

INICIO

2 a 4 participantes

1

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 diseños aleatorios del reino de las cartas y sus templos. Anímate a crear los territorios o trata por ahora el del ejemplo.

CREAR TABLEROS NUEVOS

I. SEPARA LAS PIEZAS

Pondrás la **ciudadela** por el centro y dejas el **subsuelo** retirado. Agrupa bocabajo las del resto y fíjate en sus números de lados.

II. REPARTE LAS PIEZAS

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

III. COLOCA LAS PIEZAS

Elegir la medida que te agrada según tu preferencia por las reglas: ESTRÍCTA que es por turnos y demanda «la pieza que volteas la conectas»; o LIBRE que permite voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas. Recuerda respetar al colocarlas las normas de las **vías** carreteras.

Conectas a las piezas por sus **vías** (excepto las de 2 hexagonales).

Ciudadela

KQJ

Subsuelo

Es válido el comienzo de las islas usando hexagonales iniciales.

J

Subsuelo

Evita conectar consecutivas las piezas **triangulares** similares.

La pieza del **subsuelo** es exclusiva, termina sin uniones laterales.

2

REPARTE LAS CARTAS

Coloca bocarrriba en una fila las cartas de los jokers y reales. Baraja disponiéndolo en una pila las cartas numerales y los ases, y entrégales de a 3 sin exhibirlas a cada concursante individualmente. Con estos tramarán **LA TRAVESÍA** y harán **LA ADQUISICIÓN** de las reales.

