

INICIO

Hasta 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.

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.

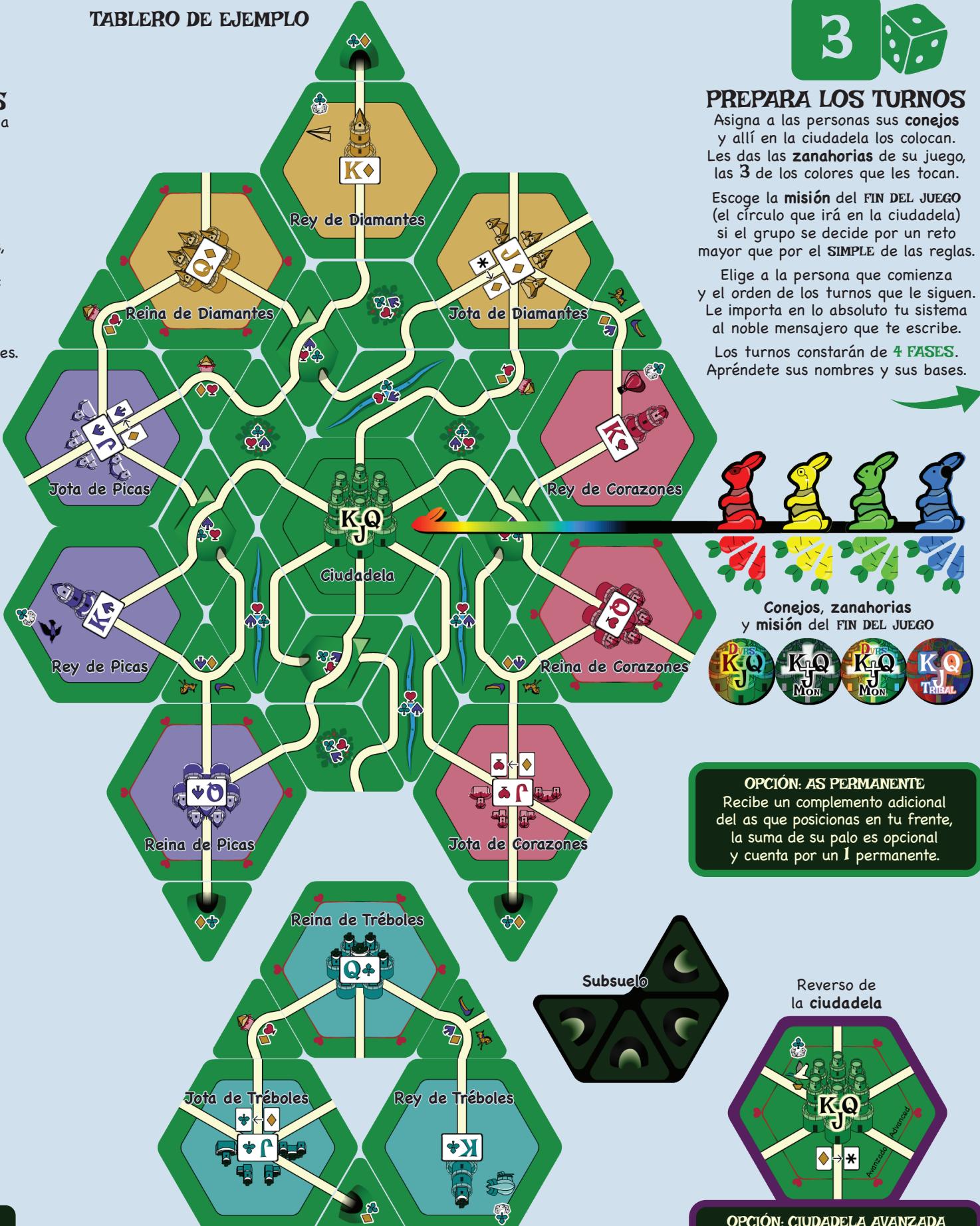
COLOCAR LAS PIEZAS

Elegir 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**.



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.

Elegir 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.

Corte o fila de cartas reales y comodines (jokers)

Mazo o pila de palos numéricos 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.

Descubre contenido y tutoriales. jackrabbits.lenino.net

Tagúeános, suscríbete y comparte. @lenino.jackrabbits

Lenino S.A.S. © 2023



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 orden oden 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.

Deténerte 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 II, menos precio por las jotas.

DIRÍGETE AL INICIO de los pasos y vuelve a completar el **JUEGO BÁSICO**. Intenta con un básico inicial y luego con un **JUEGO REGULAR**.

JUEGO BÁSICO: 4 FASES EN CADA TURNO

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.

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.

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.

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.

Si pasas de tu límite (que es 9), descarta o reemplaza la que quieras.

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.

EL PRECIO
 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.

