

# 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.



## 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)

## 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 lo 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.

## 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

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.



### 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.



### 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 1 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>RO</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.

### 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 afueras.

### 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.

### EL PAGO

Los carteas se «descartan» al usarse dejándolas a un lado de la mesa. Es 1 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>RO</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.

### 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.

### TRASLADO CON COMERCIOS

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

### FUERA

A veces te conviene que salieras por una carretera en las orillas. Olvida EL INCREMENTO si lo hicieras, pues quedarás 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 obtienes la salida.

### CUEVA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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 quedarás 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 obtienes la salida.

### FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### SALIR FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### SALIR FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### SALIR FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### SALIR FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### SALIR FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### SALIR FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### SALIR FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### SALIR FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### SALIR FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### SALIR FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### SALIR FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### SALIR FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### SALIR FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### SALIR FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### SALIR FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### SALIR FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

### SALIR FUERA

### OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

## SETUP

Up to 4 players



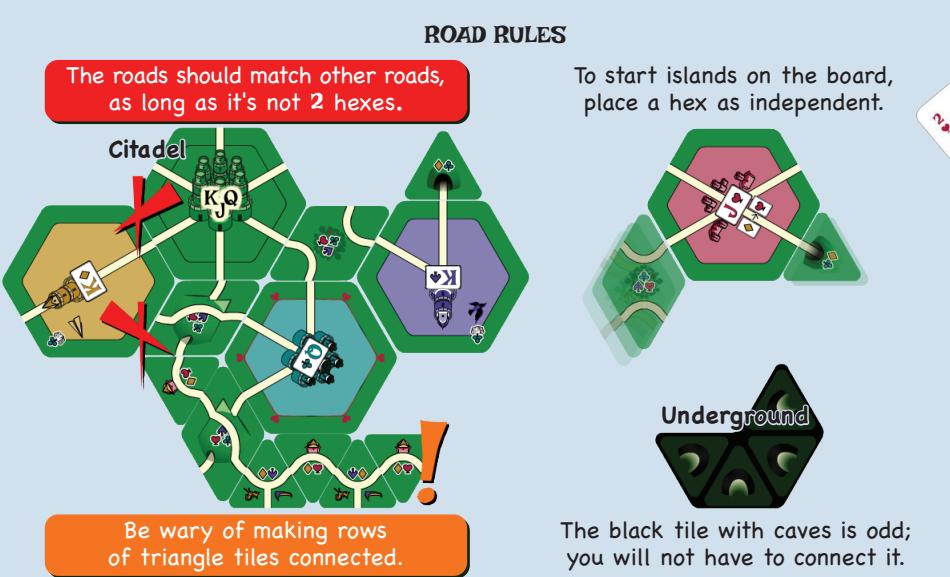
### BUILD A BOARD

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.

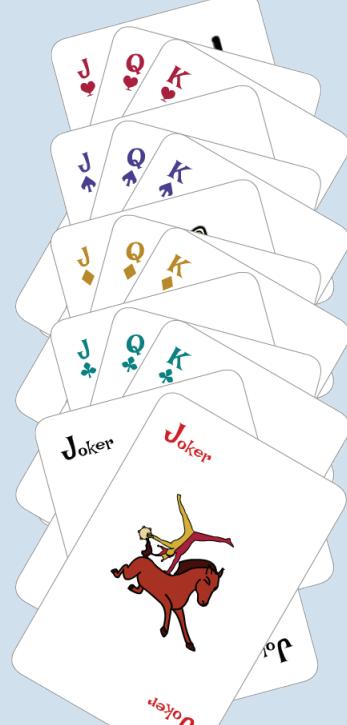
**PLACE THE TILES**  
Choose a flow that fits your style between a **strict** or **free** pace. **Strict:** take turns placing 1 tile—the 1 you flip, you must place. **Free:** no turns, it's all freestyle—flip all the tiles on their face. The **ROAD RULES** will be worthwhile as guidelines in either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



