

INICIO

Hasta 4 participantes



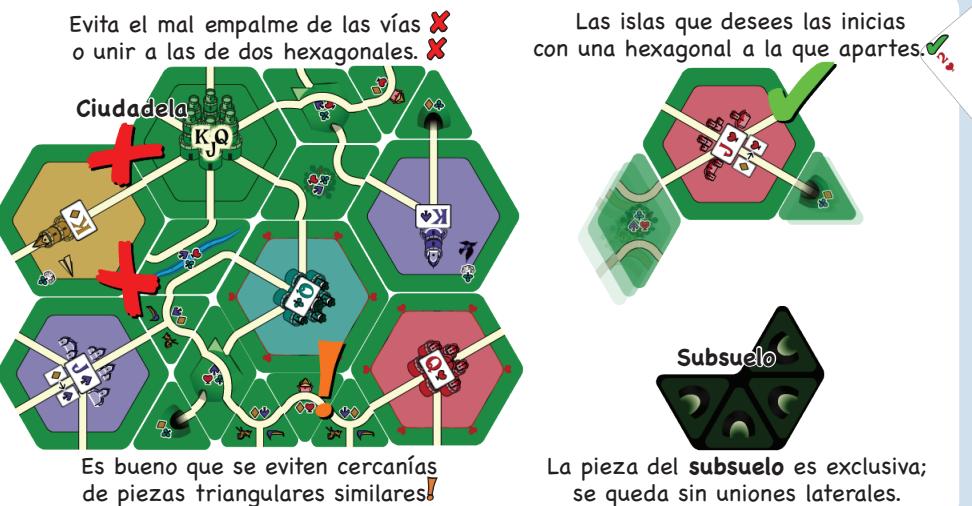
EL TABLERO

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** retirado. 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.

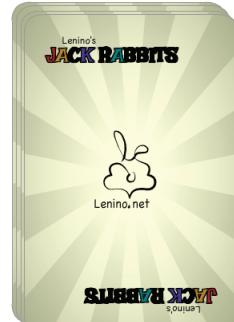
Ofrécelas la opción de colocarlas por turnos o por libre preferencia. Por **turnos**: permanecen sin mirarlas y pieza que volteen la conectan; y **libre**: les permite voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas. Igual observarán al conectarlas las notas del dibujo a la derecha.



TABLERO DE EJEMPLO



La corte de los joker y reales, y pila de los números.



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



Lenino's JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

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

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. Detén 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 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 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.

LOS PODERES DE CADA PALO

♦ TRÉBOLES Bastos

VOLAR ENTRE LAS TORRES-K
Presentate con **carta pasaporte** (un trébol que precede **EL LANZAMIENTO**) y harás **LA TRAVESÍA** torre-a-torre si el tiro se limita al documento. Si el tiro sobre pasa 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.

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

♣ PICAS Espadas

ATACAR A LOS CONEJOS
Declárala 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, termina en el **DESTIERRO** en el instante y roban (si es la víctima que acampa).

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

♥ CORAZONES 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 **DESTIERRAN** 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 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 tus actos 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.

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:** 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: 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.

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 **DESTIERRAS**, allí te es imposible recibirla.

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

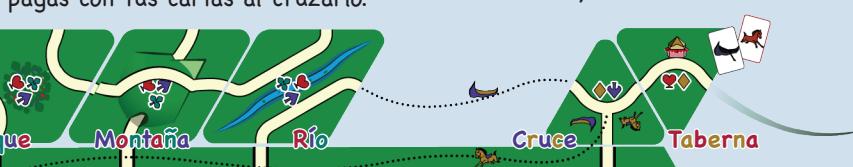
OPCIONAL: RASTRO DE ZANAHORIAS
Con esto alargarás **LA TRAVESÍA** si está tu zanahoria en un lugar; puedes pases, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

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.

TERMINAR EN EL DESTIERRO
Contempla si conviene que salieras, que tomes de un camino a las orillas. Ovida **EL INCREMENTO** si lo hicieras y acaba 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 escoges la salida.



CUEVA

DESTIERRO

ESTIERRA

INTERCAMBIO

INTERCAMBIO