

INICIO

Hasta 4 participantes

1
EL TABLERO

El juego de JACK RABBITS necesita que forme 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 recogen 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 turnos: permaneces sin mirarlas y pieza que volteas 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. ✓ Las islas que deseas las inicias con una hexagonal a la que apartes.

Ciudadela
Subsuelo
Sugiere que se eviten cercanías de piezas triangulares similares!
La pieza del subsuelo es exclusiva; se queda sin uniones laterales.

2
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 pionas 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.

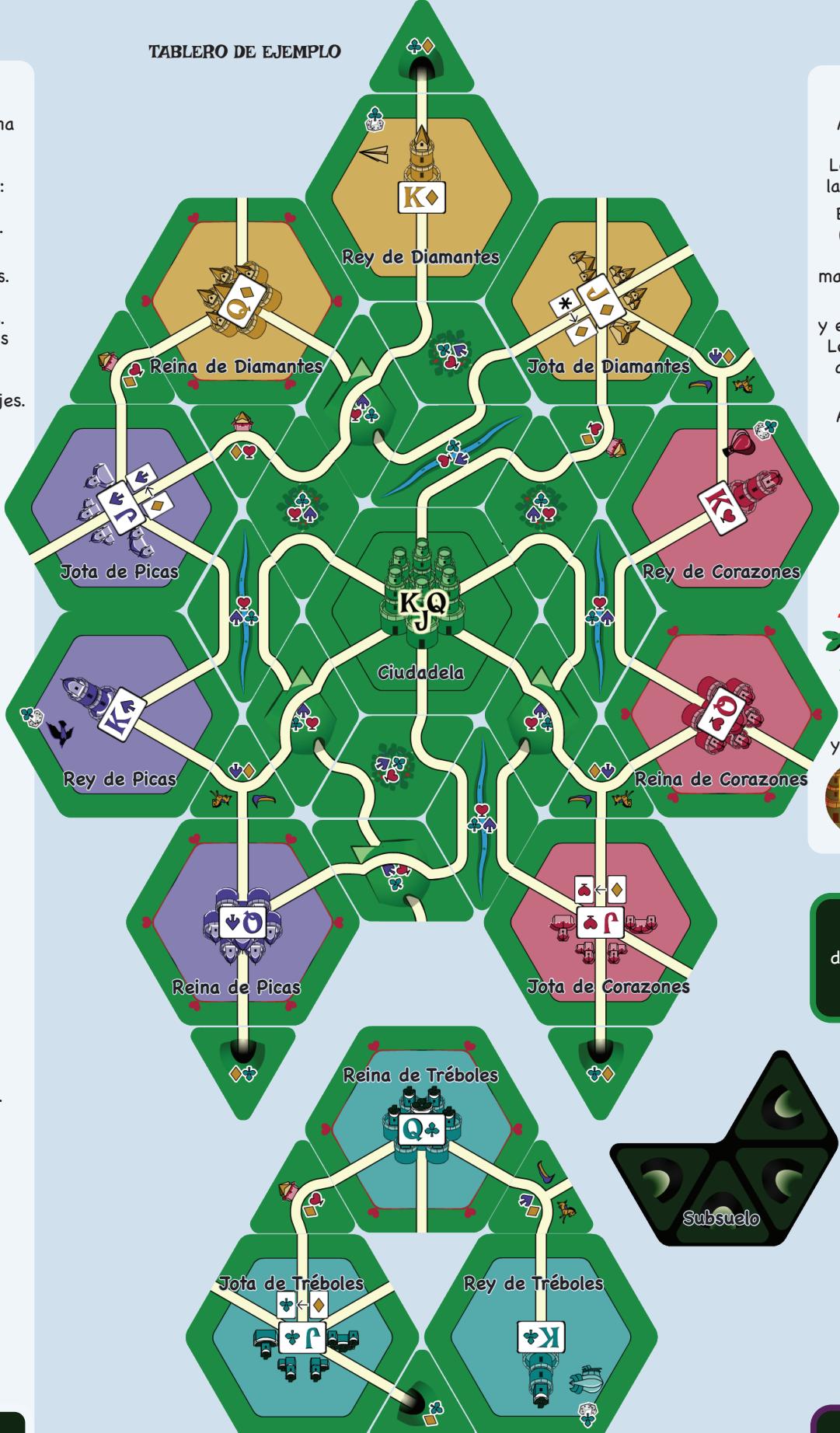
Las cartas que se ven en la pila

o el mazo bocabajo que reparten.

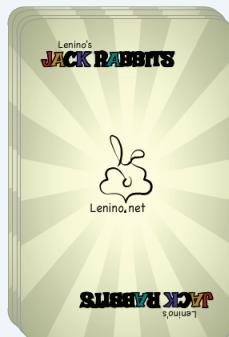
Entrégales de a tres sin exhibirlas a cada concursante, individuales.

Con estas tramarán LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN en los parajes.

TABLERO DE EJEMPLO



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

3
LAS FICHAS

Asigna a las personas sus conejos y allí en la ciudadela los colocan. Las 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.

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 escribe.

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



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 1 permanente.

***EL AS PRIMERO**
El as que desembolsas de primero es II y, si lo muestras en el turno, lo dejas en tu frente previniendo que el próximo que tengas es un 1.

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.



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 este 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.

iEn marcha!

El Heraldo Blanco

Dírigete al INICIO a comenzar y vuelve por EL JUEGO ELEMENTAL. Si aprendes el siguiente material, intenta con EL 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.



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 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 desembolsas de primero es II y, si lo muestras en el turno, lo dejas en tu frente previniendo que el próximo que tengas es un 1.

EL JUEGO REGULAR

es desafiante; se juega con las tácticas restantes. Los palos brindarán, en lo adelante, poderes y estrategias importantes.

♦ TREBOLES

Bastos

VOLAR ENTRE LAS TORRES-K
Preséntate con carta pasaporte (un trébol que precede EL LANZAMIENTO) y harás LA TRAVESÍA torre-a-torre si el tiro se limita al documento. 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 que son el sacrificio autorizado. La carta pasaporte es permitida si vuelas de la torre de los bastos.

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

♠ PICAS

Espadas

ATACAR A LOS CONEJOS
Declárala la guerra sin empates a quien en el hexágono descienda. 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 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,

agarras EL INCREMENTO de tus cartas. Devuélvelas 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 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, exígele a cualquiera que cuestione que muestre de primero que posea el mínimo de aquellas condiciones.

Pues, pierde el mostrado 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

COMPRAR 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: COMPRAR DONDE UN CONEJO

Propones (sin mostrar lo que se oferta) el palo que canjeas por diamantes. Después del intercambio te DESTIERRA, si exponen que reciben un chantaje.

VISIÓN GENERAL

Irás a transitar por los caminos cargando con tus cartas numerales. 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 este orden puede recibir.

Dirígete a las casas de monarcas a hacer LA ADQUISICIÓN en su presencia. Con diez de los puntos 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.

Defiénte en los hexágonos que llegues y toma EL INCREMENTO de tus cartas, a menos de que salgas y te quedes 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 tres con las insignias de nobleza.

Pregúntale al repartidor 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;

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, menor precio por las jotas.

Opcional: 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 **cruces** te permiten transportarte, viajando 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 afueras.

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.

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.

Espéra por EL LANZAMIENTO en las afueras;

y entonces, al llegar LA TRAVESÍA, te mueves al subsuelo a lo que esperas la vuelta en la que obtienes la salida.