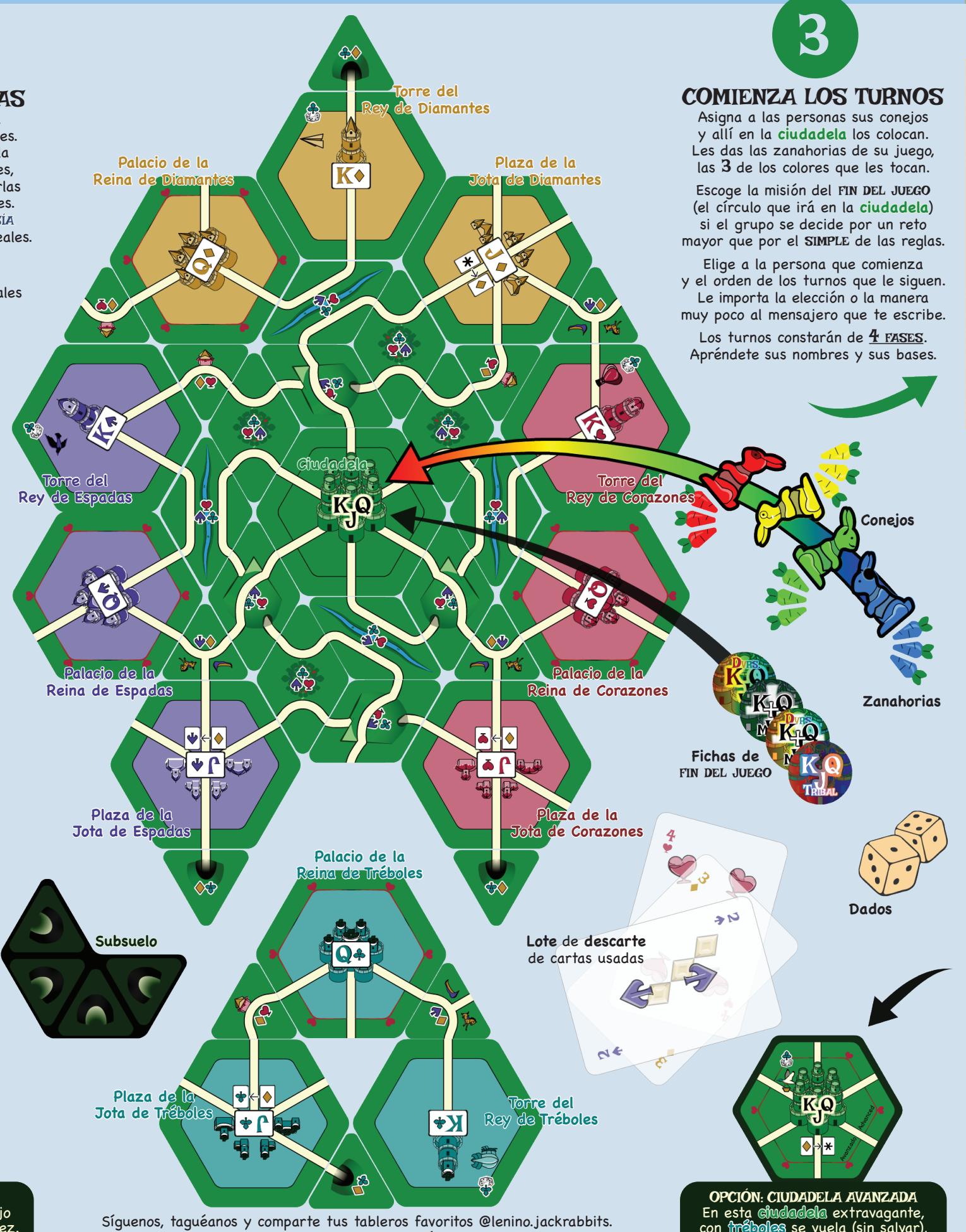
Fila de comodines y cartas reales



Pila de números 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.



COMIENZA 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 la elección o la manera muy poco al mensajero que te escribe. Los turnos constarán de **4 FASES**.

Aprendete sus nombres y sus bases.

3

Bienvenida

Atención heróicos mensajeros,

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

Visitar a los nobles en sus casas, entregarles las cartas adecuadas, adquirir 3 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 que motiva esta carta sino al orden en el que se harán las cosas.

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

El Heraldo Blanco

BIENVENIDA

Atención heróicos mensajeros,

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

Visitar a los nobles en sus casas, entregarles las cartas adecuadas, adquirir 3 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 que motiva 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 transitari por los caminos cargando con tus cartas numerales y ganas si regresas al castillo cargando con las cartas del festejo: las 3 que consiguió de la nobleza.

Pregúntale al repartir a los conejos el reto que prefieren en la mesa y escoge (de lo simple a lo complejo) el fin que al colectivo le interesa.

FIN DEL JUEGO

El triunfo es del conejo mensajero que a nuestra **ciudadela** se regresa cargando con las cartas del festejo: las 3 que consiguió de la nobleza.

Pregúntale al repartir a los conejos el reto que prefieren en la mesa y escoge (de lo simple a lo complejo) el fin que al colectivo 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 11, menor precio por las jotas.

LAS 4 FASES DE CADA TURNO

1^{RA} EL LANZAMIENTO

Tu turno de moverte por las vías comienza con el tiro de los dados. La suma fijará en **LA TRAVESÍA** el **PRECIO** de transportes avanzados.

EL PREMIO
Si alguno de los dados de la suerte concuerda con un número en tus manos, demuéstras con tu carta que lo tienes y tomas una carta de regalo.

Si pasas de tu límite (que es 9), podrás reemplazar o descartarlo. Cuidado con mostrar **EL AS I^{mo}**, pues no te ayudaría con el premio.

TOMAR UN CAMINO GRATIS
Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoges y te vas por un camino. Harás su recorrido por las piezas llevando tu conejo peregrino. Te paras solamente si tropiezas con una hexagonal en su destino.

EL PRECIO
Las vías con los símbolos de cartas te ofrecen un transporte peculiar. 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 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 fila 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.

COMPRAR EN LAS PIEZAS VIALES
Es gratis 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, los transportes avanzados (que ayudan a salirte de las vías) se pagan por **EL PRECIO** de los dados con cartas de los símbolos que indican.

PASADISO
Los **bosques**, las **montañas** y los **ríos** que ves en las imágenes de abajo, presentan separados 2 caminos que tienen en el centro sus atajos, marcados con los palos (o los símbolos) que pagas con tus cartas al cruzarlos.

