



Lenino's JACK RABBITS

El juego de tablero en el que viajas al reino de conejos y barajas



Video tutorial
y traducciones

Bienvenida

Atención heroicos mensajeros,
Por orden de la Orden de Conejos
Mensajeros de la Ciudadela, se te
ordena adquirir 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 puede recibir.

Visita las casas nobles, adquiere
tres cartas con insignias reales y
tráelos 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 que 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,
trayéndonos las cartas del concejo:
tus tres representantes de nobleza.



Tan pronto se repartan los conejos,
se exige al colectivo de la mesa:
que escoja, de lo simple a lo complejo,
la clase de final que le interesa.

- **SIMPLE:** traer tres cartas reales, con cualquier letras o «palos» (símbolos);
- **DIVERSO:** las tres serán de palos distintos;
- **MONÁRQUICO:** traer exactamente una K + una Q + una J, sin importar sus palos;
- **DIVERSO Y MONÁRQUICO:** traer una K + una Q + una J, de tres palos distintos;
- **TRIBAL:** traer las tres de un mismo palo.

INICIO

Hasta cuatro participantes

1

ARMA EL TABLERO

El mapa que usarás en la partida
lo creas de improviso y previamente,
con piezas que conectas por sus vías
en cientos de maneras diferentes.

El reino de las cartas y sus templos
se ensambla en un diseño aleatorio;
comienza por armar el del ejemplo
o ánimate a CREAR EL TERRITORIO.



CREAR EL TERRITORIO

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

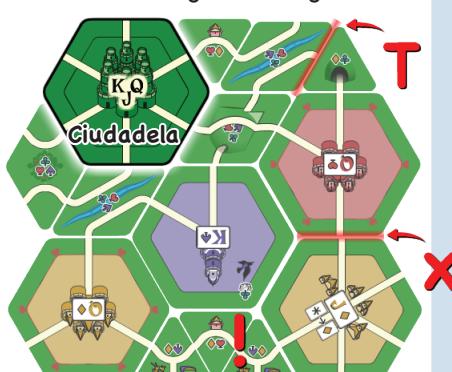
Revuelve bocabajo lo que queda:
los rombos, los hexágonos y triángulos.

Reparte, o que en la mesa las recojan,
iguales cantidades de las piezas;
por formas geométricas les tocan:
de a doce, dividido por cabeza.

Es hora de empezar a colocarlas
(por turnos o con libre preferencia).
Por **turnos**: se mantienen sin mirarlas,
y pieza que volteen la conectan.

O **libre**: se permiten voltearlas,
sin turnos ni descansos al ponerlas.

Igual se recomienda, al conectarlas,
contar con las siguientes sugerencias:



Evita: callejones sin salidas (T);
los vínculos de dos hexagonales (X);
y hacer la conexión consecutiva
de piezas triangulares similares (I).

Las islas que desees las inicias
con una hexagonal a la que apartes;
y observa que el subsuelo, en exclusiva,
se queda sin uniones laterales.

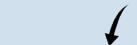


2

REPARTE LAS CARTAS

Después de que el tablero se termina
y estén establecidos los lugares,
la «corte» se separa bocarriba
con cartas de los «jokers» y «reales»:
las dos de comodines exclusivas
y doce que contienen personajes.

En cuanto a las que restan en la «pila»,
los «palos numerales» y los «ases»,
después de barajarlas y reunirlas,
del mazo bocabajo las reparten.
Entrégales sus tres, sin exhibirlas,
a cada concursante, individuales.
Con estas tramarán LA TRAVESÍA
y harán LA ADQUISICIÓN de las reales.



3

SITÚA LAS FICHAS

Asigna a las personas sus conejos
y allí en la **ciudadela** los colocan.
Les das las zanahorias de su juego,
las tres de los colores que les tocan.

Escoge el **FIN DEL JUEGO** que se exige,
descrito en el principio de las reglas;
y a menos que se juegue por el **SIMPLE**,
su sello se pondrá en la **ciudadela**.

Elige 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 se describen en los versos
del **JUEGO INTRODUCTORIO** en el reverso.



El **JUEGO INTRODUCTORIO** es esencial, seguido del **INICIO** del lugar. Comprende el material preliminar al **JUEGO COMPLETIVO** regular.

LAS 4 FASES de cada turno

1.ª LA LOTERÍA

Tu turno empezará con un presente, rifado 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.



El límite de cartas es de nueve; descarta la que quieras si te excedes.*

Conserva el resultado de los dados; los usas en **EL PRECIO** de traslados.

2.ª LA TRAVESÍA

Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoge si te irás por un camino. Señala el recorrido por las piezas llevando tu conejo peregrino. Y acaba el movimiento si tropiezas con una hexagonal en su destino.



Recuerda que moverte es opcional; depende de tu meta a visitar.

Podrías expandir tus travesías; consulta **LOS TRASLADOS** en las vías.

3.ª LA ADQUISICIÓN

Tu meta es visitar a la nobleza si nadie se ha apropiado de sus cartas. Un mínimo de diez es lo que cuestan, pagado con los palos de sus marcas. Se dejan zanahorias en las piezas, que indican los conejos que las cargan.



Es gratis acceder a los hexágonos; te paras simplemente visitándolos.

Conserva lo que adquieras en tu mano; reclama **EL INCREMENTO** de inmediato.

4.ª EL INCREMENTO

Termina en un hexágono tus vueltas, a menos de que salgas a la orilla.** Reclama al descansar tu recompensa: la carta que prosigue de la pila. Si llegas con la pila ya desierta, baraja las del lote y recopila.



*Respeta lo del límite de cartas; o ignóralo si nadie se percata.

Podrías acabar sin incremento; revisate **EL DESTIERRO en su segmento.

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 se pueden combinar.

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 empiezan.

Hay cuatro sets de **VÍAS CARRETERAS**.

LOS TRASLADOS

Es gratis desplazarte a los hexágonos si sigues por los vínculos continuos. Incluso las montañas, más abajo, se cruzan por sus túneles gratuitos. En cambio, si utilizas los traslados, marcados a mitad de los polígonos, **EL PRECIO** es el fijado por los dados y pagas con las cartas de los símbolos.

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.



TRASLADO CON COMERCIANTES

Los cruces te permiten transportarte, viajando por las aguas o las tierras. Por tierra: galopando sin pararte, moviéndote al hexágono que quieras. Por agua: si el embarque del que sales colinda con un lado a las afueras, te sales navegando por los mares y arrives por alguna carretera. Saldrás en el momento en el que pagues y anuncies el transporte que prefieras.

