

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.

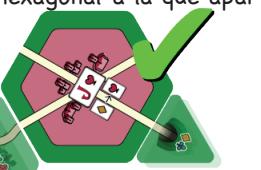
CREAR EL TERRITORIO
Dispón la **ciudadela** por el centro y alejale el **subsuelo** por un lado. Baraja bocabajo las del resto y fíjate en su número de lados. Indica a las personas que recojan iguales cantidades de las piezas; por formas geométricas les tocan de a doce dividido por cabeza.

Ofrécelas la opción de colocarlas por turnos o por libre preferencia. Por **tornos**: 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.



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



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



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 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!

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 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.

Detente 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.

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.

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 reales 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.

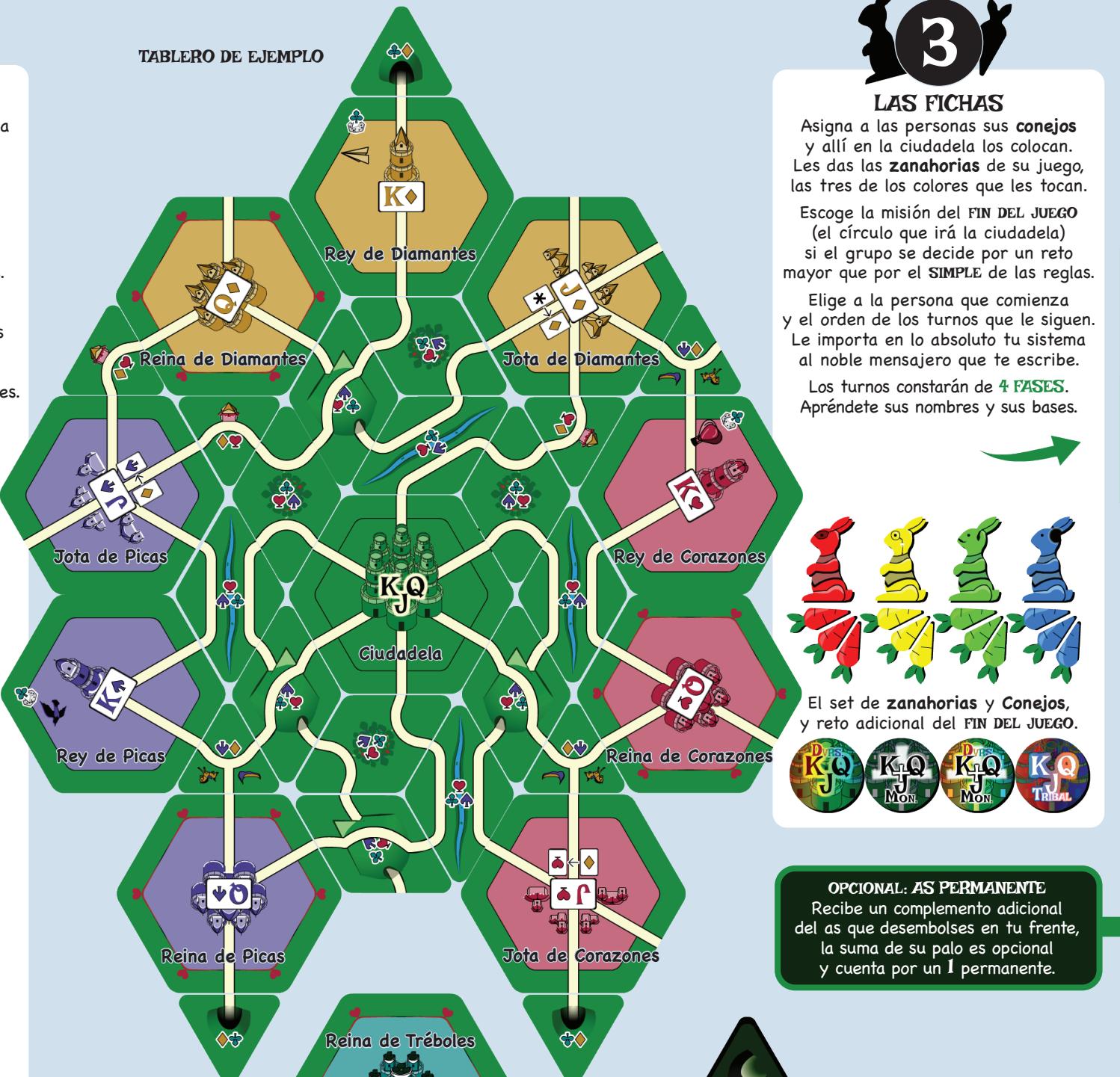


LAS CARTAS

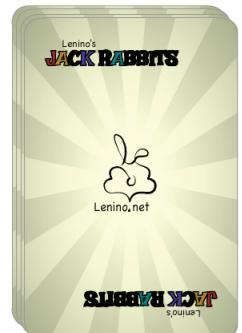
Después de que el tablero se defina y estén establecidos los lugares, la **corte** se prepara bocarriba con cartas de los jókers y reales: las dos de comodines exclusivas y doce que contienen personajes.