COMODINES
Pagar en las **tabernas** te permite llevarte un comodín desocupado que eliges el momento en que decides montarlo y liberarlo de tu mano.

FUERA
Te embarcas al **subsuelo** si salieras por una carretera en las orillas. Olvida **EL INCREMENTO** si lo hicieras, pues quedas con el turno a la deriva. Espera **EL LANZAMIENTO** en las afueras y entonces, al llegar **LA TRAVESÍA**, te mueves al **subsuelo** a lo que esperas la vuelta en la que encuentras la salida.

CUEVA
Si pagas a la entrada de las **cuevas**, saldrás por la quequieras de inmediato. Siquieres ahorrarte lo que cuesta, te mueves al **subsuelo** por un rato. Regresas por las vías a la vuelta saliendo por la cueva de tu agrado.

MADRIGUERAS
Si pagas a la entrada de las **cuevas**, saldrás por la quequieras de inmediato. Siquieres ahorrarte lo que cuesta, te mueves al **subsuelo** por un rato. Regresas por las vías a la vuelta saliendo por la cueva de tu agrado.

EL JUEGO REGULAR es desafiante; sus palos y estrategias, demandantes.



PICAS

Espadas

DIAMANTES

Oros

CORAZONES

Copas

TRÉBOLES

Bastos

VOLAR ENTRE LAS TORRES-K

Presentate 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 **SALE FUERA** del tablero. Recuerda que la carta se recoge; y **EL PREMIO**, si es que tienes un acierto.

Si pagas, salvarás tu travesía restándole los puntos a los dados.

Los palos de la torre de partida serán el sacrificio autorizado.

La carta pasaporte es permitida si vuelas de la torre de los bastos.

OPCIÓN: CIUDADELA AVANZADA

En esta **ciudadela** extravagante, con **tréboles** se vuela (sin saltar), te venden lo quequieras por **diamantes**, y esperan **corazones** al entrar.

En caso que el conejo se te **FUERA**, regresa recorriendo **MADRIGUERAS**.

SETUP

2 to 4 players

1

BUILD A BOARD

Build a new board for each game so that, when the race begins, the layout is not the same, and the best explorer wins. The board tiles will form a realm where each royal has a home. If you're ready, read ahead —BUILD A NEW BOARD of your own. Or consider this instead, build the sample as is shown.

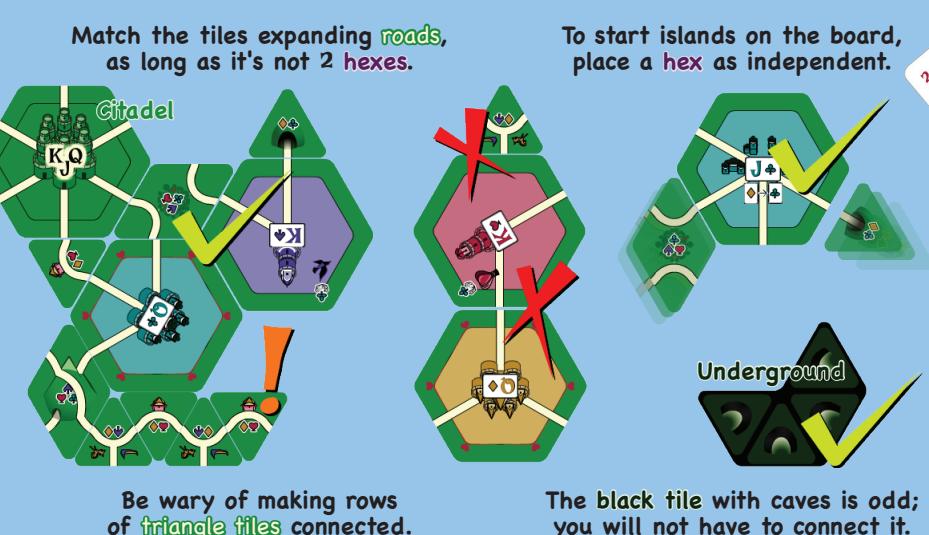
BUILD A NEW BOARD

I. SEPARATE THE TILES
Place the **citadel** hex first. Leave aside the **underground**. Then you'll gather all the rest, and shuffle them facing down.