TRASLADO CON COMODINES

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

CUEVAS

TRASLADO POR MADRIGUERAS

Si pagas en la entrada de las cuevas, saldrás por la que quieras de inmediato. Si no, te ahorrarás lo que te cuesta, metiéndote al **subsuelo** por un rato; descansas por el turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.

EL DESTIERRO

A veces te conviene que salieras, cayendo de un camino a las orillas. Olvida **EL INCREMENTO** si lo hicieras y acaba con el turno a la deriva. Mantén **LA LOTERÍA** en las afueras, sin luego ejecutar **LA TRAVESÍA**; pues llegas al subsuelo en el que esperas y eliges a la vuelta la salida.



El JUEGO COMPLETIVO

es desafiante, con reglas que usarás en lo adelante. Se añaden los artículos restantes al **JUEGO INTRODUCTORIO** principiante.

LAS ESTRATEGIAS de cada palo



TRÉBOLES (Bastos)

VOLAR ENTRE LAS TORRES K
Presentate con «carta pasaporte», un trébol al lanzar **LA LOTERÍA**, y harás **LA TRAVESÍA** torre-a-torre si no lo sobrepasa lo que tiras. En cambio, si los dados son mayores, te sales al destierro en las orillas. Igual el pasaporte lo recoges, y el premio, si un acierto se confirma.

Se puede completar la travesía, pagar la diferencia de los dados, con palos de la torre de partida que cubran el «restante» resultado. La carta pasaporte es permitida si vuelas de la torre de los bastos.

OPCIONAL: ASES

+ ASSES AMBIVALENTES

Elije los valores de tus ases, que cuentan por un 1 o por un 11, ya sea en el momento en que los gastes o incluso en el momento que los compras.

+ ASSES CAPITALES

El **As** que de primero desembolsas, descártalo y consérvalo en tu frente; pues éste se valora por un 11 y solo por un 1 tus siguientes.

+ CAPITALES ADICIONALES

Los **Ases** capitales que se exponen se cuentan por un 1 permanente; si el palo que precisas corresponde, lo añades del que tienes en tu frente.



PICAS (Espadas)

PELEAR CON LOS CONEJOS

Ataca en un «combate sin empates» a quien en el hexágono descansa. Se lucha superando los ataques, sumándose las picas descartadas; y cuando se terminen los avances, destierra a la persona derrotada. Si ganas el combate que empezaste, también asaltarías a sus cartas: le robas la primera que tocas (a ciegas deberás seleccionarla). Si robas y la carta es de nobleza, te toca **EL INCREMENTO** de tus cartas; y entrégale a la corte la que quieras si acaso la que robas es tu cuarta.

OPCIONAL: PIEZAS

+ CIUDADELA AVANZADA

Usando la carátula de atrás incluyes estrategias importantes: se esperan **corazones** al entrar; canjeas lo que quieras con **diamantes**; y puedes con tus **tréboles** volar, con palos cualesquiera de restante.

+ PALOS JUSTOS

Se juega con un palo por conejo y un set de carreteras a su vez; con tres participantes, por ejemplo, retírales un palo con un set. Contempla al escoger el **fin del juego** si acaso es imposible de obtener. También que, sin las picas y sus duelos, podría complicártete vencer.



CORAZONES (Copas)

JUZGAR EN LOS PALACIOS Q

Anúnciate en la «entrada de las reinas» y espera que en la mesa te cuestionen: si cargas con su carta de nobleza, o un mínimo de seis en corazones. Te expulsan al destierro si te frenan y niegas que tu suma se cerciore. Mas, antes de mostrar tus pertenencias, se exige de cualquiera que cuestione: que muestre previamente que las tenga, las cartas con aquellas condiciones; pues pierde lo mostrado y se destierra si pruebas que te acusa sin razones. Tampoco se permiten exigencias de quien en el destierro las expone.

OPCIONAL: ESTRATEGIAS

+ VUELOS RESIDENCIALES

Las plazas, ciudadela y los palacios se añaden al destino de los vuelos; podrás aterrizar en los hexágonos, excepto por supuesto en el subsuelo.

+ PALACIOS PROVISIONALES

Conviertes residencias en palacios si exhibes corazones al pararte: tu mínimo de seis reglamentarios que acusan a cualquiera al visitarte.

+ ZANAHORIAS VENTAJOSAS

Podrás incrementar la travesía si está tu zanahoria en un lugar; pues puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.



DIAMANTES (Oros)

COMERCIAR EN LAS PLAZAS J

Comercia en los «hexágonos de ventas», con flechas en sus símbolos marcados.

En estos, los diamantes se canjean por cartas descartadas de sus palos; excepto en el marcado con la estrella, que acepta de cualquiera por el pago.

+ COMERCIO INTERPERSONAL

Es válido el «comercio por diamantes» con alguien en el sitio que te encuentras, si inicias la partida en lo adelante sumándole la cláusula a las reglas.

En tanto los negocios se debaten, se ocultan en las manos las ofertas; y a quien se le descubra por chantaje, después del intercambio se destierra.

OPCIONAL: CARTAS

+ LOTERÍA GORDA

Permite reclamar la lotería por múltiples aciertos y regalos, ya sea con las cartas que validas o incluso con un doble de los dados.

+ MANOS EXTRALIMITADAS

Las cartas se tendrán en escasez, pues cargas con un máximo de seis.

+ EXCEDENTE EXPROPIADO

Si ocultas un exceso en lo que tomas, quienquiera que lo note te lo roba.

+ VALORES PATRIARCALES

Valoras a los **Ases** por 14; los reyes, es por 13 que valoras; las reinas, subvalóralas por 12; y es 11 (menos precio) por las jotas.



Lenino's JACK RABBITS

The board game for playing cards
on a land of wooden shards



Video tutorial
& translations

GREETINGS

Hear ye, glorious messengers,
An auspicious quest is in order. The
Order of Messenger Rabbits of the
Citadel is ordering a race to procure
royals to be ordained as the council
of thirds. This is the highest order a
rabbit of this order can receive:

Visit the noble houses, acquire
the cards of three royals, and bring
them to the citadel, in that order.

