

INICIO

Hasta 4 participantes



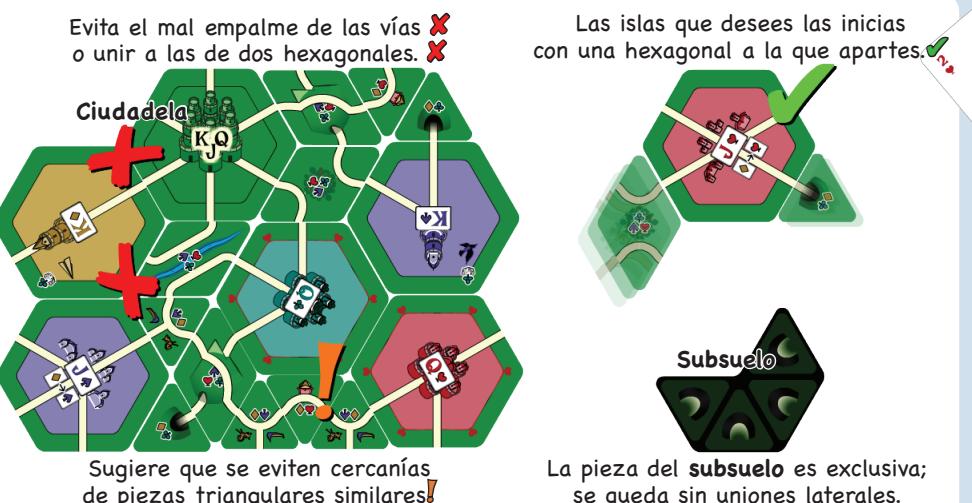
EL TABLERO

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 **tornos**: permaneces sin mirarlas y pieza que voltees la conectas; y **libre**: te permite voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas. Igual observárselas 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

Ciudadela

KQ

Subsuelo

Sugiere que se eviten cercanías de piezas triangulares similares!

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 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.

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.

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;

