

# 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.

Terminas con 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 y aléjale el subsuelo en un costado.

Voltea 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 12 dividido por cabeza.

#### COLOCAR LAS PIEZAS

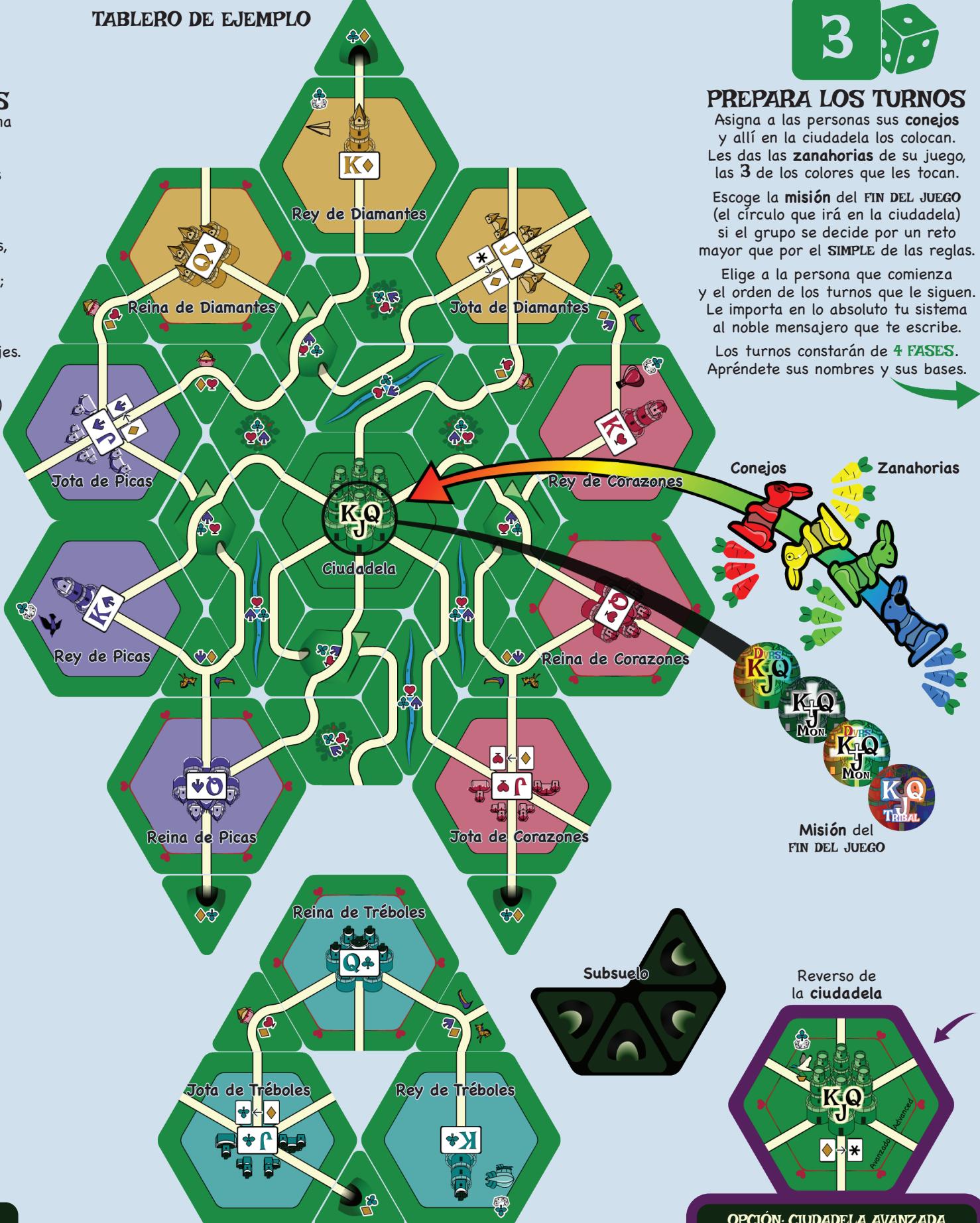
Elegir la medida que te agrada: los turnos o la libre con las reglas. Los turnos rigurosos te demandan que pieza que volteas la conectas.

La libre te permite voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas. Igual respetarás al colocarlas las NORMAS DE LAS VÍAS CARRETERAS.

**NORMAS DE LAS VÍAS CARRETERAS**  
Las vías se conectan con las vías (excepto las de 2 hexagonales). Las islas que deseas las inicias usando hexagonales iniciales.