Note that when I say "that order,"
I am not referring to another order
of messenger rabbits, nor the order
that drives this letter, but the order
of the steps you must take, in order
to fully restore the realm's order.

So, hoppity hop, in orderly fashion.
Don't dawdle—no time to lose!

The White Herald

OVERVIEW

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

THE ACQUISITION requires
ten points of a royal's suit—
with every turn that transpires,
you will be scoring more loot.



Make THE JOURNEY hex to hex—

it's free if you stick to roads.
Only pay to take the treks,
or to ride horses and boats.

Stop when you reach a hex tile,
and unless you're off the board,
draw a new card from the pile—
that's THE INCREMENT you scored.

ENDING THE GAME

Return to the citadel
with three royal cards in hand.
In this race you must excel
to be the champ of the land.



Before the royal quest starts,
choose a challenge for the mission;
look for the circular marks
that set the winning condition.

- SIMPLE: get three royal cards of any title (letter) or suit (symbol).
- DIVERSE: get three royal cards of any title, but with three different suits.
- MONARCHIC: get a K + a Q + a J (any suits).
- DIVERSE + MONARCHIC: get a K + a Q + a J of three different suits.
- TRIBAL: get three royals of the same suit.

SETUP

Up to four players



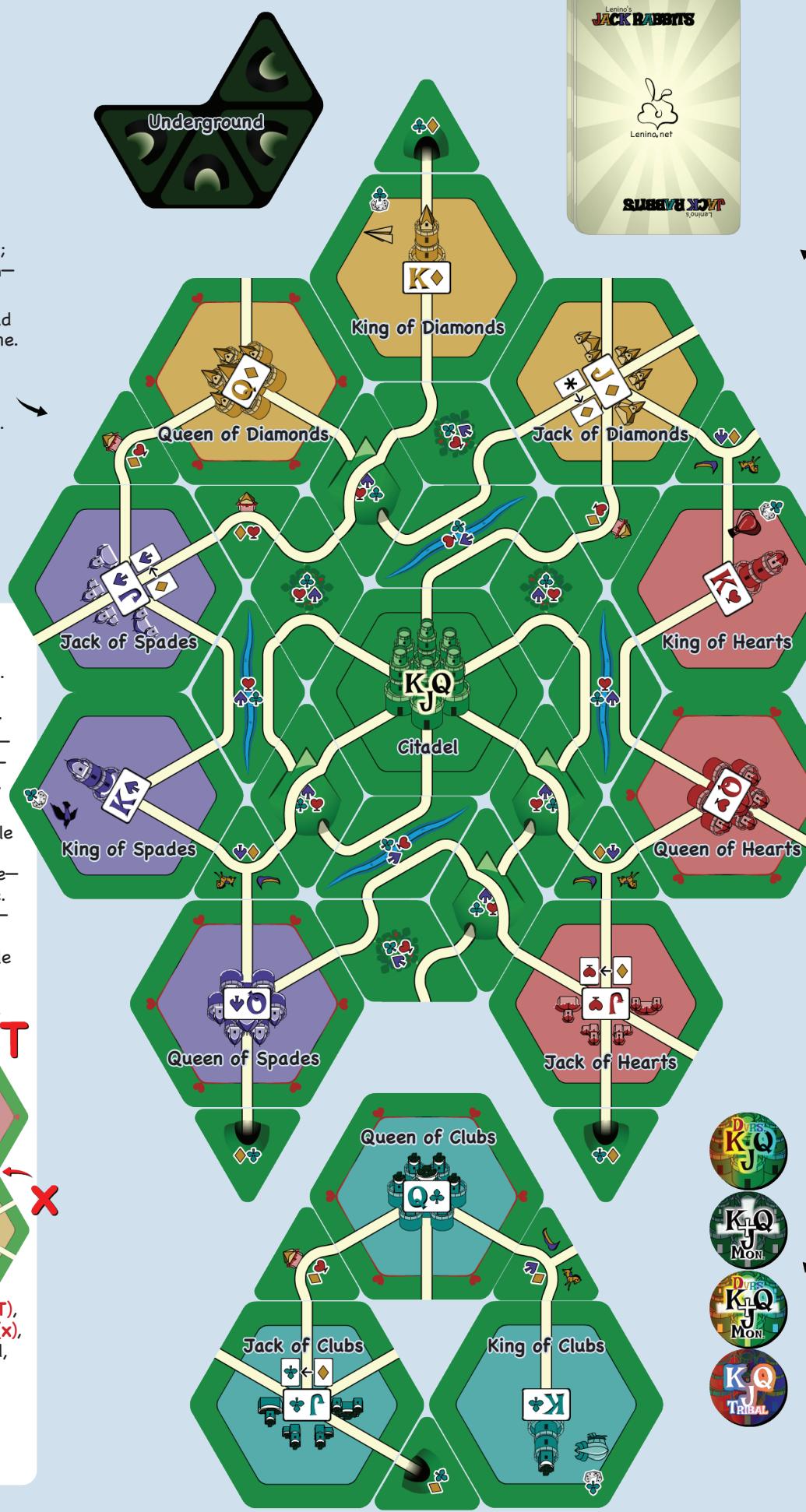
BUILD THE BOARD

To play a JACK RABBITS' match,
you must first complete a board;
build a random land from scratch—
a new map to be explored.

The lands you connect and spread
house the royals from each throne.

On your first game, go ahead,
build the sample as is shown.

Or play normally instead:
BUILD A NEW BOARD of your own.



BUILD A NEW BOARD

Place the "citadel" hex first.
Leave aside the "underground".

Pile and shuffle all the rest,
even the small ones, face down.

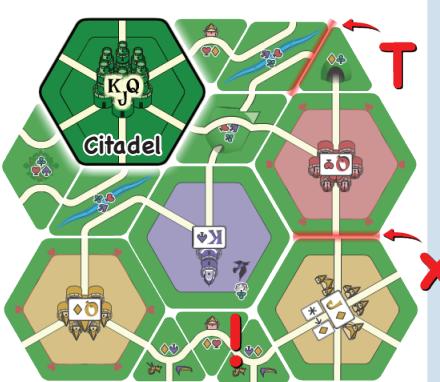
Deal by tile shape, equal shares—
there are twelve of every kind—
as you hand each player theirs,
the division will be fine.

To place them, first choose a style
between a strict or free pace.

Strict: take turns placing one tile—
the one you flip, you must place.

Free: no turns, it's all freestyle—
flip all the tiles on their face.

