

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 terrenos aleatorios del reino de las cartas y sus templos. Anímate a crear un territorio o empieza por armar el del ejemplo.

CREAR UN TABLERO

REPARTIR LAS PIEZAS

Dispón la ciudadela por el centro y alejale el subsuelo en un costado. Voltea bocabajo las del resto y fíjate en sus números de lados. Indica a las personas que recajan iguales cantidades de las piezas; por formas geométricas les tocan de 12 dividido por cabeza.

COLOCAR LAS PIEZAS

Elije la medida que te agrada: los turnos o la libre con las reglas. Los turnos rigurosos te demandan que pieza que volteas la conectas.

La libre te permite voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas. Igual respetarás al colocarlas las NORMAS DE LAS VÍAS CARRETERAS.

NORMAS DE LAS VÍAS CARRETERAS

Las vías se conectan con las vías (excepto las 2 hexagonales).

Las islas que deseas las inicias usando hexagonales iniciales.

Ciudadela

KQ

Subsuelo

Evita conectar consecutivas las piezas triangulares similares.

La pieza del subsuelo es exclusiva; se queda sin uniones laterales.

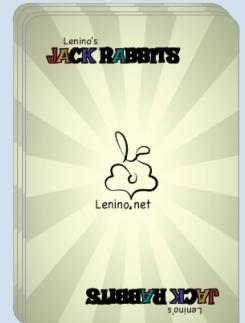
TABLERO DE EJEMPLO

REPARTE LAS CARTAS
Después de que el tablero se defina y estén establecidos los lugares, separa 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 individuales. Con estas tramarán LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN de personajes.

Fila de cartas reales y comodines (o jokers)



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.

Descubre contenido y tutoriales.

Tagúeános, suscríbete y comparte.

www.lenino.jackrabbits

Lenino S.A.S. © 2023

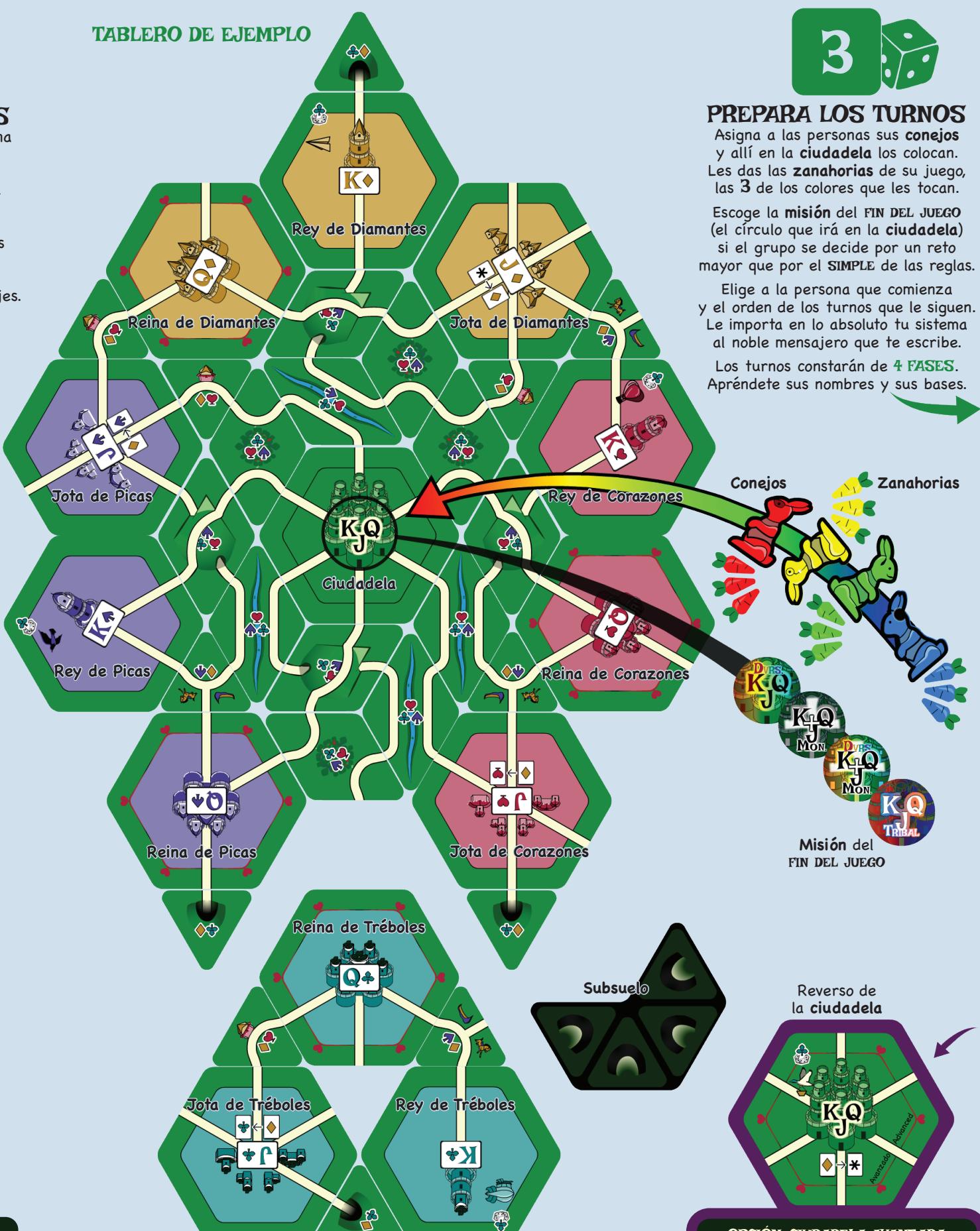
3

PREPARA LOS TURNOS

Asigna a las personas sus conejos y allí en 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.



