

# 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.

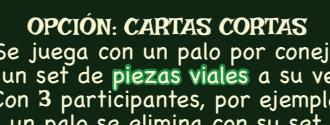


## REPARTE LAS CARTAS

Después de que el tablero se defina y estén establecidos los parajes, coloca bocarrriba en una fila las cartas de los jokers y reales; baraja disponiendo en una pila las cartas numerales y los ases; y entrégales de a 3 sin exhibirlas a cada concursante individualmente. Con estas tramarán LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN de personajes.



Pila de números y ases



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

## CREAR UN TABLERO NUEVO

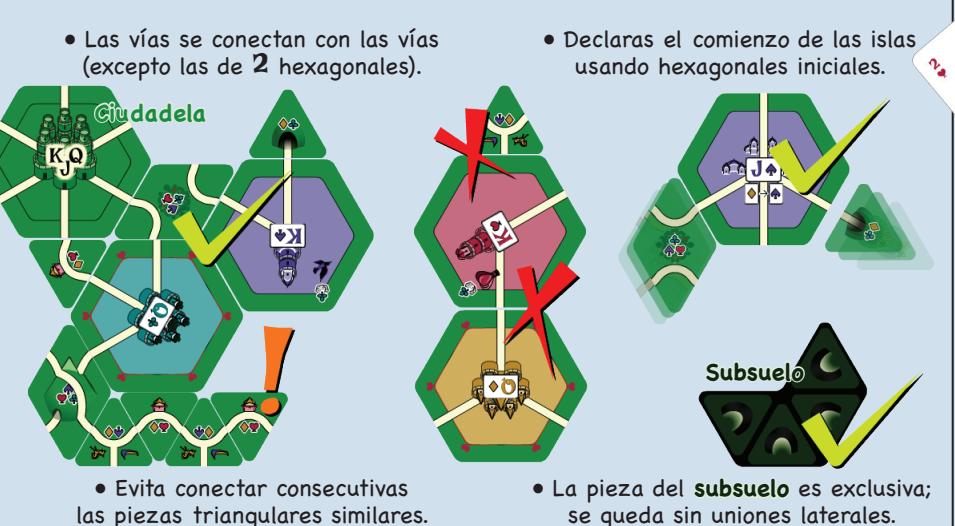
### REPARTIR LAS PIEZAS

Dispón la **ciudadela** por el centro y aléjale el **subsuelo** en un costado. Revuelve bocabajo las del resto y fijate 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 **TURNO**s 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:



## 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 esta 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 transitar 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** en su presencia. Con **10** de los puntitos de sus marcas te entregan su real correspondencia.



Es gratis completar **LA TRAVESÍA** si viajas por las vías carreteras.

Se paga solamente si necesitas transporte, pasadiso o madriguera.

Defiéntate 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 escoja, 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;