II. DISTRIBUTE THE TILES
Once shuffled, each player takes the same number of each kind. There are **12** of all **3** shapes, so dividing will be fine.

III. PLACE THE TILES
Choose a flow that fits your style between a free or strict pace.
FREE: no turns, it's all freestyle; flip all the tiles on their face.
STRICT: take turns placing the tiles and what you flip, must be placed. These **4** points will be worthwhile as guidelines in either case:

Match the tiles expanding roads, as long as it's not **2** hexes.



To start islands on the board, place a **hex** as independent.



The black tile with caves is odd; you will not have to connect it.



The board game for playing cards on a quest through wonderlands



Video tutorial

2

DEAL THE CARDS

Remove the face cards and jokers, and line them up in an aisle. Then you'll shuffle all the others, which will form a facedown pile.

Each player will draw **3** cards to hold as their starting hand. They are needed afterwards for **THE JOURNEY** through the land.

Line of royal cards and jokers



3

START THE TURNS

Players will select their rabbits, place them on the **citadel** and pick up their matching carrots —they get **3** of these as well. Choose the royal quest you're on—your goal for **ENDING THE GAME**—and place on this hexagon the token that marks this aim. Now, select a starting player and the order of the turns. The method for this endeavor resides beyond my concerns. The turns consist of **4 STAGES**. Find them on the following pages.

THE 4 STAGES IN A TURN

1ST THE ROLL

Start your turn rolling **2** dice; you will need these numbers shortly —not to count moves; it's **THE PRICE** for the actions on **THE JOURNEY**.



If you prove one of the dice matches a card that you hold, you'll draw one card as a prize right after the dice are rolled.

If you're ever holding **10**, discard down to **9** again. Your first ace won't match a die. Read **THE 1ST ACE** and see why.



THE PRICE
Each transaction on the way costs the total on the dice. It's OK to overpay; you don't have to be precise. The suits allowed where you pay may be combined for the price.

THE PAYMENT
Show and leave out what you spend; it's discarded once you're done. Royal cards will count as **10**; aces, **11** or **1**.

If you spend a royal card, take your carrot off their shrine. And, in this case, don't discard, put it back into the line.

***THE 1ST ACE**
Your first ace is worth **11**—the others you get are ones. As a record that you spent it, keep it in front of your hands.

Dice

2ND THE JOURNEY

Move to another hex stop if it's closer to your goal. Or choose to simply rest up; you don't have to move at all.



THE PRIZE
If you prove one of the dice matches a card that you hold, you'll draw one card as a prize right after the dice are rolled.

If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

Your first ace won't match a die. Read **THE 1ST ACE** and see why.



GOING FREELY ON A ROAD
From the hexagon you're on, you will choose a path to exit. Go with your rabbit along the road that you have selected 'till you reach a hexagon—wait a turn to cross the hexes.

3RD THE ACQUISITION

If you're holding in your hand **10** or more points of their suit, you may buy the **royal card** of the hex where you've set foot. If a carrot's on their land, then forget this whole pursuit.



Royal card
Carrot

Put your carrot on their land once **THE PAYMENT** has been waged. Keep the royal card in hand and play **THE INCREMENT** stage.

You may visit any hex even if it's just to rest.

4TH THE INCREMENT

Your turn ends on a hex tile, as long as you're not **OFF-BOARD**. Get a new card from the pile if your rabbit's on the board. When the cards run out, compile and shuffle the lot once more.



If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

After concluding this phase, no more actions should take place.



CAVES
Pay to travel between caves; select one and hop on out. But if you don't want to pay, take your rabbit **UNDERGROUND**. Your turn will end at that place—hop on out in the next round.

