

INICIO

Hasta 4 participantes



ARMA UN TABLERO

El juego de JACK RABBITS necesita que formas un tablero previamente. Las piezas se conectan por sus vías en cientos de maneras diferentes.

Ensambla los terrenos 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. Colócalo en el **subsuelo** retirado. Baraja 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 Elige 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 2 hexagonales).

Las islas que deseas las inicias con una hexagonal a la que apartes.



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



Lenino's
JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

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 este 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 puntitos 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.

Deténtate 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 escoga 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;

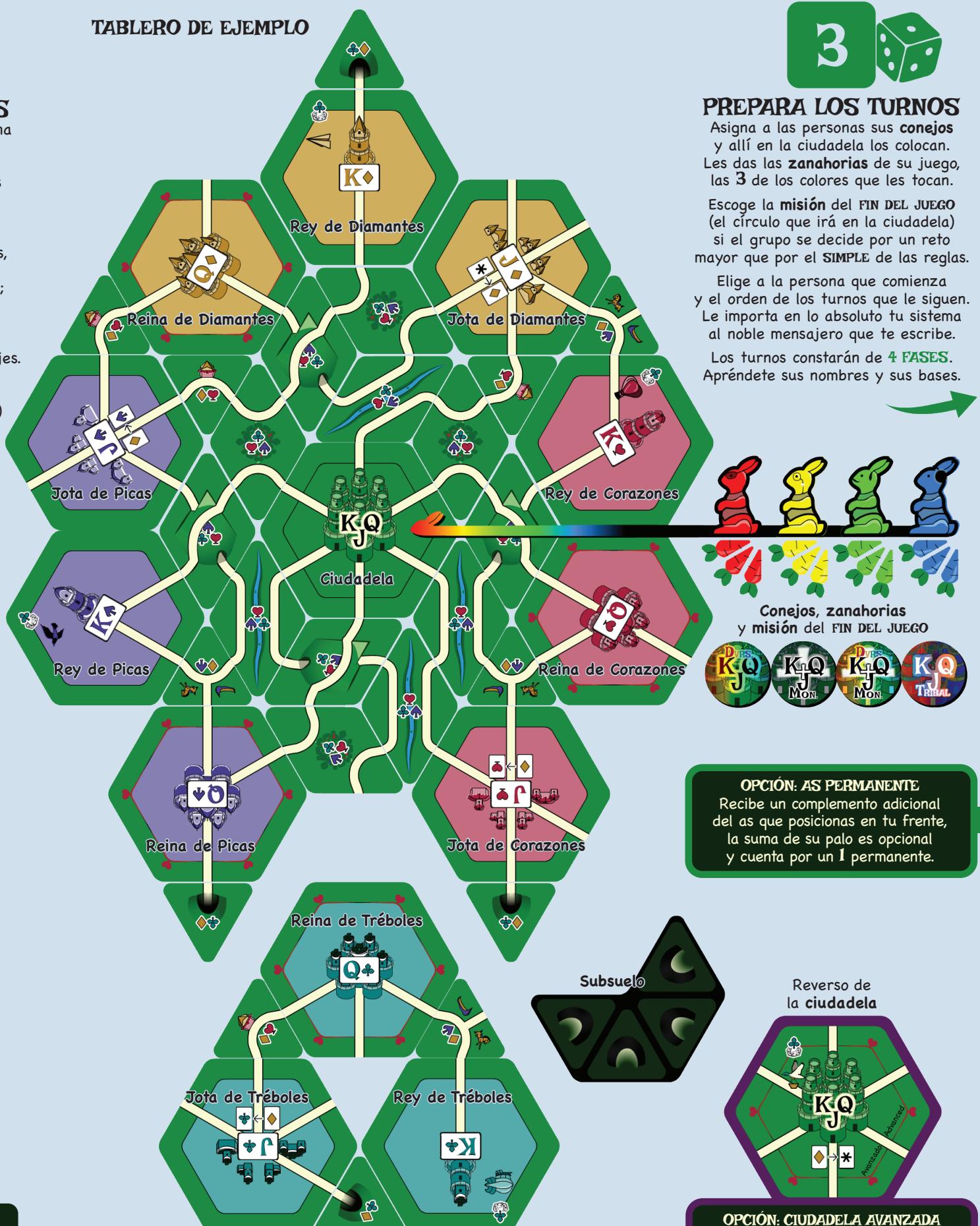
MONARQUÍA DIVERSA: una K, una Q y una J de 3 palos distintos;

TRIBAL: las 3 cartas reales del mismo palo.

OPCIÓN: VALORES PATRIARCALES

Valora EL AS I^{ro} por **14**; los reyes, es por **13** que valores; las reinas, subvalóralas por **12**; y es **11**, menos precio por las jotas.

TABLERO DE EJEMPLO



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.

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

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), descarta o reemplaza la que quieras.

Cuidado con mostrar EL AS I^{ro} ; es II^{*} y, por lo tanto, sin acierto. Conserva el resultado que recibas; la suma se usará en LA TRAVESÍA.

