



Descubre maravillas mientras 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 una carrera para obtener la terna que será ordenada al nuevo conejo real. Esta misión de orden superior es la orden más noble que un conejo de esta orden puede recibir:

Visitar las casas nobles, llevar las cartas pertinentes para adquirir tres con insignias reales y traerlas 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 Heraldito Blanco

VISIÓN GENERAL

Irás a transitar por los caminos cargando con tus cartas numerales. La meta es que regreses al castillo lucíendote 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 si 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 cargando con las cartas del conejo: tus tres 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 reto del final que le interesa:

- **SIMPLE**: traer tres reales reales, sin importar sus letras ni «palos» (símbolos);
- **DIVERSO**: las tres serán de palos distintos;
- **MONARQUÍA**: traer una **K** + una **Q** + una **J**, sin importar sus palos;
- **MONARQUÍA DIVERSA**: traer una **K** + una **Q** + una **J**, de tres palos distintos;
- **TRIBAL**: traer las tres del mismo palo.



INICIO

Hasta 4 participantes



EL TABLERO

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

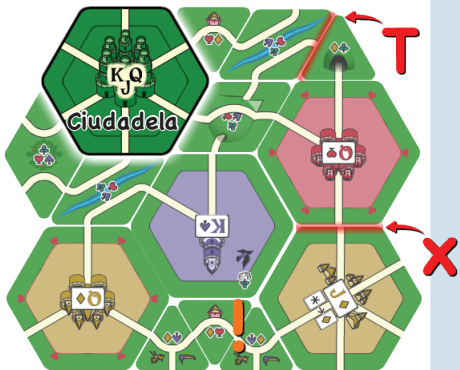
El reino de las cartas y sus templos se ensambla con terrenos aleatorios. Empieza por armar el del ejemplo o anímate a CREAR EL TERRITORIO.

CREAR EL TERRITORIO

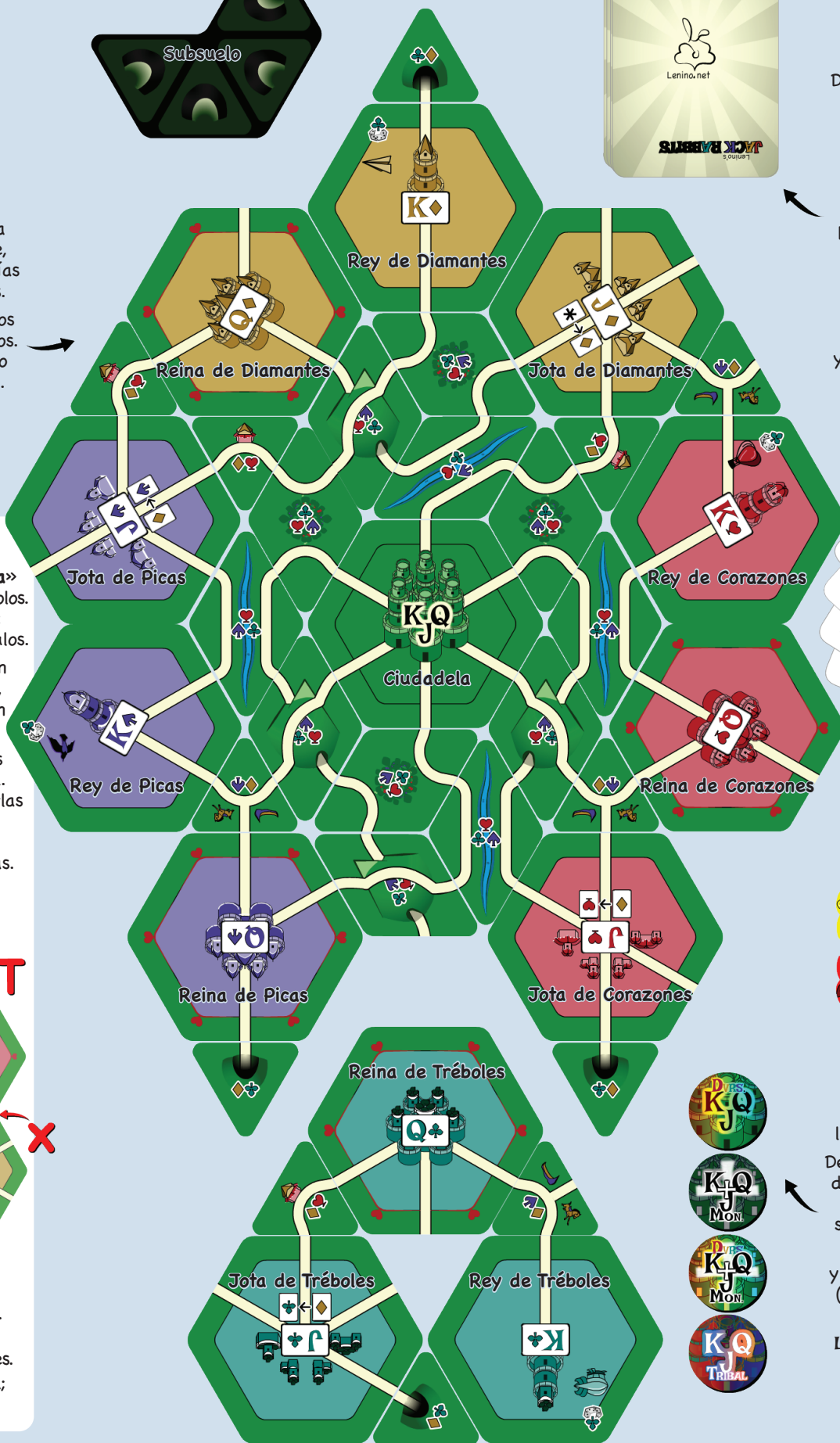
Comienza por poner la «ciudadela» y el negro del «subsuelo», separándolos. Revuelve bocabajo lo que queda: los rombos, los hexágonos y triángulos.

