

# 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**).

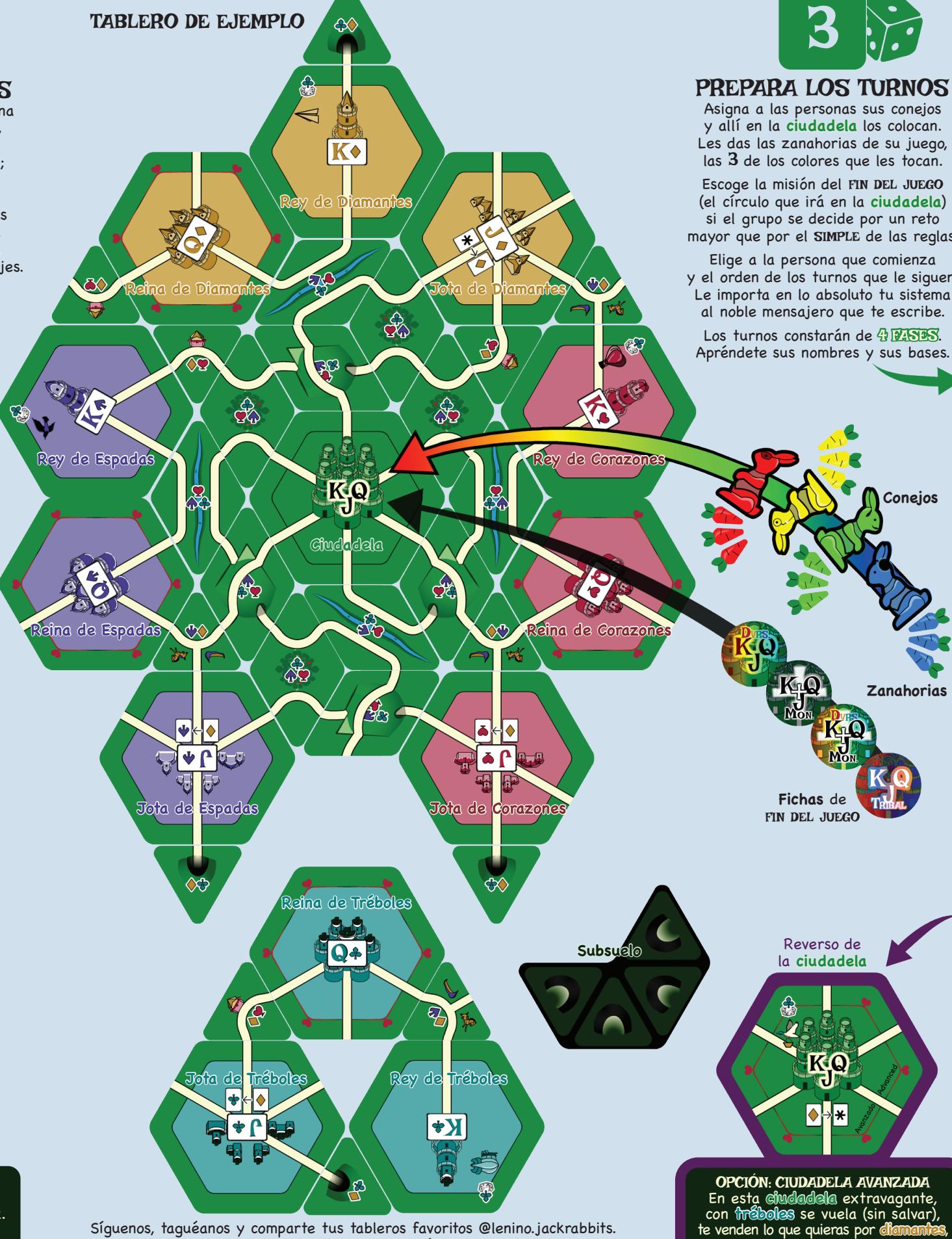
- Declaras el comienzo de las islas usando hexagonales iniciales.



