

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 respetarás al colocarlas las NORMAS DE LAS VÍAS CARRETERAS.

NORMAS DE LAS VÍAS CARRETERAS

Las vías se conectan con las vías (excepto las de 2 hexagonales).

Las islas que deseas las inicias usando hexagonales iniciales.

Ciudadela Subsuelo

Evita conectar consecutivas las piezas triangulares similares.

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



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

luciéndote 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.

Deténerte 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 cualesquier;

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

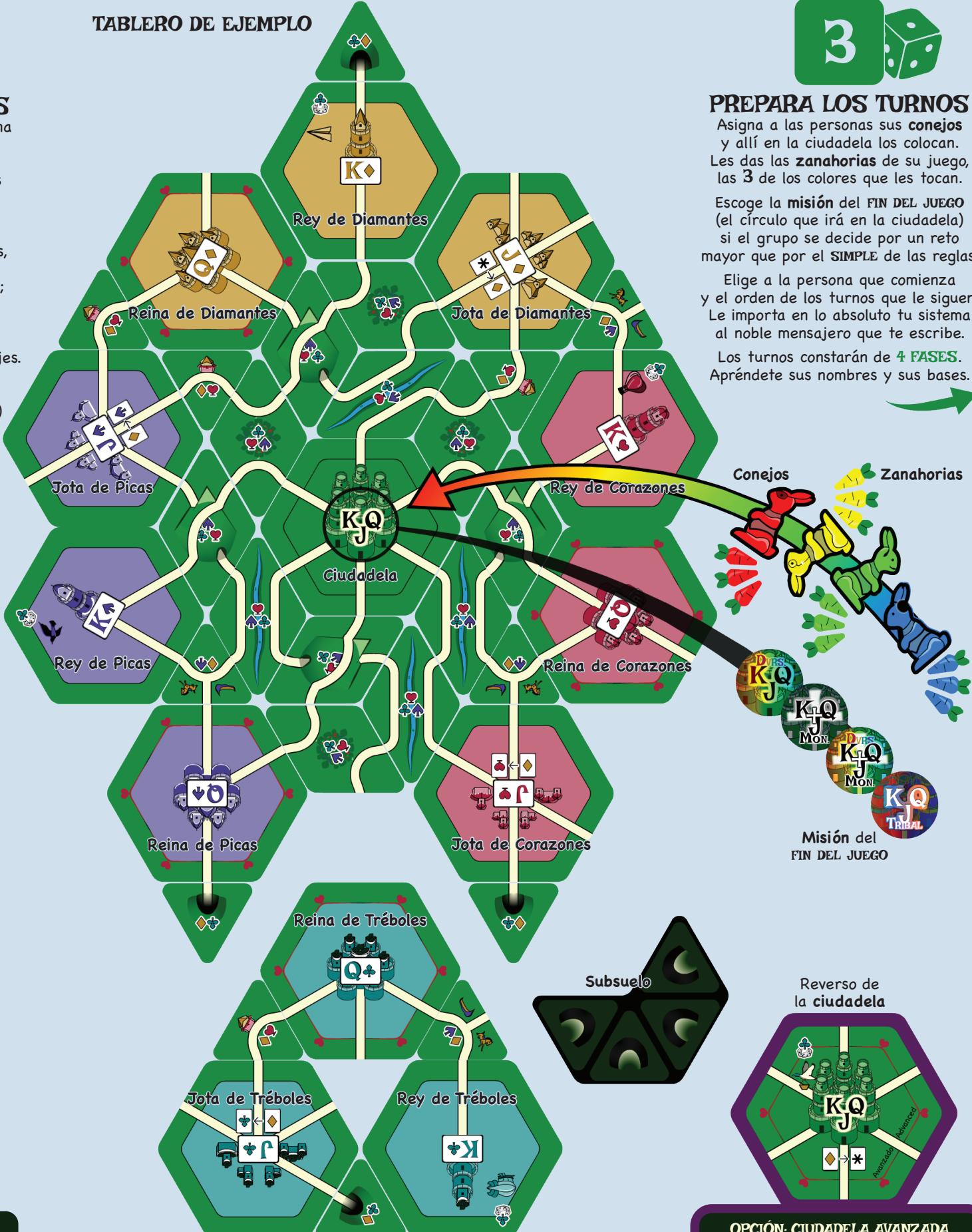
Valora EL AS I^{mo} por 14;