These suggestions are worthwhile
as guidelines in either case:



Don't make a dead-ending road (T),
or join the roads from two hexes (X),
and keep triangles spread broad,
instead of closely connected (!).

To start an island abroad,
just place a hex disconnected;
yet, the underground is odd,
and will remain unconnected.



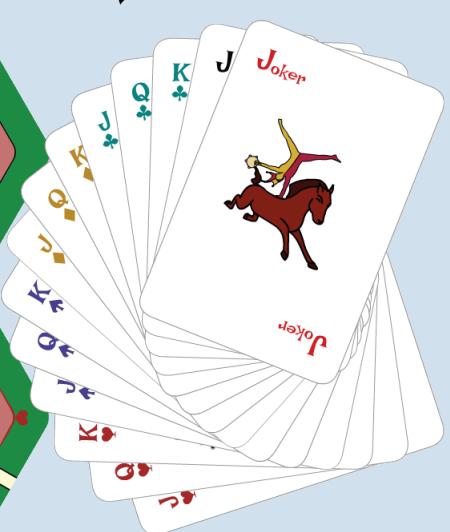
DEAL THE CARDS

Remove each face card and joker
after placing the last tile.

Display them in any order—

line up this court in an aisle.
Shuffle the rest as in poker—
make a facedown drawing "pile",
which holds "pip cards" of a number
and "aces" of fancier style.

Each player will draw three cards
to hold as the starting "hands":
the resources each regards
for THE JOURNEY through the lands,
and for the royal rewards
THE ACQUISITION demands.



SET THE TOKENS

Players will select their rabbits,
place them on the citadel,
and pick up their matching carrots—
they get three of these as well.

Choose the royal quest you're on,
described in ENDING THE GAME,
and place on this hexagon
the circle that marks this aim.

Now, select a starting player,
and the order of the turns—
the method for this endeavor
resides beyond my concerns.

Flip this page and read the frame
to start with an INTRO GAME.

After **SETUP**, use this frame to complete an **INTRO GAME**. Learn each phase's role and name, then advance to a **FULL GAME**.

THE 4 PHASES of each turn

1ST THE LOTTERY

Start your turns rolling two dice to have their digits unfold. You'll draw **one** card as a prize if you show **one** card you hold, proving that its number ties to **one** of the dice you rolled.



If you're ever holding ten, discard down to nine again.*

Hold the outcome of the dice; transfers use it as **THE PRICE**.

2ND THE JOURNEY

From the current hex you're on, you may choose a path to exit. Move your rabbit as a pawn along the road you've selected, and land at a hexagon—wait a turn to cross the hexes.



You may move towards your goal, or choose not to move at all.

For more transportation modes, see **THE TRANSFERS** off the roads.

3RD THE ACQUISITION

Your goal is to claim the card of the hex where you've set foot. If unclaimed, you may discard ten or more points of their suit, then place a carrot to mark, and finalize this pursuit.



Hexes never charge their guests, but you must stop there to rest.

Keep the card claimed in your hands—get **THE INCREMENT** at once.

4TH THE INCREMENT

End your turns on a hex tile, unless you go off the shore.** Get a new card from the pile, and your turn will be done for. If you find no cards, repile: shuffle the spent lot once more.



*You may hold more than nine cards, but if caught, you must discard.

Do not collect this reward, if you ever end **OFF-BOARD.

THE PRICE

Transfer posts along the way charge 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.

Show and leave out what you spend; it's "discarded" once you're done.

You may spend royals as **10**, and the aces are worth **1**.

If you spend a royal card, return it to the court's aisle; and you must remove your mark, take your carrot off their tile.

There are four sets of **ROAD TILES**.

THE TRANSFERS

It is free to make your rounds if you move along the paths; in the mountains (farther down), these go through the underpass.

Other ways to get around are contingent on **THE PRICE**: use the suits marked on the ground and pay the sum of your dice.

TRANSFER VIA SHORTCUTS

The mountains, rivers, and woods, have two roads not far apart. You may switch between these two, trekking through the center part.

To do this, pay with your suits—in this case, **clubs**, **spades**, or **hearts**.



TRANSFER VIA MERCHANTS

You may buy two 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.

TRANSFER VIA JOKERS

When you pass by any tavern, you may buy a joker card; you'll choose when to ride and travel, then release it afterward.



TRANSFER VIA 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.

OFF-BOARD

If you choose to take a road that leads to the edge (outbound), you'll end your turn off the board, with no **INCREMENT**—you've drowned. But then, once you've rolled off-board, you'll enter the underground! Get your **INCREMENT** restored, while you wait another round.



For a **FULL GAME** you'll include **THE STRATEGIES** of each suit. This frame should be introduced once the **INTRO**'s understood.

CLOVERS (Clubs)

FLY AMONG KING TOWERS

Show one card before you 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, yet keep your card anyway. And **THE LOTTERY** still holds: you may match and claim the prize.

You'll still fly and won't fall off if you pay to meet the dice. The "shortfall" (how much you're off) is the price that will suffice. Pay with suits from the takeoff: the hex that flies the device. You may trade the passport off to pay the club tower's price.

OPTIONAL: ACES

+ AMBIENT ACES

You may decide on their value whenever using an ace: **I** or **II**—what have you—even in the marketplace.

+ CAPITAL ACES

Your first **Ace** is worth **11**—the others you spend are **1s**. As a record that it's spent then, keep it in front of your hands.

+ ADDITIONAL CAPITAL

Playing your capital **Ace** will grant you a bonus tip: when needed at any place, it counts as one extra pip.

SPADES (Swords)

FIGHT WITH THE RABBITS

You may steal a random card and send a player off-board, if you're playing where they are and challenge them with a sword.

You attack, and they defend, adding spades you can afford. And the weakest, in the end, will be sent out of the board.

A count draw is strictly barred; discard your spades when you're done.

There will be no stolen card if the defender has won.

When you steal a royal card, discard one if it's your fourth; go to **THE INCREMENT** part, and swap carrots in accord.

OPTIONAL: TILES

+ ADVANCED CITADEL

There are three suitable assets depicted in this reboot: use your **hearts** to demand access; **diamonds**, to buy any loot; and **clubs**, to get flying passes—shortfall's paid in any suit.

+ TIGHT SUITS

Have as many suits as players, and one of each road tiles too; for instance, with three contenders, remove a set and a suit. Consider choosing an ending that fits what the cards include. Having spades is recommended if it's a tribal pursuit.