## TABLERO DE EJEMPLO



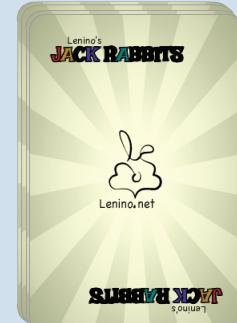
## REPARTE LAS CARTAS

Después de que el tablero se defina y estén establecidos los lugares, la corte se prepara bocarriba con cartas de los jokers y reales (las 2 de comodines exclusivas y 12 que contienen personajes). Baraja las restantes constituidas por «palos numerales» y por ases, y ponlas accesibles en la pila o el mazo bocabajo que repartes; entregales a 3 sin exhibirlas a cada concursante, individuales. Con estas tramarán LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN en los parajes.

Corte o fila de cartas reales y comodines (jokers)



Mazo o pila de palos numerales 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.

Taguéanos, suscríbete y comparte. @lenino.jackrabbits

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.

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

## 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 esta 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.

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.

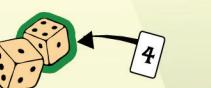
#### OPCIÓN: PATRIARCADO

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

## 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.



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

Cuidado con mostrar EL AS I<sup>mo</sup>; es II y pues inválido en el premio. Conserva el resultado que recibas; la suma se usará en LA TRAVESÍA.

### 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.

### 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<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.

### PAGAR POR UN TRASLADO

Los símbolos de cartas 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 POR PASADISOS

Los bosques, las montañas y los ríos que ves en las imágenes de abajo, permiten que te cambies de camino pasando por el centro en un atajo, marcado con los palos (o los símbolos) que pagas con tus cartas al cruzarlo. Los botes necesitan que te embarques en cruces con salida a las orillas.

### TRASLADO CON COMERCIANTES

Los crucos te permiten transportarte viendo 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.

### SALIR FUERA

A veces te conviene que salieras por una carretera en las orillas. Olvida EL INCREMENTO si lo hacias, 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.

### 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.

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargaráς LA TRAVESÍA si está tu zanahoria en un lugar; puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.

### TRASLADO CON COMERCIANTES

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

### CRUCE

Cruce

### RIO

Río

### MONTAÑA

Montaña

### BOSQUE

Bosque

### OPCIÓN: CIUDADELA AVANZADA

En esta ciudadela extravagante, con tréboles se vuela (sin salvar), te venden lo que quieras por diamantes, y esperan corazones al entrar.

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

### PICAS

#### Espadas

### ATACAR A LOS CONEJOS

Declarale 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).

Si robas una carta de nobleza agarra EL INCREMENTO de tus cartas. Devuélvela a la corte lo que quieras si acaso te apoderas de tu 4<sup>ta</sup>.

Si pierdes una carta de nobleza agarra EL INCREMENTO de tus cartas.

Si pierdes una carta de nobleza agarra EL INCREMENTO de tus cartas.

### DIAMANTES

#### Oros

### CANJEAR EN LAS PLAZAS-J

Verás que en los hexágonos de venta (con símbolos que indican intercambio) te venden por diamantes en sus tiendas las cartas descartadas de su palo.

La compra de diamantes es inversa; ofrécelas cualquiera por el pago.

Recuerda que la pila se renueva con cartas que abandonan el mercado.

Si pierdes una carta de nobleza agarra EL INCREMENTO de tus cartas.

Si pierdes una carta de nobleza agarra EL INCREMENTO de tus cartas.

### CORAZONES

#### Copas

### PASEAR POR LOS PALACIOS-Q

Anuncia tu llegada por las reinas y espera que la mesa se cuestione: si está tu zanahoria por la pieza o suman 6-o-más tus corazones.

Te expulsan del tablero si te frenan y niegas presentarte con tus dones, mas pidele evidencia de sus cuentas a quien te solicite explicaciones.

Que muestre 6-o-más o que se abstenga de hacerse revelar tus 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.

Si pierdes una carta de nobleza agarra EL INCREMENTO de tus cartas.

### TRÉBOLES

#### Bastos

### VOLAR ENTRE LAS TORRES-K

Presentate con carta pasaporte (un trébol) que precede 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 pierdes una carta de nobleza agarra EL INCREMENTO de tus cartas.

Si pierdes una carta de nobleza agarra EL INCREMENTO de tus cartas.

Si pierdes una carta de nobleza agarra EL INCREMENTO de tus cartas.

Si pierdes una carta de nobleza agarra EL INCREMENTO de tus cartas.

Si pierdes una carta de nobleza agarra EL INCREMENTO de tus cartas.