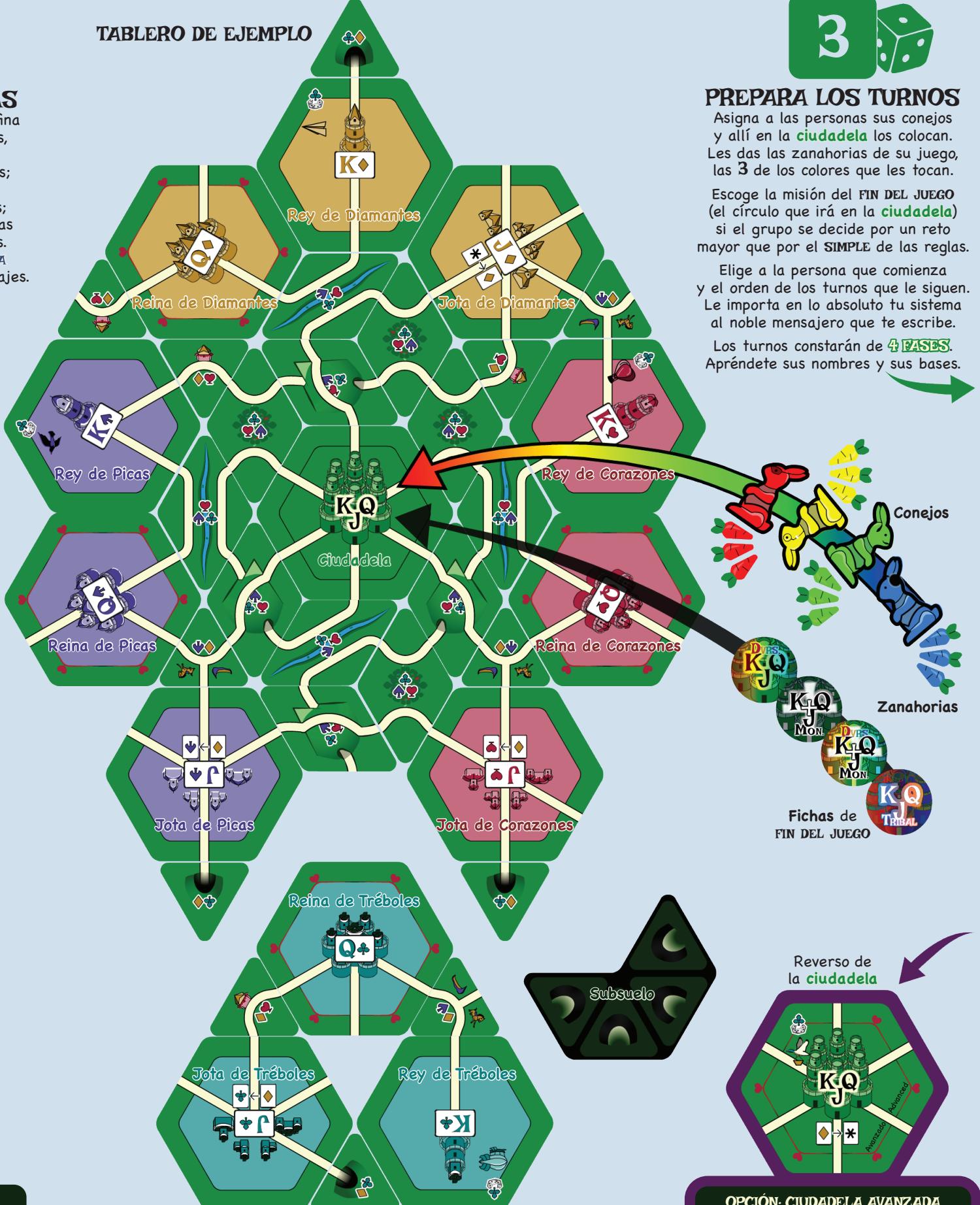
**MONARQUÍA DIVERSA:** una **K**, una **Q** y una **J** de 3 palos distintos;

**TRIBAL:** las 3 cartas reales del mismo palo.

**OPCIÓN: PATRIARCADO**

Valora **EL AS I<sup>st</sup>** por **14**; los reyes, es por **13** que valoras; las reinas, subvalóralas por **12**; y es **II**, menor precio por las jotas.

## TABLERO DE EJEMPLO



## PREPARA LOS TURNOS

Asigna a las personas sus conejos y allí 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 lo absoluto tu sistema al noble mensajero que te escribe.

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



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

Comienza con la «carta de la suerte» si alguno de los dígitos que obtienes coincide con un número en tus manos. Demuéstrale a la mesa que lo tienes y llévate la carta de regalo.

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

Cuidado con mostrar **EL AS I<sup>st</sup>**; es **II** y pues inválido en el premio.

Conserva el resultado que recibas después del lanzamiento de los dados. La suma fijará en **LA TRAVESÍA EL PRECIO** que requieren los traslados.



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<sup>st</sup>** 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>st</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**.



Los bosques, las montañas y los ríos (los **3** en las imágenes de abajo), presentan separados **2** caminos que tienen en el centro sus atajos, marcados con los palos (o los símbolos) que pagas con tus cartas al cruzarlos. Los botes necesitan que te embarques en cruces con salida a las afueras.

**PASADISO**

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



En las **cruces** te permiten transportarte viajando por los mares o las tierras. Saldrás en el momento que los pagues y anuncies el transporte que prefieres.

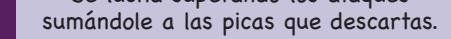
Cabalgas por las tierras sin pararte y llegas al hexágono que quieras, o sales en un bote por los mares y llegas conectando carreteras.

Los botes necesitan que te embarques en cruces con salida a las afueras.

**COMODINES**

Pagar en las **tabernas** te permite llevarte un comodín desocupado.

Presentalo al momento que decides montarlo y liberarlo de tu mano.



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 afueras.

**COCHE**

Si pagas a la entrada de las **cuevas**, saldrás por la que quieras de inmediato.

Siquieres ahorrarte lo que cuesta, te metes al **subsuelo** por un rato.

Esperas por un turno y, a la vuelta, te sales por la cueva de tu agrado.

**CUEVA**

**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 afueras;

y entonces, al llegar **LA TRAVESÍA**,

te mueves al **subsuelo** a lo que esperas la vuelta en la que encuentras la salida.

**FUERA**

**CUEVA**

## 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**.

### 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.

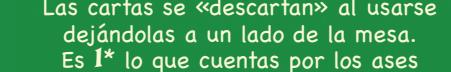


**TOMAR UN CAMINO GRATIS**  
Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoge y te vas por un camino. Harás el recorrido por las piezas llevando tu conejo peregrino. Te paras solamente si tropiezas con una hexagonal en su destino.