FASE 2: LA TRAVESÍA

Te mueves desplazando tu conejo o elijes si te quedas en la pieza. Explora las opciones del tablero y muévete si alguna te interesa.



TOMAR UN CAMINO GRATIS Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoge 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.

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** (y de los palos 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 en 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.

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), descarta o reemplaza la que quieras.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS Con esto alargará LA TRAVESÍA si está tu zanahoria en un lugar; puedes pasear, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

PAGAR POR UN TRASLADO

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 corte en la que empiezan.

EL AS I^{ro}

El as que desembolse de primero es **II** y se registra en tu futuro; lo dejas en tu frente previniendo que el próximo que tengas es un **I**.

TRASLADO CON COMERCIANTES

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 orillas.

TRASLADO POR PASADISOS

Los **bosques**, **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 (o los símbolos) que pagas con tus cartas al cruzarlo.

TRASLADO CON COMERCIOS

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

Bosque **Montaña** **Río**

CRUCE

Cruce en la orilla de la celda.

FUERA

Salirte de la celda.

CUEVA

Entrar a la cueva.

PICAS

Espadas

ATACAR A 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 descargas. Y cuando se le 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. Devuélvelo a la corte la que quieras, si acaso te apoderas de tu **4^{ta}**.

CORAZONES

Copas

PASEAR POR LOS PALACIOS-Q Anúncia tu llegada por las reinas y espera a que la mesa se questione: si llegas con tu carta o con la cuenta de un mínimo de **6** en corazones. Te expulsan del tablero si les niegas la prueba de la suma de tus dones. Mas, antes de que muestres lo que tengas, démárdale a cualquiera que cuestione que muestre de primero que posea el mínimo de aquellas 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**.

DIAMANTES

Oros

CANJEAR EN LAS PLAZAS-J Observa los hexágonos de venta; sus símbolos te indican intercambio.

En ellos, los diamantes se cejan por cartas descartadas de su palo.

La compra de diamantes es inversa, se acepta de cualquiera por el pago. 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 se encuentran) si llegas a un acuerdo por el precio, sin ver la mercancía que se ofertá.

Si ocurre un intercambio desonesto, expones el chantaje y **SALE FUERA**.

TRÉBOLES

Bastos

VOLAR ENTRE LAS TORRES-K Presentate con carta pasaporte (un trébol) que preceda EL LANZAMIENTO) y harás LA TRAVESÍA torre-a-torre si el tiro se limita al documento.

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

Recuerda que tu carta se renueva con cartas que abandonan el mercado.

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.

SETUP

Up 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.

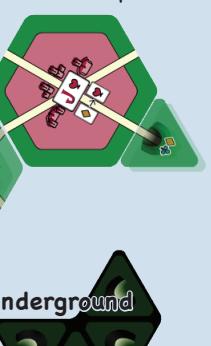
CREATE A BOARD

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.