los reyes, es por 13 que valoras;

las reinas, subvalóralas por 12;

y es II, menos precio por las jotas.

TABLERO DE EJEMPLO



2

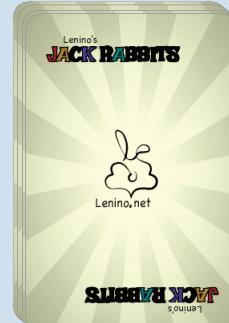
REPARTE LAS CARTAS

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.

@lenino.jackrabbits

Lenino S.A.S. © 2023

3

PREPARA LOS TURNOS

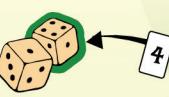
Asigna a las personas sus conejos y allí en la ciudadela los colocan. Les das las zanahorias de su juego, las 3 de los colores que les tocan. Escoge la misión del FIN DEL JUEGO (el círculo que irá en la ciudadela) si el grupo se decide por un reto mayor que por el SIMPLE de las reglas.

Elegir 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.

4

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), descarta o reemplaza la que quieras.

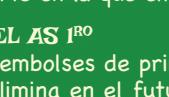
Cuidado con mostrar EL AS I^{mo}; es II* y, por lo tanto, sin acierto. Conserva el resultado que recibas; la suma se usará en LA TRAVESÍA.

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.



Los 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.



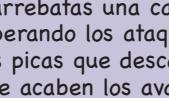
*EL AS I^{mo}
El as que desembolsas de primero es II y se elimina en el futuro. Lo dejas en tu frente esclareciendo que el precio de tus ases es un 1.

EL PAGO

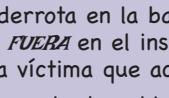
Los cartas se «descartan» al usarse dejándolas a un lado de la mesa. Es I lo que cuentas por los ases* y 10 por las reales o con letras. Recuerda, si es que gastas las reales, quitar tu zanahoria de sus piezas; y en vez de terminar en el descarte, regresan a la corte en la que empiezan.



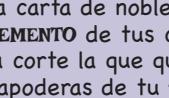
Los bosques, las montañas y los ríos que ves en las imágenes de abajo, permiten que te cambies de camino pasando por el centro en un atajo, marcado con los palos (o los símbolos) que pagas con tus cartas al cruzarlo.



Los botes necesitan que te embarques en cruces con salida a las orillas. 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 orillas.



TRASLADO CON PASADISOES Pagas en las tabernas te permite llevarte un comodín desocupado. Presentalo al momento que decides montarlo y liberarlo de tu mano.



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

PICAS

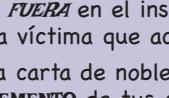
Espadas

ATACAR A LOS CONEJOS Declárale la guerra sin empates a quien en el hexágono descansa.

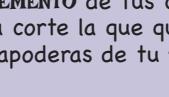
Si ganas con tus picas el combate, a ciegas le arrebatas una carta.

Se lucha superando los ataques, sumándose las picas que descargas. Y cuando se le acaben los avances a quien se le derrota en la batalla, le sacan (SALE FUERA en el instante) y roban (si es la víctima que acampa).

Si robas una carta de nobleza, agarra EL INCREMENTO de tus cartas. Devuélvelo a la corte la que quieras, si acaso te apoderas de tu 4^{ta}.



Si ocurre un intercambio deshonesto, expones el chantaje y SALE FUERA.



