



JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

Bienvenida

Atención heróicos mensajeros,

Por ser miembros leales de la Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela, han sido elegidos para una misión de orden superior. Aquí les doy la orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir:

Visiten a los nobles en sus casas, adquieran 3 de sus cartas reales y vuelvan con ellas a la ciudadela, en tal orden.

En otro orden, cuando digo «en tal orden», no me refiero a alguna orden como nuestra Orden de Conejos Mensajeros; tampoco hablo de la orden que les doy en esta carta, sino del orden en que harán las cosas.

¡En marcha! Debemos restaurar el orden en el reino.

El Heraldo Blanco

Visión General

Irás, de turno en turno, por el reino llevando cartas ante la nobleza. Habrá un final feliz a tu regreso si tienes en tus manos 3 de estas.



Tu meta es visitar a los monarcas y hacer LA ADQUISICIÓN en esa audiencia. Con 10 o más pinitos de sus marcas tendrás sus cartas de correspondencia.

Detén LA TRAVESÍA en piezas grandes; tu turno nunca acaba en las pequeñas. Podrás montar caballos y embarcarte, cruzar por montes y por madrigueras, mas no descansarás en otra parte, tan solo en los hexágonos te quedas.

Acabarás tu turno allí campante logrando EL INCREMENTO (carta nueva), a menos que te encuentres muy distante y elijas que es mejor que saltes FUERA.

Fin del Juego

El triunfo lo obtendrá el primer conejo que a nuestra ciudadela se regresa trayendo aquí las cartas del festejo que sean 3 con sello de nobleza. Será un partido rápido o complejo según lo que prefieran en la mesa; así que, al iniciar un juego nuevo, se elige el FIN que al grupo 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?

Si quieres esto y no equidad, entonces, anúnciales que EL AS valdrá 14; los reyes y las reinas, 13 y 12; y a menos precio aún las jotas, 11.

1

2

3

TABLERO DE EJEMPLO

El rasgo más curioso de este juego se encuentra en el momento en que comience. El grupo explorará un tablero nuevo armado de manera diferente.

Las piezas son las tierras de este reino, en donde cada noble tiene un templo. En esta opción de aquí, por el momento, ya tienes un tablero como ejemplo.

Si quieres adquirir el juego físico, visítanos pinchando en este vínculo.

jackrabbits.lenino.net

REPARTE LAS CARTAS

Al comenzar verás en una fila las cartas de los Jokers y reales. También encontrarás en una pila las cartas numerales y las Ases. De allí se entregan 3, sin exhibirlas, a cada cual de tus participantes. Con ellas pagarán LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN de las reales.

COMIENZA LOS TURNOS

A cada quien que elija su conejo y allí en la ciudadela los coloquen. Les das las zanahorias que hacen juego, las 3 de los colores que les toquen.

El grupo elige cual será la regla del FIN DEL JUEGO para la partida. Si no es la SIMPLE, irá en la ciudadela la ficha del final que se decida.

Por último, se escoge quien empieza y el orden de los turnos que le siguen.

El método que elijan no interesa al noble mensajero que te escribe.



Encuentra en estas reglas y sus gráficos lo necesario para un JUEGO BÁSICO. Intenta el juego básico primero y el JUEGO REGULAR lo aprendes luego.

1^{RA} EL LANZAMIENTO

Tu turno empezará al lanzar los dados. Conserva el resultado que recibas. El tiro dicta EL PRECIO, no los pasos. Consultalo al hacer LA TRAVESÍA.



EL PREMIO
Si muestras una carta junto a un dado, que prueba que ese número lo tienes, recibes una carta de regalo que llega a todo sitio en que te encuentres.

En cuanto tengas más de 9 cartas, elige la que quieras y descartas.

EL AS se puede usar en este premio si no es el que utilizas de primero.

2^{DA} LA TRAVESÍA

En esta fase mueves tu conejo o eliges no moverte de tu pieza. Explora las opciones del tablero a ver si alguna de ellas te interesa.



SALIR POR UN CAMINO

Del sitio hexagonal en donde empiezas, podrás seleccionar algún camino. Irás con tu conejo por las piezas siguiendo por la vía en amarillo. El rumbo acaba cuando te tropiezas con una hexagonal en su destino.

PIEZAS VIALES

Es gratis transitar por los caminos, de hexágono hasta hexágono continuos. Incluso a las montañas, 2 distintos las cruzan por el túnel o el montículo.

Existen otros medios de transporte si pagas por EL PRECIO de los dados. Los palos de las cartas de tu aporte serán los de los símbolos marcados.

CAMBiar DE CAMINO

Los bosques, las montañas y los ríos, que encuentras ilustrados más abajo, presentan separados 2 caminos que en medio de estos tienen un atajo. En él están los palos (o los símbolos) que pagas por cruzarlo al otro lado.



3^{RA} LA ADQUISICIÓN

Si estás en un lugar de la nobleza, con 10 o más pinitos de su marca, podrás hacer EL PAGO y obtenerla, a menos que alguien tenga ya la carta. Habrá una zanahoria allí en la pieza que indica qué conejo es que la carga.



