

# INICIO

2 a 4 participantes

1

## ARMA UN TABLERO

El rasgo más curioso de este juego sucede en el momento en que comience. el grupo explorará un tablero nuevo armándolo de forma diferente.

Las piezas son las tierras de este reino, en donde cada noble tiene un templo. Aprende cómo ARMAR TABLEROS NUEVOS o trata el juego armando el del ejemplo.

## ARMAR TABLEROS NUEVOS

### I. SEPARA LAS PIEZAS

Tendrás la **ciudadela** como centro y a un lado va el **subsuelo** retirado. Agrupa boca abajo todo el resto según su forma o número de lados.

### II. REPARTE LAS PIEZAS

Que tome el grupo iguales proporciones, la misma cantidad de cada tipo. Por cada forma habrá un total de **12**, un número ideal de dividirlo.

### III. COLOCA LAS PIEZAS

Elegir la versión que más te agrada, ya sea estricta o libre con las reglas. **ESTRICTA:** asigna turnos y declara **—la pieza que voltees, la conectas.** **O LIBRE:** no se espera al colocarlas; **el turno es libre y todas se voltean.**

En todo caso, para conectarlas, tan solo **4 cosas** ten en cuenta:

a) Las piezas se conectan por sus vías, mas no conectes **2 hexagonales**.



c) Con una hexagonal se crean islas y luego se conectan piezas viales.



b) Evita conectar consecutivas las vías de las piezas triangulares.



d) La pieza negra no podrá unirla, termina sola allá en los laterales.



2

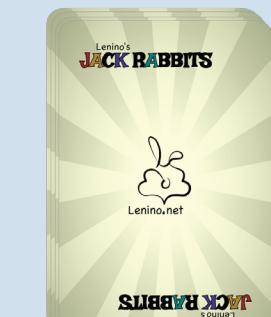
## REPARTE LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila las cartas de los Jokers y reales. Baraja el resto y formas una pila con cartas numerales y con ases. De allí le entregas **3**, sin exhibirlas, a cada cual de tus participantes. Con ellas pagarán **LA TRAVESÍA** y harán **LA ADQUISICIÓN** de las reales.

