



Lenino's JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas
al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

PROPÓSITO DEL JUEGO

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



Los turnos tienen **3** posibles metas:
mover a tu conejo de casilla,
comprar alguna carta de nobleza
y que te den tu carta de la pila.

@lenino.jackrabbits
jackrabbits.lenino.net

Con estas reglas verdes, solamente, en el **PRIMER PARTIDO** es suficiente.

MOVER TU CONEJO

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 tropieza,
la cruza en otro turno, no el que vino.

Tu meta es ir a alguna residencia
y allí comprar la carta del monarca;
Tendrás su carta de correspondencia
con **10** o más puntitos de su marca.
También se pueden visitar las piezas
y no pagar ni conseguir sus cartas.
O puedes no moverte y se procesa
tu **FIN DE TURNO** y carta de recarga.



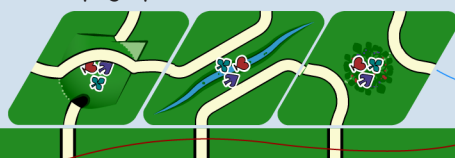
El tiro de los **DADOS** dicta el precio
de acciones que harás en el tablero.

♦♥♣♠ SÍMBOLOS (O PALOS) ♠♣♥♦

Si encuentras estas marcas sobre el suelo
es que hay alguna acción en el camino.
Tus dados de ese turno dan el precio
que se requiere como pago mínimo.
Si pagas más, olvídate del vuelto.
Se puede combinar o usar un símbolo.

MONTEAR

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.
En **montes**, **ríos** y en los **matorrales**,
se paga por cambiarse de camino.



COMPRAR CARTAS REALES

Con **10** puntitos de su marca pagas
la carta del lugar en que te encuentras.
Tu turno acabará al tomar la carta,
y en el futuro, si alguien va por ella,
podrá pararse allí, mas no tomarla.
Tu zanahoria marcará la pieza,
y aquella marca tuya es necesaria.

PAGAR CON CARTAS

Las cartas se descartan al usarse
en el camino o por la realeza,
y tienes que exhibir las que descartes
dejándolas a un lado de la mesa.
Los números también podrán sumarse,
si son del símbolo que te interesa.
Se cuenta solo un **1** por los ases
y **10** por las que son de la nobleza.
Recuerda, si descartas las reales,
quitar tu zanahoria de su pieza.

CABALGAR Y NAVEGAR

Algunas triangulares venden pases
con los que harás el viaje que prefieras:
te vas a galopar por los lugares
cruzando por las piezas como quieras,
o vas de puerto a puerto por los mares;
los puertos son caminos hacia afuera.

Se viaja **COMODÍN** o en el **INSTANTE**.

Los sitios donde viajas cuando pagas
son cruces (tipo Y) con **comerciantes**
y sin un puerto allí, no salen barcas.
En cambio, cuando pagas en las **carpas**,
te llevarás un **JÓKER** (si hay vacante)
que cuando quieras usas y descartas.

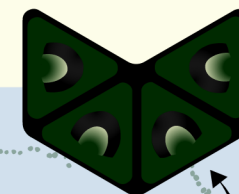


FIN DE TURNO

Encima de un hexágono terminas,
si no te sales **FUERA** por completo.
Recibes una carta de la pila,
si no te encuentras fuera del tablero.
Si ya no quedan cartas, recopila
las descartadas y ármala de nuevo.

FIN DEL JUEGO

El juego acaba cuando algún conejo
regresa al sitio donde el juego empieza,
trayendo en manos, para el gran festejo,
sus **3** cartitas de la realeza,
que pueden ser de palos dispares,
sin importar tampoco cuales letras.



CRUZAR EL SUBSUELO

Los triángulos con una **madriguera**
transportan los conejos al **subsuelo**.
Si ingresas, pasarás allí una vuelta,
y sales por alguna cueva luego.
Ahora, que si pagas en la puerta,
te saltas el subsuelo como vuelo.

IRSE 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.
Mas, cuando el turno empieza en las afueras,
en el subsuelo esperas la salida.



Añade las acciones especiales en tus futuros **JUEGOS REGULARES**.

PICAS (O ESPADAS)

Tu fuerza



ATACAR A LOS CONEJOS

Si tiras 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**. Aplica todo lo que se requiere, si robas una carta de nobleza: deshazte de una, si es que cuatro tienes; la zanahoria cambia; el turno cesa.