Después de hacer le pago en esta audiencia, mantén la carta dentro de tu mano, pondrás tu zanahoria en esa pieza, y toma EL INCREMENTO de inmediato.

Se puede visitar en todo caso y no pagar, tan solo estar de paso.

4^{TA} EL INCREMENTO

Encima de un hexágono terminas si no te sales FUERA por completo.

Recibes una carta de la pila si el turno acaba dentro del tablero.

Si no le quedan cartas, recopila el lote usado y ármala de nuevo.



En cuanto tengas más de 9 cartas, elige la que quieras y descartas.

Con esta fase el turno ha terminado, y quien te sigue va a lanzar los dados.



CABALGAR Y NAVEGAR

Los triángulos de abajo vendrán pases brindándote el transporte que prefieras.

Te vas a galopar por los lugares cruzando tantas piezas como quieras, o vas de puerto a puerto por los mares; los puertos son caminos hacia afuera.

COMERCIANTES & COMODINES

En cruces tipo «Y» con comerciantes, tu viaje se ejecuta en cuanto pagas.

Sin puerto en esa pieza, no te embarques.

En cambio, cuando pagas en las carpas tendrás un comodín (si están vacantes) que cuando quieras usas y descartas.

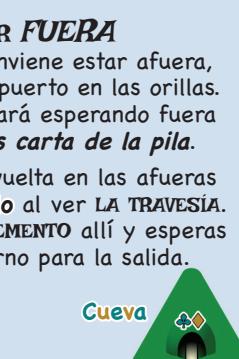


MADRIGUERAS

Los triángulos que tienen una cueva transportan los conejos al subsuelo.

Allí te quedarás por una vuelta y vuelve a salir por otra, luego.

Si quieres, pagas antes en la puerta y saltas el subsuelo como vuelo.



SALIR FUERA

A veces te conviene estar afuera, salirte por un puerto en las orillas.

Tu turno acabará esperando fuera y no recibes carta de la pila.

Espérate una vuelta en las afueras y ve al subsuelo al ver LA TRAVESÍA. Recibe EL INCREMENTO allí y esperas por otro turno para la salida.



FUERA

El JUEGO REGULAR es desafiante. Los palos tienen un poder restante.



PICAS

Espadas

ATACAR A LOS CONEJOS

Si sabes que alguien tiene lo que quieras, y estás de turno en donde mismo espera, podrás lanzarle picas si las tienes, y así robarle allí una carta a ciegas, a menos que con picas te supere; aquel que pierde el duelo sale FUERA. Mas, no te roba a ti si se defiende, tan solo va a sacarte cuando pierdas.

Es válido que el duelo se incremente sumando nuevas picas a sus fuerzas, sin que haya empate cuando un lado aumente y luego descartando todas estas.

Si robas una carta de nobleza, libera alguna si esta ya es tu 4^{TA}, dispón las zanahorias de su pieza y toma EL INCREMENTO de tus cartas.



DIAMANTES

Oros

CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)

Las cartas del descarte están en venta; en cada Jota venden de su palo. Se paga con diamantes toda cuenta si estás allí de turno y compras algo. La compra de diamantes es inversa; se paga con los palos de otro lado. Recuerda que al hacer la pila nueva habrá que usar las cartas del mercado.

CANJEAR CON LOS CONEJOS

Podrás cambiar de todo por diamantes con quien esté de turno allí en tu pieza. Canjea sin mostrar las cartas antes si llegas a un acuerdo con la oferta. En caso de una entrega defraudante, se expone a quien defrauda y sale FUERA.



CORAZONES

Copas

AGRADAR EN LOS PALACIOS (Q)

Entrar en casa de una reina implica que al menos sumen 6 tus corazones, o esté tu zanahoria en su casilla, o llegues sin que nadie te cuestione.

Si piden que demuestres corazones, te sacan FUERA cuando no los muestras. Mas, quien demanda tus explicaciones, primero deberá mostrar sus cuentas.

Si no posee aquellas condiciones, que olvide demandar que tú las tengas. Y si hace un juicio en vano, pierde entonces las cartas que ha mostrado y sale FUERA.

A quien se encuentre fuera del tablero, que olvide cuestionar a los viajeros.



TRÉBOLES

Bastos

VOLAR ENTRE LAS TORRES (K)

Un trébol es tu carta de transporte, lo muestras previo a hacer EL LANZAMIENTO, y harás LA TRAVESÍA torre a torre si el tiro no es mayor que el documento.

En cambio, si los dados lo rebasan, tu vuelo cae FUERA del tablero. En ambos casos, quédate la carta; y en caso de que ganes, toma EL PREMIO.

Podrás salvarte y no caer afuera si sumas más al número mostrado. Ahora bien, descarta las que agregas y deben ser de un palo autorizado. Observa el sitio desde donde vuelas, los palos de esta torre son los válidos. La misma carta que has mostrado es buena si vuelas de la torre de los bastos.