## SETUP

Up to 4 players



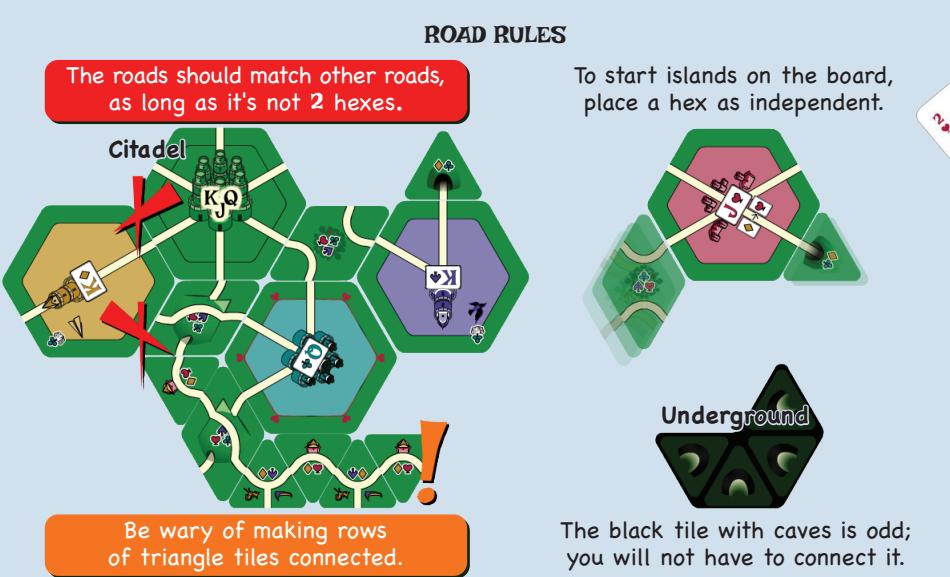
### BUILD A BOARD

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.

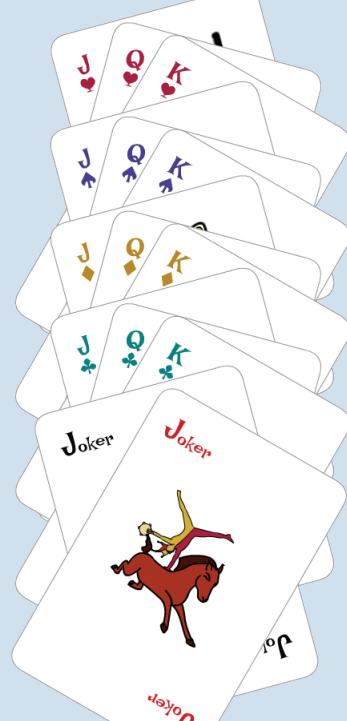
**PLACE THE TILES**  
Choose a flow that fits your style between a **strict** or **free** pace. **Strict:** take turns placing 1 tile—the 1 you flip, you must place. **Free:** no turns, it's all freestyle—flip all the tiles on their face. The **ROAD RULES** will be worthwhile as guidelines in either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



