

# 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 fíjate en sus números de lados.

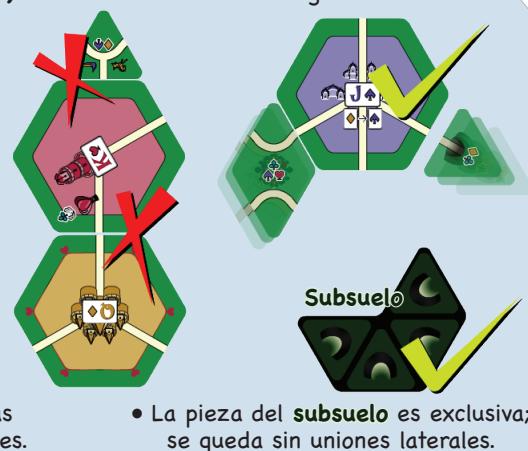
Indica a las personas que recojan iguales cantidades de las piezas. Por formas geométricas les tocan de a **12** dividido por cabeza.

### COLOCAR LAS PIEZAS

Elije la medida en que se avanza según tu preferencia por las reglas. O **TURNOS** 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:

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

- Declaras el comienzo de las islas usando hexagonales iniciales.

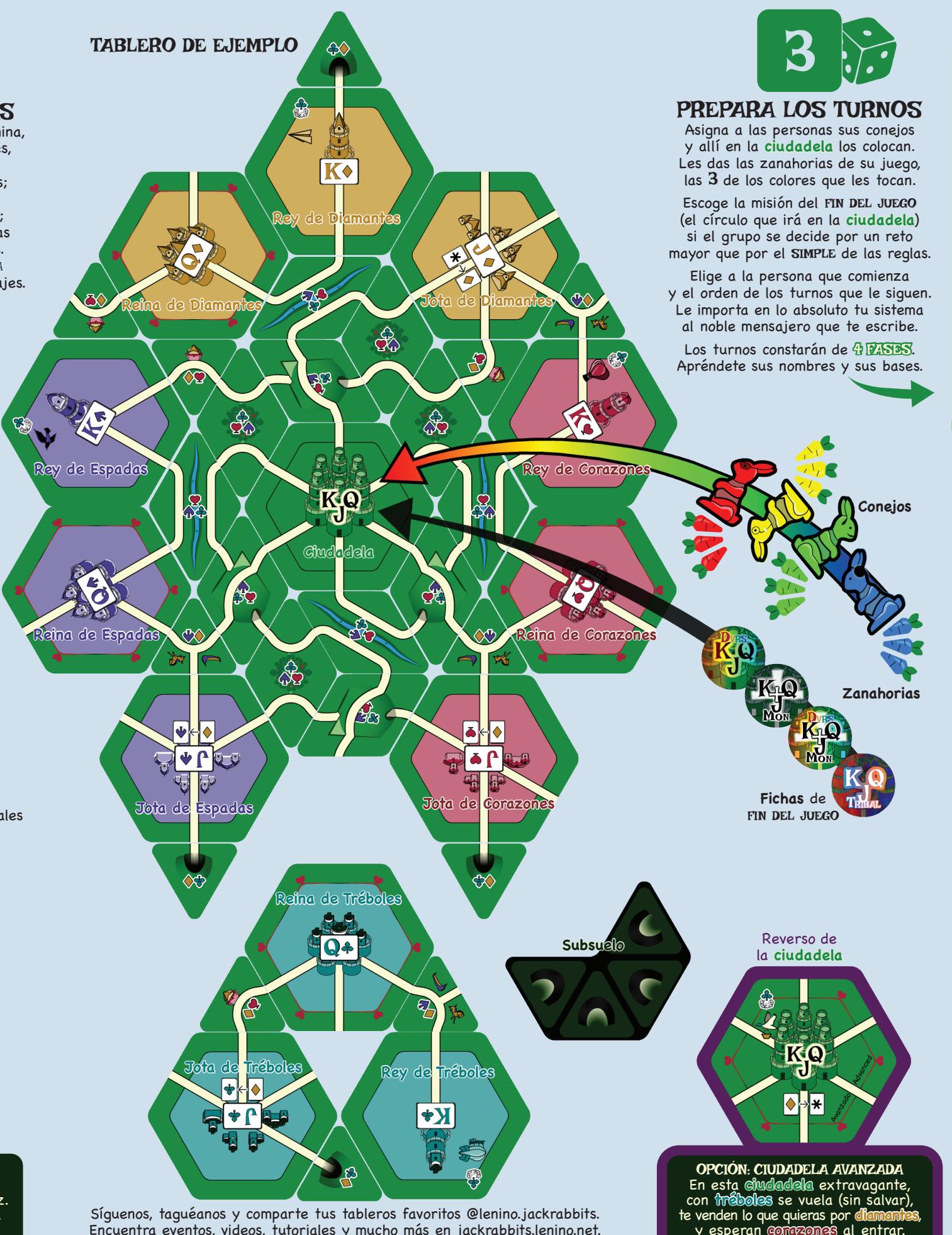


- La pieza del **subsuelo** es exclusiva; se queda sin uniones laterales.

