

INICIO

Hasta 4 participantes



EL TABLERO

El mapa que usarás en la partida se forma de improviso previamente. Las piezas se conectan por sus vías en cientos de maneras diferentes.

Reparte los terrenos aleatorios del reino de las cartas y sus templos. Anímate a CREAR EL TERRITORIO o empieza por armar el del ejemplo.

CREAR EL TERRITORIO

Dispón la **ciudadela** por mesa, y al margen, el **subsuelo** retirado. Baraja bocabajo las que restan 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**: se mantienen sin mirarlas y pieza que volteen la conectan; y **libre**: se permiten voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas.

Igual observarán al conectarlas las notas del dibujo a la derecha.



Evita el mal empalme de las vías o unir a las de dos hexagonales.

Las islas que deseas las inicias con una hexagonal a la que apartes.



Es bueno que se eviten cercanías de piezas triangulares similares!



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 una carrera para obtener la terna que será ordenada al concejo real. Esta misión de orden superior es la orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir.

Visita a la nobleza, entrégales las cartas pertinentes, adquiere tres de las suyas y traelas 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.



SIMPLE: (sin reto) traer tres cartas reales;

DIVERSO: las tres serán de palos distintos;

MONARQUÍA^A: traer una K, una Q y una J, sin importar sus palos;

MONARQUÍA^D DIVERSA: traer una K, una Q y una J de tres palos distintos;

TRIBAL: traer tres reales del mismo palo.

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 de 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^A: traer una K, una Q y una J, sin importar sus palos;

MONARQUÍA^D DIVERSA: traer una K, una Q y una J de tres palos distintos;

TRIBAL: traer tres reales del mismo palo.

OPCIONAL: VALORES PATRIARCALES

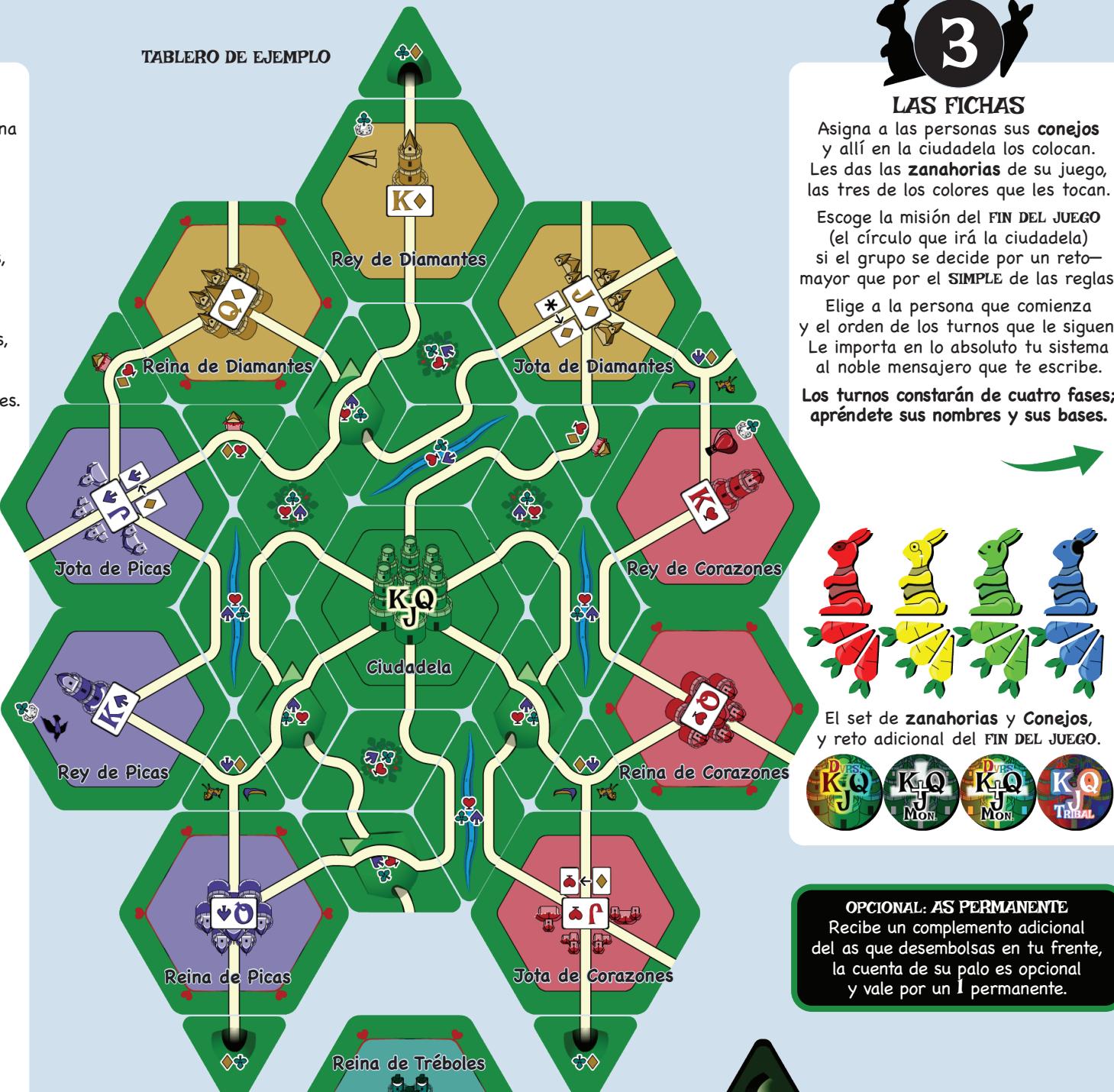
Valora EL AS PRIMERO por 14;

los reyes, es por 13 que valoras;

las reinas, subvalóralas por 12;

y es 11 (menos precio) por las jotas.