HEARTS (Cups)

JUDGE THE QUEEN PALACES

As you enter a queen's hex, any player may demand: that if you do not possess the queen's card that marks the land, you show six points to the rest, adding heart cards from your hand. Off-board players can't request; they're not fit to take a stand.

Those who ask to see your hearts, must first show cards of their own, which, even from far apart, prove their access to this zone. If you fail to show your cards, go off-board—your cover's blown. But succeed, and they'll depart-off, and lose the cards they've shown.

OPTIONAL: STRATEGIES

+ RESIDENTIAL FLIGHTS

When flying from any tower, find more places to touch down; you may reach—with the clubs' power—any hex above the ground.

+ PROVISIONAL PALACES

Display a sum of six hearts at any house where you'll rest, declaring you'll use these cards to accuse incoming guests.

+ TRAILING CARROTS

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.

DIAMONDS (Gold)

TRADE AT JACK 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 as the signs instruct you to—the star symbol on the board means that any suit will do.

+ INTERPERSONAL TRADES

If agreed when the game starts, the cards in hand may be sold. Those who meet may trade with cards while taking turns on the board. They must conceal their rewards and strike deals offering gold. If traded cards prove a farce, swindlers will get thrown off-board.

OPTIONAL: CARDS

+ WINDFALL LOTTERY

You may win more than one prize, the lottery has no limits—whether cards that match the dice, or a roll of double digits.

+ OVERTAXED HANDS

Cap the cards you may accrue; up to six to hold on to.

+ SEIZED SURPLUS

If you horde cards and are found, the caller robs your hand down.

+ PATRIARCHAL VALUES

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



El juego de tablero en el que viajas al reino de conejos y barajas



Video tutorial y traducciones

BIENVENIDA

Atención heroicos mensajeros,
Por orden de la Orden de Conejos
Mensajeros de la Ciudadela, se te
ordena adquirir 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 puede recibir:

Visita las casas nobles, adquiere
tres cartas con insignias reales y
tráelos 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 que 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,
trayéndonos las cartas del concejo:
tus tres representantes de nobleza.



Tan pronto se repartan los conejos,
se exige al colectivo de la mesa:
que escoja, de lo simple a lo complejo,
la clase de final que le interesa.

- **SIMPLE:** traer tres cartas reales, con cualquier letras o «palos» (símbolos);
- **DIVERSO:** las tres serán de palos distintos;
- **MONARQUICO:** traer exactamente una K + una Q + una J, sin importar sus palos;
- **DIVERSO Y MONARQUICO:** traer una K + una Q + una J, de tres palos distintos;
- **TRIBAL:** traer las tres de un mismo palo.

INICIO

Hasta cuatro participantes

1. EL TABLERO

El mapa que usarás en la partida se crea de improviso, previamente, con piezas conectadas por sus vías en cientos de maneras diferentes.

El reino de las cartas y sus templos se ensambla con terrenos aleatorios. Aquí te toparás con un ejemplo que tiene preparado el territorio.

Si quieras adquirir el juego físico, visítanos y adquiérello en el vínculo: jackrabbits.lenino.net

2. LAS CARTAS

Observa colocadas en la fila las cartas de los «jokers» y «reales»: las dos de comodines exclusivas y doce que contienen personajes.

Del resto que se encuentran en la pila, los «palos numerales» y los «ases», entrégales de a tres, sin exhibirlas, a cada concursante, individuales.

3. LAS FICHAS

Asigna a las personas sus conejos y allí en la «ciudadela» los colocan. Les das las zanahorias de su juego, las tres de los colores que les tocan.

Elige 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).

Dirígete al principio de las reglas y escoge el **FIN DEL JUEGO** que se exige; su **sello** se pondrá en la **ciudadela**, a menos que se juegue por el **SIMPLE**.



Si quieras aprenderlo esencial, empieza **ESPECIAL**, seguido del **INICIO** del lugar. Comprende el material preliminar al **JUEGO COMPLETIVO** regular.

LAS 4 FASES de cada turno

1.ª LA LOTERÍA

Tu turno empezará con un presente, rifado 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.



El límite de cartas es de nueve; descarta la que quieras si te excedes.*

Conserva el resultado de los dados; los usas en **EL PRECIO** de traslados.

2.ª LA TRAVESÍA

Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoge si te irás por un camino. Señala el recorrido por las piezas llevando tu conejo peregrino. Y acaba el movimiento si tropiezas con una hexagonal en su destino.



Recuerda que moverte es opcional; depende de tu meta a visitar.

Podrías expandir tus travesías; consulta **LOS TRASLADES** en las vías.

3.ª LA ADQUISICIÓN

Tu meta es visitar a la nobleza si nadie se ha apropiado de sus cartas. Un mínimo de diez es lo que cuestan, pagado con los palos de sus marcas. Se dejan zanahorias en las piezas, que indican los conejos que las cargan.



Es gratis acceder a los hexágonos; te paras simplemente visitándolos.

Conserva lo que adquieras en tu mano; reclama **EL INCREMENTO** de inmediato.

4.ª EL INCREMENTO

Termina en un hexágono tus vueltas, a menos de que salgas a la orilla.** Reclama al descansar tu recompensa: la carta que prosigue de la pila. Si llegas con la pila ya desierta, baraja las del lote y recopila.



*Respecta lo del límite de cartas; o ignóralo si nadie se percata.

Podrías acabar sin incremento; revisate **EL DESTIERRO en su segmento.

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 se pueden combinar.

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 emplezan.

LOS TRASLADES

Es gratis desplazarte a los hexágonos si sigues por los vínculos continuos.

Incluso las montañas, más abajo, se cruzan por sus túneles gratuitos. En cambio, si utilizas los traslados, marcados a mitad de los polígonos, **EL PRECIO** es el fijado por los dados y pagas con las cartas de los símbolos.

TRASLAZO 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.



Hay cuatro sets de **VÍAS CARRETERAS**.

TRASLAZO CON COMERCIANTES

Los cruces te permiten transportarte, viajando por las aguas o las tierras.

Por tierra: galopando sin pararte, moviéndote al hexágono que quieras. Por agua: si el embarque del que sales colinda con un lado a las afueras, te sales navegando por los mares y arrives por alguna carretera.

Saldrás en el momento en el que pagues y anuncies el transporte que prefieras.

