

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 aléjale el **subsuelo** por un lado. 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 **tumos**: permaneces sin mirarlas y pieza que voltees la conectas; y **libre**: te permite voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas.

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

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

Sugiere que se eviten cercanías de piezas triangulares similares.

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

Ciudadela KQ Subsuelo

Sugiere que se eviten cercanías de piezas triangulares similares.

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

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

Subsuelo

Subsuelo

Subsuelo

Subsuelo

Subsuelo



Lenino's
JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.

Video tutorial

El Heraldo Blanco

BIENVENIDA

Atención heroicos mensajeros,

Por orden de la Orden de Conejos

Mensajeros de la Ciudadela, se te

ordena competir en obtener 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 puede recibir:

Visitar las casas reales, entregar

las cartas pertinentes, adquirir tres

cartas con sus letras 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 eventos para restaurar el

orden en el reina.

¡En marcha!

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 punitos de sus marcas

recibes su real correspondencia.

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

Deténete 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: traer tres 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.



LAS CARTAS

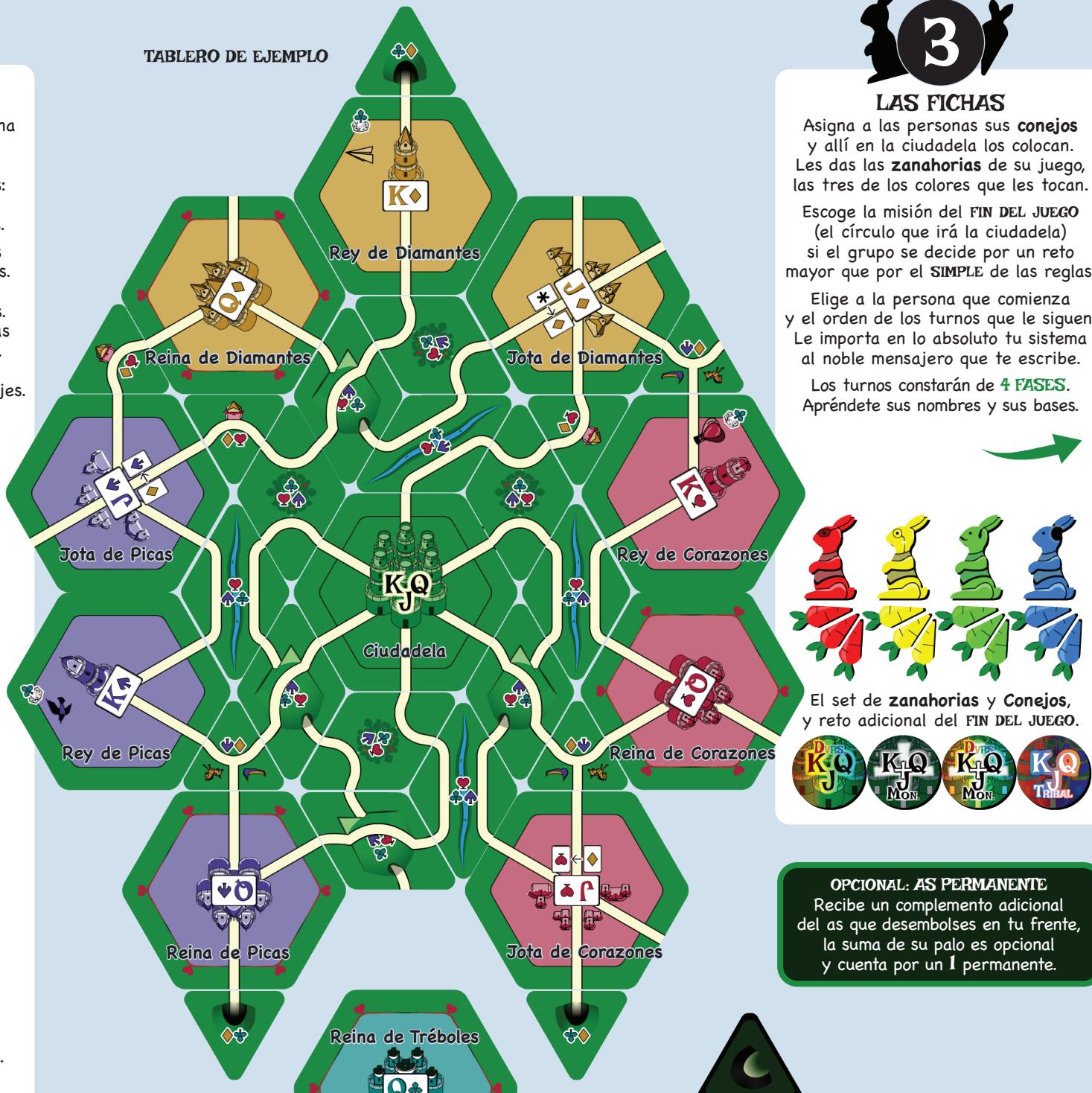
Después de que el tablero se defina y estén establecidos los lugares, la **corte** se prepara bocarriba con cartas de los jóker y reales: las dos de comodines exclusivas y doce que contienen personajes.

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

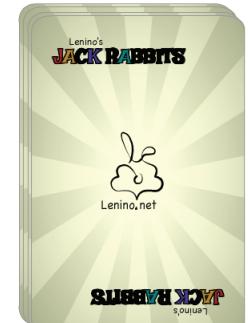
Las pones accesibles en la **pila** o el mazo bocabajo que reparten. Entrégales de a tres sin exhibirlas a cada concursante, individuales.

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

TABLERO DE EJEMPLO



La **corte** de los jóker 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

Tagúeños, 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.

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 4 FASES. Apréndete sus nombres y sus bases.

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

Observa la excepción de **EL AS PRIMERO**, pues vale por un 11 en el torneo.

Conserva el resultado de los dados; los usas en **EL PRECIO** de traslados.

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.

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

FASE 1

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.

Piezas viales Hexágono

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

Observa la excepción de **EL AS PRIMERO**, pues vale por un 11 en el torneo.

Conserva el resultado de los dados; los usas en **EL PRECIO** de traslados.

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.

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

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

Observa la excepción de **EL AS PRIMERO**, pues vale por un 11 en el torneo.

Conserva el resultado de los dados; los usas en **EL PRECIO** de traslados.

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.

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

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

Observa la excepción de **EL AS PRIMERO**, pues vale por un 11 en el torneo.

Conserva el resultado de los dados; los usas en **EL PRECIO** de traslados.

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.

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

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

Observa la excepción de **EL AS PRIMERO**, pues vale por un 11 en el torneo.

Conserva el resultado de los dados; los usas en **EL PRECIO** de traslados.

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.

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

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

Observa la excepción de **EL AS PRIMERO**, pues vale por un 11 en el torneo.

Conserva el resultado de los dados; los usas en **EL PRECIO** de traslados.

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.

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

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

Observa la excepción de **EL AS PRIMERO**, pues vale por un 11 en el torneo.

Conserva el resultado de los dados; los usas en **EL PRECIO** de traslados.

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.

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

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

Observa la excepción de **EL AS PRIMERO**, pues vale por un 11 en el torneo.

Conserva el resultado de los dados; los usas en **EL PRECIO** de traslados.

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.

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

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