

INICIO

2 a 4 participantes



ARMA UN TABLERO

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

Terminas con terrenos aleatorios del reino de las cartas y sus templos. Anímate a crear un territorio o empieza por armar el del ejemplo.

CREAR UN TABLERO

REPARTIR LAS PIEZAS

Dispón la ciudadela por el centro y alejale el subsuelo en un costado. Voltea bocabajo las del resto y fíjate en sus números de lados. Indica a las personas que recajan iguales cantidades de las piezas; por formas geométricas les tocan de 12 dividido por cabeza.

COLOCAR LAS PIEZAS

Elije la medida que te agrada: los turnos o la libre con las reglas. Los turnos rigurosos te demandan que pieza que volteas la conectas.

La libre te permite voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas. Igual respetarás al colocarlas las NORMAS DE LAS VÍAS CARRETERAS.

NORMAS DE LAS VÍAS CARRETERAS

Las vías se conectan con las vías (excepto las de 2 hexagonales).

Las islas que deseas las inicias usando hexagonales iniciales.



Evita conectar consecutivas las piezas triangulares similares.

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



Bienvenida

Atención heróicos mensajeros, La Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela ordena esta competencia para obtener las cartas de 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 pueda recibir:

Visitar a los nobles en sus casas, entregar las cartas correspondientes, adquirir 3 con sus letras y traerlas de vuelta 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 en el que se harán las cosas.

¡En marcha! Debemos restaurar el orden en el reino.

El Heraldo Blanco

VISIÓN GENERAL

Irás a transitar por los caminos cargando con tus cartas numerales. La meta es que regreses al castillo luciendo con 3 de las reales.

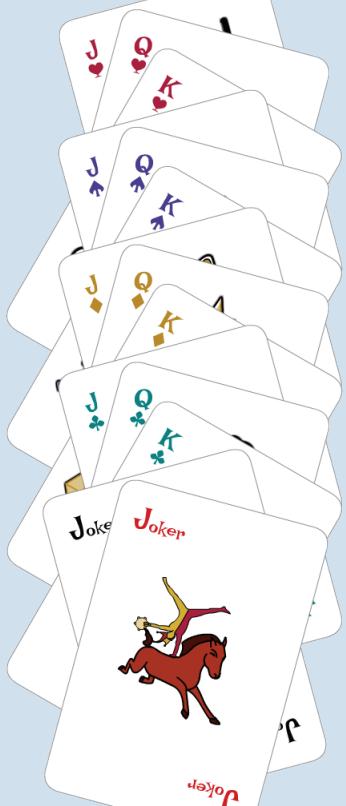
Dírigete a las casas de monarcas a hacer LA ADQUISICIÓN en su presencia. Con 10 de los puntitos de sus marcas recibes su real correspondencia.



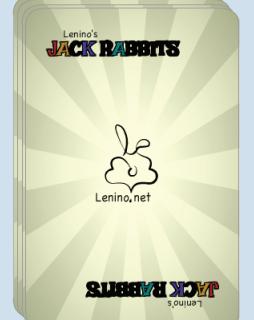
REPARTE LAS CARTAS

Después de que el tablero se defina y estén establecidos los lugares, separa bocarrabia en una fila las cartas de los jokers y reales. Baraja disponiendo en una pila las cartas numerales y los ases, y entrégales de a 3 sin exhibirlas a cada concursante individual. Con estas tramáran LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN de personajes.

Fila de cartas reales y comodines (jokers)

