

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 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
Subsuelo
Sugiere que se eviten cercanías de piezas triangulares similares!

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



Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

Comienza en el **INICIO** al desplegar y vuelve por un **JUEGO ELEMENTAL**. Dominas 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.



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.

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

Observa la excepción de **EL AS PRIMERO**, pues vale por un **II** en el torneo.

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

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 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.

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 **DESTIERRES**, allí te es imposible recibirla.

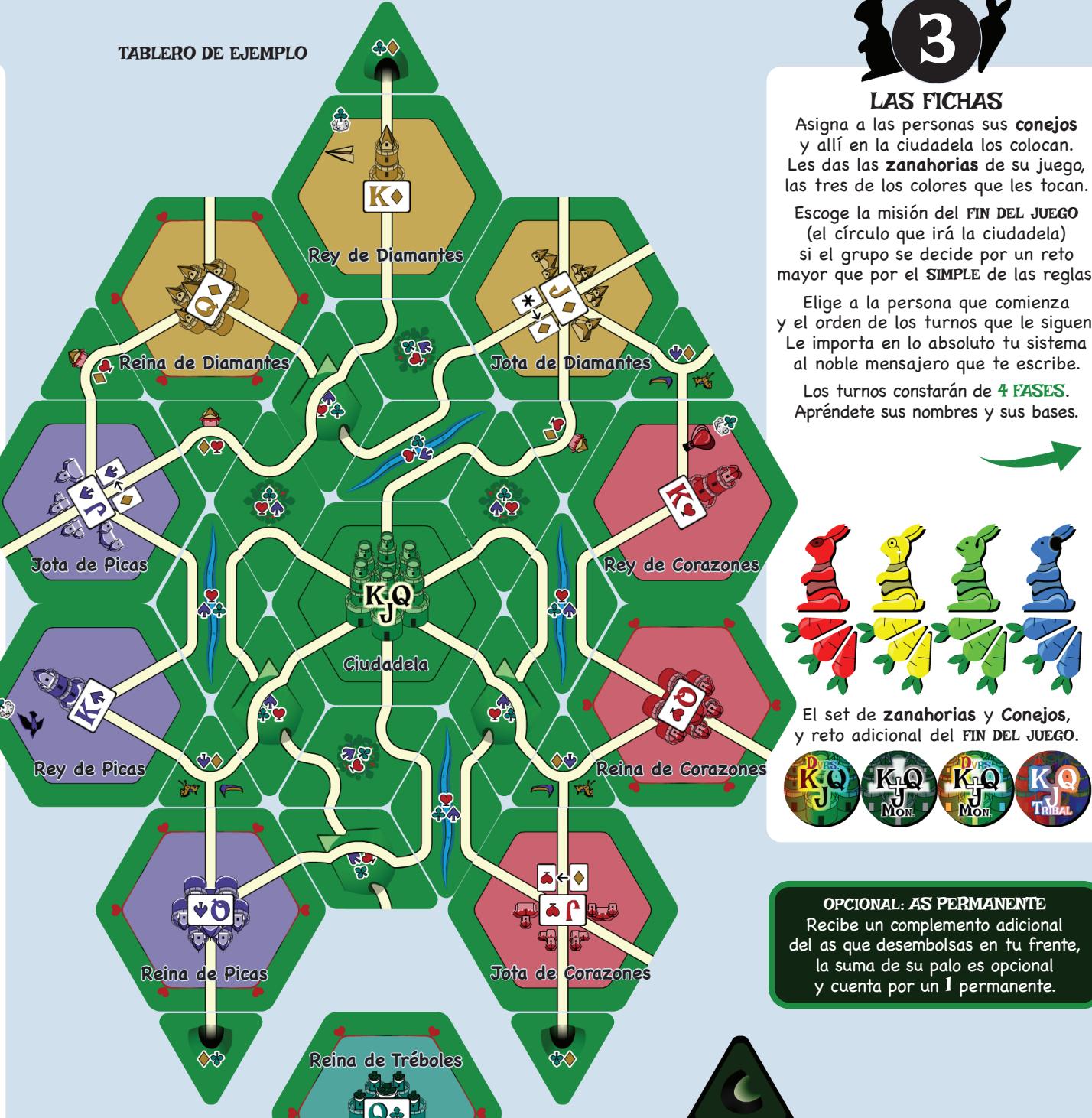
Si pasas de tu límite (que es nueve), descarta o reemplaza la que quieras.



OPCIONAL: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará **LA TRAVESÍA** si está tu zanahoria en un lugar; puedes pasear, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

TABLERO DE EJEMPLO



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 I permanente.

***EL AS PRIMERO**
El as que desembolso de primero es II y, si lo muestro en el turno, lo dejas en tu frente previniendo que el próximo que tengas es un I.

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.

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

Tagúeños, suscríbete y comparte. @lenino.jackrabbits

Lenino S.A.S. © 2023

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.

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.

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

Preséntate 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 sobrepasa 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.

Tan solo acusarás a los viajeros si tienes tu conejo en el tablero.

♦ PICAS

Espadas

ATACAR A LOS CONEJOS

Declarale 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 descartas.

Y cuando se te acaban 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 vuelves 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.

♥ 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, exige a cualquiera que cuestione que muestre de primero que posea el mínimo de aquellas condiciones.

Pues, pierde lo mostrado y se **DESTIERRA** si pruebas que te acusa sin razones.

Si alguien es expuesto por chantaje, después del intercambio se **DESTIERRA**.

♦ 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

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