Fila de comodines y cartas reales

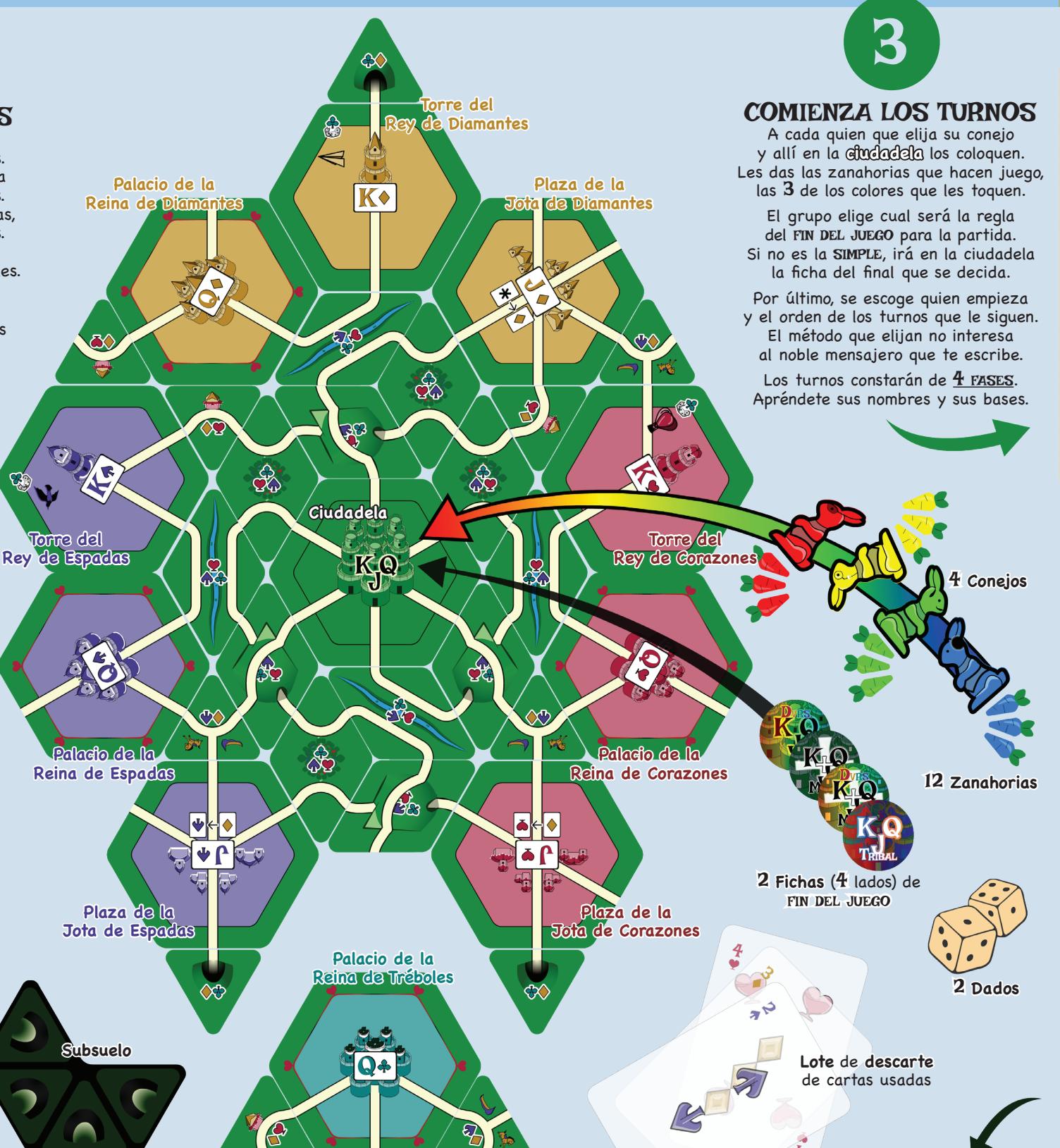


Pila de números y ases



### OPCIÓN: CARTAS CORTAS

Incluye solo un palo por conejo y un set de **piezas viales** a su vez. Ejemplo: si será de 3 el juego, excluye un palo junto 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. © 2022

3

## COMIENZA LOS TURNOS

A cada quien que elija su conejo y allí en la **ciudadela** lo coloquen. Les das las zanahorias que hacen juego, las **3** de los colores que les toquen.

El grupo elige cual será la regla del **FIN DEL JUEGO** para la partida. Si no es la **SIMPLE**, irá en la ciudadela la ficha del **FINAL** que se decide.

Por último, se escoge quién empieza y el orden de los turnos que lo siguen. El método que elijan no interesa al noble mensajero que te escribe. Los turnos constarán de **4 FASES**. Aprendete sus nombres y sus bases.

EL LANZAMIENTO

Tu turno empezará al lanzar los dados. Conserva el resultado que recibas. El tiro dicta **EL PRECIO**, no los pasos. Consultalo al hacer la **TRAVESÍA**.

EL PREMIO

Si muestras **una carta** junto a **un dado**, que prueba que ese número lo tienes, recibes **una carta** de regalo que llega a todo sitio en que te encuentres. En cuanto tengas más de **9** cartas, elige la que quieras y descartas. **EL AS** se puede usar en este premio si no es el que utilizas de primero.

EL PAGO

De acuerdo a lo que dice **EL LANZAMIENTO**, por cada transacción **en el camino**, la suma de los dados dicta el precio que exige el sitio como pago mínimo. Si pagas más, olvídate del vuelto. Se puede combinar o usar un símbolo.

EL AS

El que uses de primero vale un **II**; y debe ser gastado, **no mostrado**. Manténlo al frente tuyo desde entonces, así sabrás que ha sido utilizado.

PIEZAS VIALES

Es gratis transitar por los caminos, de hexágono hasta hexágono continuos. Incluso a las **montañas**, **2** distintos los cruzan por el túnel o el montículo.

Existen otros medios de transporte si pagas por **EL PRECIO** de los dados. Los palos de las cartas de tu aporte serán los de los símbolos marcados.