## TABLERO DE EJEMPLO

### REPARTE LAS CARTAS

Después de que el tablero se termina, quedando establecidos los lugares, coloca bocabrilla 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 individuales. Con estas tramáran **LA TRAVESÍA** y harán **LA ADQUISICIÓN** en los parajes.



**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

## BIENVENIDA

Atención heróicos mensajeros. La Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela ordena esta competencia para optener 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 este orden puede 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 transitari por los caminos cargando con tus cartas numerales. La meta es que regreses al castillo luciéndote con **3 de las reales**.

Dirígete a las casas de monarcas a hacer **LA ADQUISICIÓN** si les encuentras. Con **10** de los puntitos de sus marcas les pagas y te apropias de sus letras.



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

Se paga solamente si precisas transporte, pasadiso o madriguera.

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

**SIMPLE:** 3 cartas reales cualesquiera;

**DIVERSO:** 3 cartas reales de palos distintos;

**MONARQUÍA:** una **K**, una **Q** y una **J** (**K+Q+J**), sin importar sus palos;

**MONARQUÍA DIVERSA:** una **K**, una **Q** y una **J** de 3 palos distintos;

**TRIBAL:** las **3** cartas reales del mismo palo.

### OPCIÓN: PATRIARCADO

Valora **EL AS I<sup>mo</sup>** por **14**; los reyes, es por **13** que valoras; las reinas, subvalóralas por **12**; y es **11**, menor precio por las jotas.

## JUEGO BÁSICO: LAS 4 FASES DE 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<sup>RA</sup> EL LANZAMIENTO

La suerte determina si es que obtienes un premio tras el tiro de los dados.

Si alguno de los dados se defiende y el número lo encuentras en tus manos, demuéstralos a la mesa que lo tienes y llévate una carta de regalo.

Si pasas de tu límite (que es **9**), podrás reemplazar o descartarlo.

Cuidado con mostrar **EL AS I<sup>mo</sup>** (es **II\***) y pues inválido en el premio.

### 2<sup>DA</sup> 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<sup>RA</sup> LA ADQUISICIÓN

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

El mínimo en **EL PAGO** por sus letras es **10** de los puntitos de sus marcas

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



### 4<sup>TA</sup> EL INCREMENTO

Encima de un hexágono te quedas y tomas una carta de la pila.

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

En caso de que el turno se te **FUERA**, ya no se te permite recibirla.



### TOMAR UN CAMINO GRATIS

Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoges y te vas por un camino.

Harás el recorrido por las piezas llevando tu conejo peregrino.

Te paras solamente si tropiezas con una hexagonal en su destino.

### EL PRECIO

Conserva el resultado que recibas después del lanzamiento de los dados.

La suma fijará en **LA TRAVESÍA** **EL PRECIO** de transportes avanzados.

### COMPRAR EN LAS PIEZAS VIALES

Los **cruces** te permiten transportarte viajando por los mares o las tierras.

Incluso en las **montañas** es lo mismo si sigues por el túnel o el montículo.

En cambio, los transportes avanzados (marcados en el centro de las vías) se pagan por **EL PRECIO** de los dados con cartas de los símbolos que miras.

### 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<sup>mo</sup>

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**.

### PASADISO

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.

### COMERCIANTES

Los **caballos** te permiten transportarte viajando por los mares o las tierras.

Saldrás en el momento que los pagues y anuncios 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.

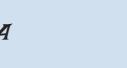
Esperas por un turno y (a la vuelta) te sales por la cueva de tu agrado.

### SALIR FUERA

Te embarcas al **subsuelo** si salieras por una carretera en las orillas.

Olvida **EL INCREMENTO** si lo hicieras, pues quedas con el turno a la deriva.

Espera **EL LANZAMIENTO** en las afueras; 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 desafante. Añades el capítulo restante.



### PICAS

Espadas

### ATACAR A LOS CONEJOS

Inicia con tus picas un combate con alguien en la pieza en que descansa.

Si ganas la guerra sin empates, a ciegas le arrebatas una carta.