Indica a las personas que recojan iguales cantidades de las piezas, por formas geométricas les tocan de a doce dividido por cabeza.

Ofréceles la opción de colocarlas por turnos o por libre preferencia. Por **turnos**: se mantienen sin mirarlas y pieza que volteen la conectan; y **libre**: se permiten voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas. Igual observarán al conectarlas el vínculo de vías carreteras:



- ❖ Evita callejones sin salidas (**T**) y vínculos de dos hexagonales (**x**).
- ❖ Es bueno que se eviten cercanías de piezas triangulares similares (!).
- ❖ Las islas que desees las inicias con una hexagonal a la que apartes.
- ❖ La pieza del **subsuelo** es exclusiva; se queda sin uniones laterales.



LAS CARTAS

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

El resto de las cartas que utilizas, los «palos numerales» y los «ases», barájalas y ponlas en la «pila» (o el mazo bocabajo que repartes). Entrégales de a tres, sin exhibirlas, a cada concursante, individuales. Con estas tramarán LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN de las reales.



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.

De acuerdo a la misión del FIN DEL JUEGO, descrita en el comienzo de las reglas, si el grupo se decide por un reto, su marca 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).

LAS FASES de los turnos y sus versos, las puedes encontrar en el reverso.



Preparas el **INICIO** (al voltear) y empiezas con un **JUEGO ELEMENTAL**. Dominas el siguiente material y luego lo del **JUEGO REGULAR**.

LAS FASES de cada turno

1. LA LOTERÍA

Comienza con un premio de la suerte que tomas 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. LA TRAVESÍA

Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoge si te vas por un camino. Señala el recorrido por las piezas llevando tu conejo peregrino y párate al momento que tropiezas con una hexagonal en su destino.



Contempla que moverte es opcional; depende de tu meta a visitar. Podrías expandir tus travesías si pagas **LOS TRASLADOS** en las vías.

3. LA ADQUISICIÓN

Tu meta es visitar a la nobleza si nadie se ha apropiado de sus cartas. El mínimo en el pago por tenerlas: es diez y de los palos de sus marcas. Se dejan zanahorias en las piezas que indican los conejos que las cargan.



Se pueden visitar las residencias sin pago por visita o consecuencias. Conserva lo que adquieras en tu mano; también **EL INCREMENTO** de inmediato.

4. EL INCREMENTO

Te toca, en el hexágono que esperas, la carta que prosigue de la pila. Si llegas con la pila ya desierta, baraja las del lote y recopila. Así que, en un hexágono te quedas y el turno se termina al recibirla.*



El límite de cartas es de nueve; descarta la que quieras si te excedes. *Tu turno acabará sin incremento si estás en **EL DESTIERRO** en el momento.



EL PRECIO DE TRASLADOS

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.

EL PAGO CON CARTAS

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.

LOS TRASLADOS

Es gratis desplazarte a los hexágonos, por vías con sus vínculos continuos. Incluso las **montañas** (más abajo), se cruzan por el túnel o el montículo. En cambio, si utilizas los traslados, marcados a mitad de los polígonos, **EL PRECIO** es el es 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 los mares o las tierras. Saldrás en el momento que lo pagues y anuncies el transporte que prefieras. Cabalgas por las tierras (sin pararte), moviéndote al hexágono que quieras; o sales (si es posible que te embarques) de un cruce con salida a las afueras y surcas tu trayecto por los mares entrando por alguna carretera.

TRASLADO CON COMODINES

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

TRASLADO POR MADRIGUERAS

Si pagas en la entrada de las **cuevas**, irás a la que quieras de inmediato. Si quieres ahorrarte lo que cuesta, te metes al **subsuelo** por un rato; descansas por un turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.

