# LAS ESTRATEGIAS de cada palo



# TRÉBOLES (Bastos)

#### **VOLAR ENTRE LAS TORRES K**

Preséntate con «carta pasaporte», un trébol al lanzar LA LOTERÍA, y harás LA TRAVESÍA torre-a-torre si no lo sobrepasa lo que tiras. En cambio, si los dados son mayores, te sales al *destierro* en las orillas. Igual el pasaporte lo recoges; y el premio, si un acierto se confirma.

Se puede completar la travesía, pagar la diferencia de los dados, con palos de la torre de partida que cubran el «restante» resultado. La carta pasaporte es permitida si vuelas de la torre de los bastos.



## PICAS (Espadas)

#### PELEAR CON LOS CONEJOS

Ataca en un «combate sin empates» a quien en el hexágono descansa: se lucha superando los ataques, sumándose las picas descartadas, y cuando se terminen los avances, destierra a la persona derrotada. Si ganas el combate que empezaste, también asaltarías a sus cartas, robando la primera que tocases (a ciegas deberás seleccionarla).

Si robas y la carta es de nobleza, te toca EL INCREMENTO de tus cartas; y entrégale a la corte la que quieras si acaso la que robas es tu cuarta.



## CORAZONES (Copas)

#### ACCEDER A LOS PALACIOS Q

Anúnciate en la «entrada de las reinas» y espera que en la mesa te cuestionen: si cargas con su carta o con la cuenta de un mínimo de seis en corazones. Te expulsan al *destierro* si te frenan y niegas que tu suma se cerciore. Mas antes de mostrar tus pertenencias, se exige de cualquiera que cuestione que muestre previamente que las tenga, las cartas con aquellas condiciones, pues pierde lo mostrado y se destierra si pruebas que te acusa sin razones.

Tan solo acusarás a los viajeros si tienes tu conejo en el tablero.



#### **DIAMANTES** (Oros) CANJEAR EN LAS PLAZAS J Y CON LOS CONEJOS

Observa los «hexágonos de ventas» con flechas que sugieren intercambio. En estos, los diamantes se canjean por cartas descartadas de su palo, excepto en el marcado con la estrella, que acepta de cualquiera por el pago. Recuerda que la pila se renueva

con cartas que abandonan el mercado. Es válido el comercio por diamantes con alguien en el sitio que te encuentras. Y mientras el negocio se debate, se ocultan en las manos las ofertas. A quien se le descubra por chantaje,

después del intercambio se destierra.

ASES AMBIVALENTES Elige los valores de tus ases, que cuentan por un 1 o por un 11, ya sea en el momento en que los gastes o incluso en el momento que los compres.

## **ASES CAPITALES**

El «As» que de primero desembolses, descártalo y consérvalo en tu frente; pues éste se valora por un 11 y solo por un 1 tus siguientes.

**ASES CAPITALES ADICIONALES** Recibe un complemento adicional del As que desembolsas en tu frente; la cuenta de su palo es opcional y vale por un 1 permanente.



## REGLAS OPCIONALES:

### CIUDADELA AVANZADA

Se esperan corazones al entrar; canjeas lo que quieras con diamantes; y puedes con tus tréboles volar, con palos cualesquiera de restante.

LLUVIA DE PREMIOS Permite reclamar LA LOTERÍA por múltiples aciertos y regalos, ya sea con las cartas que validas o incluso con un doble de los dados.

#### **CARTAS CORTAS**

Se juega con un palo por conejo y un set de carreteras a su vez; con tres participantes, por ejemplo, un palo se elimina con un set.

VALORES PATRIARCALES Valoras a los Ases por 14; los reyes, es por 13 que valoras; las reinas, subvalóralas por 12; y es 11 (menos precio) por las jotas. MANOS MÍNIMAS

Las cartas en tu mano y su manejo te retan en un juego de escasez, pues cuentas con un límite pequeño cargando con un máximo de seis.

RASTRO DE ZANAHORIAS Podrás incrementar LA TRAVESÍA si está tu zanahoria en un lugar; pues puedes, en el turno que visitas, salirte sin parar a descansar.



Descubre contenido y tutoriales. Taguéanos, suscríbete y comparte. @lenino • @lenino.jackrabbits • jackrabbits.lenino.net

......Hasta aluli .....





la vuelta en la que escoges la salida. te metes al subsuelo a lo que esperas y entonces, al llegar LA TRAVESÍA, mantén LA LOTERÍA en las afueras, y acaba con el turno a la deriva; olvida el incremento si lo hicieras cayendo de un camino a las orillas:

#### A veces te conviene que salieras ET DEZLIEBBO

te sales por la cueva de tu agrado. descansas por el turno y, a la vuelta, metiéndote al subsuelo por un rato; Si no, te ahorrarás lo que te cuesta, saldrás por la que quieras de inmediato. Si pagas en la entrada de las cuevas, TRASLADO POR MADRIGUERAS

zi estas en EL DESTIERRO en el momento.