TRASLAZO CON COMODINES

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



TRASLAZO POR MADRIGUERAS

Si pagas en la entrada de las cuevas, saldrás por la que quieras de inmediato.

Si no, te ahorrarás lo que te cuesta, metiéndote al **subsuelo** por un rato; descansas por el turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.

EL DESTIERRO

A veces te conviene que salieras, cayendo de un camino a las orillas. Olvida **EL INCREMENTO** si lo hicieras y acaba con el turno a la deriva.

Mantén **LA LOTERÍA** en las afueras, sin luego ejecutar **LA TRAVESÍA**; pues llegas al subsuelo en el que esperas y eliges a la vuelta la salida.



El **JUEGO COMPLETIVO** es desafiante, con reglas que usarás en lo adelante. Se añaden los artículos restantes al **JUEGO INTRODUCTORIO** principiante.

LAS ESTRATEGIAS de cada palo

TRÉBOLES (Bastos)

VOLAR ENTRE LAS TORRES K

Presentate con «carta pasaporte», un trébol al lanzar **LA LOTERÍA**, y harás **LA TRAVESÍA** torre-a-torre si no lo sobrepasa lo que tiras. En cambio, si los dados son mayores, te sales al destierro en las orillas.

Igual el pasaporte lo recoges, y el premio, si un acierto se confirma.

Se puede completar la travesía, pagar la diferencia de los dados, con palos de la torre de partida que cubran el «restante» resultado. La carta pasaporte es permitida si vuelas de la torre de los bastos.

PICAS (Espadas)

PELEAR CON LOS CONEJOS

Ataca en un «combate sin empates» a quien en el hexágono descansa. Se lucha superando los ataques, sumándose las picas descartadas; y cuando se terminen los avances, destierra a la persona derrotada. Si ganas el combate que empezaste, también asaltarás a sus cartas: le robas la primera que tocas (a ciegas deberás seleccionarla). Si robas y la carta es de nobleza, te toca **EL INCREMENTO** de tus cartas; y entrégale a la corte la que quieras si acaso la que robas es tu cuarta.

CORAZONES (Copas)

JUGAR EN LOS PALACIOS Q

Anúnciate en la «entrada de las reinas» y espera que en la mesa te cuestionen: si cargas con su carta de nobleza, o un mínimo de seis en corazones. Te expulsan al destierro si te frenan y niegas que tu suma se cerciore. Mas, antes de mostrar tus pertenencias, se exige de cualquiera que cuestione: que muestre previamente que las tenga, las cartas con aquellas condiciones; pues pierde lo mostrado y se destierra si pruebas que te acusa sin razones. Tampoco se permiten exigencias de quien en el destierro las expone.

DIAMANTES (Oros)

COMERCiar EN LAS PLAZAS J

Comercia en los «hexágonos de ventas», con flechas en sus símbolos marcados. En estos, los diamantes se canjean por cartas descartadas de sus palos; excepto en el marcado con la estrella, que acepta de cualquiera por el pago.

+ COMERCIO INTERPERSONAL

Es válido el «comercio por diamantes» con alguien en el sitio que te encuentras, si inicias la partida en lo adelante sumándole la cláusula a las reglas. En tanto los negocios se debaten, se ocultan en las manos las ofertas; y a quien se le descubra por chantaje, después del intercambio se destierra.



Lenino's JACK RABBITS

The board game for playing cards on a land of wooden shards



Video tutorial & translations

GREETINGS

Hear ye, glorious messengers,
An auspicious quest is in order. The Order of Messenger Rabbits of the Citadel is ordering a race to procure royals to be ordained as the council of thirds. This is the highest order a rabbit of this order can receive:

Visit the noble houses, acquire the cards of three royals, and bring them to the citadel, in that order.

Note that when I say "that order," I am not referring to another order of messenger rabbits, nor the order that drives this letter, but the order of the steps you must take, in order to fully restore the realm's order.

So, hoppity hop, in orderly fashion. Don't dawdle—no time to lose!

The White Herald

OVERVIEW

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

THE ACQUISITION requires ten points of a royal's suit—with every turn that transpires, you will be scoring more loot.



Make **THE JOURNEY** hex to hex—it's free if you stick to roads.

Only pay to take the treks, or to ride horses and boats.

Stop when you reach a hex tile, and unless you're off the board, draw a new card from the pile—that's **THE INCREMENT** you scored.

ENDING THE GAME

Return to the **citadel** with three royal cards in hand. In this race you must excel to be the champ of the land.



Before the royal quest starts, choose a challenge for the mission; look for the circular marks that set the winning condition.

- **SIMPLE:** get three royal cards of any title (letter) or suit (symbol).
- **DIVERSE:** get three royal cards of any title, but with three different suits.
- **MONARCHIC:** get a K+ a Q+ a J (any suits).
- **DIVERSE + MONARCHIC:** get a K+ a Q+ a J of three different suits.
- **TRIBAL:** get three royals of the same suit.

SETUP

Up to four players

1. THE BOARD

Ideally, on each game, before the journey begins, the board will not be the same, so the best explorer wins.

The tiles can form many fields for the royals of each throne, yet this version only yields the sample board as it's shown.

To get the physical version, visit us at this location: jackrabbits.lenino.net

2. THE CARDS

The "court" of face card and jokers is placed face up in an aisle, while the aces and the numbers are forming the facedown "pile".

Each player will draw three cards to hold as the starting hands, which they will need afterwards for the journey through the lands.

3. THE TOKENS

Players will select their rabbits, place them on the "citadel", and pick up their matching carrots—they get three of these as well.

Now, select a starting player and the order of the turns—the method for this endeavor resides beyond my concerns.

Choose the royal quest you're on, described in **ENDING THE GAME**, and place on this hexagon the circle that marks this aim.



After **SETUP**, use this frame to complete an **INTRO GAME**. Learn each phase's role and name, then advance to a **FULL GAME**.

THE 4 PHASES of each turn

1ST THE LOTTERY

Start your turns rolling two dice to have their digits unfold. You'll draw **one** card as a prize if you show **one** card you hold, proving that its number ties to **one** of the dice you rolled.



If you're ever holding ten, discard down to nine again.*

Hold the outcome of the dice; transfers use it as **THE PRICE**.

2ND THE JOURNEY

From the current hex you're on, you may choose a path to exit. Move your rabbit as a pawn along the road you've selected, and land at a hexagon—wait a turn to cross the hexes.



