabarán las cartas del mercado.

Los trueques entre dos participantes exigen este palo de intercambio. Ofrece alguna cifra de diamantes que quieras canjear por otro palo; y si alguien quiere ser tu negociante, encuentra a su conejo en algún lado. Si no te entrega lo que ha dicho antes, será expulsado FUERA y rompe el trato.



### CORAZONES (O COPAS)

#### AGRADAR EN LOS PALACIOS (Q)

Entrar en casa de una reina implica que al menos sumen 6 tus corazones, o esté tu zanahoria en su casilla, o llegues sin que nadie te cuestione.

Si alguien pide ver tus corazones, te saca FUERA si es que no los muestras.

Mas, quien exige cualificaciones, primero debe revelar sus cuentas.

Si no posee aquellas condiciones, que olvide demandar que tú las tengas.

Si se equivoca, va a perder entonces las cartas que ha mostrado y le echan fuera.

Ignora a quien questione tu conejo si el suyo no se encuentra en el tablero.



### TRÉBOLES (O BASTOS)

#### VOLAR ENTRE LAS TORRES (K)

Con suerte en manos y una carta trébol, que muestres antes de lanzar los dados, podrás volar de torre a torre, a menos que el tiro venza al número mostrado, lo cual te manda FUERA del tablero. En todo caso, heroico o naufragado, podrás participar en EL SORTEO y conservar la carta que has usado.

En caso de salir mayor los dados, podrás salvarte de caer afuera si sumas cartas a la que has mostrado; ahora bien, descarta las que agregas; y, en vez de tréboles, se suman palos de aquella torre desde donde vuelas. Si vuelas de la torre de los bastos, la misma carta que mostraste es buena.