

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 2 hexagonales).

Las islas que deseas las inicias usando hexagonales iniciales.

Ciudadela

KQ

Subsuelo

Subsuelo

Evita conectar consecutivas las piezas triangulares similares.

La pieza del subsuelo es exclusiva; se queda sin uniones laterales.

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 concejo 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 cualesquier;

DIVERSO: 3 cartas reales de palos distintos;

MONARQUÍA: una K, una Q y una J (K+Q+J), sin importar sus palos;

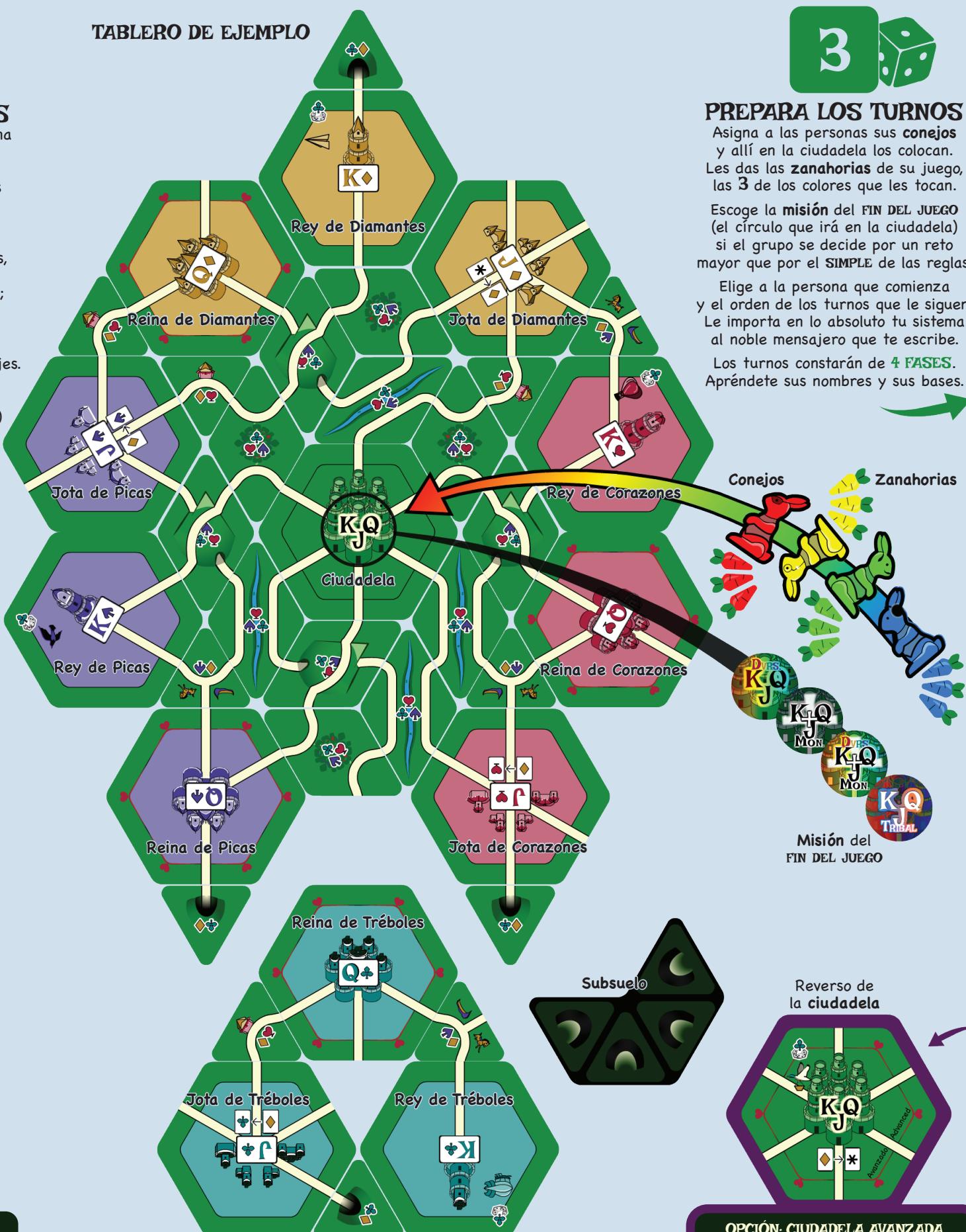
MONARQUÍA DIVERSA: una K, una Q y una J de 3 palos distintos;

TRIBAL: las 3 cartas reales del mismo palo.