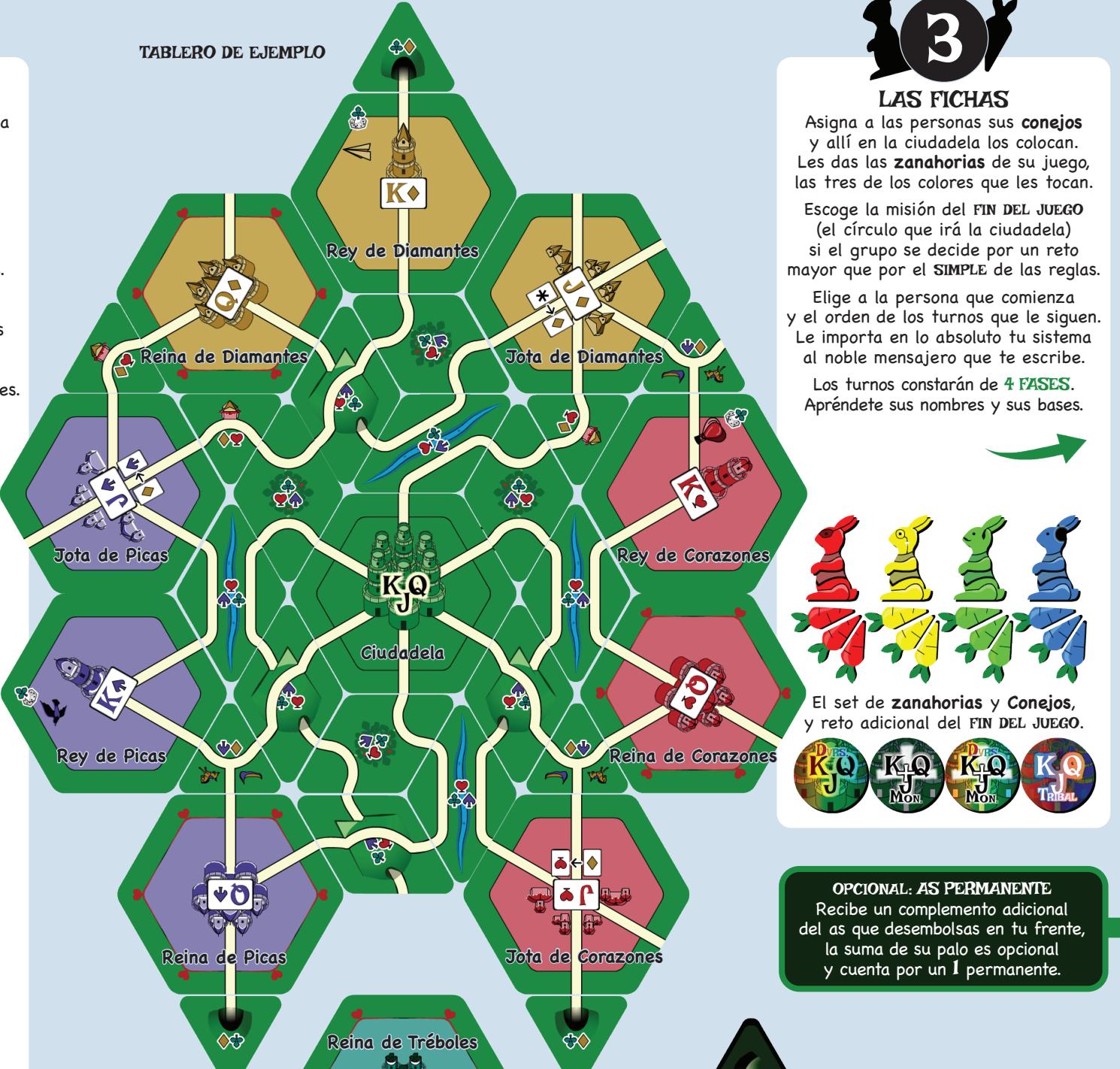
MONARQUÍA⁺ DIVERSA: traer una K, una Q y una J de tres palos distintos;

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.

TABLERO DE EJEMPLO

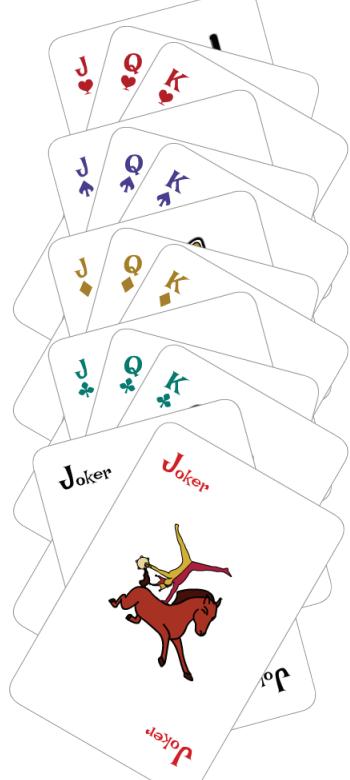


LAS CARTAS

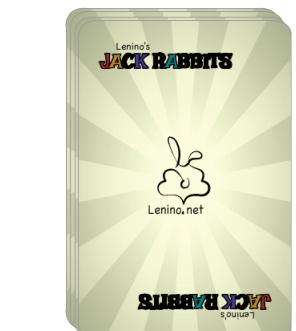
Después de que el tablero se defina y estén establecidos los lugares, la **corte** se prepara bocarriba con cartas de los jokers y reales: las dos de comodines exclusivas y doce que contienen personajes.

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 jokers y reales, y pila de los números (con ases).



La **corte** de los jokers 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. Demuéstralos 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. Demuéstralos a la mesa que lo tienes y llévate tu carta de regalo.

4

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

Carta real

Hexágono

Piezas viales

Hexágono

Carta real

Hexágono

Piezas viales