CAMBiar DE CAMINO

Los **bosques**, las **montañas** y los **ríos**, que encuentras ilustrados más abajo, presentan separados **2 caminos** que en medio de estos tienen un atajo. En él están los palos (o los símbolos) que pagas por cruzarlo al otro lado.

EL PAGO

Las cartas se «descartan» al usarse dejándolas a un lado de la mesa. Se cuenta solo **1** por los **Ases\*** y **10** por los que son de la nobleza.

Recuerda, si es que gastas las reales, quitar tu zanahoria de su pieza y no tirarla al lote del descarte; irá a la fila donde mismo empieza

\*EL AS

El que uses de primero vale un **II**; y debe ser gastado, **no mostrado**. Manténlo al frente tuyo desde entonces, así sabrás que ha sido utilizado.

PICAS

Spadas

ATACAR A LOS CONEJOS

Si sabes que alguien tiene lo que quieres, y estás de turno en donde mismo espera, podrás lanzarle picas si las tienes, y así robarle allí una carta a ciegas, a menos que con picas te supere; aquél que pierde el duelo sale **FUERA**.

Mas, **no te roba a ti si se defiende**, tan solo va a sacarte cuando pierdas.

Es válido que el duelo se incremente

sumando nuevas picas a sus fuerzas,

sin que haya empate cuando un lado aumente

y luego descartando todas estas.

Si robas una carta de nobleza,

libera alguna si ésta ya es tu **4<sup>ta</sup>**,

dispon las zanahorias de su pieza

y toma **EL INCREMENTO** de tus cartas.

## BIENVENIDA

Atención heróicos mensajeros,

Por ser miembros leales de la Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela, han sido elegidos para una misión de orden superior. Aquí les doy la orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir:

Visiten a los nobles en sus casas, adquieran **3** de sus cartas reales y adquieran con ellas a la ciudadela, en tal orden.

En otro orden, cuando digo «en tal orden», no me refiero a alguna orden como nuestra Orden de Conejos Mensajeros; tampoco hablo de la orden que les doy en esta carta, sino del orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir:

¡En marcha! Debemos restaurar el orden en el reino.

El Heraldo Blanco

## VISIÓN GENERAL

Irás, de turno en turno, por el reino llevando cartas ante la nobleza. Habrá un final feliz a tu regreso si estás cargando **3 reales** de estas.



Tu meta es visitar a los monarcas y hacer la **ADQUISICIÓN** en esa audiencia.

Con **10** o más puntos de sus marcas tendrás sus cartas de correspondencia.

Detén **LA TRAVESÍA** en piezas grandes; tu turno nunca acaba en las pequeñas. Podrás montar caballos y embarcarte, cruzar por montes y por madrigueras, mas no descansarás en otra parte, tan solo en los hexágonos te quedas.

Tu fin de turno llega allí campante logrando **EL INCREMENTO** (carta nueva), a menos que te encuentres muy distante y elijas que es mejor que saltes **FUERA**.

## FIN DEL JUEGO

El triunfo lo obtendrá el primer conejo que a nuestra **ciudadela** se regresa trayendo aquí las cartas del festejo que sean **3** con sello de nobleza. Será un partido rápido o complejo según lo que prefieran en la mesa; así que, al iniciar un juego nuevo, se elige el **FIN** que al grupo 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?

Si quieres esto y no equidad, entonces, anúnciate que **EL AS** valdrá **14**; los reyes y las reinas, **13** y **12**; y a menos precio aún las jotas, **11**.

## LAS 4 FASES DE CADA TURNO

Encuentra en estas reglas y sus gráficos lo necesario para un **JUEGO BÁSICO**. Intenta el juego básico primero y el **JUEGO REGULAR** lo aprendes luego.

### 1<sup>RA</sup> EL LANZAMIENTO

Tu turno empezará al lanzar los dados. Conserva el resultado que recibas. El tiro dicta **EL PRECIO**, no los pasos. Consultalo al hacer la **TRAVESÍA**.

### 2<sup>DA</sup> LA TRAVESÍA

En esta fase mueves tu conejo o eliges no moverte de tu pieza. Explora las opciones del tablero a ver si alguna de ellas te interesa.

