

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 diseños aleatorios del reino de las cartas y sus templos.

Anímate a crear un territorio o empieza por armar el del ejemplo.

CREAR UN TABLERO NUEVO

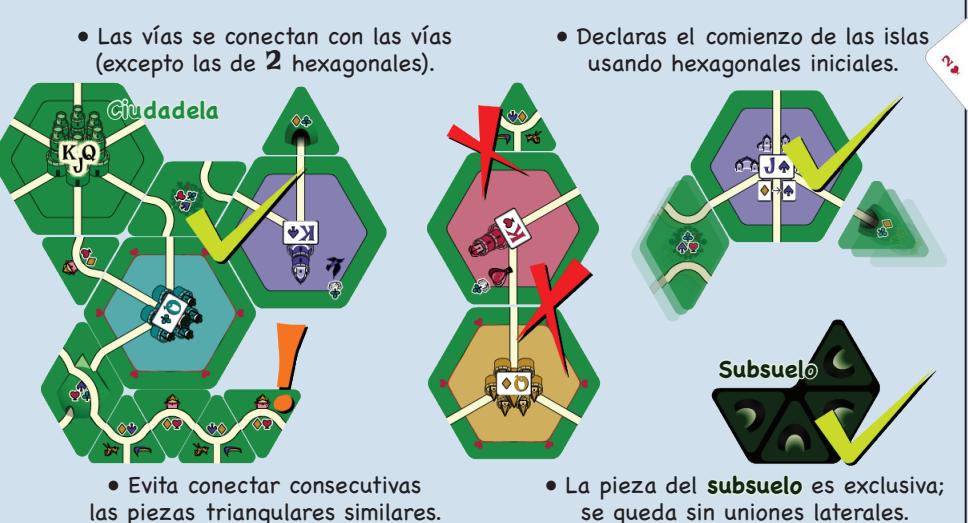
REPARTIR LAS PIEZAS

Dispón la **ciudadela** por el centro y aléjale el **subsuelo** en un costado. Revuelve bocabajo las del resto y fijate en sus números de lados.

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

COLOCAR LAS PIEZAS

Elije la medida en que se avanza según tu preferencia por las reglas. O **TURNO**s rigurosos que demandan: «la pieza que voltees la conectas» o **LIBRE** que permite voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas. Recuerda respetar al colocarlas las normas de las vías carreteras:



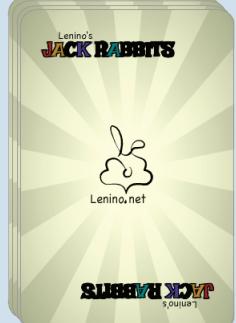
TABLERO DE EJEMPLO

REPARTE LAS CARTAS

Después de que el tablero se defina y estén establecidos los parajes, coloca bocarrriba en una fila las cartas de los jokers y reales; baraja disponiendo en una pila las cartas numerales y los ases; y entrégales de **a 3** sin exhibirlas a cada concursante individualmente. Con estas tramarán **LA TRAVESÍA** y harán **LA ADQUISICIÓN** de personajes.



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.

Síguenos, taguéanos y comparte tus tableros favoritos @lenino.jackrabbits. Encuentra eventos, videos, tutoriales y mucho más en jackrabbits.lenino.net. Lenino S.A.S. © 2023

3

PREPARA LOS TURNO

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.



BIENVENIDA

Atención heróicos mensajeros, La Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela ordena esta competencia Para optener las cartas de la tierra 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.

Dirige a las casas de monarcas a hacer **LA ADQUISICIÓN** en su presencia. Con **10** de los puntitos de sus marcas te entregan su real correspondencia.



Es gratis completar **LA TRAVESÍA** si viajas por las vías carreteras.

Se paga solamente si necesitas transporte, pasadiso o madriguera.

Defiéntate 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 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 Ist** por **14**; los reyes, es por **I³** que valoras; las reinas, subvalóralas por **12**; y es **II**, menor precio por las jotas.