Subsuelo

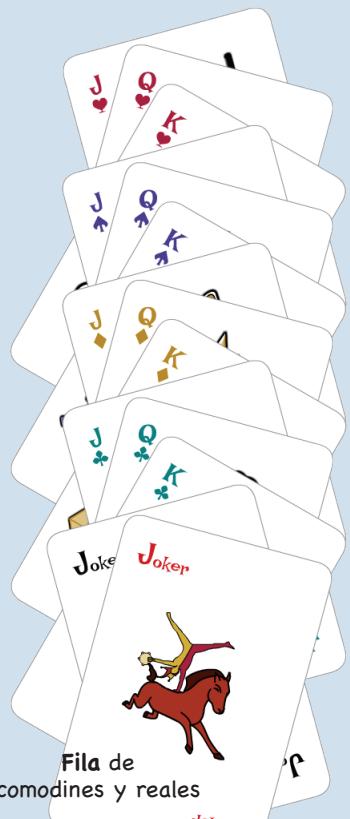
- Evitas conectar consecutivas las piezas triangulares similares.
- La pieza del **subsuelo** es exclusiva; se queda sin uniones laterales.

### TABLERO DE EJEMPLO

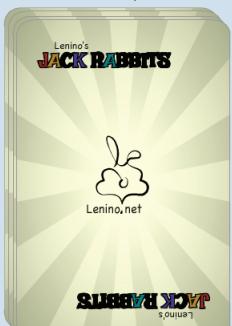


## REPARTE LAS CARTAS

Después de que el tablero se defina y estén establecidos los parajes, coloca bocabrilla en una fila las cartas de los jokers y reales; baraja disponiendo en una pila las cartas numéricas y los ases; y entrégales de a **3** sin exhibirlas a cada concursante individuales. 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 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 el absoluto tu sistema al noble mensajero que te escribe.

Los turnos constarán de **4 FASES**. Aprendete sus nombres y sus bases.



Subsuelo



Video tutorial

## 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 con tus cartas numerales. Pregúntale a los nobles de nobleza: tus **3** con las insignias de nobleza. Pregunta 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: 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<sup>RA</sup> EL LANZAMIENTO

Regálale la carta de la suerte (un premio de la pila con tus dados) si alguno de los dados se define y el número lo encuentras en tu mano; demuéstrale a la mesa que lo tienes y llévate la carta de regalo.

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

Cuidado con mostrar **EL AS I<sup>mo</sup>**. Es **11\*** 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 su 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.

#### MADRIGUERAS

Si pasas de tu límite (que es **9**), descarta la que quieras de tu mano. El turno ha terminado y te detienes, acampa tu conejo por un rato.

**OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS** Tener tu zanahoria en un lugar permite que lo crucés sin parar.

#### COMPRAR EN LAS PIEZAS VIALES

Las vías con los símbolos de cartas te ofrecen un transporte peculiar. 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 PRECIO

Los 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 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**.

#### PICAS

#### DIAMANTES

#### CORAZONES

#### TRÉBOLES

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.

#### DIAMANTES

#### CORAZONES

#### TRÉBOLES

Preséntate con carta pasaporte (un trébol que preceda **EL LANZAMIENTO**) y harás **LA TRAVESÍA** torre-a-torre si el tiro se límita al documento.

Si el tiro sobrepasa tu reporte, tu vuelo **SALE FUERA** del tablero.

Recuerda que la carta se recoge; y el premio, si es que tienes un acierto.

Si pagas, salvarás tu travesía restándole los puntos a los dados.

Los palos de la torre de partida serán el sacrificio autorizado.

La carta pasaporte es permitida si vuelas de la torre de los bastos.

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

## 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 hex tiles are the homestead of 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.

