

INICIO

2 a 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 tableros 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 alejale el subsuelo en un costado. Voltea bocabajo las del resto y fijate 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

Elije 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.



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 luciendo con 3 de las reales.

Dírigete a las casas de monarcas a hacer LA ADQUISICIÓN en su presencia. Con 10 de los puntuítos 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 llevas 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 escoja, de lo simple a lo complejo, el tipo de final que 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^{ro} por 14; los reyes, es por 13 que valoras; las reinas, subvalóralas por 12; y es II, menos precio por las jotas.

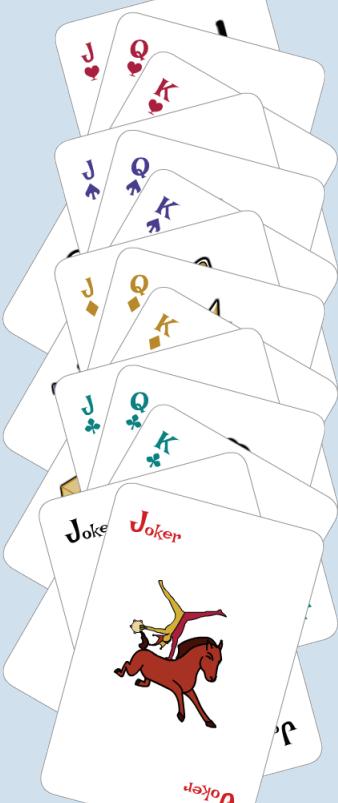
TABLERO DE EJEMPLO



REPARTE LAS CARTAS

Después de que el tablero se defina y estén establecidos los lugares, separa bocabrilla en una fila las cartas de los jokers y reales. Baraja disponiendo en una pila las cartas numerales y los ases, y entrégales a cada concursante individuales. Con estas tramarán LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN de personajes.

Fila de cartas reales y comodines (jokers)



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.

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.

Elije 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 constarán de 4 FASES. Aprendete sus nombres y sus bases.

Si pasas de tu límite (que es 9), descártala o reemplaza la que quieras.

Cuidado con mostrar EL AS I^{ro}; es II y pues inválido en el premio. 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.

EL PAGO

Las 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 fila en la que empiezan.

*EL AS I^{ro}

El as que desembolses 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 TRASLADO CON COMERCIANTES

Los cruces te permiten transportarte viendo 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 afueras.

EL TRASLADO POR MADRIGUERAS

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

Si quieres ahorrarte lo que cuesta, te metes al subsuelo por un rato.

Espera por un turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.

SALIR FUERA

A veces te conviene que salieras por una carretera en las orillas.

Olvida EL INCREMENTO si lo hicias, 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.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes pasear, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

4

JUEGO BÁSICO: 4 FASES EN CADA TURNO

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), descártala o reemplaza la que quieras.

Cuidado con mostrar EL AS I^{ro}; es II y pues inválido en el premio. 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.

EL PAGO

Las 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 fila en la que empiezan.

*EL AS I^{ro}

El as que desembolses 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 TRASLADO CON PASADISOS

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 afueras.

EL TRASLADO CON COMODINES

Pagar 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.

FASE 2:

LA TRAVESÍA

Es tiempo de que muevas tu conejo o elijas si te quedas en tu pieza. Explora las opciones del tablero y muévete si alguna te interesa.



FASE 3:

LA ADQUISICIÓN

Tu meta es visitar la realeza si nadie se ha apropiado de sus cartas.

El mínimo en EL PAGO por tenerlas es 10 de los puntuítos de sus marcas.

Se dejan zanahorias en las piezas que indican los conejos que las cargan.



FASE 4:

EL INCREMENTO

Te toca (en el hexágono que esperas) la carta que prosigue de la pila.

Si llegas con la pila ya desierta, el lote se baraja y recopila.

En cambio, si en el turno SALES FUERA, allí te es imposible recibirla.

Si pasas de tu límite (que es 9), descártala o reemplaza la que quieras.



OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará la travesía si está tu zanahoria en el lugar; puedes pasear, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

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.

OPCIÓN: CIUDADELA AVANZADA

En esta ciudadela extravagante, con tréboles se vuela (sin salvar), te venden lo que quieras por diamantes, y esperan corazones al entrar.

OPCIÓN: SUBSUEL

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

PICAS

Espadas

ATACAR A LOS CONEJOS

Declarale la «guerra sin empates» a quien en el hexágono descansa. Si ganas con tus picas el combate, a ciegas le arrebatas una carta.

Se lucha superando los ataques sumándose las picas que descartas. Y cuando se 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 y debes descartar la que preferas si acaso te apoderas de tu 4^{ta}.

OPCIÓN: CIUDADELA AVANZADA

</

SETUP

2 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.