Tu turno acabará sin incremento



lo montas y liberas de tu mano. lo cargas y, al momento en que requieras, tendrás un comodín desocupado; Si pagas al pasar por las tabernas, TRASLADO CON COMODINES

y anuncies el transporte que prefieras. Saldrás en el momento en el que pagues entrando por alguna carretera. y surcas tu trayecto por los mares de un cruce con salida a las afueras, o sales si es posible que te embarques moviéndote al hexágono que quieras; cabalgas por las tierras sin pararte,

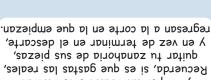
viajando por los mares o las tierras: Los cruces te permiten transportarte TRASLADO CON COMERCIANTES

Bosques (Montanas

que pagas con tus cartas al cruzarlo. marcado con los palos permitidos cruzando por el centro en un atajo, permiten que te cambies de camino que ves en las imágenes de abajo, Los bosques, las montañas y los rios, RASLADO POR PASADIZOS

y pagas con las cartas de los símbolos. EL PRECIO es el fiado por los dados marcados a mitad de los poligonos, En cambio, si utilizas los traslados, se cruzan por sus tuneles gratuitos. incluso las montañas, más abajo, si sigues por los vínculos continuos; Es gratis desplazarte a los hexágonos **LOS TRASLADOS** 

Hay cuatro de cada una de estas piezas » LAS CARRETERAS



y 10 por las reales o con letras. Es 1 lo due cuentas por los ases, dejándolas a un lado de la mesa. Las cartas se «descartan» al usarse,

los símbolos se pueden combinar. Se pierde el sobrepago si te pasas; o el minimo que tienes que pagar. La suma de los dados es la fasa, te ofrecen un «traslado» de lugar. Las vías con los símbolos de cartas

EL PRECIO

y obten el Incremento de inmediato.

descarta la que quieras si te excedes. El limite de cartas es de nueve;



baraja las del lote y recopila. Si llegas con la pila ya desierta, la carta que prosigue de la pila. y allí reclamarás tu recompensa: (a menos de que salgas a la orilla") Termina en un hexágono tus vueltas

4. EL INCREMENTO

Conserva lo que adquieras en tu mano

y hacer tu recorrido visitándolos. Es gratis visitar a los hexágonos



que indican los conejos que las cargan. Se dejan zanahorias en las piezas pagado con los palos de sus marcas. un mínimo de diez es lo que cuestan, si nadie se ha apropiado de sus cartas: Tu meta es visitar a la nobleza

3. LA ADQUISICION

pagando LOS TRASLADOS en las vias. Podrías expandir tus travesías

depende de tu meta a visitar. Recuerda que moverte es opcional,



con una hexagonal en su destino. y acaba el movimiento si tropiezas llevando tu conejo peregrino señala el recorrido por las piezas escoge si te irás por un camino: Del sitio hexagonal en el que empiezas,

2. LA TRAVESIA

los usas en EL PRECIO de traslados. Conserva el resultado de los dados;

descarta la que quieras si te excedes. El límite de cartas es de nueve;



y llévate la carta de regalo. demuestra con tu carta que lo tienes coincide con un número en tus manos, si un dado, de los dígitos que obtienes, de un premio de la pila tras los dados: Tus turnos los comienzas con la suerte

I. LA LOTERIA

LAS FASES de cada turno



The board game for playing cards on a land of wooden shards



Video tutorial & translations

### GREETINGS

Hear ye, glorious messengers,

An auspicious quest is in order. The Order of Messenger Rabbits of the Citadel is ordering a race to procure royals to be ordained as the council of thirds. This is the highest order a rabbit of this order can get:

Visit the noble houses, acquire the cards of three royals, and bring them to the citadel, in that order.

Note that when I say "that order," I am not referring to another order of messenger rabbits, nor the order that drives this letter, but the order of the steps you must take, in order to restore order to the realm.

So, hoppity hop, in orderly fashion. Don't dawdle—no time to lose!

The White Herald

## **OVERVIEW**

Go through the realm turn by turn, making stops on royal land. Win the game when you return with three royal cards in hand.

THE ACQUISITION requires ten points of a royal's suit with every turn that transpires, you will be scoring more loot.



Make THE JOURNEY hex to hex it's free if you stick to roads. Only pay to take the treks, or to ride horses and boats.

Stop when you reach a hex tile, and unless you're off the board, draw a new card from the pile—that's THE INCREMENT you scored.

# **ENDING THE GAME**

Return to the **citadel** with three royal cards in hand. In this race you must excel to be the champ of the land.



Before the royal quest starts, choose a challenge for the mission; look for the circular marks that set the winning condition.

- SIMPLE: get three royal cards of any title (letter) or suit (symbol).
- DIVERSE: get three royal cards of any title, but with three different suits.
- MONARCHIC: get a K+ a Q+ a J of any suit.
- DIVERSE + MONARCHIC: get a K + a Q + a J of three different suits.
- TRIBAL: get three royals of the same suit.

to start with an INTRO GAME.





To play a JACK RABBITS' match, you must first complete a board; build a wonderland from scratch—a new map to be explored.

The lands you connect and spread house the royals from each throne. On your first game, go ahead, build the sample as is shown. Or play normally instead:

BUILD A NEW BOARD of your own.



Place the "citadel" hex first. Leave aside the "underground". Pile and shuffle all the rest, even the small ones, face down.

Deal by tile shape, equal shares there are twelve of every kind as you hand each player theirs, the division will be fine.

To place them, first choose a style between a strict or free pace.

Strict: take turns placing one tile—the one you flip, you must place.

Free: no turns, it's all freestyle—flip all the tiles on their face.

These suggestions are worthwhile as guidelines in either case:



Don't make a dead-ending road (T), or join the roads from two hexes (x), and keep triangles spread broad, instead of closely connected (!).

To start an island abroad, just place a hex disconnected; yet, the underground is odd, and will remain unconnected.

