

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 fijate en sus números de lados. Indica a las personas que recojan 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.



Lenino's JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



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.



Es gratis completar LA TRAVESÍA si viajas por las vías carreteras.

Se paga solamente si necesitas transporte, pasadiso o madriguera.

Deténerte en los hexágonos que llegues y toma EL INCREMENTO de tus cartas, a menos que el conejo se te quede 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: tus 3 con las insignias de nobleza.

Recuerda, al repartir a los conejos, pedirle al colectivo de la mesa que escoga de lo simple a lo complejo el tipo de final que le interesa.

SIMPLE: 3 cartas reales cualesquier;

DIVERSO: 3 cartas reales de palos distintos;

MONARQUÍA: una K, una Q y una J (K+Q+J), sin importar sus palos;

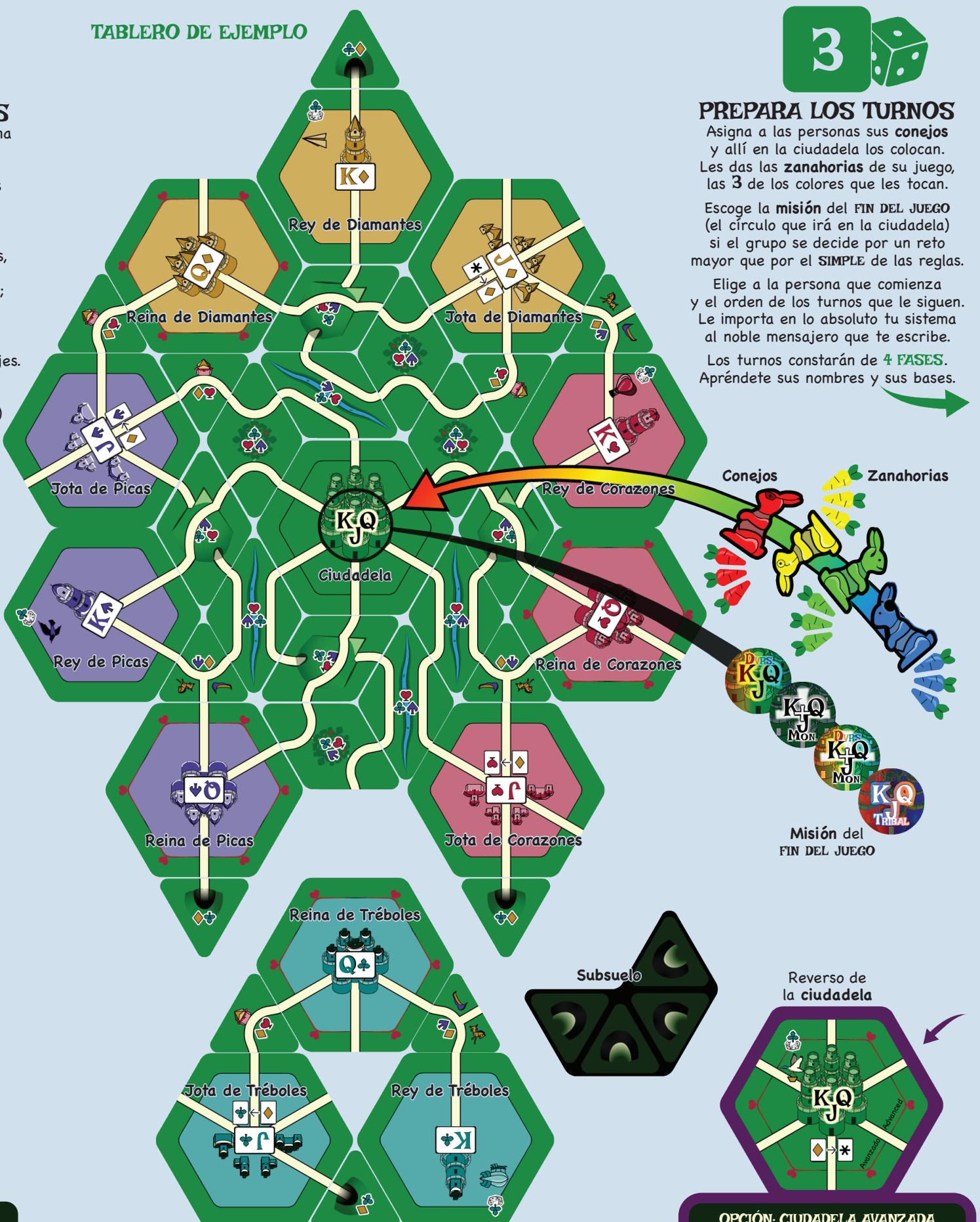
MONARQUÍA DIVERSA: una K, una Q y una J de 3 palos distintos;

TRIBAL: las 3 cartas reales del mismo palo.

OPCIÓN: PATRIARCADO

Valora EL AS I^{mo} por 14; los reyes, es por 13 que valoras; las reinas, subvalóralas por 12; y es II, menos precio por las jotas.

TABLERO DE EJEMPLO



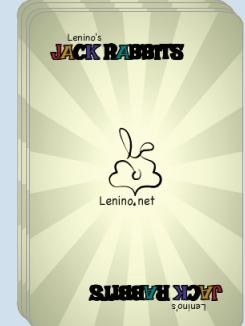
REPARTE LAS CARTAS

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 2 de comodines exclusivas y 12 que contienen personajes). Baraja la restante constituida por «palos numerales» y por ases, y ponlas accesibles en la pila o el mazo bocabajo que repartes; entregártelas a 3 sin exhibirlas a cada concursante, individuales. Con estas tramarán LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN en los parajes.