PAGAR POR UN TRASLADO
 Es pagas transitar por los caminos de hexágonos a hexágonos continuos. Incluso en las montañas es lo mismo, si sigues por el túnel o el montículo. En cambio, si utilizas los trasladados marcados en el centro de las vías, EL PRECIO es el fijado por los dados, y pagas con los símbolos que miras.

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 MADRIGUERAS
 Si pagas en la entrada de las cuevas, saldrás por la que quieras de inmediato. Siquieres ahorrarte lo que cuesta, te metes al subsuelo por un rato. Espera por un turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.

SALIR FUERA
 A veces te conviene que 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 orillas; y entonces, al llegar LA TRAVESÍA, te mueves al subsuelo a lo que esperas la vuelta en la que obtienes la salida.

El **JUEGO REGULAR** es desafiantre, añades el capítulo restante. Los palos te darán, en lo adelante, poderes y estrategias importantes.

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 descartas. 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).

CORAZONES
Copas
PASEAR POR LOS PALACIOS-Q
 Anuncia tu llegada por las reinas y espera a que la mesa se cuestione: 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.

DIAMANTES
Oros
CANJEAR EN LAS PLAZAS-J
 Observa los hexágonos de venta con símbolos que indican intercambio; en ellos, los diamantes se cajan 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.

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 recoge; y el premio, si es que tienes un acierto.

Si pagas, salvártas 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

Up to 4 players



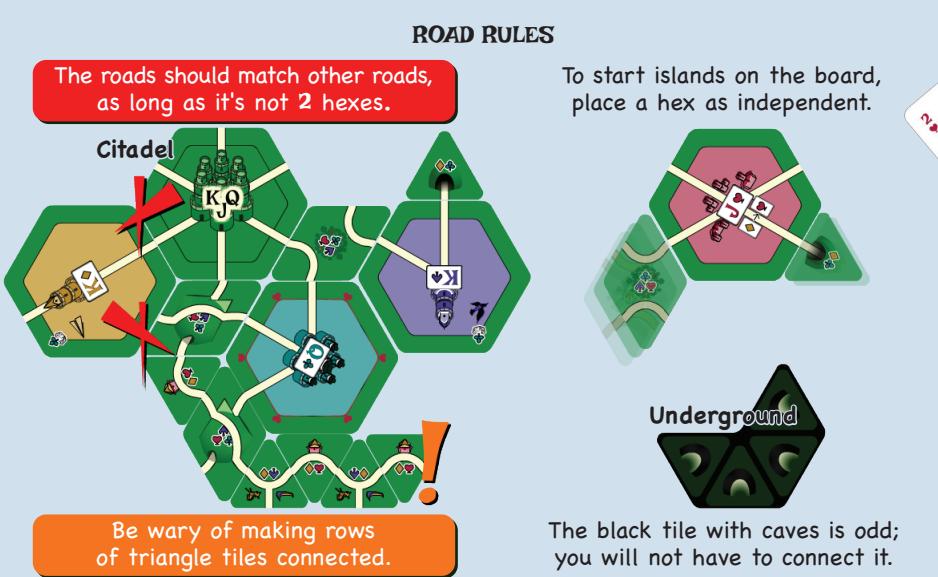
BUILD A BOARD

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.

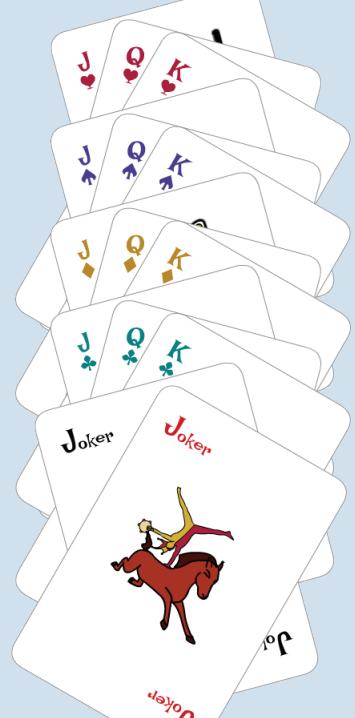
PLACE THE TILES
Choose a flow that fits your style between a **strict** or **free** pace. **Strict:** take turns placing 1 tile—the 1 you flip, you must place. **Free:** no turns, it's all freestyle—flip all the tiles on their face. The **ROAD RULES** will be worthwhile as guidelines in either case.



DEAL THE CARDS

Get the deck of cards in order after placing the last tile. Remove each face card and joker; display this **court** in an aisle. Shuffle the rest as in poker to create a facedown pile, which holds pip cards (of a number) and aces of fancier style. Each player will draw 3 cards to hold as their starting hand. They are needed afterwards for **THE JOURNEY** through the land.

