

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 ubícale el **subsuelo** retidado. 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**: permanecer 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.



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

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

Ciudadela KQ

Subsuelo

Es bueno que se eviten cercanías de piezas triangulares similares! La pieza del **subsuelo** es exclusiva; se queda sin uniones laterales.

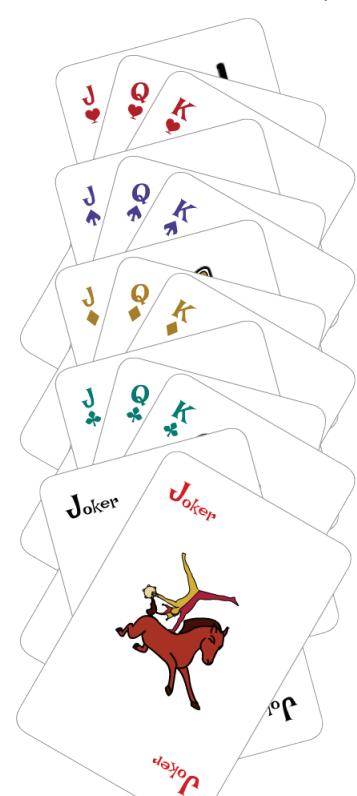


LAS CARTAS

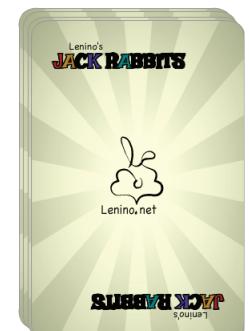
Después de que el tablero se defina y estén establecidos los lugares, la **corte** se prepara bocarrida con cartas de los jókers y reales: las dos de comodines exclusivas y doce que contienen personajes.