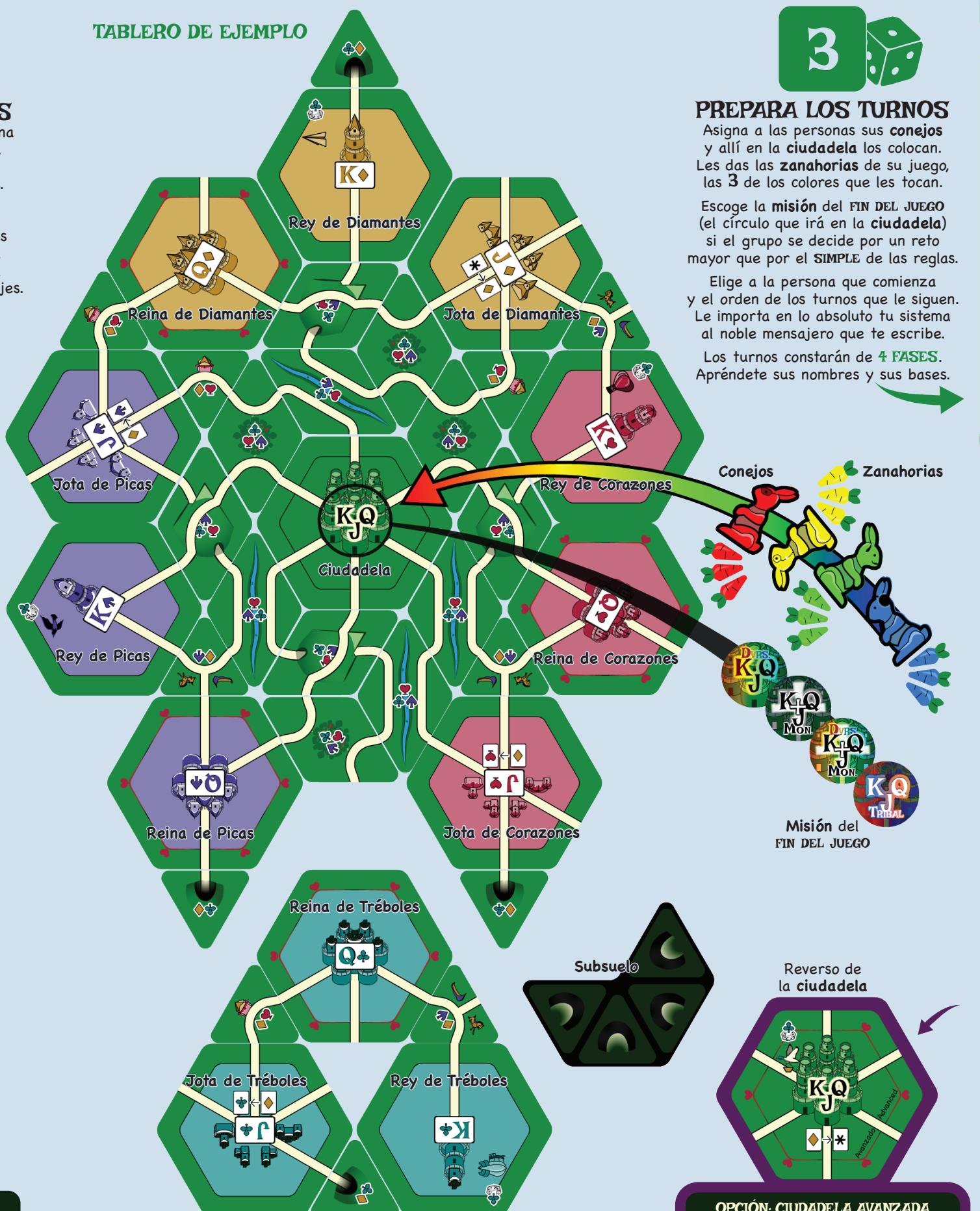


Pila de números y ases



OPCIÓN: CARTAS CORTAS
Se juega con un palo por conejo y un set de piezas viales a su vez. Con 3 participantes, por ejemplo, un palo se elimina con su set.

TABLERO DE EJEMPLO



Descubre contenido y tutoriales. www.lenino.jackrabbits

Lenino S.A.S. © 2023



PREPARA LOS TURNOS

Asigna a las personas sus conejos y allí en la ciudadela los colocan. Les das las zanahorias de su juego, las 3 de los colores que les tocan.

Escoge la misión del FIN DEL JUEGO (el círculo que irá en la ciudadela) si el grupo se decide por un reto mayor que por el SIMPLE de las reglas.

Elije 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. Aprendete sus nombres y sus bases.

EL LANZAMIENTO

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», un premio de la pila por tu suerte que pides tras el tiro de los dados.



Si pasas de tu límite (que es 9), descártala o reemplaza la que quieras.

