

INICIO

Hasta 4 participantes



EL TABLERO

El juego de JACK RABBITS necesita que formes un tablero previamente con piezas que conectas por sus vías en cientos de maneras diferentes.

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

CREAR EL TERRITORIO

Dispón la **ciudadela** por el centro y al margen el **subsuelo**, separado.

Baraja bocabajo las del resto y fíjate en su número de lados.

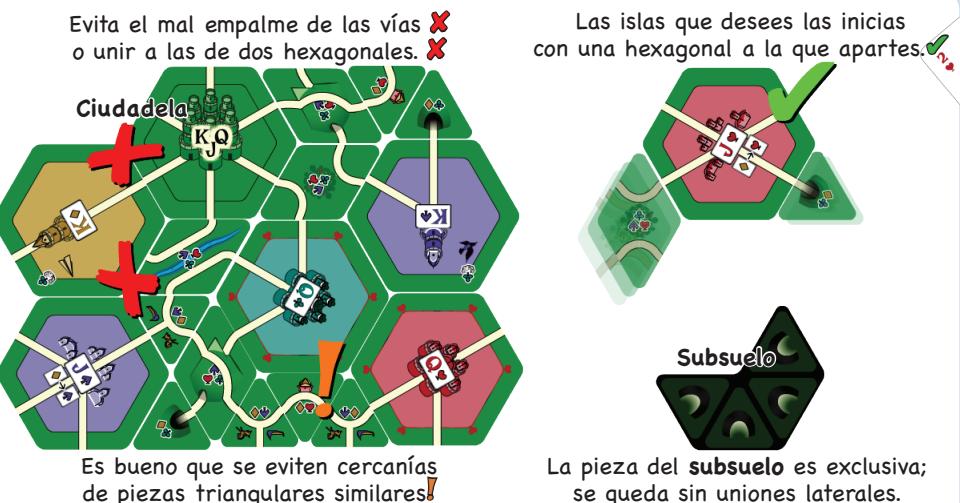
Indica a las personas que recojan iguales cantidades de las piezas; por formas geométricas les tocan de a doce dividido por cabeza.

Ofrécelas la opción de colocarlas por turnos o por libre preferencia.

Por **turnos**: permanecen sin mirarlas y pieza que volteen la conectan;

y **libre**: les permite voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas.

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



LAS CARTAS

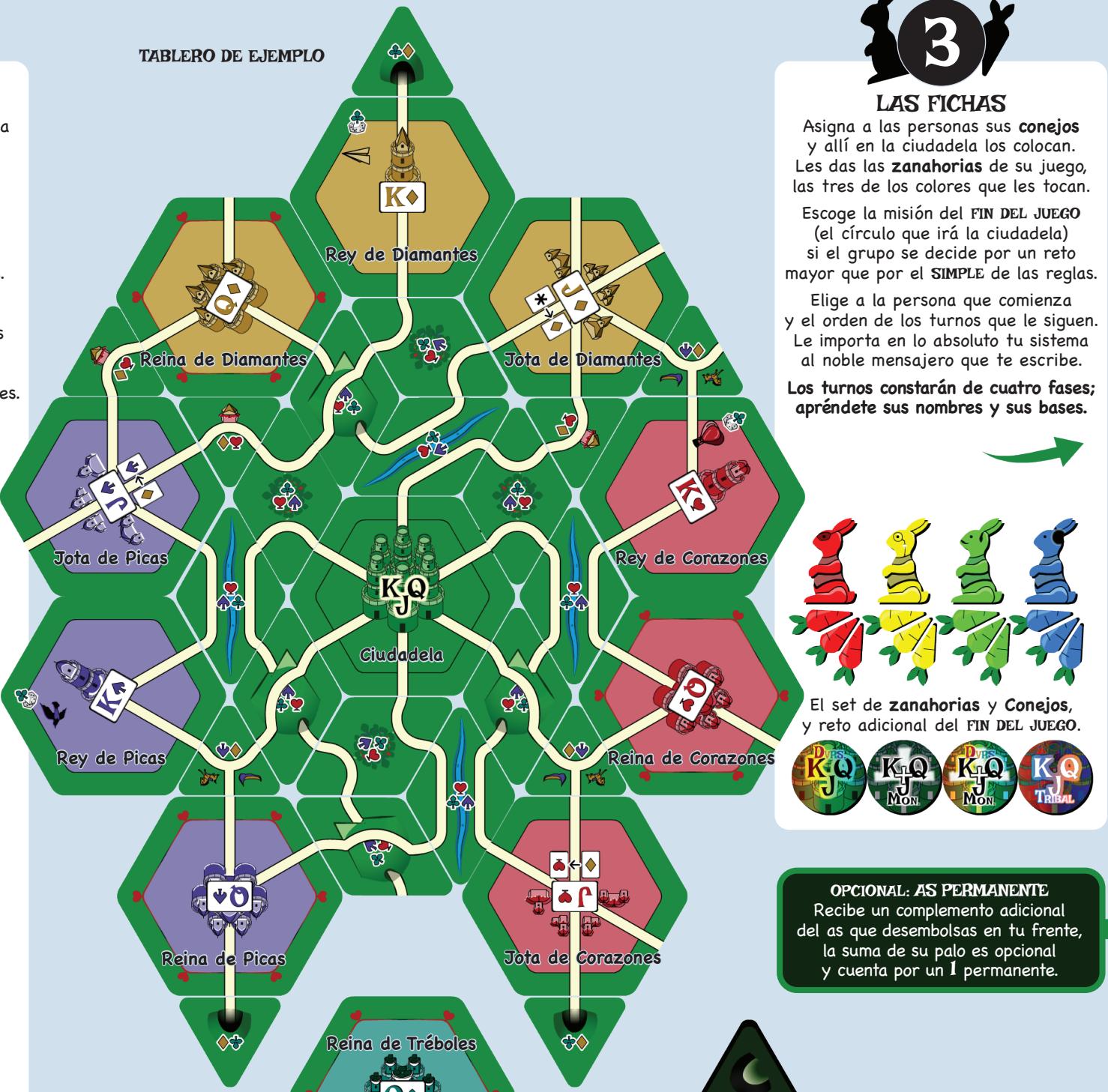
Después de que el tablero se defina y estén establecidos los lugares, la **corte** se prepara bocarriba con cartas de los jókers y reales: las dos de comodines exclusivas y doce que contienen personajes.