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

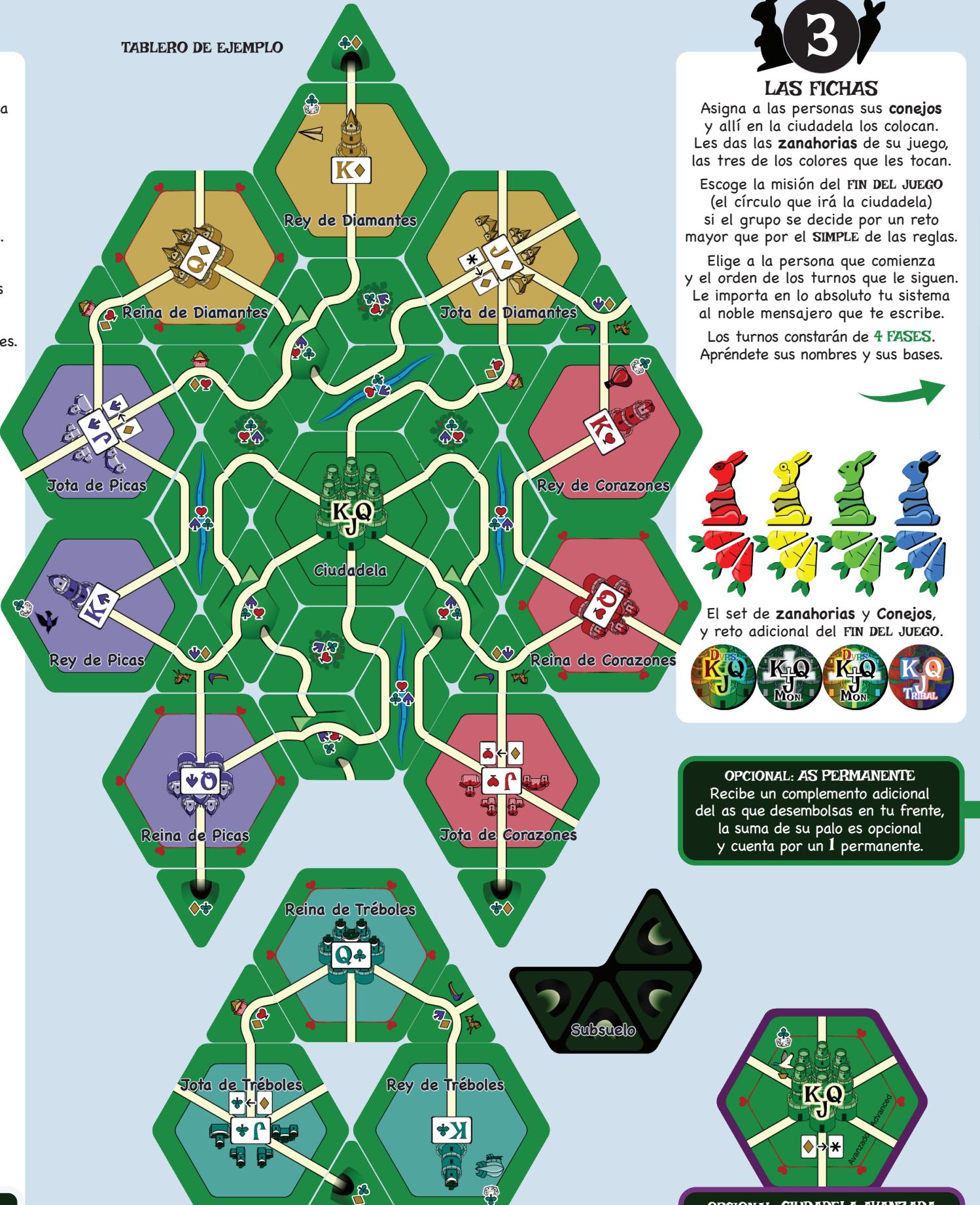


La **corte** de los jókers y reales, y pila de los números (con ases).



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.

TABLERO DE EJEMPLO



Descubre contenido y tutoriales. jackrabbits.lenino.net

Lenino S.A.S. © 2023

Tagúeños, 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 **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 **II** en el torneo.

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

EL LANZAMIENTO

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. Demuéstrale 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. Observa la excepción de **EL AS PRIMERO**, pues vale por un **II** en el torneo. Conserva el resultado de los dados; los usas en **EL PRECIO** de traslados.

EL PRECIO

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

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 PRIMERO**
El as que desembalas de primero es **II** 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, con reglas que usarás en lo adelante. Descubre en los artículos restantes poderes y estrategias importantes.

LOS PODERES DE CADA PALO

♦ 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 superpasa tu reporte, tu vuelo se termina en el **DESTIERRO**.

El trébol, igualmente, lo recoges; 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.

♣ PICA

Espadas

ATACAR A LOS CONEJOS
Declárale la guerra sin empates a quien en el hexágono descansa.

Si ganas con tus picas el combate, a ciegas le arrebatas una carta.

Si el tiro superpasa tu reporte, tu vuelo se termina en el **DESTIERRO**. El trébol, igualmente, lo recoges; y el premio, si es que tienes un acierto.

Si robas una carta de nobleza, te toca **EL INCREMENTO** de tus cartas; devuélvelo a la corte la que quieras, si acaso te apoderas de tu cuarta.

♥ CORAÑONES

Copas

PASEAR POR LOS PALACIOS-Q
Anuncia tu llegada por las reinas y espera que en la mesa te cuestionen:

si cargas con su carta o con la cuenta de un mínimo de seis en corazones.

Te expulsan del tablero si les niegas la prueba de la suma de tus dones. Mas, antes de mostrarle lo que tengas, exígele a cualquiera que cuestione que muestre de primero que posea lo mínimo de aquellas condiciones.

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

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

◆ DIAMANTES

Oros

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.

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
Ofrece un intercambio por diamantes sin pruebas de las cartas que se ofertan. Si exponen que cometes un chantaje, después del intercambio te **DESTIERRAN**.

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 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 tus actos para restaurar el orden en el reina.

¡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

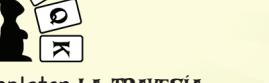
luciéndote con tres de las reales.

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 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 barchas.

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 escoja, 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.