

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.

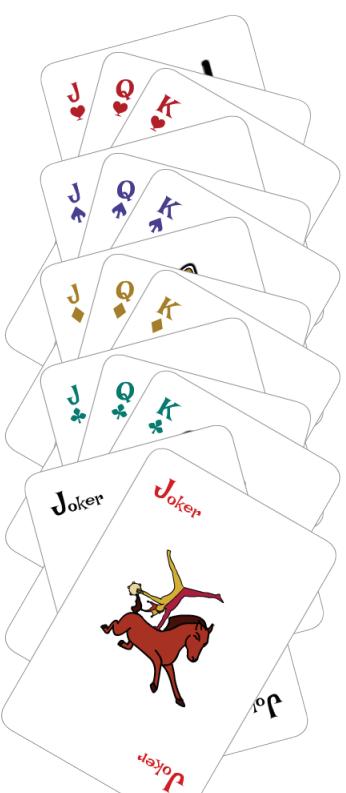


LAS CARTAS

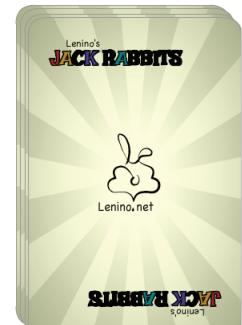
Después de que el tablero se defina y estén establecidos los lugares, la corte se prepara bocarrida con cartas de los jókers y reales: las dos de comodines exclusivas y doce que contienen personajes.

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.



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.

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



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

Es bueno que se eviten cercanías de piezas triangulares similares!



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 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 luciendo con tres de las reales.

Recuerda,

si a nuestra ciudadela te regresas cargando con las cartas del concejo: tus tres con las insignias de nobleza.

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 barcas.

Opcional: VALORES PATRIARCALES

Valora EL AS PRIMERO por 14; los reyes, es por 13 que valoras; las reinas, subvalúalas 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 escoja, de lo simple a lo complejo, el reto del final que le interesa.

SIMPLE: (sin reto) traer tres cartas reales;

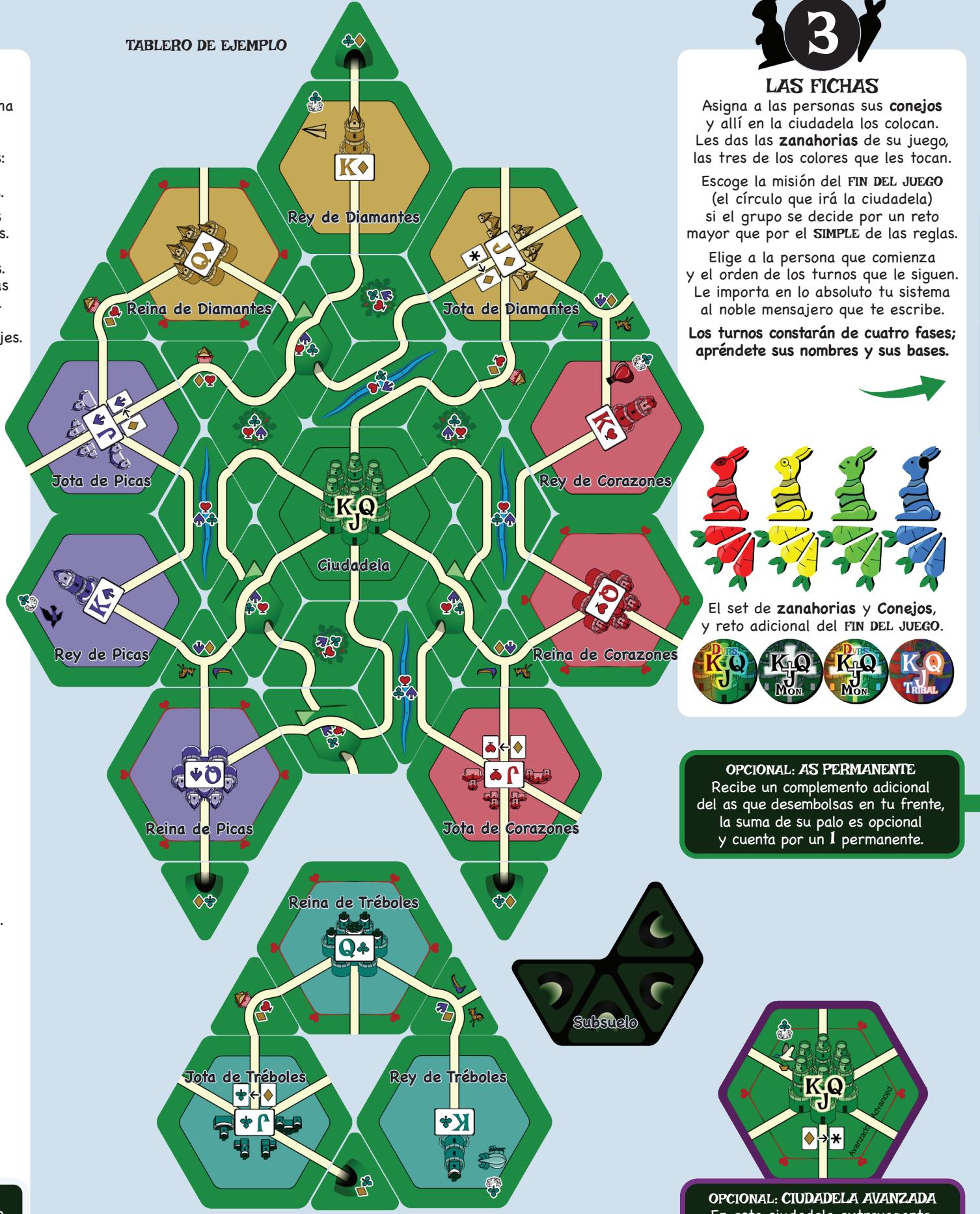
DIVERSO: las tres serán de palos distintos;

