

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 animate 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 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 repartes. Entrégales de a tres sin exhibirlas a cada concursante, individuales. Con estas tramarán LA TRAVESIA y harán LA ADQUISICIÓN en los parajes.



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



OPCIONAL: CARTAS CORTAS

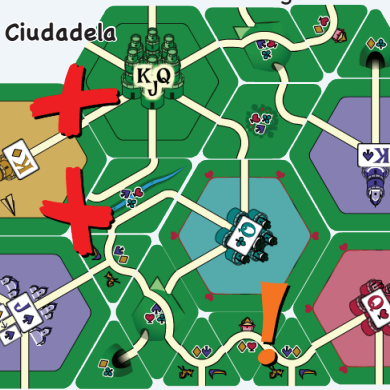
Se juega con un palo por conejo y un set de **piezas viales** a su vez. Con tres participantes, por ejemplo, un palo se elimina con su set.

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. Ofréceles la opción de colocarlas por turnos o por libre preferencia. Por **turnos**: permaneces sin mirirlas 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.

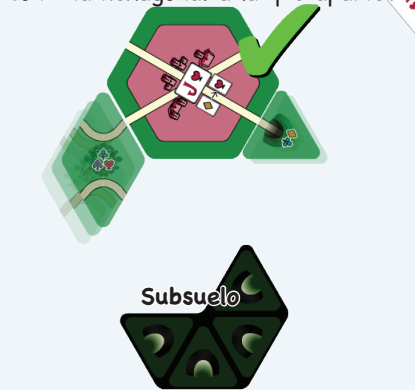


Evita el mal empalme de las vías o unir a las de dos hexagonales.



Sugiere que se eviten cercanías de piezas triangulares similares.

Las islas que desees las inicias con una hexagonal a la que apartes.



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



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** (su marca se pondrá 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.



El set de **zanahorias** y **Conejos**, y marcas de misión del **FIN DEL JUEGO**.

OPCIONAL: AS PERMANENTE
Recibe un complemento adicional del as que posicionas en tu frente, la suma de su palo es opcional y cuenta por un **I** permanente.



Descubre contenido y tutoriales.
jackrabbits.lenino.net

Taguéanos, suscríbete y comparte.
@lenino.jackrabbits

Lenino S.A.S. © 2023



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 conejo 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 con sus letras 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 los eventos para restaurar el orden en el reino. ¡En marcha!

El Heraldito Blanco

VISIÓN GENERAL

Irás a transitar por los caminos cargando con tus cartas numerales. La meta es que regreses al castillo lucitiéndote con tres de las reales. Dirígete a las casas de monarcas a hacer LA ADQUISICIÓN en su presencia. Con dies de los puntitos de sus marcas recibes su real correspondencia. Es gratis completar LA TRAVESIA si viajas por las vías carreteras. Se paga solamente si precisas transporte, pasadiso o madriguera. Defénite en los hexágonos que llegues y toma EL INCREMENTO de tus cartas, a menos de que el rumbo te destierre 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 conejo: tus tres con las insignias de nobleza. Pregunta al repartir a los conejos el reto que prefieren en la mesa, mostrando (de lo simple a lo complejo) la marca circular que le interesa: **SIMPLE**: (sin marca) obtén tres cartas reales; **DIVERSA**: las tres deben tener palos distintos; **MONARQUÍA**: obtén una K, una Q y una J, sin importar sus palos; **MONARQUÍA DIVERSA**: una K, una Q y una J de tres palos distintos; **TRIBAL**: tres cartas 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.

Dirígete al **INICIO** a comenzar y vuelve por un **JUEGO ELEMENTAL**. Aprendes 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, 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 quieres. Se debe esclarecer que EL AS PRIMERO te vale por un **II** en el torneo. Conserva el resultado de los dados; los usas en EL PRECIO de traslados.



FASE 2

LA TRAVESIA

Te mueves desplazando tu conejo o elijes si te quedas en la pieza. Explora las opciones del tablero y muévete si alguna te interesa. **TOMAR UN CAMINO GRATIS** Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoges y te vas por un camino. Harás el recorrido por las piezas, llevando tu conejo peregrino. Te paras solamente si tropiezas con una hexagonal en su destino.



FASE 3

LA ADQUISICIÓN

Tu meta es visitar la realzaa 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 pagas por la carta en tu visita, mantenla 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.



FASE 4

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



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 **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 corte en la que empiezan.

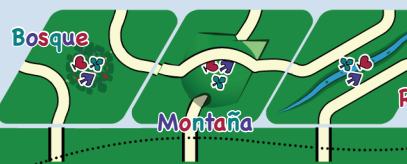
*EL AS PRIMERO

El as que desembolases 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**.

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 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 prefieras. 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.

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.

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 TRAVESIA, te mueves al subsuelo a lo que esperas la vuelta en la que obtienes la salida.

El **JUEGO REGULAR** es desafiante; te enfrentas con las tácticas restantes. Los palos brindarán, en lo adelante, poderes y estrategias importantes.

♠ PICAS

Espadas

ATACAR A LOS CONEJOS

Declárale 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, le sacan al **DESTIERRO** en el instante y roban (si es la víctima que acampa).

Si robas una carta de nobleza, agarra EL INCREMENTO de tus cartas. Devuélvele 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 llegas 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 que muestres lo que tengas, demándale a cualquiera que cuestione que muestre de primero que posea el mínimo de aquellas condiciones. Pues, pierde lo que muestra y se **DESTIERRA** 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

Se pagan con diamantes las ofertas y no se mostrarán las mercancías. Canjeas ciegamente y te **DESTIERRAS**, si exponen un chantaje que recibas.

♣ TRÉBOLES

Bastos

VOLAR ENTRE LAS TORRES-K

Preséntate con carta pasaporte (un trébol que preceda EL LANZAMIENTO) y harás LA TRAVESIA torre-a-torre si el tiro sobrepasa tu reporte, el vuelo te **DESTIERRA** del tablero. Recuerda que tu carta se recoge; 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.

Al comenzar tu turno en el **DESTIERRO**, te mueves a esperar en el subsuelo.