OPCIÓN: PATRIARCADO

Valora EL AS I^{ro} por 14; los reyes, es por 13 que valoras; las reinas, subvalóralas por 12; y es II, menos precio por las jotas.

TABLERO DE EJEMPLO



2

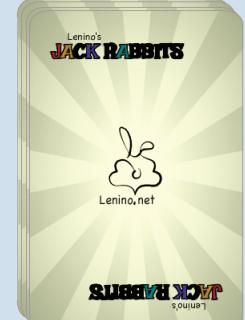
REPARTE LAS CARTAS

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.

jackrabbits.lenino.net

Lenino S.A.S. © 2023

3

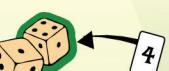
PREPARA LOS TURNOS

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 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.

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^{ro}; es II* y, por lo tanto, sin acierto. Conserva el resultado que recibas; la suma se usará en LA TRAVESÍA.

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.



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. Se pueden visitar las residencias sin pago por visita o consecuencias.

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^{ro}

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

Es gratis 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 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 COMERCIANTES

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

CRUCE

RIO

MONTAÑA

BOSQUE

CUEDA

Los nómadas necesitan que te embarques en cruces con salida a las orillas.

TRASLADO CON COMODISOS

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

FUERA

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

Si quieras 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 por un turno y, a la vuelta, te mueves al subsuelo a lo que esperas la salida.

LA TRAVESIA

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

Si quieras 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.

VOLAR ENTRE LAS TORRES-K

Presentate con carta pasaporte (un trébol) que preceda EL LANZAMIENTO) y harás LA TRAVESIA 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, salvarás 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.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

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

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará LA TRAVESIA si está tu zanahoria en un lugar; puedes, en el turno que visitas

SETUP

Up to 4 players

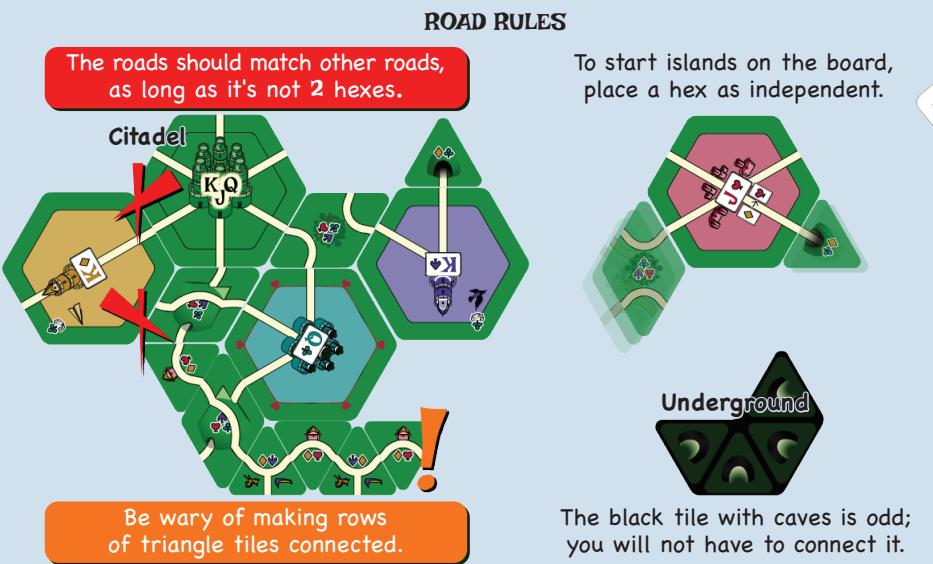


BUILD A BOARD

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.

Be wary of making rows of triangle tiles connected.

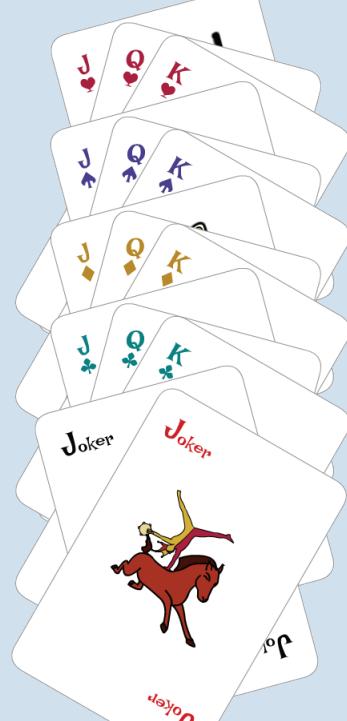
The black tile with caves is odd; you will not have to connect it.