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.

TABLERO DE EJEMPLO



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.

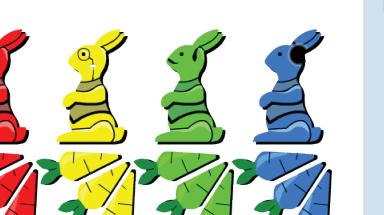
Elige a la persona que comienza y el orden de los turnos que le siguen. Le importa en lo absoluto tu sistema al noble mensajero que te escribe. Los **turnos** constarán de cuatro fases; aprendete sus nombres y sus bases.

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.

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



El set de zanahorias y Conejos, y reto adicional del FIN DEL JUEGO.

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 PRIMERO**

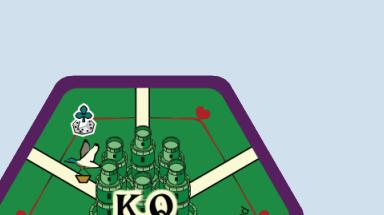
El as que desembolso de primero es 11 y, si lo muestras en el turno, lo dejas en tu frente previniendo que el próximo que tengas es un 1.

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.

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



El set de zanahorias y Conejos, y reto adicional del FIN DEL JUEGO.

Opcional: CIUDADELA AVANZADA

En esta ciudadela extravagante, con **tréboles** se vuela (sin salvar), te venden lo que quieras por **diamantes**, y esperan **corazones** al entrar.

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.



LA TRAVESÍA

Te mueves desplazando tu conejo o elijes si te quedas en la pieza. Explora las opciones del tablero y muévete si alguna te interesa.



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 empiezas.



TRASLADO POR PASADISOS

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



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 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.



TRASLADO CON COMODINES

Si pasas al pasar por las **tabernas** tendrás un comodín desocupado, que cargas y, al momento que prefieras, lo montas y liberas de tu mano.



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

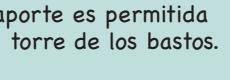
Bastos

VOLAR ENTRE LAS TORRES-K Presentate con **carta pasaporte** (un trébol que 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

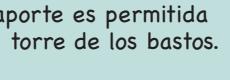
Espadas

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

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

Se lucha superando los ataques, sumándose las picas que descargas. Y cuando se te 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; devuélvelo 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, exige 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