Descarta las espadas que se tiran.

DIAMANTES (U OROS)

Tu riqueza



CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)

Las cartas del descarte están en venta en plazas de sus respectivos palos. Se paga con diamantes toda cuenta, mas, en la plaza de color dorado se paga con los palos que prefieras; el asterisco (*) indica todo pago. Recuerda que al hacer la pila nueva, se acabarán las cartas del mercado.



Repón con más o igual lo que retiras.

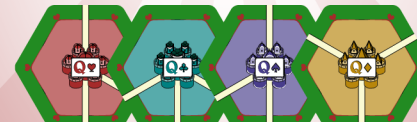
CORAZONES (O COPAS)

Tu encanto



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 que te cueles sin que te cuestionen. Si algún participante te critica en cuanto pisas esos escalones, te irás de vuelta por la misma vía, a menos que le muestres esos dones.



Se quedará en tu mano lo que exhibas.

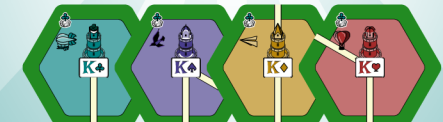
TRÉBOLES (O BASTOS)

Tu sapiencia



VOLAR EN LAS TORRES (K)

Con suerte en manos y una carta trébol, mostrada antes de lanzar los dados, podrás volar de torre a torre. Pero, si el tiro vence al número mostrado tu vuelo cae **FUERA** del tablero. El trébol solo tienes que enseñarlo; ya sea que resulte o no tu vuelo, te quedas con lo que hayas revelado.



Apunte inútil por diseño y rima



CASTILLO AVANZADO

Aquí se vende todo por diamantes. y al vuelo trebolarse se tiene acceso. También es válido que te demanden mostrar tus corazones al ingreso.

PIEZAS JUSTAS

Incluye solo un palo por conejo, y un set de vías y sus hexagonales. Ejemplo: si será de tres el juego, excluye un palo y saca sus reales.



Si algunas de estas reglas son de agrado, propónlas en un **JUEGO AVANZADO**.

NIVEL DE DIFICULTAD

Elige el fin que va a tener la historia: la **corte simple** exige tres reales, la **monarquía** es rey con reina y jota, y el **clan tribal** son símbolos iguales.



ASES AVANZADOS

El as que muestres de primero es **II**, y encima, no tendrás que descartarlo; se mantendrá en tu frente desde entonces sumando siempre un punto de su palo.



ZANAHORIAS AVANZADAS

Al visitar, no tienes que parar, si está tu zanahoria en el lugar.

VALORES PATRIARCALES

Valdrán **14, 13, 12 y 11** el **As**, la **K**, la **Q** y la **J**, entonces.

ACCIONES ESPECIALES AVANZADAS



Si acuerdan retractar sus dos jugadas, podrán recuperar lo que se arrojen. También, en vez de responder con armas y echar con ellas **FUERA** a los ladrones, evitas el asalto y que alguien salga, si en su lugar descartas corazones.



Anuncia alguna cifra de diamantes que ofrezcas canjear por otro palo. Si alguno quiere ser tu comerciante, encuéntrense antes de enseñar los datos. Aquel que trae menos o es farsante, será expulsado **FUERA** y rompe el trato.



Ahora, cuando exiges corazones, se saca **FUERA** a aquel que no los muestra. Mas, para hacerlo, muestra tú tus dones, y tu conejo debe estar en tierra, pues si calumnias, perderás entonces lo que mostraste y te echan **FUERA**.



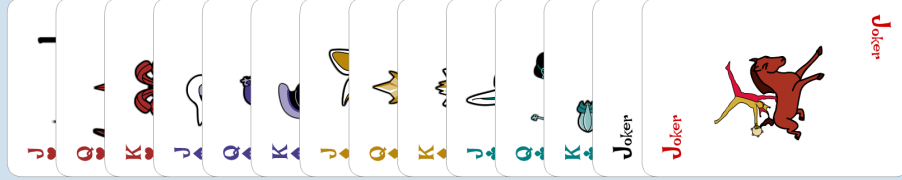
Si el trébol que mostraste es derrotado y tienes cartas de las de esta torre, podrás restarle puntos a los dados, tal como si esos puntos se los borren. Mas, estos puntos hay que descartarlos; su sacrificio es lo que te socorre.