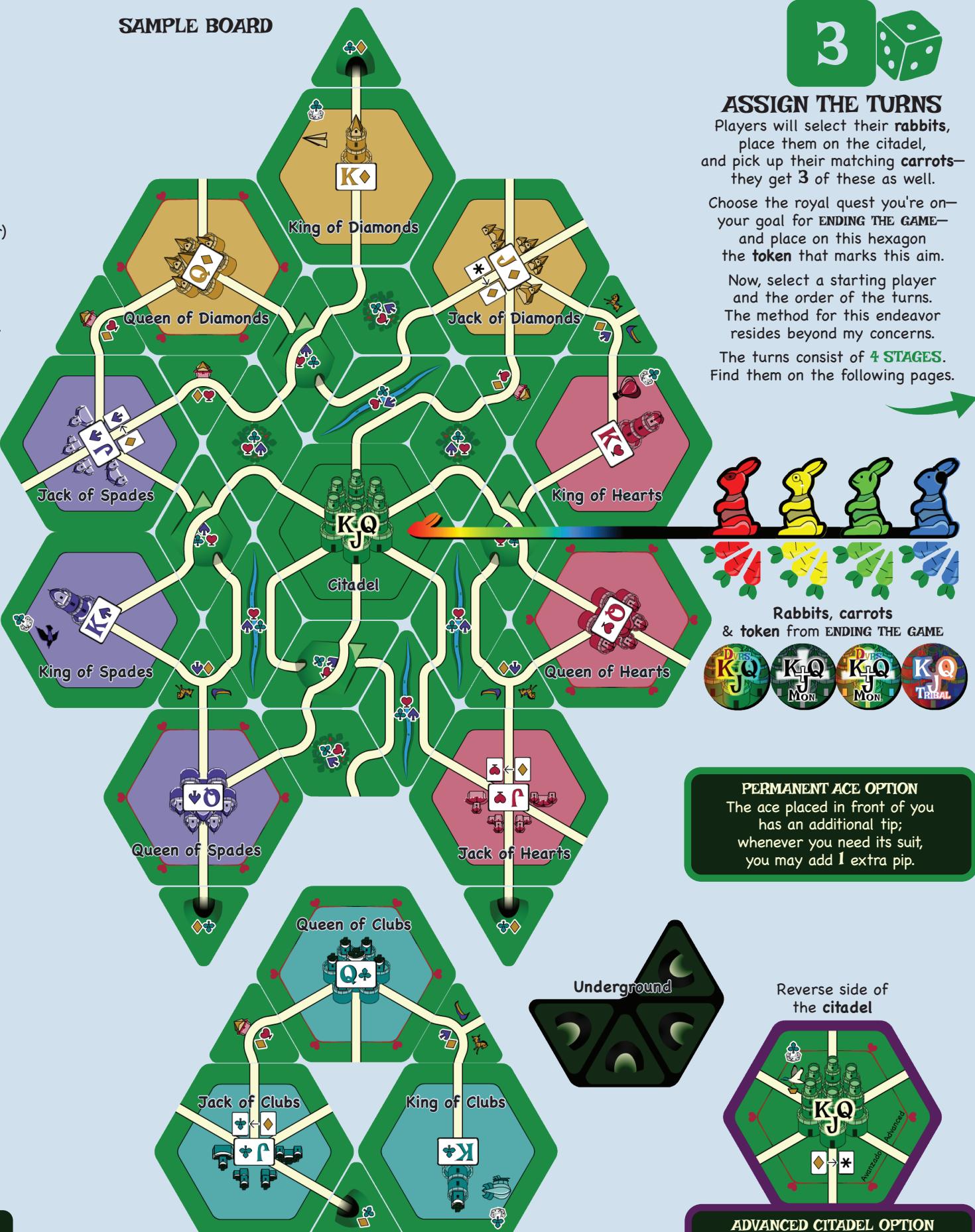


To start islands on the board, place a hex as independent.



The black tile with caves is odd; you will not have to connect it.

SAMPLE BOARD



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 videos, events and more. jackrabbits.lenino.net

Follow, tag and share your boards. lenino.jackrabbits

Lenino S.A.S. © 2023

3

ASSIGN THE TURNS

Players will select their **rabbets**, 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.



PERMANENT ACE OPTION
The ace placed in front of you has an additional tip; whenever you need its suit, you may add 1 extra pip.

ADVANCED CITADEL OPTION
Hearts are used to grant you access; **Diamonds** buy you any loot; **Clubs** will get you flying passes, but here there's no saving suit.



The board game for playing cards on a quest through wonderlands
QR code
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 before crossing hex tiles, 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

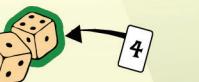
Have unequal value levels—if you don't think that is whack—from 14 down to 11, for **THE ACE**, King, Queen & Jack.

See **SETUP** and then this frame to complete a **BASIC GAME**. Try this first 'till you can claim to be fit for the **FULL GAME**.

BASIC GAME: 4 STAGES IN A TURN

STAGE 1:

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 1 of the dice matches a card that you hold.



If you're ever holding 10, discard down to 9 again. **THE 1ST ACE** won't match a die—it's worth 11; that's why. Hold the outcome of the dice; their sum will become **THE PRICE**.

THE PRICE

Going off-road, 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.

THE PAYMENT

Show and leave out what you spend; it's "discarded" once you're done. Royal cards will count as 10; aces, 11 or 1.*

If you spend a royal card, take your rabbit off their shrine. And, in this case, don't discard; it goes back to the court's line.

*THE 1ST ACE

Your first ace is worth 11—the others you get are ones. As a record that you spent it, keep it in front of your hands.

OFF-ROAD MERCHANTS

You may buy 2 types of rides on **crossings** where roads are 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.

OFF-ROAD RABBIT HOLES

Pay to travel **cave** to **cave**—use this trick to hop around. But if you would rather save, take your rabbit underground. In this case, the payment's waived—hop on out in the next round.

GOING 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.

SPADES

Swords

ATTACK OTHER RABBITS
You can steal a random card and kick someone else **OFF-BOARD**, if you're playing where they stand and start a duel with swords.

You attack, and they defend, adding spades cards back and forth. And the weakest, in the end, is the one who'll leave the floor.

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, right after your cards are shown.

But if bluffing, you'll depart—off you go! Your cover's blown.

Any rabbits off the board may not nag those at the door.

HEARTS

Cups

ENTRANCE TO QUEENS' PALACES

As you enter a queen's hex, any player may demand you show 6 points to the rest adding heart cards in your hand, or confirm that you possess the queen's card that marks the land. Yet, to ask to see your hearts, they must show cards of their own, prove they meet the same demands for the entrance to this zone.

They're kicked **OFF** and lose those cards, right after your cards are shown. But if bluffing, you'll depart—off you go! Your cover's blown.

Any rabbits off the board may not nag those at the door.

DIAMONDS

Golds

EXCHANGE AT JACKS' PLAZAS

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**; you may spend the card you showed.

CLOVERS

Clubs

FLY BETWEEN KINGS' 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.

The basic dice rules still hold; you may match and claim the prize. Spend some cards to reach the dice, and you'll avoid falling off. What you must pay as **THE PRICE** is just how much you were off. Use suits of the parting tower to pay the amount that's owed. The clubs' tower has a power: you may spend the card you showed.