4

BIENVENIDA

Atención heróicos mensajeros, La Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela ordena esta competencia Para obtener 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 pueda 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 luciéndote con 3 de las reales.

Dírigete a las casas de monarcas a hacer LA ADQUISICIÓN en su presencia. Con 10 de los puntitos de sus marcas recibes su real correspondencia.



Es gratis completar LA TRAVESÍA si viajas por las vías carreteras.

Se paga solamente si necesitas transporte, pasadiso o madriguera.

Defiéntate en los hexágonos que llegues y toma EL INCREMENTO de tus cartas, a menos que el conejo se te quede por fuera de las piezas y sin barcas.

FIN DEL JUEGO

Serás protagonista del festejo si a nuestra ciudadela te regresas 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 cualesquier;

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^{mo} por 14; los reyes, es por 13 que valoras; las reinas, subvalóralas por 12; y es II, menos precio por las jotas.

Dírigete al INICIO de los pasos y vuelve a completar el JUEGO BÁSICO. Intenta con un básico inicial y luego con un JUEGO REGULAR.

JUEGO BÁSICO: 4 FASES EN CADA TURNO

FASE 1: EL LANZAMIENTO
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», un premio de la pila por tu suerte que pides tras el tiro de los dados.

FASE 2: 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.

FASE 3: 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.

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 SALES FUERA, allí te es imposible recibirla. Si pasas de tu límite (que es 9), descártala o reemplaza la que quieras.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS
Con esto alargará la travesía; si está tu zanahoria en el lugar, puedes pasear, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

TRASLADO CON COMERCIANTES
Los cruces te permiten transportarte viendo 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 que quieras, 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.

TRASLADO POR MADRIGUERAS
Si pagas en la entrada de las cuevas, saldrás por la que quieras de inmediato. Si quieres ahorrarte 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 hacias, pues quedas 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 obtienes la salida.

EL JUEGO REGULAR es desafiante. Añades el capítulo restante.

PICAS
DIAMANTES
CORAZONES
TRÉBOLES

ATACAR A LOS CONEJOS
Declarale la «guerra sin empates» a quien en el hexágono descansa. Si ganas con tus picas el combate, a ciegas le arrebatas una carta. Se lucha superando los ataques sumándose las picas que descartas. Y cuando se le acaben los avances a quien se le derrota en la batalla, le sacan (SALE FUERA en el instante) y roban (si es la víctima que acampa). Si robas una carta de nobleza agarra EL INCREMENTO de tus cartas y debes descartar la que preferas si acaso te apoderas de tu 4^{ta}.

CANJEAR CON LOS CONEJOS
Las jotas son «hexágonos de venta» de cartas descartadas de su palo. Se paga con diamantes por la cuenta que tomes en tu turno al visitarlos. La compra de diamantes es inversa, se paga con cualquiera de los palos. Recuerda que la pila se renueva con cartas que abandonan el mercado. Se puede CANJEAR CON LOS CONEJOS (por oros y en la pieza que te encuentras) si llegas a un acuerdo por el precio sin ver la mercancía que se oferta. Si ocurre un intercambio deshonesto, expones el chantaje y SALE FUERA.

PASEAR POR LOS PALACIOS-Q
Es digno que en tu «paseo por las reinas» esperes que la mesa se cuestione: si está tu zanahoria por la pieza o suman 6-o-más tus corazones. Te expulsan del tablero si te frenan y niegas presentarte con tus dones, mas pidele evidencia de sus cuentas a quien te solicite explicaciones. Que muestre 6-o-más o que se abstenga de hacerlo demostrar tus condiciones, pues pierde lo que muestra y SALE FUERA si pruebas que te acusa sin razones.

VOLAR ENTRE LAS TORRES-K
Presenta con «carta pasaporte» (un trébol que preceda EL LANZAMIENTO) y harás LA TRAVESÍA torre-a-torre si el tiro se limita al documento. Si el tiro sobrepasa tu reporte, tu vuelo SALE FUERA del tablero. Recuerda que la carta se recoge; y el premio, si es que tienes un acierto.

Si pagas, salvarás tu travesía restándole los puntos a los dados. Los palos de la torre de partida serán el sacrificio autorizado. La carta pasaporte es permitida si vuelas de la torre de los bastos.

En caso que el conejo se te FUERA, regresa recorriendo MADRIGUERAS.