PREPARACIÓN DE LA MESA Y TABLERO DE EJEMPLO

ARMAR UN TABLERO

En tu primer partido de este juego, se recomienda armar el del **EJEMPLO**. Podrás **ARMAR TABLEROS NUEVOS** luego por el momento, ahórrate ese tiempo. Observa bien las piezas del tablero; las cartas nobles viven en sus templos.

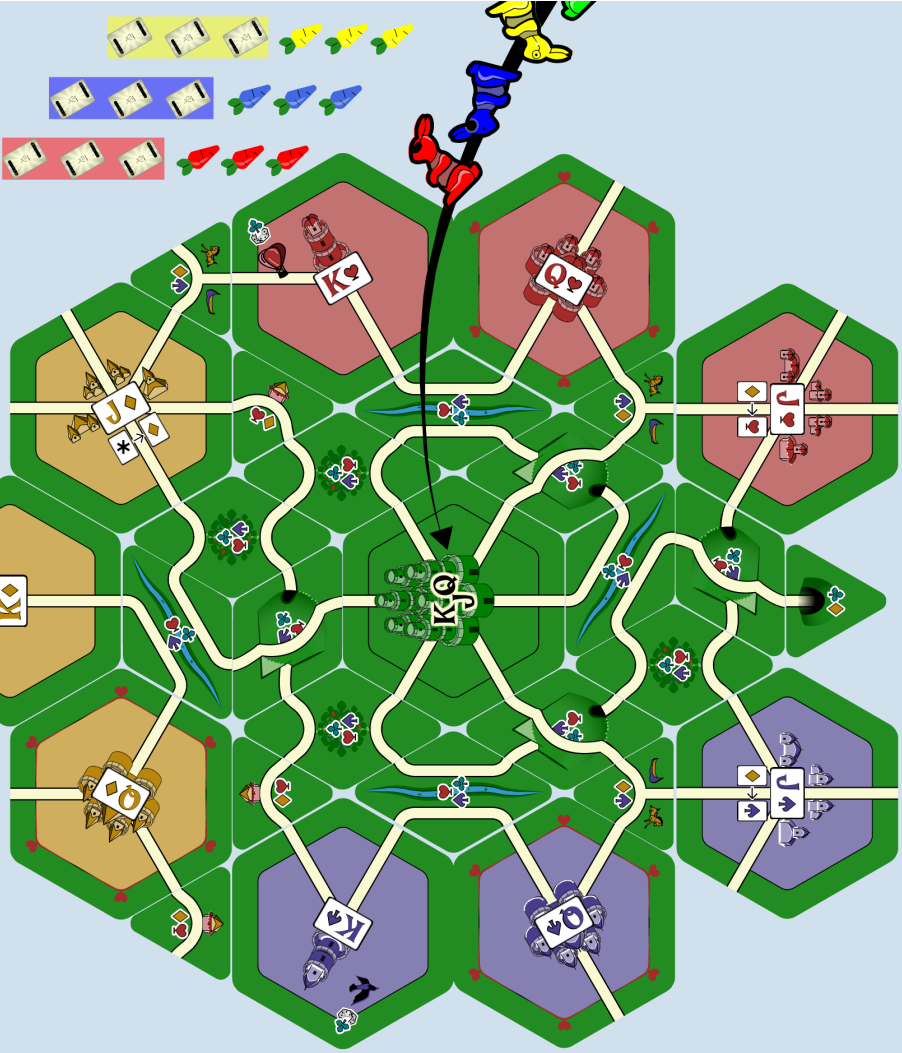
1



3

COMENZAR LOS TURNOS

En el castillo verde habrá un caballero por cada jugador que participe. De acuerdo a los colores que escogieron, se repartirán las cartas nobles. Se elige entonces quien irá primero y el orden de los turnos que le



2

REPARTIR LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila los **JOKERS** y las nobles (o reales). Baraja el resto y haces una pila en donde irán los números y ases. Entrega 3 de allí, sin exhibirlas, a cada cual de los participantes.



ARMAR TABLEROS NUEVOS

Si tu primer partido ha terminado, intenta hacer el reino a tu medida. La pieza negra va en un lado de la verde grande al centro de la. Reparte el resto igual según sus colores y tomen turnos colocando piezas.

Las unes campo a campo y víanlas no las vías entre hexágonos. También podrás crear algunas si empiezas colocando las reyes. La pieza negra no podrás unirla termina sola por los laterales.