JUEGO BÁSICO: 4 FASES EN CADA TURNO

Con estas instrucciones y sus gráficos podrás realizar un juego básico. Intenta con un básico inicial y luego con un **JUEGO REGULAR**.

1^{RA} EL LANZAMIENTO

Comienza con la «carta de la suerte» si alguno de los dígitos que obtienes coincide con un número en tus manos. Demuéstralos a la mesa que lo tienes y llévate la carta de regalo.

Tú límite de cartas es de **9**; podrás reemplazar o descartarla.

Cuidado con mostrar **EL AS Ist**; es **II** y pues inválido en el premio.

2^{DA} 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.



3^{RA} LA ADQUISICIÓN

Tu meta es visitar la realeza si nadie se ha apropiado de su carta. El mínimo en **EL AS** por tenerla es **10** de los puntitos de sus marcas.

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



Si pagas por la carta en tu visita, manténla con las otras de tu mano, dispón tu zanahoria en la casilla y toma **EL INCREMENTO** de inmediato.

Se pueden visitar las residencias sin pago por visita o consecuencias.

4^{TA} 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 lo que tienes.



Tu turno acabará en el incremento, así que acamparás por el momento.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Tener tu zanahoria en un lugar permite que te salgas sin parar.

PAGAR POR UN TRASLADO

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, si utilizas los traslados marcados en el centro de las vías, **EL PRECIO** es el fijado por los dados y pagas con los símbolos que miras.

EL PAGO

Las cartas se «descartan» al usarse dejándolas a un lado de la mesa.

Es **Ist** 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 Ist

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 **I**.

PASADISOS

Los **bosques**, las **montañas** y los **ríos** (los **3** 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.

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

COMODINES

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

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.

COCERANTES

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 afueras.

MADRIGUERAS

Si pagas a 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.

Esperas 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.

EL JUEGO REGULAR

es desafiante. Añades el capítulo restante.



PICAS

Espadas

ATACAR A LOS CONEJOS

Declarále la «guerra sin empates» a quien en el hexágono descansa.

Si ganas con tus picas el combate,

a ciegas le arrebatas una carta.

Si pierdes, te pierdes con las píldoras.

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

Si pierdes, te pierdes con las píldoras.

DIAMANTES

Oros

CANJEAR EN LAS PLAZAS-J

Las jotas son «hexágonos de venta»

de cartas descartadas de su palo.

Si pagas con diamantes por la cuenta

que tomes en tu turno al visitarlos.

La compra de diamantes es inversa,

se paga

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.

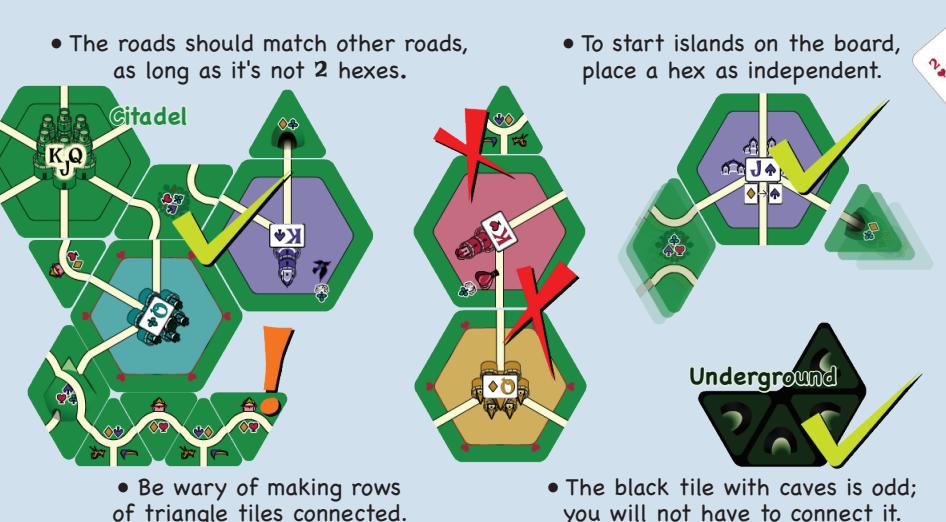
CREATE A BOARD

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. These **4** points will be worthwhile as guidelines in either case:

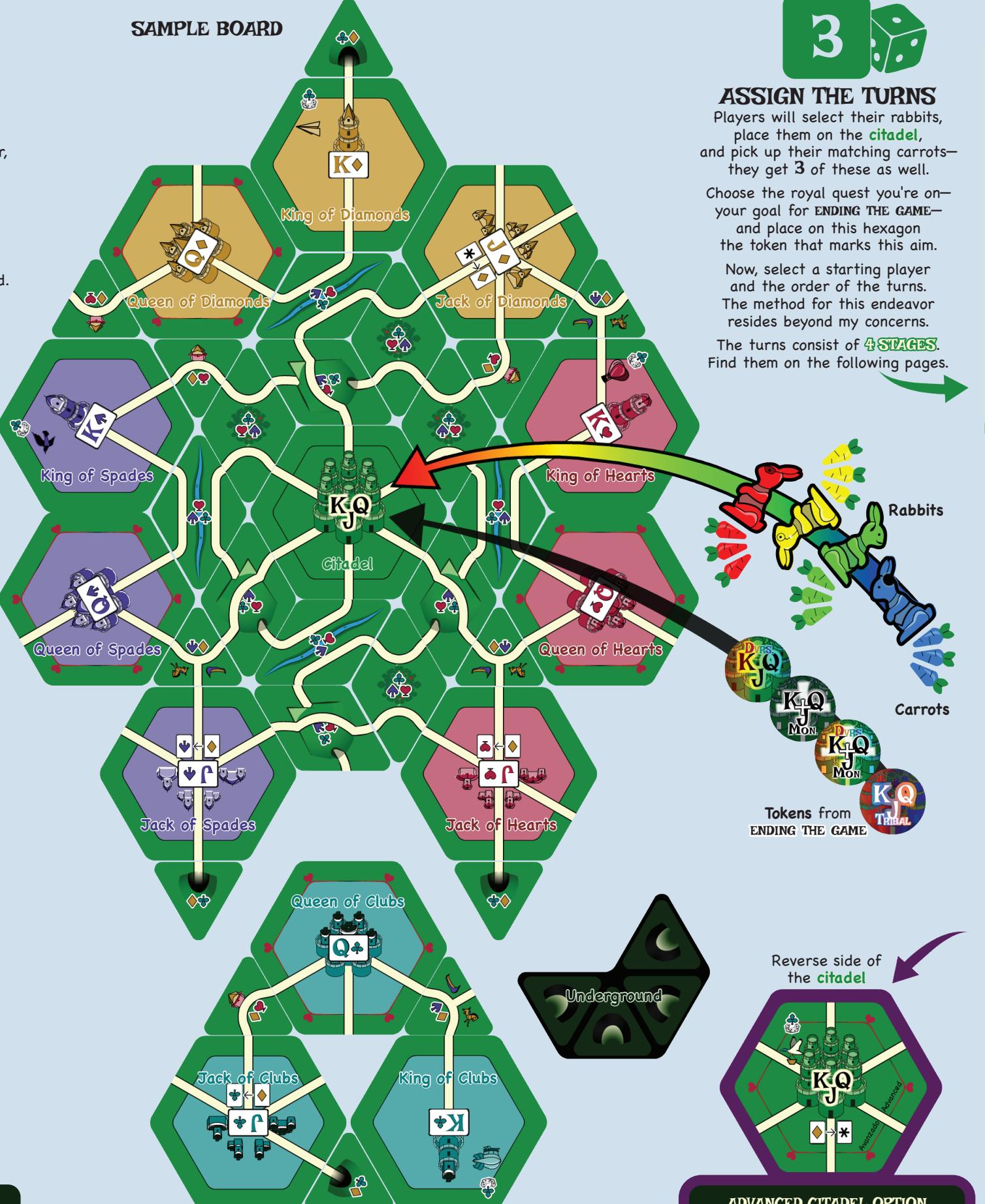


DEAL THE CARDS

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.