Baraja las restantes constituidas por «palos numerales» y por ases.

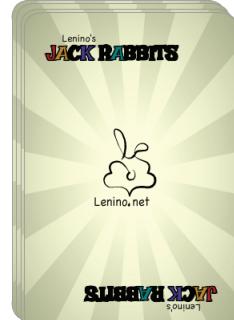
Las pones accesibles en la **pila** o el mazo bocabajo que repartes. Entrégales de a tres sin exhibirlas a cada concursante, individuales.

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

TABLERO DE EJEMPLO



La corte de los jókers 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

Lenino S.A.S. © 2023

Tagúanós, suscríbete y comparte. lenino.jackrabbits



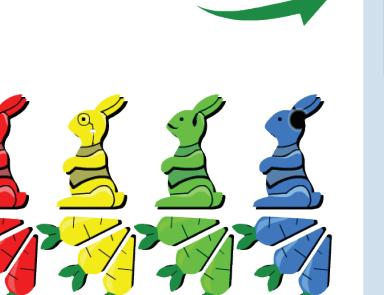
LAS FICHAS

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.

Elige 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 suma de su palo es opcional y cuenta por un 1 permanente.

*EL AS PRIMERO

El as que desembolsas de primero es II y, si lo muestras en el turno, lo dejas en tu frente previniendo que el próximo que tengas es un I.

EL LANZAMIENTO

La pila te regala (por tu suerte) un premio tras el tiro de 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.



Si pasas de tu límite (que es nueve), descarta o reemplaza la que quieras. 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 I 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.

*EL AS PRIMERO

El as que desembolsas de primero es II y, si lo muestras en el turno, lo dejas en tu frente previniendo que el próximo que tengas es un I.

EL JUEGO REGULAR

es desafiante, con reglas que usarás en lo adelante. Descubre en los artículos restantes poderes y estrategias importantes.

BIENVENIDA

Atención heroicos mensajeros,

Por orden de la Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela, se te ordena competir en obtener la terma que será ordenada al nuevo concejo real. Esta misión de orden superior es la orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir.

Visitar las casas reales, entregar las cartas pertinentes, adquirir tres cartas reales y traerlas 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.



Es gratis completar LA TRAVESÍA si viajas por las vías carreteras y pagas los trasladados que recibas: transporte, pasadiso o madriguera.

Deténte en los hexágonos que llegues y toma EL INCREMENTO de tus cartas, a menos de que salgas y te quedes 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 tres con las insignias de nobleza. Recuerda, al repartir a los conejos, pedirle al colectivo 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⁺: traer una K, una Q y una J, sin importar sus palos;

MONARQUÍA 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.



Lenino's JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



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

Te pila te regala (por tu suerte) un premio tras el tiro de 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.



Si pasas de tu límite (que es nueve), descarta o reemplaza la que quieras. 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 I 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.

*EL AS PRIMERO

El as que desembolsas de primero es II y, si lo muestras en el turno, lo dejas en tu frente previniendo que el próximo que tengas es un I.

EL JUEGO REGULAR

es desafiante, con reglas que usarás en lo adelante. Descubre en los artículos restantes poderes y estrategias importantes.

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.



Si pasas de tu límite (que es nueve), descarta o reemplaza la que quieras. 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 I 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.

*EL AS PRIMERO

El as que desembolsas de primero es II y, si lo muestras en el turno, lo dejas en tu frente previniendo que el próximo que tengas es un I.

EL JUEGO REGULAR

es desafiante, con reglas que usarás en lo adelante. Descubre en los artículos restantes poderes y estrategias importantes.

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 diez (y de los palos de sus marcas).

Se dejan zanahorias en las piezas que indican los conejos que las cargan.



Si pasas de tu límite (que es nueve), descarta o reemplaza la que quieras. Señala el recorrido por las piezas llevando tu conejo peregrino. Detente en el momento que tropiezas con una hexagonal en su destino.

EL PRECIO

OPCIONAL: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargarás LA TRAVESÍA si está tu zanahoria en un lugar; puedes pases, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

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 DESTIERRES, allí te es imposible recibirla.

Si pasas de tu límite (que es nueve), descarta o reemplaza la que quieras.



OPCIONAL: RASTRO DE ZANAHORIAS
Con esto alargarás LA TRAVESÍA si está tu zanahoria en un lugar; puedes pases, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

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 prefieras.

Cabalgas por las tierras sin pararte moviéndote 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.

OPCIONAL: CANJEAR EN LAS PLAZAS-J

Observa los hexágonos de venta con símbolos que indican intercambio. En estos, los diamantes se cajan por cartas descartadas de su palo.

</div