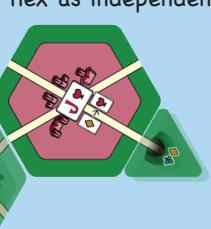
PLACE THE TILES
Choose a flow that fits your style between a strict or free pace. **Strict:** take turns placing 1 tile—the 1 you flip, you must place. **Free:** no turns, it's all freestyle—flip all the tiles on their face. The **ROAD RULES** will be worthwhile as guidelines in either case:



ROAD RULES

The roads should match other 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.



DEAL THE CARDS

Get the deck of cards in order, after placing all the tiles. Remove each face card and joker, and line them up in an aisle. Shuffle the rest, as in poker, to create 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 royals & jokers

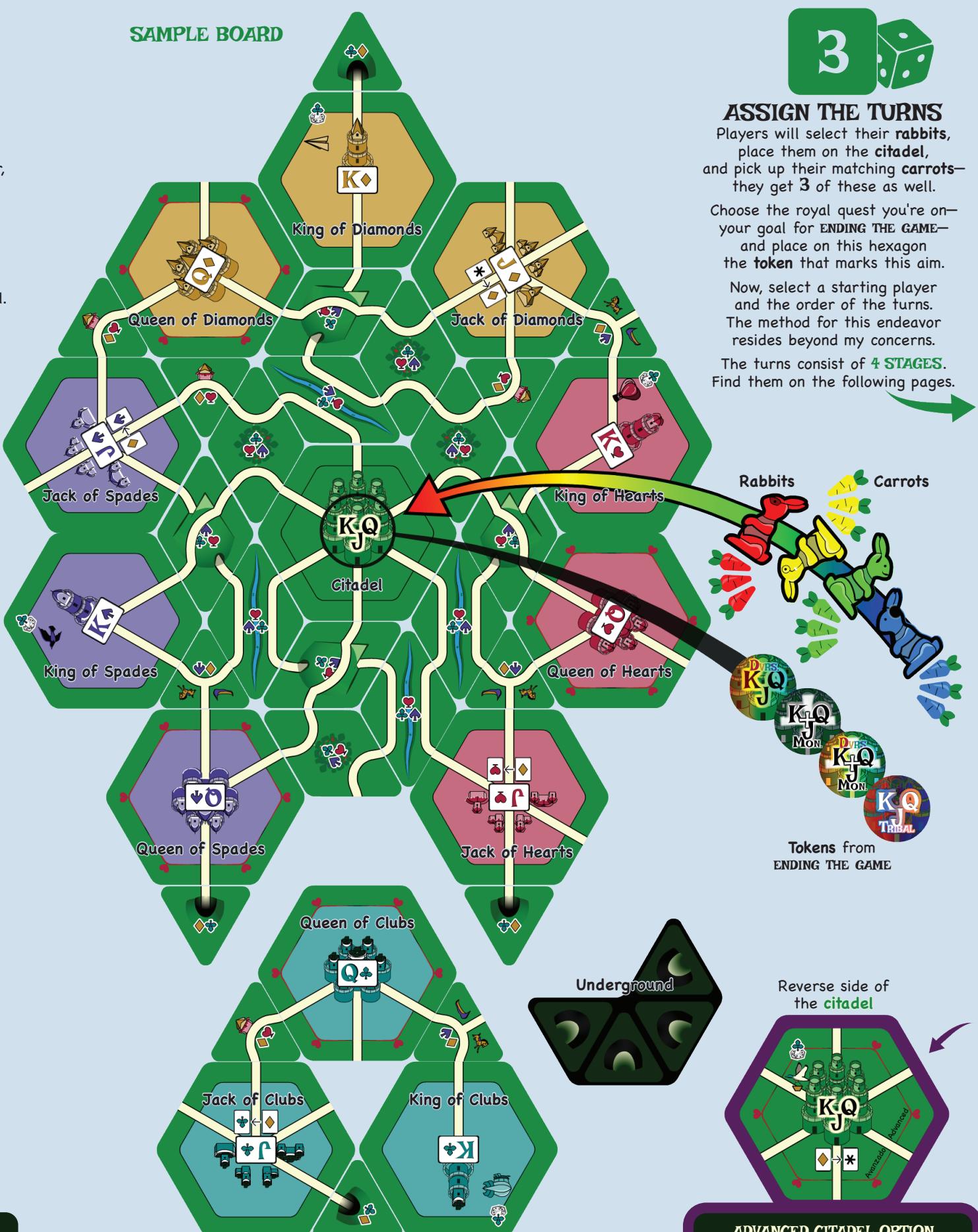


Drawing pile of numbers & aces



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.
www.lenino.jackrabbits

Follow, tag and share your boards.
[@lenino.jackrabbits](https://lenino.jackrabbits)

Lenino S.A.S. © 2023



ASSIGN 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.