Tan solo acusarás a los viajeros si tienes tu conejo en el tablero.

DIAMANTES

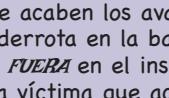
Oros

CANJEAR EN LAS PLAZAS-J Observa los hexágonos de venta con símbolos que indican intercambio;

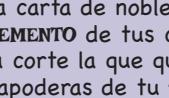
en ellos, los diamantes se cajan por cartas descartadas de su palo.

La compra de diamantes es inversa: se acepta de cualquiera por el pago.

Recuerda que la pila se renueva con cartas que abandonan el mercado.



Se puede CANJEAR CON LOS CONEJOS (por oros y en la pieza que te encuentras) si llegas a un acuerdo por el precio, sin ver la mercancía que se oferta.



Si ocurre un intercambio deshonesto, expones el chantaje y SALE FUERA.



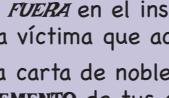
CORAZONES

Copas

PASEAR POR LOS PALACIOS-Q Anuncia tu llegada por las reinas y espera que la mesa se cuestione: si está tu zanahoria por la pieza, o suman 6-o-más tus corazones.

Te expulsan del tablero si te frenan y niegas presentarte con tus dones, mas pidele evidencia de sus cuentas a quien te solicite explicaciones.

Que muestre 6-o-más o que se abstenga de hacerse revelar tus condiciones, pues pierde lo que muestra y SALE FUERA si pruebas que te acusa sin razones.



Tan solo acusarás a los viajeros si tienes tu conejo en el tablero.

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

SETUP

Up to 4 players



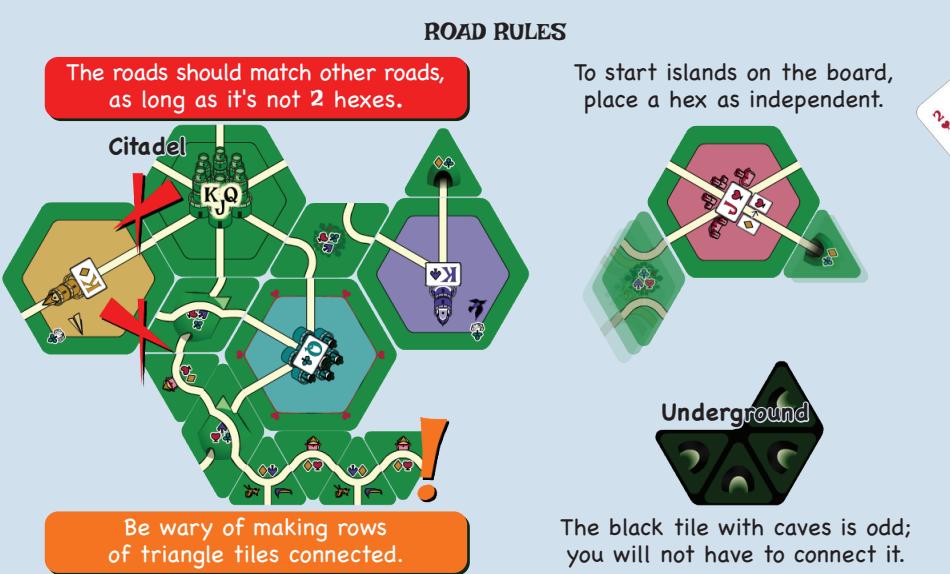
BUILD A BOARD

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 for the royals of each throne. If you're ready, read ahead—CREATE A BOARD of your own. Or consider this instead, build the SAMPLE as is shown.

CREATE A BOARD

DISTRIBUTE THE TILES
Place the **citadel hex** first. Leave aside the **underground**. Then you'll gather all the rest, and shuffle them facing down. Once shuffled, each player takes the same number of each kind. There are 12 of all 3 shapes, so dividing will be fine.