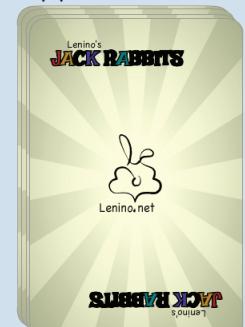
### DEAL THE CARDS

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

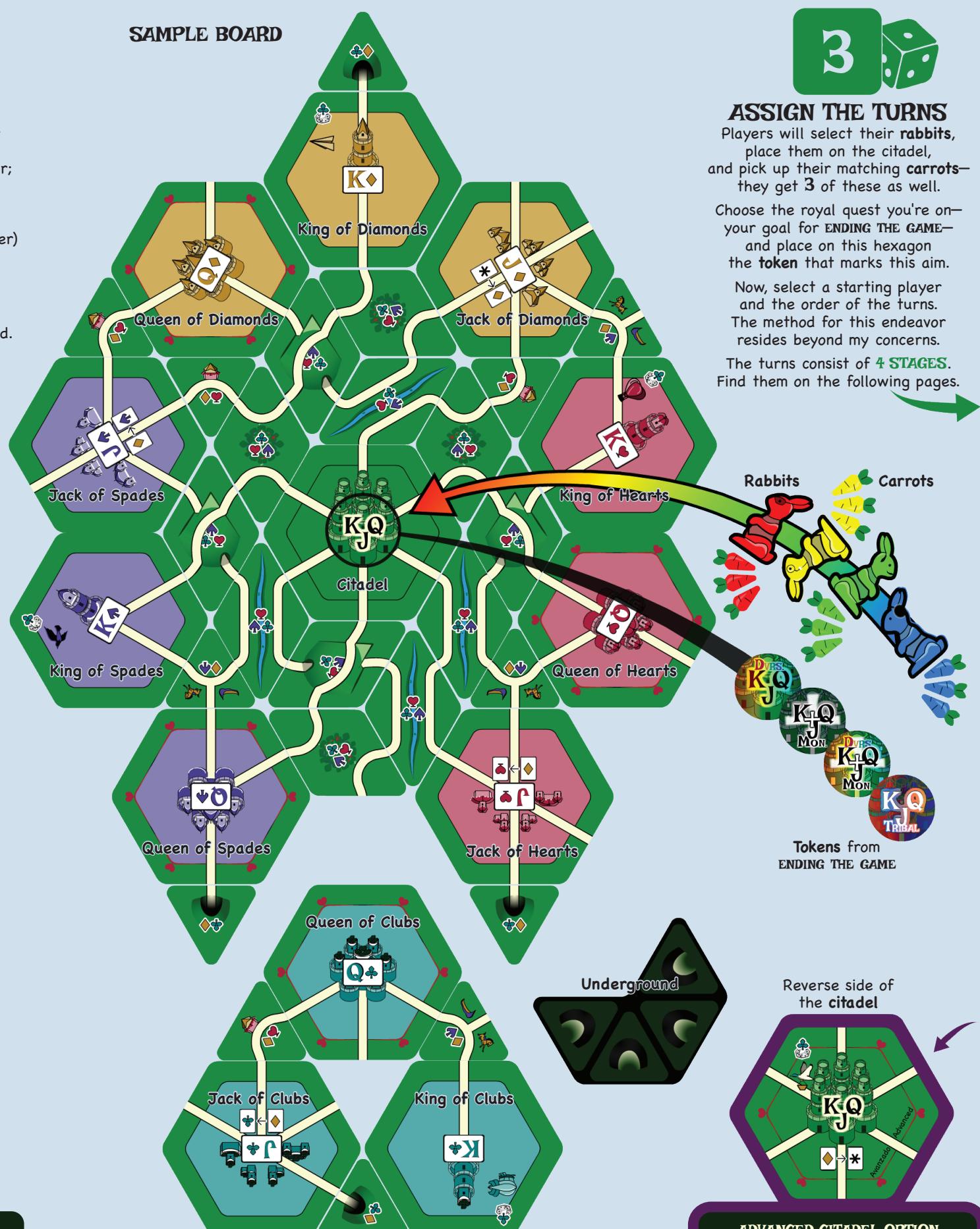


Deck or drawing pile of pip cards & aces



**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)

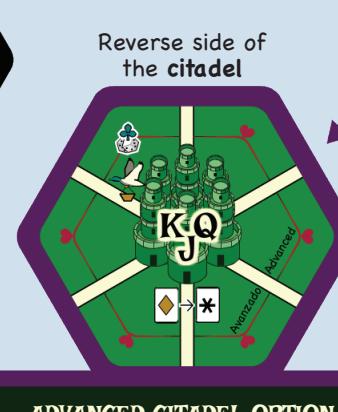
Follow, tag and share your boards.  
[@lenino.jackrabbits](http://@lenino.jackrabbits)

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.



**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.



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.



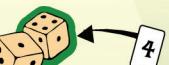
See **SETUP** and then this frame to complete a **BASIC GAME**. Try this first 'till you can claim to be fit for the **FULL GAME**.

### 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.

##### 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 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**.

##### OFF-ROAD JOKERS

You may buy a joker's card at the **inns** where they reside; and you keep them in your hand until you decide to ride.

Once you've done THE ROLL offshore, THE JOURNEY goes underground. THE INCREMENT is assured, but you'll leave after a round.

##### OFF-BOARD

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.

#### 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.

##### 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.

##### 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**.

##### OFF-ROAD JOKERS

You may buy a joker's card at the **inns** where they reside; and you keep them in your hand until you decide to ride.

##### CROSSINGS

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-BOARD

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.

#### 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.

##### 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, reshuffle 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.

#### 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, reshuffle the lot once more.

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

##### 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.

##### FLY BETWEEN KING'S 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.

##### 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.

</div