SAMPLE BOARD



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**.

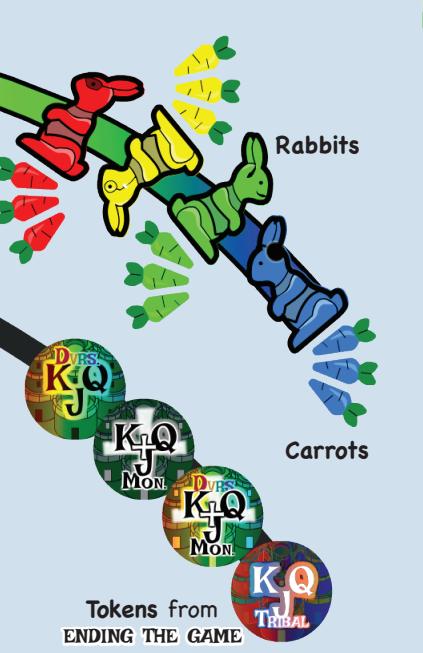
Find boards, events, videos, tutorials and more at jackrabbits.lenino.net. Follow us, tag us and share your favorite boards @lenino.jackrabbits.

Lenino S.A.S. © 2022



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.



The board game for playing cards on a quest through wonderlands
Video tutorial

GREETINGS

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

Seek audiences with the royals, procure 3 of their cards, and bring them to the **Citadel**, in that order.

When I say "that order," I'm not referring to another Order of Messenger Rabbits elsewhere, nor am I referring to the order that motivates this letter; but the order in which these events shall take place.

So hoppity hop... in orderly fashion! Please do this in order to restore order to the realm.

The White Herald

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. Only pay to go on treks, or to ride a horse or boat.

Wait to cross any hex tile. And, unless you've gone off-board, get a new card from the pile—that's **THE INCREMENT** you're owed.

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 **I** down to **II**, for **THE ACE**, King, Queen & Jack.

BASIC GAME: 4 STAGES IN A TURN

You will learn on this green frame how to play a basic game. Try this first 'till you can claim to be fit for the **FULL GAME**.

1ST 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 **I** of the dice matches a card that you hold.

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

THE 1^{ST ACE} won't match a die—it's worth **II**; that's why.



Hold the outcome of the dice, you will need these numbers shortly; their sum determines **THE PRICE** for the actions on **THE JOURNEY**.

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.



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

You 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.

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. If you find no cards, 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.

CARROT TRAIL OPTION
You may visit and don't stop when your carrots are there on top.

PAYING TO TRAVEL OFF-ROAD

It is of no cost to you to use the continuous paths. Even on **mountains**, go through an "under" or "over" pass.

Other ways to get around will demand you pay **THE PRICE**. Look for markings on the ground for every suit that applies.

THE PAYMENT

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

Royal cards will count as **10**; aces, **II** or **I***

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 1^{ST ACE}

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

SHORTHORTS

The **mountains**, **rivers**, and **woods** have roads not too far apart.

If you go off-road afoot, you may switch between **2** paths.

To do this, pay with your suits, either **spades**, **clubs**, and/or **hearts**.

WHEELS

WOODS have roads not too far apart.

If you go off-road afoot,

you may switch between **2** paths.

To do this, pay with your suits,

either **spades**, **clubs**, and/or **hearts**.

THE 1^{ST ACE}

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

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.

TRADE WITH OTHERS

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**.

ATTACK OTHER RABBITS

You can steal a random card

and kick someone else **OFF-BOARD**,

if you're playing where they stand

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**.

TRADE WITH OTHERS

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.