TABLERO DE EJEMPLO



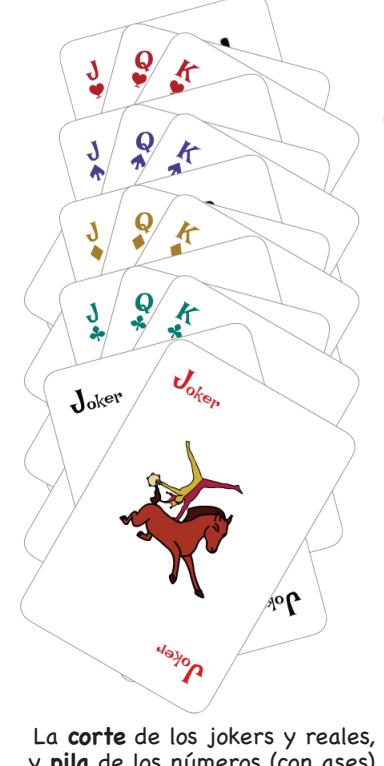
LAS CARTAS

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

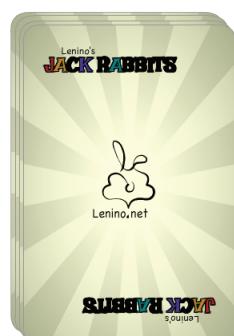
Las cartas que quedaron excluidas, los «palos numerales» y los ases, barájálas y ponlas en la pila o el mazo bocabajo que repartes.

Entrégales de a tres, sin exhibirlas, a cada concursante-individual.

Con estas tramáran LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN en los parajes.



La **corte** de los jokers 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

Tagúanós, suscríbete y comparte. @lenino.jackrabbits

Lenino S.A.S. © 2023



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.



OPCIONAL: AS PERMANENTE

Recibe un complemento adicional del as que desembolsas en tu frente, la cuenta de su palo es opcional y vale por un I permanente.

*EL AS PRIMERO

El as que desembolsas de primero te cuenta por un II y, tras su uso, lo dejas en tu frente de recuerdo y cuentas los que vengan por un I.

OPCIONAL: CIUDADELA AVANZADA

En esta ciudadela extravagante, con **tréboles** se vuela (sin salvar), te venden lo que quieras por **diamantes**, y esperan **corazones** al entrar.

Comienza en el INICIO (al desplegar) y vuelve por un JUEGO ELEMENTAL. Dominas el siguiente material y luego lo del JUEGO REGULAR.

LAS 4 FASES DE CADA TURNO

FASE 1

EL LANZAMIENTO

La pila te regala, por tu suerte, un único regalo tras 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.

TOMAR UN CAMINO GRATIS

Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoge y te vas por un camino. Señala el recorrido por las piezas llevando tu conejo peregrino. Detente en el momento que tropiezas con una hexagonal en su destino.



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 PASADIZOS

Los **bosques**, las **montañas** y los **ríos** que ves en las imágenes de abajo, permiten que te cambies de camino cruzando por el centro de las vías, EL PRECIO es el fijado por los dados y pagas con los símbolos que miras.

TRASLADO CON COMODINES

Si pagas al pasar por las **tabernas** tendrás un comodín desocupado, que cargas y, al momento requieras, lo montas y liberas de tu mano.



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.

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 prefieres.

Cabalgas por las tierras (sin parar)

moviéndote al hexágono que quieras;

o sales (si es posible que te embarques)

de un cruce con salida a las afueras,

surgiendo tu trayecto por los mares

y entrando por alguna carretera.

TERMINAR EN EL DESTIERRO

A veces te conviene que salieras, que tomes un camino a las orillas. Ovida EL INCREMENTO si lo hicieras y acaba con el turno a la deriva; espera EL LANZAMIENTO en las afueras y muévete al llegar LA TRAVESÍA, te metes al subsuelo a lo que esperas la vuelta en la que escoges la salida.

TRASLADO POR MADRIGUERAS

Si pagas en la entrada de las **cuevas**,

irás a la que quieras de inmediato.

Siquieres 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.

OPCIONAL: RASTRO DE ZANAHORIAS

Podrás incrementar LA TRAVESÍA

si está tu zanahoria en un lugar;

puedes, en el turno que visitas,

salir sin parar a descansar.

FASE 3

LA ADQUISICIÓN

Tu meta es visitar a la nobleza 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.

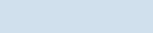
Si pagas por la carta en tu visita,

manténla con las otras en tu mano;

dispón tu zanahoria en la casilla

y toma EL INCREMENTO de inmediato.

Real



Se pueden visitar las residencias sin pago por visita o consecuencias.

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 DESTIERAS, allí te es imposible recibirla.

Si pasas de tu límite (que es nue