EL DESTIERRO

A veces te conviene que salieras, que tomes 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 y entonces, al llegar **LA TRAVESÍA**, te metes al **subsuelo** a lo que esperas la vuelta en la que escoges la salida.



El **JUEGO REGULAR** es desafiante, con reglas que usarás en lo adelante.

LAS ESTRATEGIAS de cada palo



TRÉBOLES (Bastos)

VOLAR ENTRE LAS TORRES (K)

Preséntate 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, desplómate 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 sirven de rescate autorizado. La carta pasaporte es permitida si vuelas de la torre de los bastos.



PICAS (Espadas)

PELEAR CON LOS CONEJOS

Declárale la «guerra sin empates» a quien en el hexágono descansa. Si ganas con tus picas el combate, a ciegas le arrebatas una carta. Se lucha superando los ataques, sumándose las picas que descartas. Y cuando se le acaben los avances a quien se le derrota en la batalla, termina en el **destierro** en el instante y roban (si es la víctima que acampa).

Si robas una carta de nobleza, te toca **EL INCREMENTO** de tus cartas; devuélvele a la corte la que quieras si acaso te apoderas de tu cuarta.



CORAZONES (Copas)

ACCEDER A LOS PALACIOS (Q)

Anúnciate en la «entrada de las reinas» y espera que en la mesa te cuestionen: si cargas con su carta o con la cuenta de un mínimo de seis en corazones. Te expulsan al **destierro** si se quejan 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 las mismas condiciones. Pues, pierde lo que muestra y se **destierra** si pruebas que te acusa sin razones.

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



DIAMANTES (Oros)

CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)

Observa los «hexágonos de venta» con símbolos que indican intercambio. En estos, los diamantes se cajean por cartas descartadas de su palo. La plaza de diamantes es inversa, recibe de cualquiera por el pago. Recuerda que la pila se renueva con cartas que abandonan el mercado.

CANJEAR DONDE LOS CONEJOS

Ofrece un intercambio por diamantes, sin muestra de las cartas que se ofertan; y si a alguien le demuestran un chantaje, después del intercambio le **destierran**.

Renueva tus partidas habituales usando algunas **REGLAS OPCIONALES**.

ASES CAPITALES

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

ASES CAPITALES +1

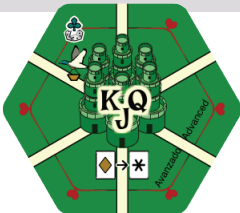
Recibe un complemento adicional del **As** que desembolsas en tu frente, la cuenta de su palo es opcional y vale por un **1** permanente.

LLUVIA DE PREMIOS

Se puede reclamar **LA LOTERÍA** por múltiples aciertos y regalos, ya sea con las cartas que validas o incluso con un doble de los dados.

CIUDADELA AVANZADA

Se esperan **corazones** al entrar; canjeas lo que quieras con **diamantes**; y **tréboles** te llevan a volar, usando lo que quieras de rescate.



RASTROS DE ZANAHORIAS

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

CARTAS CORTAS

Se juega con un palo por conejo y un **set de carreteras** a su vez; con tres participantes, por ejemplo, un palo se elimina con un set.



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.A.S. © 2024

Descubre contenido y tutoriales.
jackrabbits.lenino.net
Taguéanos, suscríbete y comparte.
@lenino.jackrabbits



The board game for playing cards
on a quest through wonderlands



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 the royals to be ordained as the new council of thirds. This is the highest order a rabbit of this order can get:

Visit the noble houses, deliver suitable cards to acquire three with royal letters, and bring them to the citadel, in that order.

Note that when I say "that order," I'm 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 restore order to the realm.

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. You may need turns to transpire until you have enough loot.



Make THE JOURNEY hex to hex—it's free if you take the roads.

Only pay to go on treks, or to ride horses and boats.

Wait before crossing hex tiles, and unless you're off the board, get 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.
- **MONARCHY**: get a K + a Q + a J of any suit.
- **DIVERSE MONARCHY**: get a K + a Q + a J of three different suits.
- **TRIBAL**: get three royals of the same suit.



SETUP

Up to 4 players



THE BOARD

To play a JACK RABBITS' match, you must first complete a board; build a wonderland from scratch, to be charted and 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.

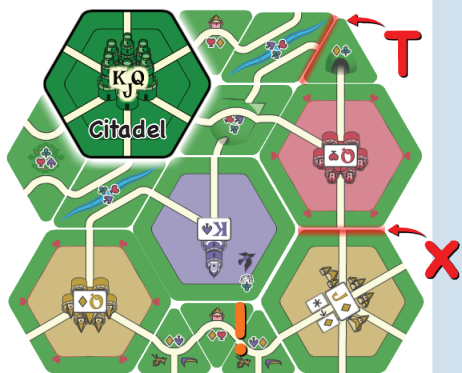
Deal by tile shape, equal shares—there are twelve of every kind—as you hand each player theirs, the division will be fine.