### 3<sup>RA</sup> LA ADQUISICIÓN

Si estás en un lugar de la nobleza, con **10** o más puntos de **de su marca**, podrás hacer **EL PAGO** y obtenerla, a menos que alguien tenga ya la carta. Habrá una zanahoria allí en la pieza que indica qué conejo es que la carga.

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

Encima de un hexágono terminas si no te sales **FUERA** por completo. Recibes una carta de la pila si el turno acaba dentro del tablero. Si no le quedan cartas, recopila el lote usado y ármala de nuevo.

### MADRIGUERAS

Los triángulos de abajo vendrán pases brindándote el transporte que prefieras.

Allí te quedarás por una vuelta y vuelves a salir por otra, luego. Si quieres, pagas antes en la puerta y saltas el subsuelo como vuelo.

### SALIR FUERA

A veces te conviene estar afuera, salirte por un puerto en las orillas. Tu turno acabará esperando fuera y **no recibes carta de la pila**.

Espera una vuelta en las afueras y ve al subsuelo al ver **LA TRAVESÍA**. Recibe **EL INCREMENTO** allí y esperas por otro turno para la salida.

### CABALGAR Y NAVEGAR

Los triángulos de abajo vendrán pases brindándote el transporte que prefieras.

Te vas a galopar por los lugares cruzando tantas piezas como quieras, o vas de puerto a puerto por los mares; los **puertos son caminos hacia afuera**.

Los **comerciantes & comodines**, en **cruces** tipo **«X»**, con comerciantes, tu viaje se ejecuta en cuanto pagas.

**Sin puerto en esa pieza, no te embargas**. En cambio, cuando pagas en las **carpas** tendrás un comodín (si están vacantes) que cuando quieras **usas y descartas**.

### OPCIÓN: CARTAS CORTAS

Los **bosques**, las **montañas** y los **ríos**, que encuentras ilustrados más abajo, presentan separados **2 caminos** que en medio de estos tienen un atajo. En él están los palos (o los símbolos) que pagas por cruzarlo al otro lado.

Si pagas más, olvídate del vuelo. Se vas de Puerto a Puerto.

Si pagas por el **camino** que en medio de los bosques, montañas o ríos tienen un atajo, pagas por el atajo.

Si pagas por el **camino** que en medio de los bosques, montañas o ríos tienen un atajo, pagas por el atajo.

Si pagas por el **camino** que en medio de los bosques, montañas o ríos tienen un atajo, pagas por el atajo.

Si pagas por el **camino** que en medio de los bosques, montañas o ríos tienen un atajo, pagas por el atajo.

Si pagas por el **camino** que en medio de los bosques, montañas o ríos tienen un atajo, pagas por el atajo.

Si pagas por el **camino** que en medio de los bosques, montañas o

# SETUP

2 to 4 players

**1**

## BUILD A BOARD

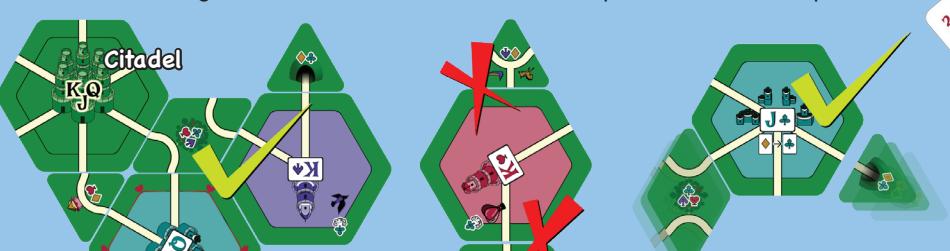
Build a new board for each game so that, when the race begins, the layout is not the same, and the best explorer wins. The board tiles will form a realm where each royal has a home. If you're ready, read ahead —BUILD A NEW BOARD of your own. Or consider this instead, build the sample as is shown.

### BUILD A NEW BOARD

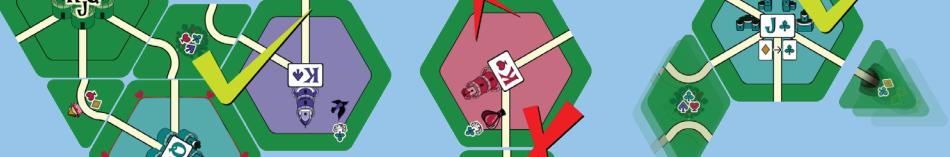
I. SEPARATE THE TILES  
Place the **citadel** hex first. Leave aside the **underground**. Then you'll gather all the rest, and shuffle them facing down.

a) Match the tiles expanding roads, as long as it's not **2** hexes.