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

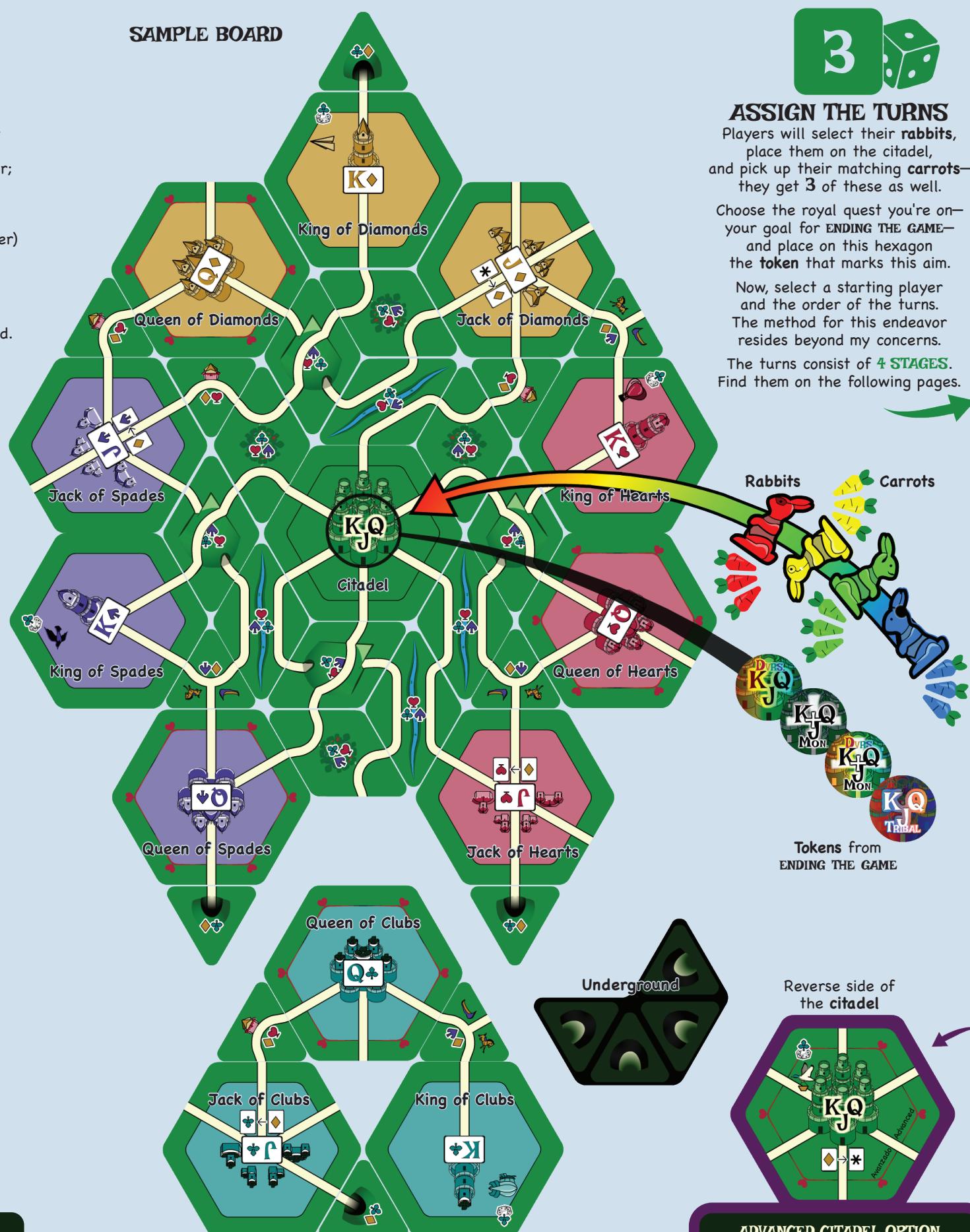


Deck or drawing pile of pip cards & aces



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 **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.



Tokens from ENDING THE GAME

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
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

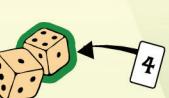
DIVERSE MONARCHY: a K, a Q, and a J of 3 different suits

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.

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.

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.

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**.

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.

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



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 spades 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 4th; 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. 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.

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.