

INICIO

Hasta 4 participantes



EL TABLERO

El mapa que usarás en la partida se ensambla de improviso, 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

Empieza por poner la «ciudadela» y el negro del «subsuelo»—separándolos.

Revuelve bocabajo lo que queda: los rombos, los hexágonos y triángulos.

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 turnos: se mantienen sin mirarlas y pieza que volteen la conectan; y libre: se permiten voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas.

Igual observarán al conectarlas las reglas del dibujo a la derecha.

Evita callejones sin salidas (T), y vínculos de dos hexagonales (x).



Es bueno que se eviten cercanías de piezas triangulares similares!

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



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

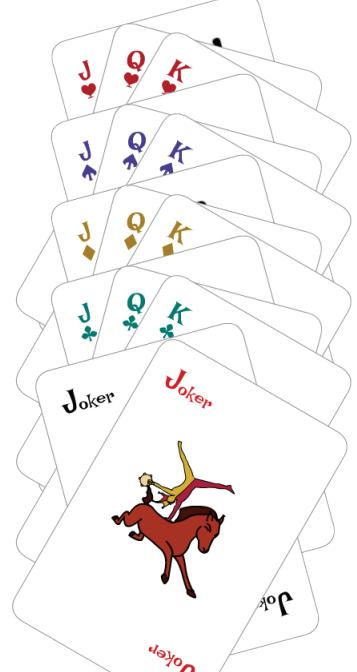


LAS CARTAS

Después de que el tablero se termina 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.

Las cartas que quedaron excluidas, los «palos numerales» y los «ases», barájálas y ponlas en la pila o el mazo bocabajo que repartes. Entrégales de a tres, sin exhibirlas, a cada concursante—individuales.

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



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

EJEMPLO



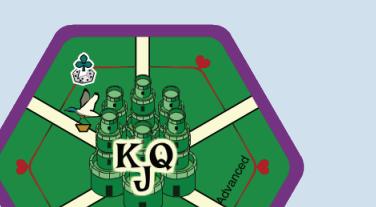
OPCIONAL: AS PERMANENTE
Recibe un complemento adicional del as que desembolsas en tu frente, la cuenta de su palo es opcional y vale por un I permanente.

OPCIONAL: CIUDADELA AVANZADA
Se esperan corazones al entrar; te venden lo que quieras por diamantes; y tréboles te llevan a volar—sin palos que te sirvan de rescate.

Descubre contenido y tutoriales.
jackrabbits.lenino.net

Lenino S.A.S. © 2023

Tagúeáños, suscríbete y comparte.
lenino.jackrabbits



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.



Lenino's JACK RABBITS

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 una carrera para obtener la terna que será ordenada al concejo real. Esta misión de orden superior es la orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir.

Visita a la nobleza, entrégales las cartas pertinentes, adquiere tres de las suyas y traelas 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 pasos 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.

Dirígete a las casas de monarcas a hacer LA ADQUISICIÓN en su presencia. Con diez de los puntitos de sus marcas recibes su real correspondencia.



Es gratis completar LA TRAVESÍA si viajas por las vías carreteras. Se pagan los traslados si precisas: transporte, pasadizo o madriguera.

Detente en los hexágonos que llegues y toma EL INCREMENTO de tus cartas, a menos que te salgas o «destierres» 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. Recuérda, al repartir a los conejos, pedirle al colectivo de la mesa que escoga, de lo simple a lo complejo, el reto adicional que le interesa:

SIMPLE (sin reto): traer tres reales, sin importar sus letras o «palos» (símbolos);

DIVERSO: las tres serán de palos distintos;

MONARQUÍA: traer una K + una Q + una J, sin importar sus palos;

MONARQUÍA DIVERSA: traer una K + una Q + una J, de tres palos distintos;

TRIBAL: las 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.

Dirígete al 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

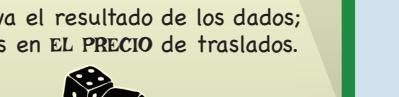
FASE 1:

EL LANZAMIENTO

Concurre por un premio de la suerte, que tomas de la pila tras los dados. Si un dado (de los dígitos que obtienes) coincide con un número en tus manos, demuestra con tu carta que lo tienes y llévate la carta de regalo.

Elige a la persona que comienza y el orden de los turnos que le siguen (el importa en lo absoluto tu sistema al noble mensajero que te escribe).

Un turno se divide en 4 FASES; apréndete sus nombres y sus bases.



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 puedes combinar.

EL PAGO

Las cartas se «descartan» al usarse dejándolas a un lado de la mesa. Es 1 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 empezaste.

*EL AS PRIMERO

El as que desembolsas de primero te cuenta por un II y, tras su uso, lo dejas en tu frente de recuerdo y cuentas los que vengan por un I.

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 parar) marcados en el centro de las vías, EL PRECIO es el fijado por los dados y pagas con los símbolos que miras.

TRASLADO POR PASADIZOS

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 permitidos que pagas con tus cartas al cruzarlo.

TERMINAR EN EL DESTIERRO

A veces te conviene que salieras, que tomes un camino a las orillas. Ovida EL INCREMENTO si lo hicieras y acaba con el turno a la deriva; espera EL LANZAMIENTO en las afueras y entonces, al llegar LA TRAVESÍA, te metes al subsuelo a lo que esperas la vuelta en la que escoges la salida.

TRASLADO CON COMODINES

Si pagas al pasar por las tabernas tendrás un comodín desocupado, que cargas y, al momento que requieras, lo montas y liberas de tu mano.

TRASLADO POR MADRIGUERAS

Si pagas en la entrada de las cuevas, irás a la que quieras de inmediato. Siquieres ahorrarte lo que cuesta, te metes al subsuelo por un rato; descansas por un turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.

TRASLADO POR MADERAS

Si pagas en la entrada de las tabernas, irás a la que quieras de inmediato. Siquieres ahorrarte lo que cuesta, te metes al subsuelo por un rato; descansas por un turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.

TRASLADO POR MADERAS

Si pagas en la entrada de las tabernas, irás a la que quieras de inmediato. Siquieres ahorrarte lo que cuesta, te metes al subsuelo por un rato; descansas por un turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.

OPCIONAL: CANJEAR DONDE UN CONEJO

Ofrece un intercambio por diamantes, sin muestra de las cartas que se ofertan. Si exponen que cometes un chantaje, después del intercambio te DESTIERRAN.

LOS PODERES DE CADA PALO

♦ TRÉBOLES

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.

En cambio, si se pasa del reporte, tu vuelo se desploma en el DESTIERRO.

Igual tu pasaporte lo recoges;

y el premio, si es que tienes un acierto.

Se puede completar la travesía (pagar la diferencia de 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.

♦ PICAS

Espadas

ATACAR A LOS CONEJOS

Declaráte 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, termina en el DESTIERRO en el instante

que pierde el que tiene un acierto.

Si robas una carta de nobleza, te toca EL INCREMENTO de tus cartas; devuélvela 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)

Anúnciate en la «entrada de las reinas» y espera que en la mesa te cuestionen: si cargas con su carta o con la cuenta de un mínimo de seis en corazones.

Te impulsan al DESTIERRO si se quejan y niegas que tu suma se cierre.

Mas, antes de mostrar tus pertenencias, se exige a cualquiera que cuestione, que muestre previamente que las tenga (las cartas con las mismas 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

Ofrece un intercambio por diamantes, sin muestra de las cartas que se ofertan. Si exponen que cometes un chantaje, después del intercambio te DESTIERRAN.

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

Tagúeáños, suscríbete y comparte.
lenino.jackrabbits

Lenino S.A.S. © 2