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



II. DISTRIBUTE THE TILES  
Once shuffled, each player takes the same number of each kind. There are **12** of all **3** shapes, so dividing will be fine.



III. PLACE THE TILES  
Choose a flow that fits your style, between a free or strict pace. **FREE:** no turns, it's all freestyle; flip all the tiles on their face. **STRICT:** take turns placing the tiles and what you flip, must be placed. These **4 points** will be worthwhile as guidelines in either case:



b) Be wary of making rows of triangle tiles connected.  
d) The black tile with caves is odd; you will not have to connect it.

**2**

## DEAL THE CARDS

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.

Line of royal cards and Jokers



**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.

### BUILD A NEW BOARD

As the most loyal members of the Order of Messenger Rabbits of the Citadel, an auspicious quest is in order. This one is the highest order a rabbit of this order can get:

## GREETINGS

Hear ye, glorious messengers, As the most loyal members of the Order of Messenger Rabbits of the Citadel, an auspicious quest is in order. This one is the highest order a rabbit of this order can get:

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

When I mention "that order" here, I don't mean there's another order like our Order of Messengers that you need to find elsewhere. Furthermore, I don't mean the order given as a request in this letter, but the order in which these events shall take place.

So, hoppy hop! 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, never stopping on the road. Get a new card when you rest —that's **THE INCREMENT** you're owed.

You may go through caves or treks, ride a horse or row a boat, just make sure to end your turns at any hex on the board.

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

## 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**.

**3**

## START 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 4 STAGES IN A TURN

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

Start your turn rolling **2** dice; you will need these numbers shortly —not to count moves; it's **THE PRICE** for the actions on **THE JOURNEY**.

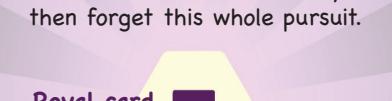
### 2<sup>ND</sup> THE JOURNEY

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.



### 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.



### 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. When the cards run out, compile and shuffle the lot once more.



## ROAD TILES

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.

### 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, put it back into the line.

### \*THE 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.

### ROAD TILES

Your rabbit is free to move along the continuous paths. 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.

### TREKKING BETWEEN 2 ROADS

The **mountains**, **rivers**, and **woods** have roads not too far apart. If you go off-road afoot, you may switch between two paths.

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

### INNS

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



## SPADES

### Swords

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

You attack and they defend, adding spade 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, discard one if it's your **4<sup>th</sup>**, go to **THE INCREMENT** part and swap carrots, nothing more.

## DIAMONDS

### Swords

**EXCHANGE AT JACKS' PLAZAS**  
All spent cards are being sold —each **J** 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.

### TRADE WITH OTHER RABBITS

On your turn, you may meet others to trade any suit 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**.

## HEARTS

### Cups

**ENCHANT AT QUEENS' PALACES**  
To visit any queen's hex, show **6** hearts within your cards; or don't if no one requests you to show them when you land.

You are also the queen's guest if her card is in your hand.

To request to see your hearts, **they must show 6 of their own**. They'll be **OFFed** and lose those cards after your **6** hearts are shown.

But if bluffing, you'll depart.

**OFF you go!** Your cover's blown.

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

## CLOVERS

### Clubs

**FLY BETWEEN KINGS' TOWERS**  
Show **one card** before **THE ROLL**; if it beats the dice (or ties), pick a tower as goal

for **THE JOURNEY** through the skies. Otherwise, you'll fall **OFF-BOARD**, but keep your card anyway.

And, eitherway, once you're rolled, you're allowed to win **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 the suit of that same tower to pay the amount that's owed.

The clubs' tower has a power: you may spend the card you showed.

Find boards, events, videos, tutorials and more at [jackrabbits.lenino.net](http://jackrabbits.lenino.net). Follow us, tag us and share your favorite boards @lenino.jackrabbits. Lenino S.A.S. © 2022