PLACE THE TILES
Choose a flow that fits your style between a **strict** or **free** pace. **Strict:** take turns placing 1 tile—the 1 you flip, you must place. **Free:** no turns, it's all freestyle—flip all the tiles on their face. The **ROAD RULES** will be worthwhile as guidelines in either case.



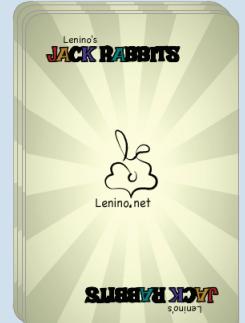
DEAL THE CARDS

Get the deck of cards in order after placing the last tile. Remove each face card and joker; display this **court** in an aisle. Shuffle the rest as in poker to create a facedown pile, which holds pip cards (of a number) and aces of fancier style. Each player will draw 3 cards to hold as their starting hand. They are needed afterwards for **THE JOURNEY** through the land.

Court or line of royal cards & jokers

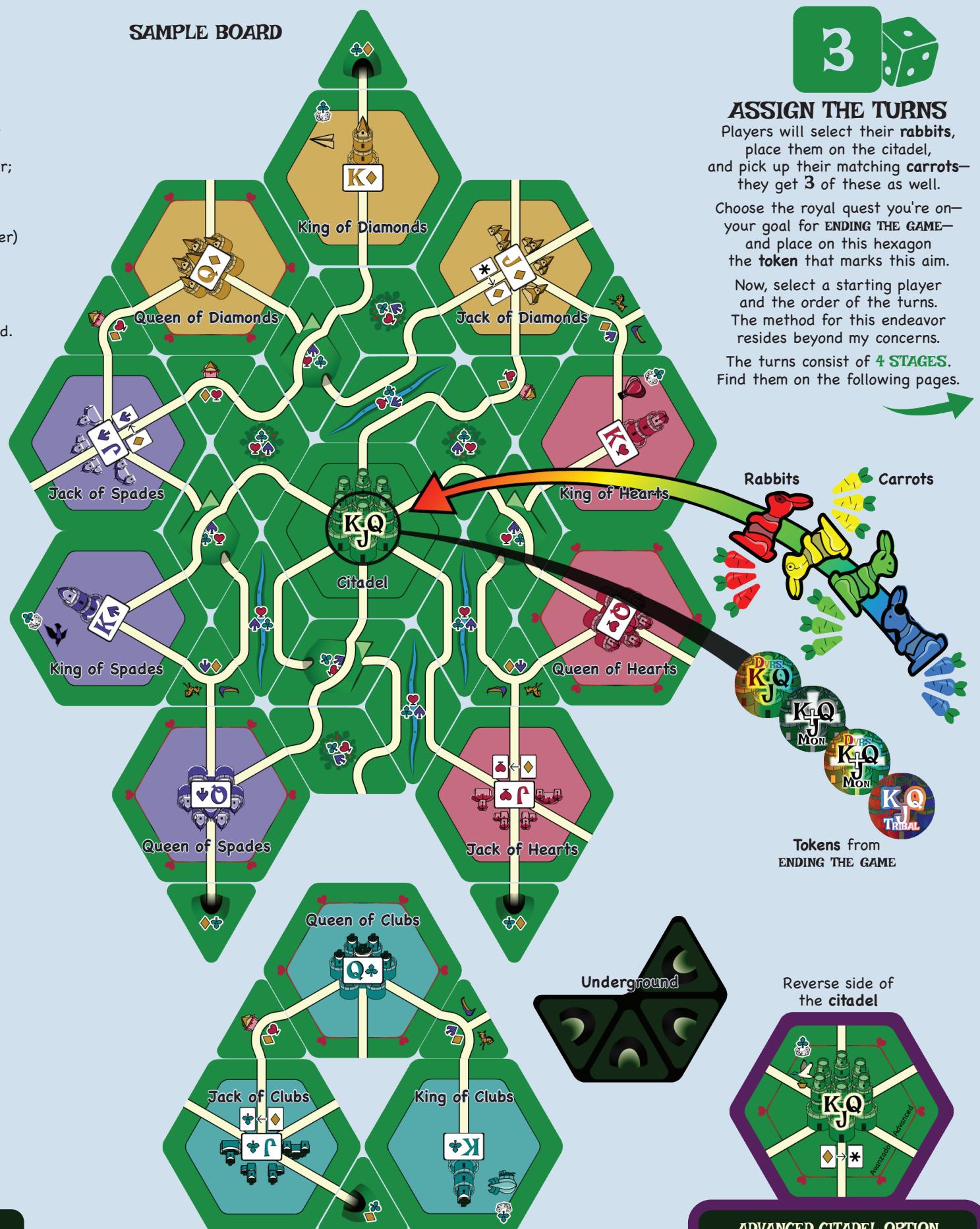


Deck or drawing pile of pip cards & aces



TIGHT SUITS' OPTION
Limit to 1 suit per player, (and 1 set of road tiles too). For instance, with 2 contenders, you will be removing 2.

SAMPLE BOARD



Find videos, events and more.
jackrabbits.lenino.net

Follow, tag and share your boards.
lenino.jackrabbits

Lenino S.A.S. © 2023



ASSIGN THE TURNS

Players will select their **rabbets**, 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.

STAGE 1: THE ROLL

Roll the dice and then devise how **THE JOURNEY** will unfold. You'll draw 1 card as a prize right after the dice are rolled if you prove 1 of the dice matches a card that you hold.



If you're ever holding 10, discard down to 9 again. **THE 1ST ACE** won't match a die—it's worth 11; that's why. Hold the outcome of the dice; their sum will become **THE PRICE**.

STAGE 2: 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.



GOING FREELY ON A ROAD
From the hexagon you're on, you will choose a path to exit. Move your rabbit pawn along the road that you have selected, and stop at a hexagon: wait a turn to cross the hexes.

STAGE 3: THE ACQUISITION

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

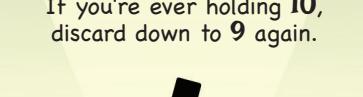