Se lucha superando los ataques sumándose a 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).

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**.

### DIAMANTES

### Oros

### CANJEAR EN LAS PLAZAS-J

Las jotas son hexágonos de venta de cartas descartadas de su palo.

Se paga con diamantes por la cuenta que tomes en tu turno al visitarlos.

La compra de diamantes es inversa, se paga con cualquiera de los palos.

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

Si robas una carta de nobleza te toca **EL INCREMENTO** de tus cartas. Liberas a cualquiera que preferas si acaso te apropiaste de tu **4<sup>ta</sup>**.

### CORAZONES

### Copas

### PASEAR POR LOS PALACIOS-Q

Se espera que en tu paso por las reinas al menos sumen **6** tus corazones o esté tu zanahoria por la pieza o llegues sin que nadie te cuestione.

Te expulsan del tablero si te frenan y niegas presentarte con tus dones, mas tiene que asumir las consecuencias aquél que te demande explicaciones.

Que muestre, si requiere que las tengas, que cumplen con las mismas 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**.

## &lt;h3

## 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 where each royal has a home.

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 the tiles and what you flip, must be placed.

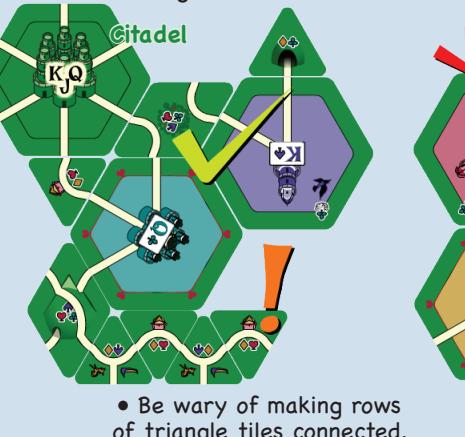
**FREE:** no turns, it's all freestyle;

flip all the tiles on their face.

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

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

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



- Be wary of making rows of triangle tiles connected.



### SAMPLE BOARD

### DEAL THE CARDS

The deck of cards will get sorted after placing all the tiles.

Remove the face cards and jokers, and line them up in an aisle.

Then you'll shuffle all the others, which will form a facedown pile.

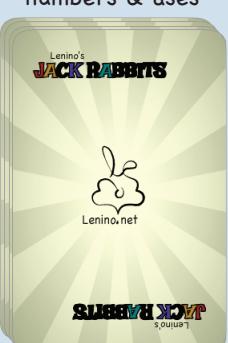
Each player will draw **3** cards

to hold as their starting hand.

They are needed afterwards for **THE JOURNEY** through the land.