Baraja las restantes constituidas por «palos numerales» y por ases. Las pones accesibles en la **pila** o el mazo bocabajo que 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 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



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.

Se excluye utilizar EL AS PRIMERO, pues vale por un 11 en el torneo.

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

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.

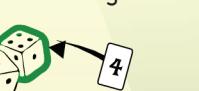
El as que desembolsas de primero es 11 y, si lo muestras en el turno, lo dejas en tu frente previniendo que el próximo que tengas es un 1.

EL JUEGO REGULAR es desafiante; se juega con las tácticas restantes. Los palos brindarán, en lo adelante, poderes y estrategias importantes.

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.



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

Se excluye utilizar EL AS PRIMERO, pues vale por un 11 en el torneo.

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

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 se pueden 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 empiezan.

*EL AS PRIMERO
El as que desembolsas de primero es 11 y, si lo muestras en el turno, lo dejas en tu frente previniendo que el próximo que tengas es un 1.

EL JUEGO REGULAR

es desafiante; se juega con las tácticas restantes. Los palos brindarán, en lo adelante, poderes y estrategias importantes.

♦ TRÉBOLES

Bastos

VOLAR ENTRE LAS TORRES-K

Preséntate 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 sobrepassa tu reporte, el vuelo te DESTIERRO del tablero. Recuerda que tu carta se recoge; y el premio, si es que tienes un acierto.

Se puede rescatar la travesía restándole los puntos a los dados con palos de la torre de partida que son el sacrificio autorizado.

La carta pasaporte es permitida si vuelas de la torre de los bastos.

♠ PICAS

Espadas

ATACAR A LOS CONEJOS

Declarále la guerra sin empates a quien en el hexágono descansa. Si ganas con tus picas el combate, a ciegas le arrebatas una carta.

Si 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 al DESTIERRO en el instante y roban (si es la víctima que acampa).

Si robas una carta de nobleza, agarra EL INCREMENTO de tus cartas. Devuélvelo a la corte la que quieras, si acaso te apoderas de tu cuarta.

Tan solo acusarás a los viajeros si tienes tu conejo en el tablero.

♥ CORAZONES

Copas

PASEAR POR LOS PALACIOS-Q

Anuncia tu llegada por las reinas y espera que en la mesa te cuestionen: si llegas con su carta o con la cuenta de un mínimo de seis en corazones.

Te expulsan del tablero si las niegas la prueba de la suma de tus dones. Mas, antes de que muestres lo que tengas, exige a cualquiera que cuestione que muestre de primera que posea el mínimo de aquellas condiciones.

Pues, pierde lo mostrado y se DESTIERRO si pruebas que te acusa sin razones.

Al comenzar un turno en el DESTIERRO, te mueves a esperar en el subsuelo.

♦ DIAMANTES

Oros

CANJEAR EN LAS PLAZAS-J

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

La plaza de diamantes es inversa, recibe de cualquiera por el pago. Recuerda que la pila se renueva con cartas que abandonan el mercado.

OPCIONAL: CANJEAR DONDE UN CONEJO
Propones (sin mostrar lo que se oferta) el palo que canjeas por diamantes. Después del intercambio te DESTIERRON, si exponen que reciben un chantaje.

FIN DEL JUEGO

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 DESTIERRON, allí te es imposible recibirla.

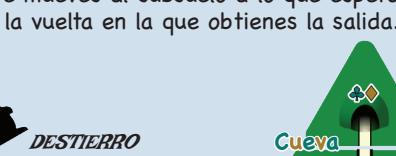
Si pasas de tu límite (que es nueve), descarta o reemplaza la que quieras.



OPCIONAL: RASTRO DE ZANAHORIAS
Con esto alargará LA TRAVESÍA si está tu zanahoria en un lugar; puedes podes, 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 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 cruceros con salida a las afueras.

TERMINAR EN EL DESTIERRO
A veces te conviene que salieras por una carretera en las orillas. Olvida EL INCREMENTO si lo hicias, 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.



CANJEAR EN LAS PLAZAS-J
Observa los hexágonos de venta con símbolos que indican intercambio.

En estos, los diamantes se cajejan por cartas descartadas de su palo. La plaza de diamantes es inversa, recibe de cualquiera por el pago.

Recuerda que la pila se renueva con cartas que abandonan el mercado.

OPCIONAL: CANJEAR DONDE UN CONEJO
Propones (sin mostrar lo que se oferta) el palo que canjeas por diamantes. Después del intercambio te DESTIERRON, si exponen que reciben un chantaje.