PUT YOUR CARROT ON THEIR LAND
Once **THE PAYMENT** has been waged; keep the royal card in hand and play **THE INCREMENT** stage.

You may visit any hex—you don't have to pay to rest.

STAGE 4: 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. If you find no cards, repile: shuffle the spent lot once more.



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

CARROT TRAIL OPTION

THE JOURNEY may be prolonged if your carrot's on a hex; you may visit and go on to the place you're headed next.

OFF-ROAD MERCHANTS

You may buy 2 types of rides on **crossings** where roads are forked.

You'll gallop over the tiles to any hex on the board, or row on the seas outside to find a road from this port.

As soon as you pay the price, you must move to your next post. Since they're not by the seaside, landlocked merchants won't have boats.

OFF-ROAD RABBIT HOLES
Pay to travel **cave** to **cave**—use this trick to hop around. But if you would rather save, take your rabbit underground. In this case, the payment's waived—hop on out in the next round.

GOING 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.

OFF-BOARD

CROSSINGS

MOUNTAINS

RIVERS

WOODS

INNS

CAVE

In a **FULL GAME** you'll include these unique traits for each suit.



SPADES

Swords

ATTACK OTHER RABBITS
You can steal a random card and kick someone else **OFF-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 in accord.



DIAMONDS

Golds

EXCHANGE AT JACKS' PLAZAS
All spent cards are being sold; each jack's 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**.

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



HEARTS

Cups

ENCHANT AT QUEENS' PALACES
As you enter a queen's hex (where 6 hearts surround the land), if someone makes the request, show that sum of pipes in hand, or point out you're that queen's guest since her card is in your hand.

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

But if bluffing, 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.

Either way, once you have 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.