Las vías con los símbolos de cartas ofrecen un traslado de lugar. Incluso en las **montañas** es lo mismo si sigues por el túnel o el montículo.

En cambio, si utilizas los traslados marcados en el centro de las vías, **EL PRECIO** es el fijado por los dados y pagas con los símbolos que miras.



Los bosques, las montañas y los ríos (los **3** en las imágenes de abajo), presentan separados **2** caminos que tienen en el centro sus atajos, marcados con los palos (o los símbolos) que pagas con tus cartas al cruzarlos.

Los botes necesitan que te embarques en cruces con salida a las afueras.

**PASADISO**

Los **bosques**, las **montañas** y los **ríos** (los **3** en las imágenes de abajo), presentan separados **2** caminos que tienen en el centro sus atajos, marcados con los palos (o los símbolos) que pagas con tus cartas al cruzarlos.

Los botes necesitan que te embarques en cruces con salida a las afueras.

**PASADISO**

Los **bosques**, las **montañas** y los **ríos** (los **3** en las imágenes de abajo), presentan separados **2** caminos que tienen en el centro sus atajos, marcados con los palos (o los símbolos) que pagas con tus cartas al cruzarlos.

Los botes necesitan que te embarques en cruces con salida a las afueras.

**PASADISO**

Los **bosques**, las **montañas** y los **ríos** (los **3** en las imágenes de abajo), presentan separados **2** caminos que tienen en el centro sus atajos, marcados con los palos (o los símbolos) que pagas con tus cartas al cruzarlos.

Los botes necesitan que te embarques en cruces con salida a las afueras.

**PASADISO**

Los **bosques**, las **montañas** y los **ríos** (los **3** en las imágenes de abajo), presentan separados **2** caminos que tienen en el centro sus atajos, marcados con los palos (o los símbolos) que pagas con tus cartas al cruzarlos.

Los botes necesitan que te embarques en cruces con salida a las afueras.

## 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.

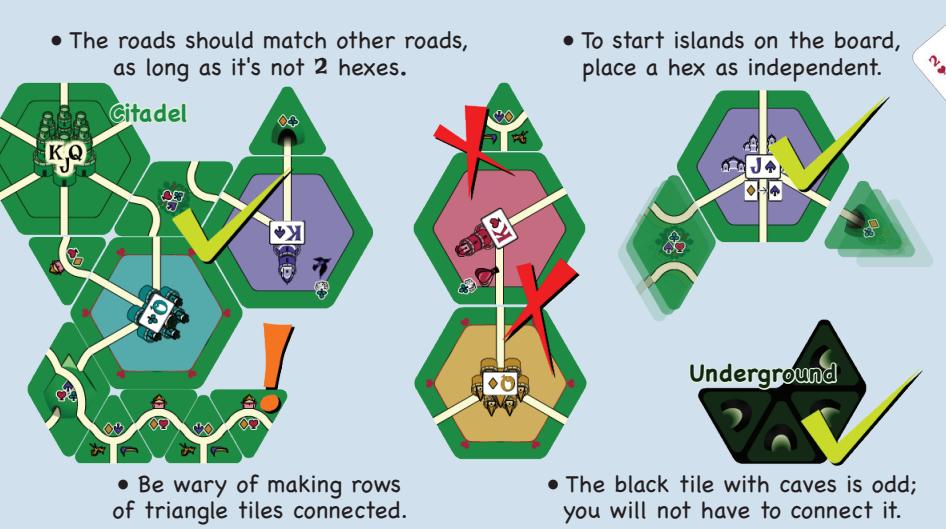
The board tiles will form a realm for the royals of each throne. If you're ready, read ahead—CREATE A BOARD of your own. Or consider this instead, build the sample as is shown.

### 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. These **4** points will be worthwhile as guidelines in either case:

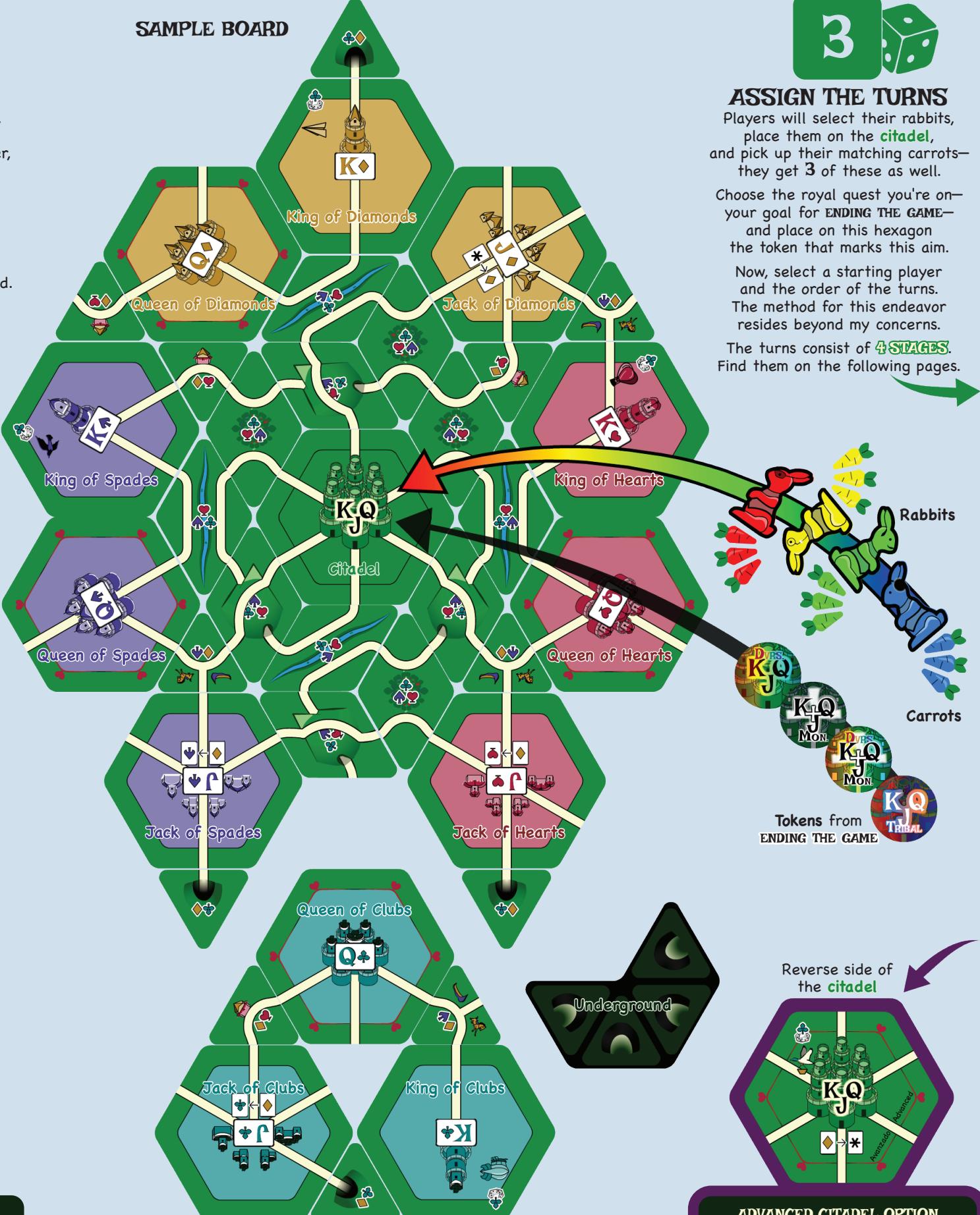


### DEAL THE CARDS

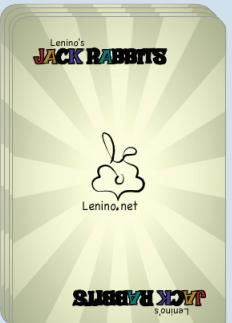
Get the deck of cards in order, after placing all the tiles. Remove each face card and joker, and line them up in an aisle. Shuffle the rest, as in poker, to create a facedown pile. Each player will draw **3** cards to hold as their starting hand. They are needed afterwards for **THE JOURNEY** through the land.



### SAMPLE BOARD



Drawing pile of numbers & aces



### 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.

### 1<sup>ST</sup> 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 1<sup>ST ACE</sup>** won't match a die—it's worth **11**; that's why.



**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.

**THE PRICE**  
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\***.

**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**.

**\*THE 1<sup>ST ACE</sup>**  
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.

**WATERFALLS**  
If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

**CAVES**  
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.

**OFF-BOARD**  
If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

**CAVES**  
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.

**OFF-BOARD**  
If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

**CAVES**  
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.

**OFF-BOARD**  
If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

**CAVES**  
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.

**OFF-BOARD**  
If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

**CAVES**  
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.

**OFF-BOARD**  
If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

**CAVES**  
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.

**OFF-BOARD**  
If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

**CAVES**  
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.

**OFF-BOARD**  
If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

**CAVES**  
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.

**OFF-BOARD**  
If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

**CAVES**  
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.

**OFF-BOARD**  
If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

**CAVES**  
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.

**OFF-BOARD**  
If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

**CAVES**  
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.

**OFF-BOARD**  
If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

**CAVES**  
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.

**OFF-BOARD**  
If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

**CAVES**  
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.

**OFF-BOARD**  
If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

**CAVES**  
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.

**OFF-BOARD**  
If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

**CAVES**  
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