

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 aléjale 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 **tumos**: 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.

Ciudadela

K Q

Sugiere que se eviten cercanías de piezas triangulares similares!



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 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 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.

FIN DEL JUEGO

Serás protagonista del festejo si a nuestra ciudadela te regresas cargando con las cartas del concejo: 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;

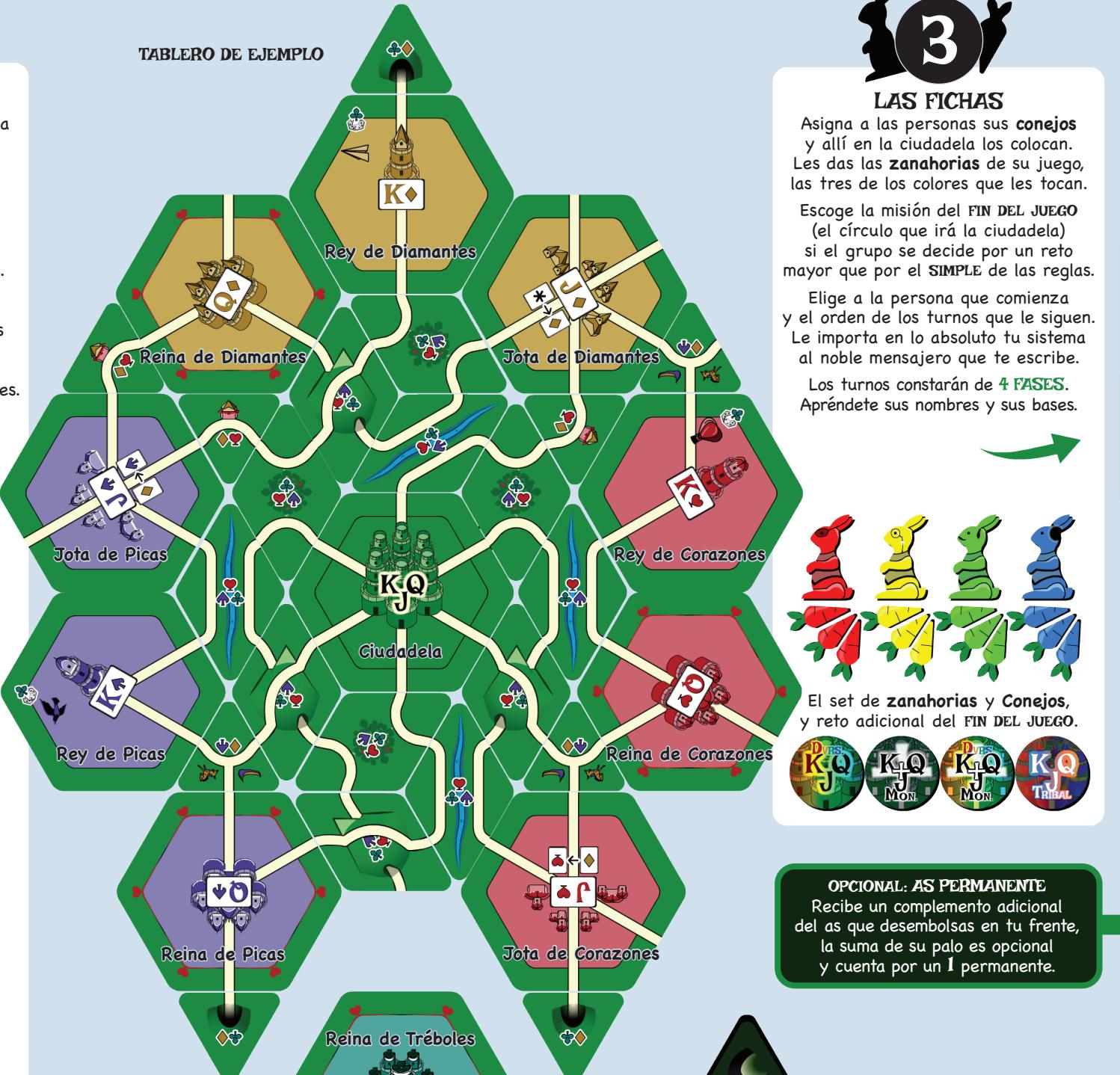
MONARQUÍA⁺ DIVERSA: traer una K, una Q y una J de tres palos distintos;

TRIBAL: traer las 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.

TABLERO DE EJEMPLO



LAS CARTAS

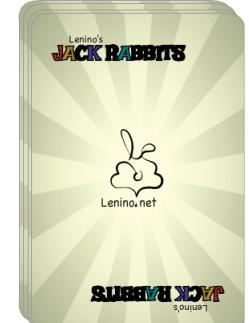
Después de que el tablero se defina y estén establecidos los lugares, la **corte** se prepara bocarriba con cartas de los jókers y reales: las dos de comodines exclusivas y doce que contienen personajes.

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.

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

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 11 en el torneo.

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

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.

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 11 en el torneo. Señala el recorrido por las piezas llevando tu conejo peregrino. Detente en el momento que tropiezas con una hexagonal en su destino.

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.

FASE 2

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.



Si pagas por la carta en tu visita, manténla con las otras en tu mano, dispón tu zanahoria en la casilla y toma **EL INCREMENTO** de inmediato. Se pueden visitar las residencias sin pago por visita o consecuencias.

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 desemballes 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.

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 (o los símbolos) 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 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 cruces con salida a las afueras.

TRASLADO CON COMODINES
Pagar en las **tabernas** te permite llevarte un comodín desocupado. Preséntalo al momento que decides montarlo y liberarlo de tu mano.

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

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

FASE 3

LA ADQUISICIÓN

Tu meta es visitar la realeza si nadie se ha apropiado de sus cartas. El mínimo en **EL PAGO** por tenerlas es diez (y de los palos de sus marcas). Se dejan zanahorias en las piezas que indican los conejos que las cargan.



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

OPCIONAL: 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.

TRASLADO POR MADRIGUERAS
Si pagas en la entrada de las **cuevas**, saldrás por la que quieras de inmediato.

Si quieras ahorrarlo lo que cuesta, te metes al subsuelo por un rato; visitas por un turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.

OPCIONAL: CANJEAR DONDE UN CONEJO
Los palos se canjean por diamantes sin antes demostrar lo que se oferta. Si alguien es expuesto por chantaje, después del intercambio se **DESTIERRA**.

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.

Si robas una carta de nobleza, te toca **EL INCREMENTO** de tus cartas; y vuelve 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.

♣ PICA

Espadas

ATACAR A LOS CONEJOS

Declaráte 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; y vuelve 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.

♥ CORAÑONES-Q

Copas