You may move towards your goal, or choose not to move at all.

For more transportation modes, see **THE TRANSFERS** off the roads.

3RD THE ACQUISITION

Your goal is to claim the card of the hex where you've set foot. If unclaimed, you may discard ten or more points of their suit, then place a carrot to mark, and finalize this pursuit.



Hexes never charge their guests, but you must stop there to rest.

Keep the card claimed in your hands—get **THE INCREMENT** at once.

4TH THE INCREMENT

End your turns on a hex tile, unless you go off the shore.** Get a new card from the pile, and your turn will be done for. If you find no cards, repile: shuffle the spent lot once more.



*You may hold more than nine cards, but if caught, you must discard.

Do not collect this reward, if you ever end **OFF-BOARD.

THE TRANSFERS

It is free to make your rounds if you move along the paths; in the mountains (farther down), these go through the underpass.

Other ways to get around are contingent on **THE PRICE**: use the suits marked on the ground and pay the sum of your dice.

TRANSFER VIA SHORTCUTS

The mountains, rivers, and woods, have two roads not far apart. You may switch between these two, trekking through the center part.

To do this, pay with your suits—in this case, clubs, spades, or hearts.



There are four sets of **ROAD TILES**.

TRANSFER VIA MERCHANTS

You may buy two 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.

TRANSFER VIA JOKERS

When you pass by any tavern, you may buy a joker card; you'll choose when to ride and travel, then release it afterward.



TRANSFER VIA BUNNY 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.

OFF-BOARD

If you choose to take a road that leads to the edge (outbound), you'll end your turn off the board, with no **INCREMENT**—you've drowned. But then, once you've rolled off-board, you'll enter the underground! Get your **INCREMENT** restored, while you wait another round.



For a **FULL GAME** you'll include **THE STRATEGIES** of each suit. This frame should be introduced once the **INTRO**'s understood.

CLOVERS (Clubs)

FLY AMONG KING TOWERS

Show one card before you 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, yet keep your card anyway. And **THE LOTTERY** still holds: you may match and claim the prize.

You'll still fly and won't fall off if you pay to meet the dice. The "shortfall" (how much you're off) is the price that will suffice. Pay with suits from the takeoff: the hex that flies the device. You may trade the passport off to pay the club tower's price.

SPADES (Swords)

FIGHT WITH THE RABBITS

You may steal a random card and send a player off-board, if you're playing where they are and challenge them with a sword.

You attack, and they defend, adding spades you can afford. And the weakest, in the end, will be sent out of the board.

A count draw is strictly barred; discard your spades when you're done.

There will be no stolen card if the defender has won.

When you steal a royal card, discard one if it's your fourth; go to **THE INCREMENT** part, and swap carrots in accord.

HEARTS (Cups)

ACCESS THE QUEEN PALACES

As you enter a queen's hex, any player may demand: that if you do not possess the queen's card that marks the land, you show six points to the rest, adding heart cards from your hand.

Off-board players can't request; they're not fit to take a stand.

Those who ask to see your hearts, must first show cards of their own, which, even from far apart, prove their access to this zone.

If you fail to show your cards, go off-board—your cover's blown.

But succeed, and they'll depart off, and lose the cards they've shown.

DIAMONDS (Gold)

TRADE AT JACK 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 as the signs instruct you to—the star symbol on the board means that any suit will do.

+ INTERPERSONAL TRADES

If agreed when the game starts, the cards in hand may be sold. Those who meet may trade with cards while taking turns on the board. They must conceal their rewards and strike deals offering gold. If traded cards prove a farce, swindlers will get thrown off-board.

EXPANSIÓN TERRESTRE

ANTORCHAS

TRASLADO DEL (Y AL) SUBSUELO

El triángulo de negro con el fuego conéctalo al subsuelo por un lado. Si pagas al entrar en el subsuelo, te irás a la salida de inmediato.

Si pagas al salirte del tablero o incluso de visita en los hexágonos, a todos los conejos en destierro los llevas al subsuelo, convocándolos.

PELEAR CON FUEGO

Podrás con tus antorchas asaltar, igual que con las picas en sus duelos; excepto que si robas al final, igual terminarás en el destierro, pues todos los conejos del lugar terminan desterrados por el fuego.

ESCUDOS

TRASLADO DE LOS GUARDIAS

Los guardias se colocan en «veredas», al centro de cualquiera de los triángulos, bloqueándose el acceso de las piezas a menos de que pagues su traslado.

Si pagas con escudos, dondequieras,

se irán a la vereda de tu agrado.

PROTEGER LAS RESIDENCIAS

Si exhibes en tu frente tus escudos (sin carta o con carta de nobleza), clausuras el descanso de tu turno y el sitio de la carta que exhibieras.

Podría descartarlos con los tuyos dondequieras que te invada y los supera; la carta de nobleza, por incluso, la entregas a la corte si perdisteas.

HERRADURAS

TRASLADO EN BRONCO

Si pagas por viajar con los caballos en islas con parajes de herradura, saldrían de las casas de su palo buscándose al lugar que los procura. Entonces, si te alcanzan cabalgando, trasládate al lugar que se te ocurra.

Si acaso es el subsuelo, sin cruzarlo;

te llevan a las cuevas o te buscan.

COMERCIAR EN EL SUBSUELO

La cueva con el triángulo y a oscuras, conéctala al subsuelo en un costado.

Permité canjear tus herraduras brindándole al subsuelo su mercado, que ofrece por el canje de tus sumas las cartas de dondequieras de palos.

BELLotas

TRASLADO DE LA BESTIA

La bestia se coloca por sus zonas: los ríos, las montañas o los bosques.

En estas te destierra si te asomas, a menos de que pagues su transporte.

Si pagas dondequieras con bellotas, trasládala a la zona que te antojas.

Si estás en el lugar que la colocas, saldrás por el camino que le escojes.

CARGAR LOS DADOS

Si dejas tus bellotas en la mesa, se añaden a la «pila sobrecargo».

Su cúmulo de puntos que incrementa se suma al resultado de los dados;

y cuando sobrepasa la decena, la pila se termina descartando.

EXPANSIÓN MARÍTIMA

CONCHAS

TRASLADO POR LA MAREA

En turnos en que sales al destierro, si pagas con tus conchas en el mar, trasládate a su torre en el momento, su islote que se encuentra en altamar.