Pile for drawing numbers & ases



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

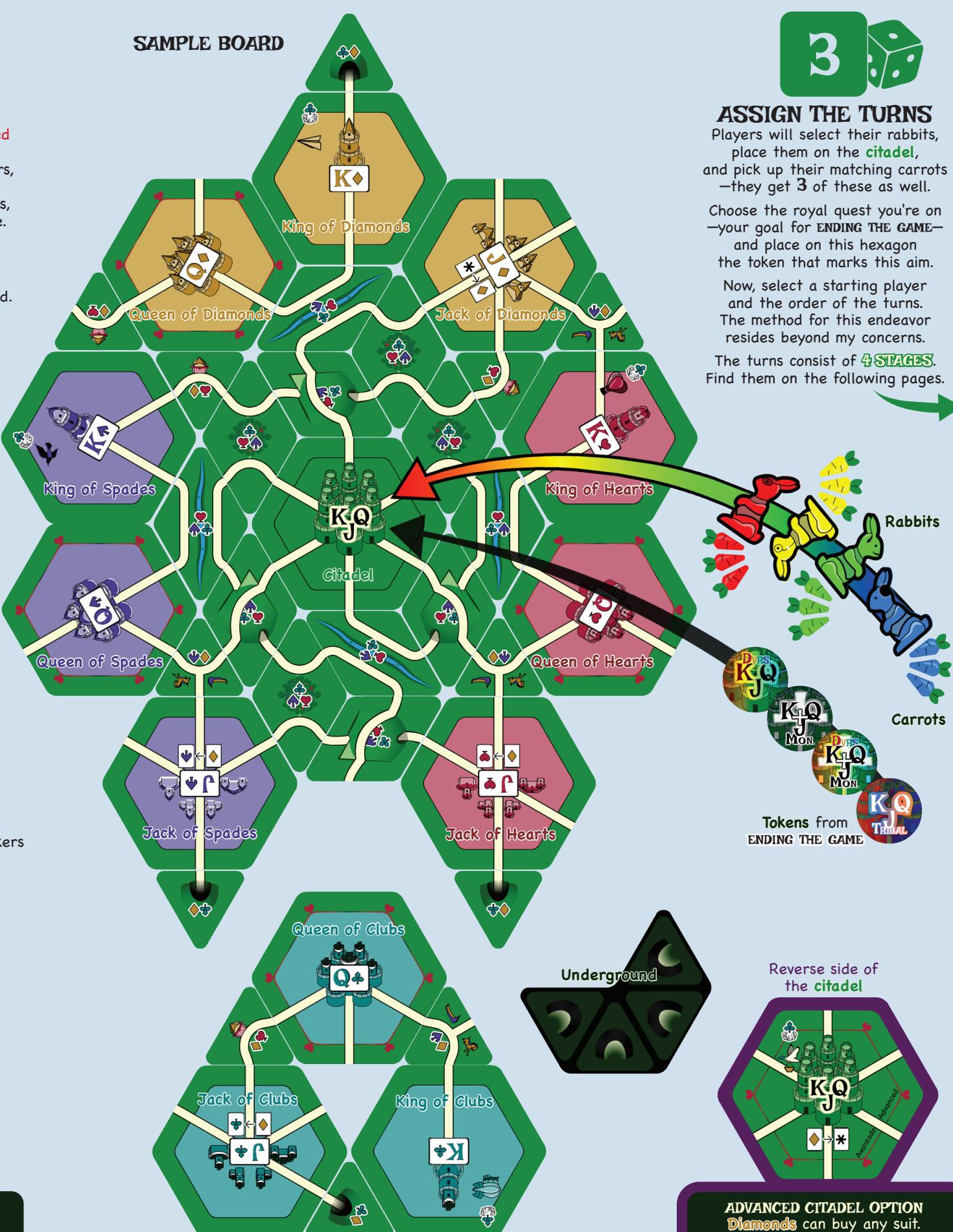
### ASSIGN THE TURNS

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.



Find boards, events, videos, tutorials and more at [jackrabbits.lenino.net](https://jackrabbits.lenino.net). Follow us, tag us and share your favorite boards @lenino.jackrabbits.

Lenino S.A.S. © 2022

### 3

### 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 mentioned in this letter, but the order in which these events shall take place.*

So hoppy hop in orderly fashion 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 ride a horse or a boat. You must stop and end your turns at any hex on the board.

If you're far or can't return, you may choose to hop **OFF-BOARD**.

**But not having that concern**, get **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: THE 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**.

### 1<sup>ST</sup> THE ROLL

Roll the dice to best 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<sup>ST ACE</sup>** won't match a die—it's worth **II\***; that why.



Don't get rid of your **2** dice, you will need these numbers shortly. Their sum will become **THE PRICE** for the actions on **THE JOURNEY**.

### 2<sup>ND</sup> 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.

### 3<sup>RD</sup> THE ACQUISITION

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



**Royal card** **Carrot**

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

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

### 4<sup>TH</sup> THE INCREMENT

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

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



### CARROT CRUMBS OPTION

If your carrot's on the hex, you don't have to stop and rest.

### MERCHANTS

You may buy **2** types of rides on tiles where the road is forked.

In the **mountains**, you'll 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.

### SHORTHCUTS

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**.

### THE 1<sup>ST ACE</sup>

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.

### WILDLIFE

Your rabbit is free to move along the continuous paths.

It's OK to overpay; you don't have to be precise.

The suits allowed where you pay may be combined for the price.

### TRADE

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

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

### ROADS

Each transaction on the way costs the total on the dice.

It's OK to overpay;

you don't have to be precise.

The suits allowed where you pay may be combined for the price.

### ROADS

Each transaction on the way costs the total on the dice.

It's OK to overpay;

you don't have to be precise.

The suits allowed where you pay may be combined for the price.

### ROADS

Each transaction on the way costs the total on the dice.

It's OK to overpay;

you don't have to be precise.

The suits allowed where you pay may be combined for the price.

### ROADS

Each transaction on the way costs the total on the dice.

It's OK to overpay;

you don't have to be precise.

The suits allowed where you pay may be combined for the price.

### ROADS

Each transaction on the way costs the total on the dice.

It's OK to overpay;

you don't have to be precise.

The suits allowed where you pay may be combined for the price.

### ROADS

Each transaction on the way costs the total on the dice.

It's OK to overpay;

you don't have to be precise.

The suits allowed where you pay may be combined for the price.

### ROADS