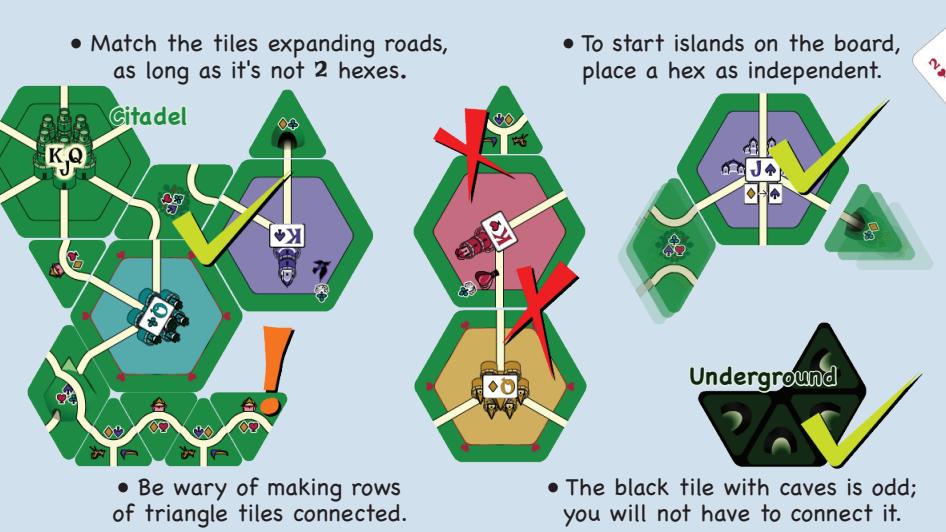
#### PLACE THE TILES

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:



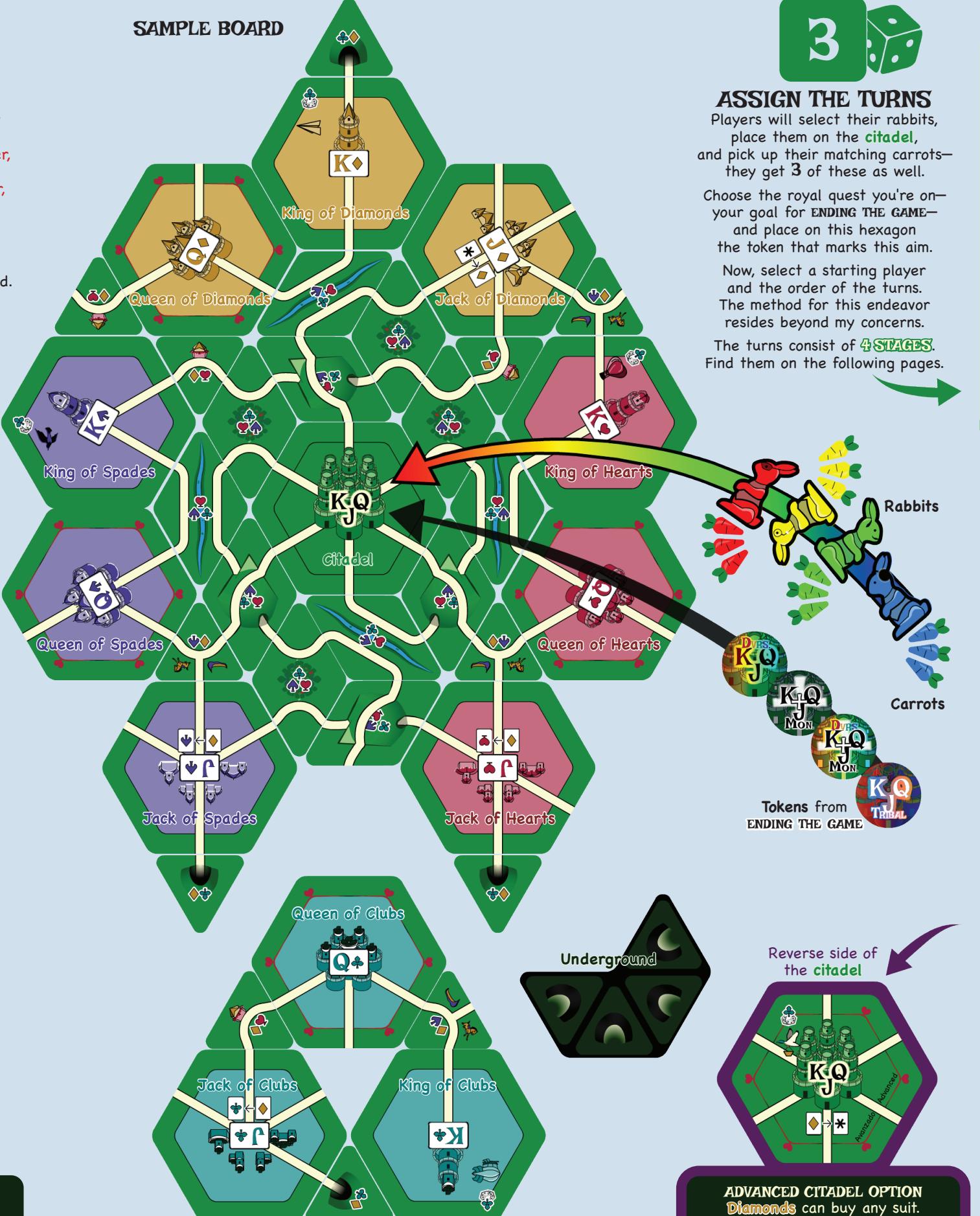
### DEAL THE CARDS

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; same as poker, form them with a drawing 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](https://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—and 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 **get 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 turn at any hex on the board.

If you're far or can't return, you may choose to hop **OFF-BOARD**, but if that's not a 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: 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 then devise how **THE JOURNEY** will unfold. You'll draw 1 card as prize right after the dice are rolled, if you prove 1 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's why.

Keep holding on to the dice, you will need their numbers shortly. Their sum determines **THE PRICE** for the actions on **THE JOURNEY**.

#### 2<sup>ND</sup> THE JOURNEY

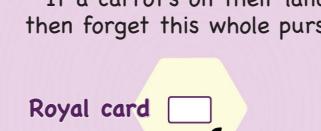
Move to another hex stop if it's closer to your goal. Or choose to simply rest up; you don't have to move at all.



**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 home—you don't have to pay to roam.*

#### 4<sup>TH</sup> 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 pile, compile and shuffle the lot once more.*

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

#### PAYING AT ROAD TILES

**It is of no cost to you to roam 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.

#### 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**.

#### \*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.

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

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

**THE INCREMENT**  
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.

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

#### MERCHANTS

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

#### INNS

You may buy a joker's card at the inns where they reside, and you keep them in your hand until you decide to ride.

#### OFF-BOARD

If you're stuck, hop overboard from a tile by the seaside. You must exit by a road that leads all the way outside.

Since you'll end up off the board, the **INCREMENT** is denied.

Once you've done **THE ROLL** offshore, **THE JOURNEY** goes **UNDERGROUND**.

**THE INCREMENT** is assured, but you'll leave after a round.

#### WOODS

**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**.

#### MOUNTAINS

**Mountains** 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**.

#### RIVERS

**Rivers** 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**.

#### CITIES

**Cities** 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**.

#### CAVES

**Caves** 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**.

#### SPADES

**Swords**

#### DIAMONDS

**Golds**

#### HEARTS

**Cups**

#### CLOVERS

**Clubs**

#### FLY BETWEEN KING'S TOWERS

Show one card before **THE ROLL**; if it beats the dice (or ties), pick a tower as a goal.

Otherwise, you'll fall **OFF-BOARD**, but keep your card anyway.

And, either way, once you're rolled, you're allowed to win the prize.

Spend some cards to reach the dice, and you'll avoid falling off.