La góndola gratuita de su puerto te brinda la salida del lugar.

ECHAR TUS CARTAS

El triángulo de negro con la costa se pone en el subsuelo en las orillas. Podrás desembarcar si te transportas, pues cuenta con un puerto de visitas. También es el mercado de las conchas: las cambia por el doble de la pila. Por turnos, un canjeo se te otorga, sin chance a devolver lo que recibas.

ANCLAS

TRASLADO CON EL VELERO

Si abordas por la vía del velero, trasládate de gratis al moverle. Si pagas sin estar en su sendero, lo envías a la torre de su muelle. De hacerlo a las orillas del tablero, te ofrece la elección de que te lleve. Visita su mercado heterogéneo que trata con los palos que prefieres.

ANCLAR A LA NOBLEZA

Es válido con una de tus anclas usarla al visitar a la nobleza. Poniéndola debajo de su carta, la sumas al valor con que se adquiera. La carta que pusiste se descarta si pagan por el noble de la pieza.

CAMPANAS

TRASLADO AL AISLAMIENTO

Pagando dondequieras con campanas trasladadas a un conejo al aislamiento, la torre con la cueva clausurada que exige que se pague por acceso. Más, nada que competa campanadas es válido ni afecta en el subsuelo; lo indica su caverna clausurada que se abre con la llave por adentro.

IMPLORAR A LOS CONEJOS

Si imploras en un duelo de campanas, harás que los que estén con tu conejo te entreguen la que elijan de sus cartas sin que haya que salirse del tablero. Si quieren rechazar lo que demandas, que sumen sus campanas en un duelo.

TÉMPANOS

TRASLADO DEL VÓRTICE

Si pagas dondequieras con tus témpanos, trasladas la tormenta a los hexágonos. En estos, exceptuando en el subsuelo, retienes los conejos, congélanos.

Se salen solamente por destierro o el hoyo en el glaciar agujerado, la cueva de salida al sumidero que acaba en el subsuelo, desplomándolos.

INVOCAR LA SALVAGUARDIA

Si acabas destruyéndote en el mar, por regla o por salir a las orillas, y logras con tus témpanos mostrar el mínimo de seis que necesitas, te puedes trasladar a su glaciar, la torre hexagonal con salvavidas.

FRONTIER EXPANSION

TORCHES

TRANSFERS UNDERGROUND

The black triangle with fire is part of the underground. Pay there what the dice require to exit in the same round.

Pay wherever you desire, even off-board (end of round), to bring underground the entire, the herd off-board to its grounds.

FIGHT WITH TORCHES

You may attack and defend with torches instead of swords, but if you steal at the end you'll equally go off-board, since all rabbits there and then are forced to go off the board.

SHEIELDS

TRANSFER THE GUARD

The guard is set on the road to block the triangle tiles. Pay anywhere on the board to choose where it will reside. If you choose the tile you're on, you're given its transfer ride.

PROTECT THE RESIDENCES

Reveal sheilds when your turn ends to seal the hex where you'll rest. Discard them on your next turn, if a meddler discard more. Reveal royal cards with them, and they'll also guards their lands. You will pick them up again, unless someone breached their guard.

HORSESHOES

TRANSFER VIA WILD HORSE

TRADE UNDERGROUND

Pay with them to ride a horse on islands that have brown grounds. Horses may go to the doors, but not cross the underground. Trade your horseshoes underground at the shady marketplace. The well also takes you down, from the tower to that place. Horseshoe hexes have a well to the underground, one way.

It brings the black market ground missing to the underground.

ACORNS

TRANSFER THE BEAST

When their turn ends, players might leave acorns in front of them.

Add all its pips to the dice.

Discard when the load adds 10.

LOAD THE DICE

With the joker of snake-eyes, chose the number for the dice. Tiles with sides blue like the sea must maintain those access free.

SHELLS

TRANSFER TO THE LIGHTHOUSE

If you go or get thrown off, and you'll get the drifting boat.

DISCARD YOUR SHELLS

If you end up off the board in any turn of events, pay with shells to drift ashore and continue with your turn.

ANCHORS

TRANSFER THE SHIP

ATTACK WITH THE SHIP

The ship robs end-of-turn cards, as it docks at any hex. Pay to send it where you want. Sail for free if it's there. Pile the cards the ship collects, plus the ones lost when off-board. Pay with anchors at its hex, and you may take the lot.

Turns out that the underground is the anchor tower's grounds.

The hexes' port will be blocked where the pitare ship is docked.

BELLS

TRANSFER VIA TORNADO

SOLICIT THE RABBITS

As your rabbit leaves the ground, even when it's not your turn, you may take it underground if you pay with fishbones then. If there's someone on the ground where you pull this fishy trick, you may drag and leave them out and a card they must forfeit.

Fishbone tower has a grave that's connected it to the caves.

The whirlpool stays off the land, no need to connect to drag.

Tiles with sides blue like the sea

ICYCLES

TRANSFER TO ICEBERG & BLIZZARD

If you go or get thrown off, you may pay to freeze a round.

Others may go off the board, but they may not move around.

Piling ice in front of them, freezes a player likewise. Discard them when their turn ends or if their dice beat the ice.

The ice storm stays overseas, no need to connect to freeze. Tiles with sides blue like the sea must maintain those access free.

NAUTICAL EXPANSION

SHELLS

TRANSFER TO THE Lighthouse

If you go or get thrown off, and you'll get the drifting boat.

DISCARD YOUR SHELLS

If you end up off the board in any turn of events, pay with shells to drift ashore and continue with your turn.

ANCHORS

TRANSFER THE SHIP

ATTACK WITH THE SHIP

The ship robs end-of-turn cards,

as it docks at any hex.

Pay to send it where you want.

Sail for free if it's there.

Pile the cards the ship collects, plus the ones lost when off-board.

Pay with anchors at its hex,

and you may take the lot.

Turns out that the underground is the anchor tower's grounds.

The hexes' port will be blocked where the pitare ship is docked.

BELLS

TRANSFER VIA TORNADO

SOLICIT THE RABBITS

As your rabbit leaves the ground, even when it's not your turn, you may take it underground if you pay with fishbones then. If there's someone on the ground where you pull this fishy trick, you may drag and leave them out and a card they must forfeit.

Fishbone tower has a grave that's connected it to the caves.

The whirlpool stays off the land, no need to connect to drag.

Tiles with sides blue like the sea