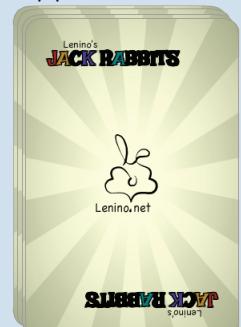
### DEAL THE CARDS

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

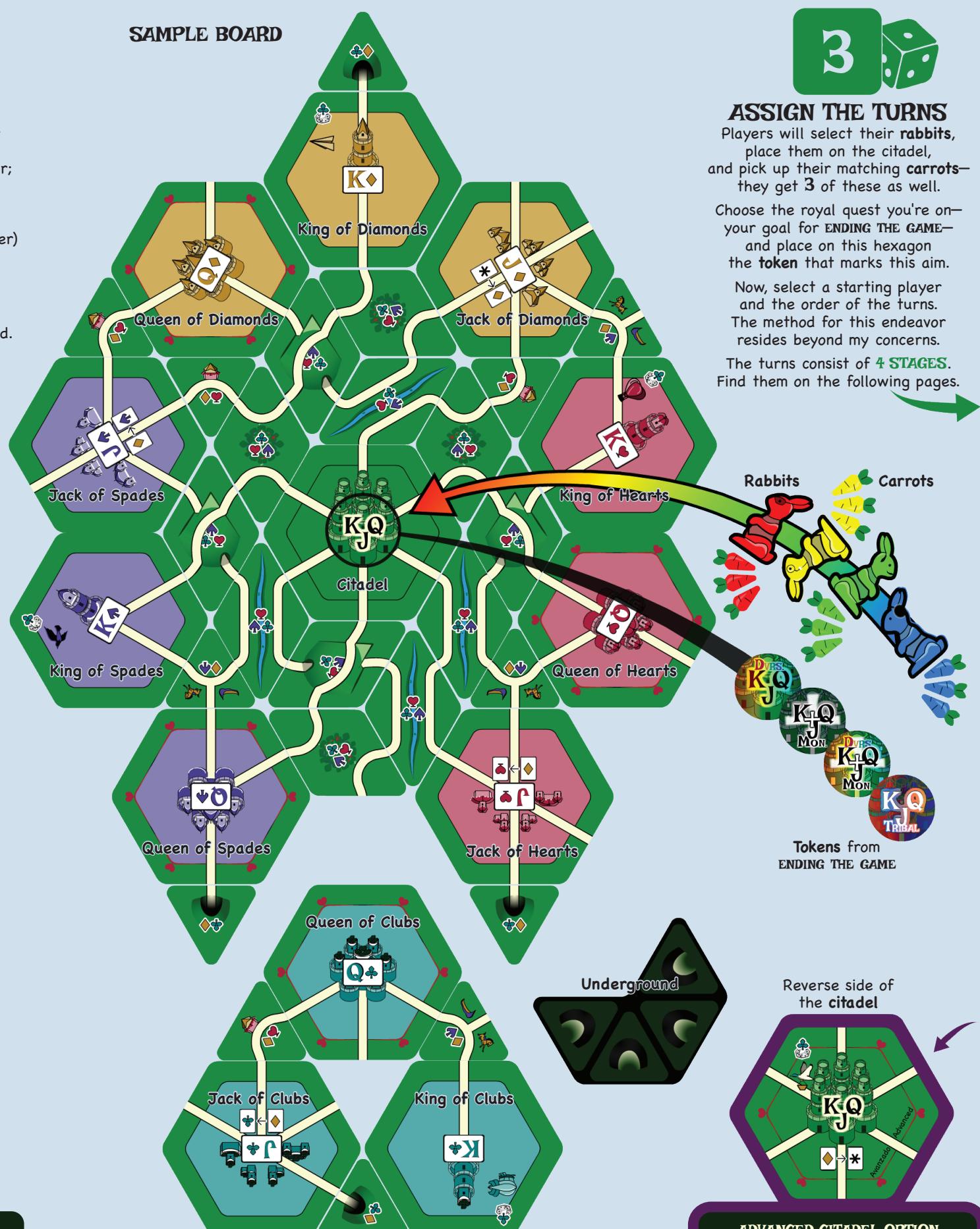


Deck or drawing pile of pip cards & aces



**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.  
[www.lenino.jackrabbits](http://www.lenino.jackrabbits)

Follow, tag and share your boards.  
[@lenino.jackrabbits](http://@lenino.jackrabbits)

Lenino S.A.S. © 2023



### 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.

Rabbits  
Carrots  
Tokens from ENDING THE GAME

Reverse side of the citadel  
Underground  
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.



The board game for playing cards on a quest through wonderlands  
[www.lenino.jackrabbits](http://www.lenino.jackrabbits)  
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 to cross any hex tile. 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.

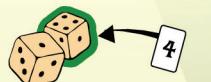
See SETUP and then this frame to complete a BASIC GAME. Try this first 'till you can claim to be fit for the FULL GAME.

### 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 1<sup>ST</sup> 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 1<sup>ST</sup> 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.

#### 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. Go with your rabbit along the road that you have selected 'till you reach a hexagon—wait a turn to cross the hexes.

#### STAGE 3:

##### THE ACQUISITION

You may buy the royal card of the hex where you've set foot if you're holding in your hand 10 or more points of their suit. If a carrot's on their land, then forget this whole pursuit.



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 hex—you don't have to pay to rest.

#### STAGE 4:

##### 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 cards, compile and shuffle the lot once more. If you're ever holding 10, discard down to 9 again.

##### CARROT TRAIL OPTION

THE JOURNEY may be prolonged if your carrot's on a hex; you may visit and go on to the place you're headed next.

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



#### 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 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 in accord.



#### 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.



#### HEARTS

##### Cups

**ENCHANT AT QUEENS' PALACES**  
As you enter a queen's hex (where 6 hearts surround the land), if someone makes the request, show that sum of pipes in hand, or point out you're that queen's guest since her card is in your hand.

To request to see your hearts, they must show 6 of their own. They're kicked OFF 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 a goal for THE JOURNEY through the skies. Otherwise, you'll fall OFF-BOARD, but keep your card anyway. Either way, once you have 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.