Cuidado con mostrar EL AS I^{mo}; es II y pues inválido en el premio. Conserva el resultado que recibas; la suma se usará en LA TRAVESÍA.

EL PRECIO

Las vías con los símbolos de cartas 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 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 fila en la que empiezan.

EL AS I^{mo}

El as que desembolses de primero es II y se elimina en el futuro. Lo dejas en tu frente esclareciendo que el precio de tus ases es un I.

PAGAR POR UN TRASLADO

Es gratis transitar por los caminos de hexágonos a hexágonos continuos. Incluso en las montañas es lo mismo si sigues por el túnel o el montículo.

En cambio, si utilizas los traslados marcados en el centro de las vías, EL PRECIO es el fijado por los dados y pagas con los símbolos que miras.

TRASLADO POR PASADISOS

Los bosques, las montañas y los ríos que ves en las imágenes de abajo, permiten que te cambies de camino pasando por el centro en un atajo, marcado con los palos (o los símbolos) que pagas con tus cartas al cruzarlo.

TRASLADO CON COMERCIANTES

Los crucos te permiten transportarte viendo 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 crucos con salida a las afueras.

TRASLADO POR MADRIGUERAS

Si pagas en la entrada de las cuevas, saldrás por la que quieras de inmediato.

Si quieres ahorrarte lo que cuesta, te metes al subsuelo por un rato.

Espera por un turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.

SALIR FUERA

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.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la traves

SETUP

2 to 4 players

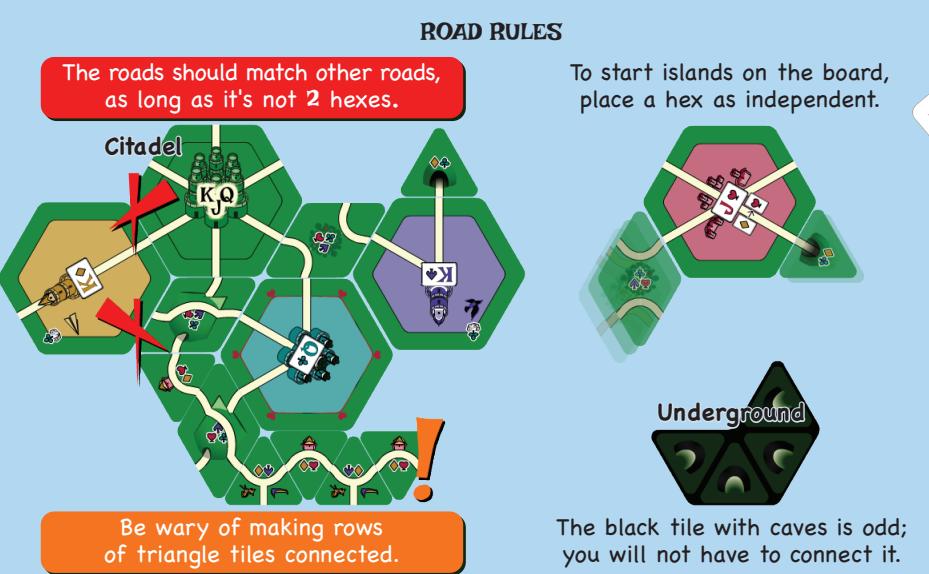


BUILD A BOARD

Build a new board for each game so that, when the race begins, the layout is not the same, and the best explorer wins. The board tiles will form a realm for the royals of each throne. If you're ready, read ahead—CREATE A BOARD of your own. Or consider this instead, build the SAMPLE as is shown.

CREATE A BOARD

DISTRIBUTE THE TILES
Place the citadel hex first. Leave aside the underground. Then you'll gather all the rest, and shuffle them facing down. Once shuffled, each player takes the same number of each kind. There are 12 of all 3 shapes, so dividing will be fine.



PLACE THE TILES
Choose a flow that fits your style between a strict or free pace. **Strict:** take turns placing 1 tile—the 1 you flip, you must place. **Free:** no turns, it's all freestyle—flip all the tiles on their face. The **ROAD RULES** will be worthwhile as guidelines in either case:

Be wary of making rows of triangle tiles connected.

ROAD RULES

To start islands on the board, place a hex as independent.

Citadel

KJ

Underground

Underground