



## Lenino's JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

### MENSAJE DE LA CIUDADELA

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 de sus cartas reales 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 que tengan que encontrar en 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.

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, comprarlos cuando llegues a LA 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 y por madrigueras, mas no descansarás en otra parte; tan solo en los hexágonos te quedas.

Al terminar el turno toca darte LA COMPENSACIÓN de 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 vuelve 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 juego nuevo, elige el FIN que al grupo le interesa:

**SIMPLE:** 3 cartas reales cualesquiera

**DIVERSO:** 3 cartas 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 3 palos distintos

**TRIBAL:** las 3 cartas reales del mismo palo

#### OPCIÓN: PATRIARCADO

Si no prefieres la equidad, entonces, anunciales que el As valdrá 14, los reyes y las reinas: 13 y 12, y las menospreciadas jotas: 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](http://jackrabbits.lenino.net)

2

### REPARTE LAS CARTAS

Al omenzar verás en una fila las cartas de los Jokers y reales.

También encontrarás una pila las cartas de los números y Ases. De allí se entregan 3, sin exhibirlas, a cada cual de tus participantes. Las cartas se usan en LA TRAVESÍA y al conseguir LA AUDIENCIA con reales.

3

### COMIENZA LOS TURNOS

A cada quien que elija su conejo y que en la ciudadela los coloquen. Dispón sus zanahorias no muy lejos, las 3 de los colores que les toquen.

El grupo debe decidir la regla del FIN DEL JUEGO para la partida. Si no es la SIMPLE, irá en la ciudadela la ficha del final que se decida.

Por último, se escoge 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.



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.

#### 1<sup>RA</sup> 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.



#### GANAR EN EL SORTEO

Si muestras **una** carta junto a **un** dado con números que son correspondientes recibes **una** carta de regalo sin importar la fase en que te encuentres.

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.

#### 2<sup>DA</sup> 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 tropieza, es donde acaba el turno en el que vino.

#### 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.

#### 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 en donde encuentras símbolos distintos que pagas por cruzar al otro lado.



#### EL PRECIO

En cada turno, lanzarás primero, y las acciones costarán lo mismo. Tu tiro de los dados dicta el precio que se requiere como pago mínimo.

Si pagas más, olvídate del vuelto. Se puede combinar o usar un símbolo.

#### PAGAR CON CARTAS

Las cartas se **descartan** al usarse, dejándolas a un lado de la mesa.

Se cuenta como 1 por los **Ases\***, y 10 por las que son de la nobleza. Recuerda, si es que gastas las reales, quitar tu zanahoria de su pieza y no tirar la carta en el descarte, pues va en la fila de la realeza.

#### \*EL PRIMER AS

El **As** que gastes de primero es 11; y debe ser gastado, **no** mostrado. Se mantendrá en tu frente desde entonces, así sabrán que ha sido utilizado.

#### 3<sup>RA</sup> LA AUDIENCIA

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 entonces **LA COMPENSACIÓN** y terminar tu turno de inmediato.

Se pueden visitar las residencias incluso sin que pagues por la audiencia.

#### CABALGAR Y NAVEGAR

Los triángulos de abajo vendrán pases con los que harás el viaje que prefieras.

Te vas a galopar por los lugares, cruzando tantas piezas como quieras, o vas de puerto a puerto por los mares; los puertos son caminos hacia afuera

#### COMERCIANTES & CARPAS

Tu viaje se realiza en cuanto pagas en cruces tipo «Y» con **comerciantes**, entonces, **sin un puerto no te embarcas**. En cambio, no hay apuro en el instante si pagas por el viaje en una **carpa**, pues tomarás un comodín vacante que eliges cuando usarlo y **lo descartas**.



#### 4<sup>TA</sup> LA COMPENSACIÓN

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

Los triángulos con una **madriguera** transportan los conejos al subsuelo.

Allí te quedarás por una vuelta y vuelve a salir por otra luego. O, si prefieres, pagas en la puerta y saltas el subsuelo como vuelo.

#### SALIR 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 tras **EL LANZAMIENTO**.

Podrás salir de allí tras otra vuelta y hacer **LA ADQUISICIÓN** por el momento.



#### FUERA



El JUEGO REGULAR es desafiante; los palos tienen un poder restante.

#### 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**.

Es válido que el duelo se incremente sumando nuevas picas a sus fuerzas, sin provocar empates, obviamente.

Si al terminar te vence su defensa, te saca pero no te roba bienes.

Las picas se descartan aunque venzas.

Si robas una carta de nobleza, libera alguna si esta ya es tu cuarta, dispón tu zanahoria allá en su pieza y ve por **LA COMPENSACIÓN** de carta.

#### DIAMANTES (O OROS)

#### CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)

Las cartas del descarte están en venta; en cada Jota venden cada palo.

Se paga con diamantes toda cuenta, tal como indica el símbolo marcado.

La compra de diamantes es inversa; allí canjeas palos de otro lado.

Recuerda que al hacer la pila nueva habrá que usar las cartas del mercado.

**CANJEAR CON OTROS CONEJOS**

Anuncia alguna cifra de diamantes que quieras canjear por otro palo y si alguien quiere ser tu negociante, encuentra a su conejo en algún lado. Se transa **sin mostrar** las cartas antes. Y, si lo exponen, te echan **FUERA** por engaño.

#### 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.

Quien no se encuentre encima del tablero, que olvide questionar a los viajeros.

#### TREBOLES (O BASTOS)

#### VOLAR ENTRE DOS TORRES (K)

Con **una** carta trébol (bastos, flores) que muestres antes de lanzar los dados, **LA TRAVESÍA** irá de torre a torre si **EL LANZAMIENTO** es menos o empatado.