OFF-BOARD

If you're stuck, hop overboard from a tile by the seaside. You must exit by a road that leads all the way outside. Since you'll end up off the board, **THE INCREMENT** is denied.

Once you've done **THE ROLL** offshore, **THE JOURNEY** goes **UNDERGROUND**. **THE INCREMENT** is assured, but you'll leave after a round.



SPADES

Swords

ATTACK OTHER RABBITS
You can steal a random card and kick someone **OFF** the board if you're playing where they stand and start a duel with swords.

You attack and they defend, adding spades cards back and forth. And the weakest, in the end, is the one who'll leave the floor.

Do not reply with a draw, and when you're done, please discard. If the victim wins the brawl, they don't get to steal a card.

When you steal a royal card, discard one if it's your **4th**, go to **THE INCREMENT** part and swap carrots, nothing more.

DIAMONDS

Golds

EXCHANGE AT JACKS' PLAZAS
All spent cards are being sold—each **J** hex sells its own suit. Check what these posts have in store; when you play there, grab some loot. What you take replace with gold like the icons tell you to, except the star(*) on the board which means any suit will do.

When the pile needs to reload, these markets run out of goods. You may meet and **TRADE WITH OTHERS** but the trade must be for gold. Make the trade if there's an offer without showing what you hold.

If a short change is uncovered, the swindler gets thrown **OFF-BOARD**.

HEARTS

Cups

ENCHANT AT QUEENS' PALACES
To visit any queen's hex, show **6** hearts within your cards; or don't if no one requests you to show them when you land. You are also the queen's guest if her card is in your hand.

To request to see your hearts, they must show **6** of their own. They'll be **OFFed** and lose those cards after your **6** hearts are shown.

If blufing, you'll depart. **OFF** you go! Your cover's blown.

Any rabbits off the board may not nag guests at the door.

CLOVERS

Clubs

FLY BETWEEN KINGS' TOWERS
Show one card before **THE ROLL**; if it beats the dice (or ties), pick a tower as a goal for **THE JOURNEY** through the skies. Otherwise, you'll fall **OFF-BOARD**, but keep your card anyway.

And, eitherway, once you've rolled, you're allowed to win **THE PRIZE**. Spend some cards to reach the dice, and you'll avoid falling off.

What you must pay as **THE PRICE** is just how much you were off. Use the suit of that same tower to pay the amount that's owed. The clubs' tower has a power: you may spend the card you showed.

TIGHT SUITS OPTION
Limit to **1** suit per player and one set of **road tiles** too. For instance, with **3** contenders, you'll be removing **1** suit.

Find boards, events, videos, tutorials and more at jackrabbits.lenino.net. Follow us, tag us and share your favorite boards @lenino.jackrabbits. Lenino S.A.S. © 2022

OVERVIEW
Go through the realm turn by turn making stops on royal land. Win the game when you return with **3 royal cards** in hand.

THE ACQUISITION requires **10** points of a royal's suit. You may need to wait a while until you have enough loot.

Make THE JOURNEY hex to hex. It's free if you go by road.

Get a new card when you rest—that's **THE INCREMENT** you're owed. Pay to go through caves or treks, ride a horse or row a boat, just make sure to end your turns at any hex on the board.

So, hoppity hop! Please do this in order to restore order to the realm. The White Herald

ENDING THE GAME
Return to the **citadel** with **3** royal cards in hand. In this game, you must excel to be the champ of the land.

Before the royal race starts, select a winning condition. Each one of these options adds a new challenge to your mission.

SIMPLE: **3** royal cards of any sort

DIVERSE: **3** royal cards of different suits

MONARCHY: a **K**, a **Q**, and a **J** of any suit

DIVERSE MONARCHY: a **K**, a **Q**, and a **J** of 3 different suits

TRIBAL: the **3** royal cards of the same suit

PATRIARCHY OPTION
Have unequal value levels—if you don't think that is whack—from **14** down to **11**, for the **ACE**, King, Queen & Jack.