

INICIO

Hasta 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 aléjale el subsuelo en un costado.

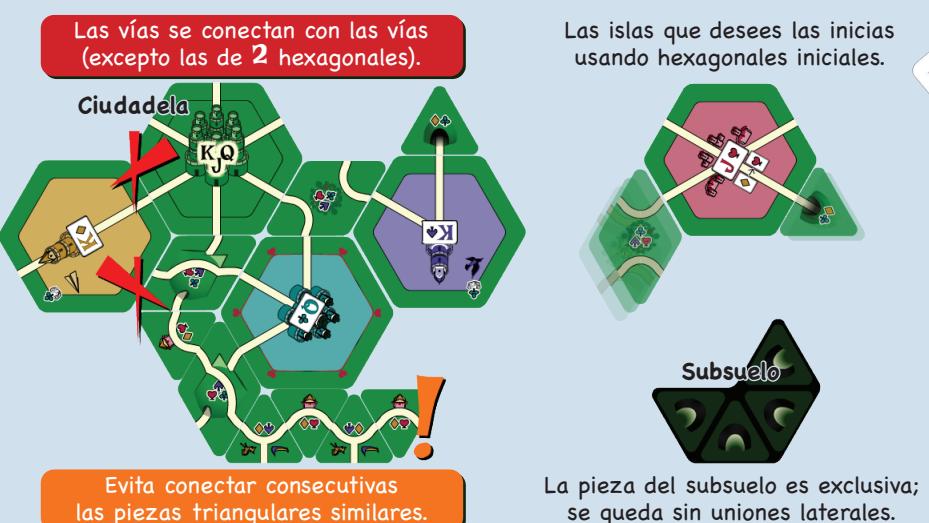
Voltea bocabajo las del resto y fíjate en sus números de lados.

Indica a las personas que recojan iguales cantidades de las piezas; por formas geométricas les tocan de 12 dividido por cabeza.

COLOCAR LAS PIEZAS

Elegir 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 respectarás al colocarlas las NORMAS DE LAS VÍAS CARRETERAS.



TABLERO DE EJEMPLO



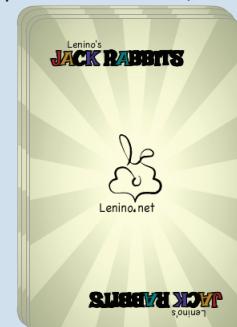
REPARTE LAS CARTAS

Después de que el tablero se defina y estén establecidos los lugares, la corte se prepara bocarriba con cartas de los jóker y reales (las 2 de comodines exclusivas y 12 que contienen personajes). Baraja las restantes constituidas por «palos numerales» y por ases, y ponlas accesibles en la pila o el mazo bocabajo que repartes; entregales 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 (jóker)



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. www.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.

Elegir 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 escoge. Los turnos constarán de 4 FASES. Aprendete sus nombres y sus bases.



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.

Deténete 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 cualesquiera;

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

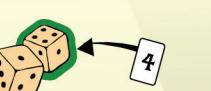
Valora EL AS I^{mo} por 14; los reyes, es por 13 que valoras; las reinas, subvalóralas por 12; y es II, menos precio por las jotas.

DIRÍGETE AL INICIO DE LOS PASOS Y VUELVE A COMPLETAR EL JUEGO BÁSICO. INTENTA CON UN BÁSICO INICIAL Y LUEGO CON UN JUEGO REGULAR.

JUEGO BÁSICO: 4 FASES EN CADA TURNO

FASE 1: 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 pues 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 1.

PAGAR POR UN TRASLADO

Los dígitos 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 pasando por el centro en un atajo, marcado con los palos (o los símbolos) que pagas con tus cartas al cruzarlo.

TRASLADO CON COMERCIANTES

Los crucos 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 crucos con salida a las orillas.

TRASLADO CON COMODÍNOS

Pagar en las tabernas te permite llevar un comodín desocupado.

Presentalo al momento que decides montarlo y liberarlo de tu mano.

FUERA

Si pagas en la entrada de las cuevas,

saldrás por la que quieras de inmediato.

Siquieres 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.

FASE 2: LA TRAVESÍA

Es tiempo de que muevas tu conejo o elijas si te quedas en tu pieza. Explora las opciones del tablero y muévete 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.

PAGAR POR UN TRASLADO

Los crucos 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 CON COMERCIANTES

Los bosques, las montañas y los ríos que ves en las imágenes de abajo, permiten que te cambies de camino pasando por el centro en un atajo, marcado con los palos (o los símbolos) que pagas con tus cartas al cruzarlo.

TRASLADO POR MADRIGUERAS

Si pagas en la entrada de las cuevas, saldrás por la que quieras de inmediato.

Siquieres 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.

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 10 (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 SALES FUERA, allí te es imposible recibirla.

Si pasas de tu límite (que es 9), descártala o reemplaza la que quieras.

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.

TRASLADO CON COMERCIANTES

Los crucos 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 crucos con salida a las orillas.

SALIR FUERA

A veces te conviene que salieras por una carretera en las orillas.

Olvida EL INCREMENTO si lo hicias,

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.