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

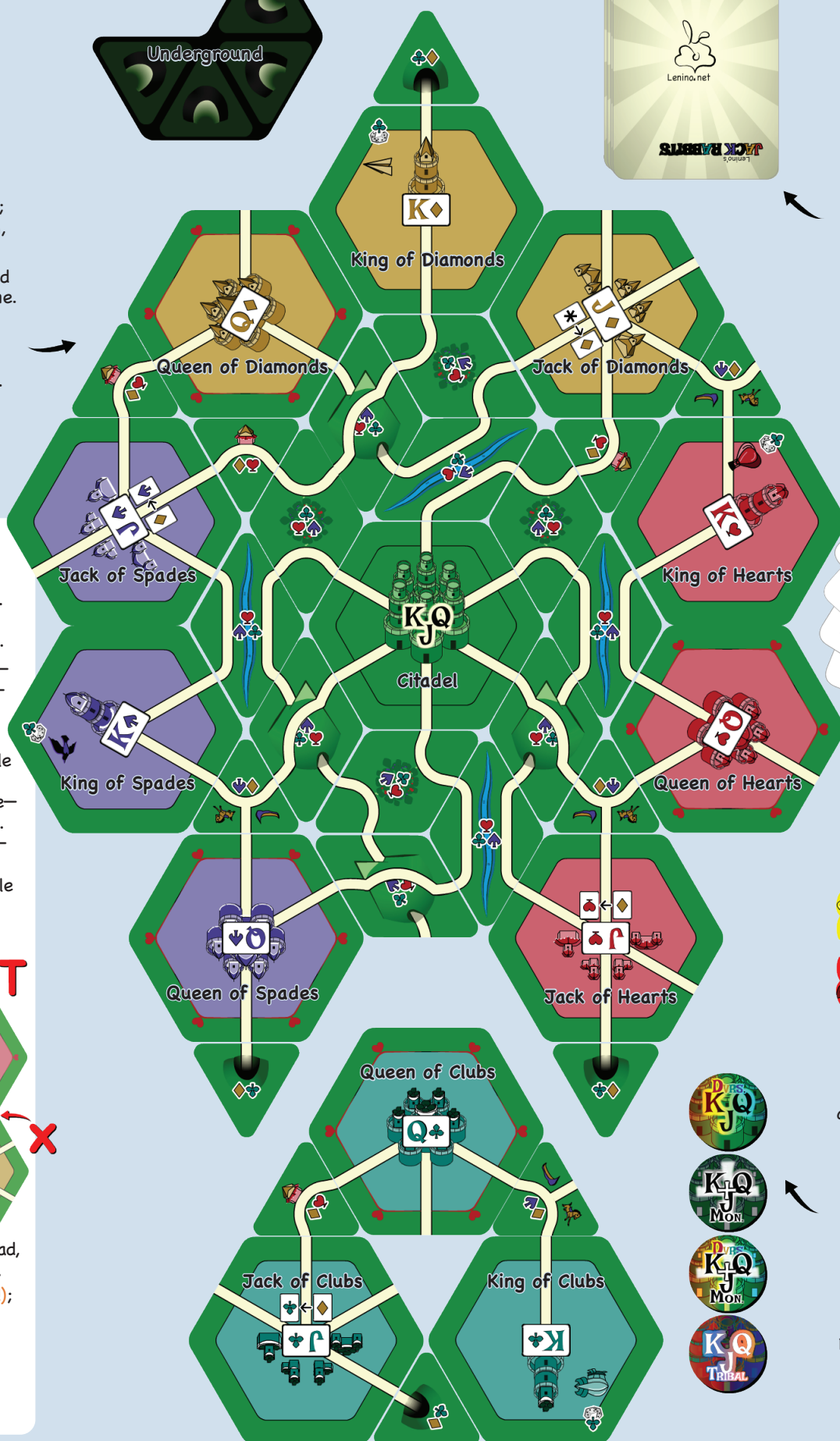
Strict: take turns placing one tile—the one you flip, you must place.

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

These four tips will be worthwhile as guidelines in either case:



- ❖ Don't make **dead ends (T)** on the road, or join the **roads of two hexes (X)**.
- ❖ Keep the **triangles' spread broad (!)**; it's best if they're not connected.
- ❖ To start an island abroad, just place a hex disconnected.
- ❖ The **underground** tile is odd; you will not have to connect it.



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". This holds "pip cards" of a number and "aces" of fancier style.

Each player will draw three cards to hold as the starting hands.

They are needed afterwards for THE JOURNEY through the lands, and for the royal rewards THE ACQUISITION demands.



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.

Each turn will feature THE PHASES—flip to read about their basis.