Court or line of royal cards & jokers

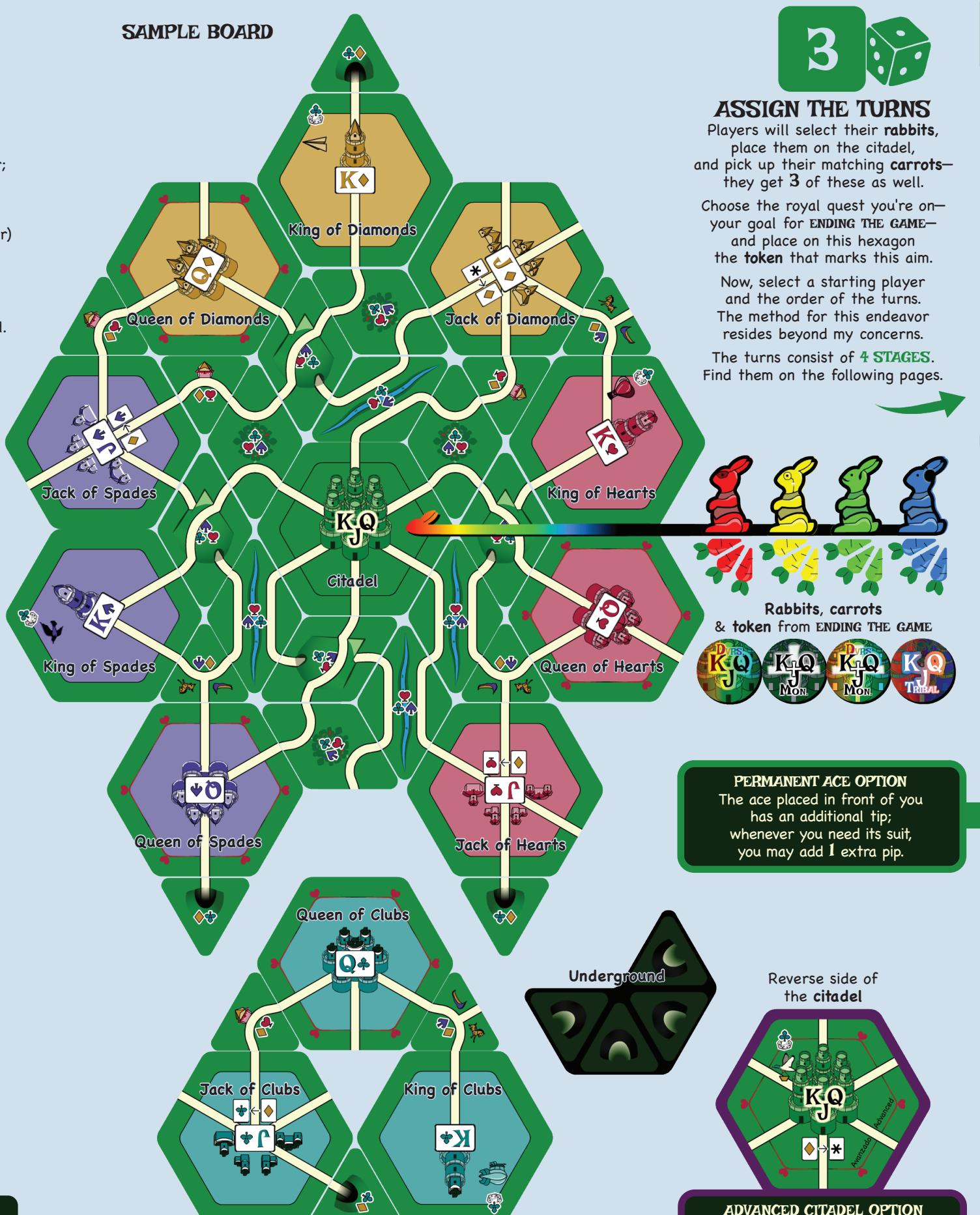


Deck or drawing pile of pip cards & aces



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.

SAMPLE BOARD



Find videos, events and more.
jackrabbits.lenino.net

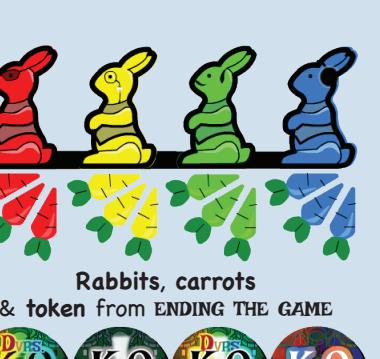
Follow, tag and share your boards.
lenino.jackrabbits

Lenino S.A.S. © 2023



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.



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
Diamonds can buy any suit. Clubs fly, but flights can't be saved. Hearts allow you to set foot if you're questioned at the gate.



Lenino's
JACK RABBITS

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 thiefs. 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.

In a **FULL GAME** you'll include these unique traits for each suit.

STAGE 2:

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. Move your rabbit pawn along the road that you have selected, and stop at a hexagon: wait a turn to cross the hexes.

PAYING TO TRAVEL OFF-ROAD

It is of no cost to you to use 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.

OFF-ROAD SHORTCUTS
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**.

SPADES

Hearts

Diamonds

Clovers

Hearts

Diamonds

Clovers

Spades

Hearts

Diamonds

Clovers