Corte o fila de cartas reales y comodines (jokers)



Mazo o Pila de palos numerales 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.

Descubre contenido y tutoriales.

Tagúeános, suscríbete y comparte. @lenino.jackrabbits

Lenino S.A.S. © 2023

3

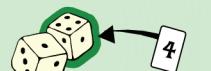
PREPARA LOS TURNOS

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 escribes. 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 pides 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 corte en la que empiezan.

*EL AS I^{mo}

El as que desembolsas 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 tiempo de que muevas tu conejo o elijas si te quedas en tu pieza. Explora las opciones del tablero y llévate si alguna te interesa.



TOMAR UN CAMINO GRATIS

Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoge 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.

EL INCREMENTO

Los símbolos de cartas 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 INCREMENTO es el fijado por los dados y pagas con los símbolos que miras.

TRASLADO CON COMERCIANTES

Los cruces 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 cruces con salida a las orillas.

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 hacias,

pues quedas con el turno a la deriva.

Espera por un turno y, a la vuelta,

te mueves al subsuelo a lo que esperas la salida.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía;

si está tu zanahoria en un lugar;

puedes, en el turno que visitas,

salirte sin parar a descansar.

PICAS

DIAMANTES

CORAZONES

TRÉBOLES

VOLAR ENTRE LAS TORRES-K

ATACAR A LOS CONEJOS

Declarale 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 (SALE FUERA en el instante) y roban (si es la víctima que acampa).

Si robas una carta de nobleza agarra EL INCREMENTO de tus cartas. Devuélvela a la corte lo que quieras si acaso te apoderas de tu 4^{ta}.

Si pierdes la batalla con tu nobleza, agarras la carta que te devuelven y te quedas con tu nobleza. Si pierdes la batalla con tu nobleza, agarras la carta que te devuelven y te quedas con tu nobleza.

CANJEAR EN LAS PLAZAS-J

Las jotas son «hexágonos de venta» de cartas descartadas de su palo.

Se paga con diamantes por la cuenta que tomes en tu turno al visitarlos.

La compra de diamantes es inversa,

se paga con cualquiera de los palos.

Recuerda que la pila se renueva con cartas que abandonan el mercado.

Si pierdes la batalla con tu nobleza, agarras la carta que te devuelven y te quedas con tu nobleza.

Si pierdes la batalla con tu nobleza, agarras la carta que te devuelven y te quedas con tu nobleza.

Si pierdes la batalla con tu nobleza, agarras la carta que te devuelven y te quedas con tu nobleza.

Si pierdes la batalla con tu nobleza, agarras la carta que te devuelven y te quedas con tu nobleza.

Si pierdes la batalla con tu nobleza, agarras la carta que te devuelven y te quedas con tu nobleza.

Si pierdes la batalla con tu nobleza, agarras la carta que te devuelven y te quedas con tu nobleza.

Si pierdes la batalla con tu nobleza, agarras la carta que te devuelven y te quedas con tu nobleza.

Si pierdes la batalla con tu nobleza, agarras la carta que te devuelven y te quedas con tu nobleza.

Si pierdes la batalla con tu nobleza, agarras la carta que te devuelven y te quedas con tu nobleza.

Si pierdes la batalla con tu nobleza, agarras la carta que te devuelven y te quedas con tu nobleza.

Si pierdes la batalla con tu nobleza, agarras la carta que te devuelven y te quedas con tu nobleza.

Si pierdes la batalla con tu nobleza, agarras la carta que te devuelven y te quedas con tu nobleza.</p

SETUP

2 to 4 players

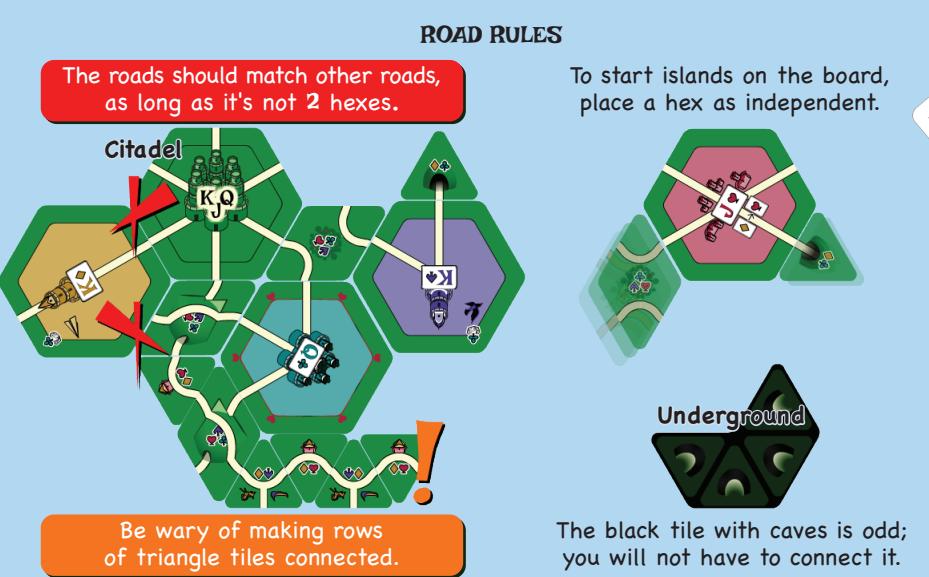


BUILD A BOARD

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