

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.

CREAR UN TABLERO NUEVO

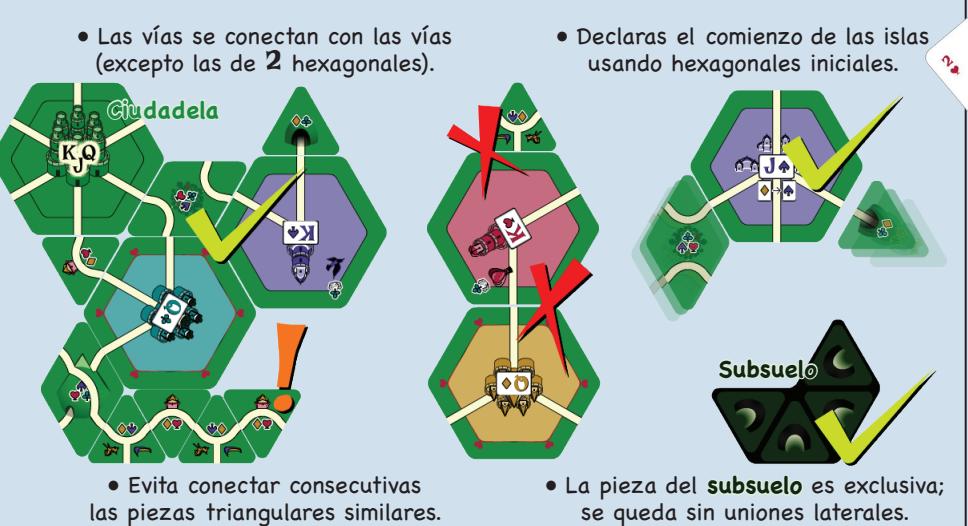
REPARTIR LAS PIEZAS

Dispón la **ciudadela** por el centro y aléjale el **subsuelo** en un costado. Revuelve bocabajo las del resto y fíjate en sus números de lados.

Indica a las personas que recogen 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 tierra 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**.

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 Ist** por **14**; los reyes, es por **I³** que valoras; las reinas, subvalóralas por **I²**; y es **I¹**, menor precio por las jotas.

TABLERO DE EJEMPLO

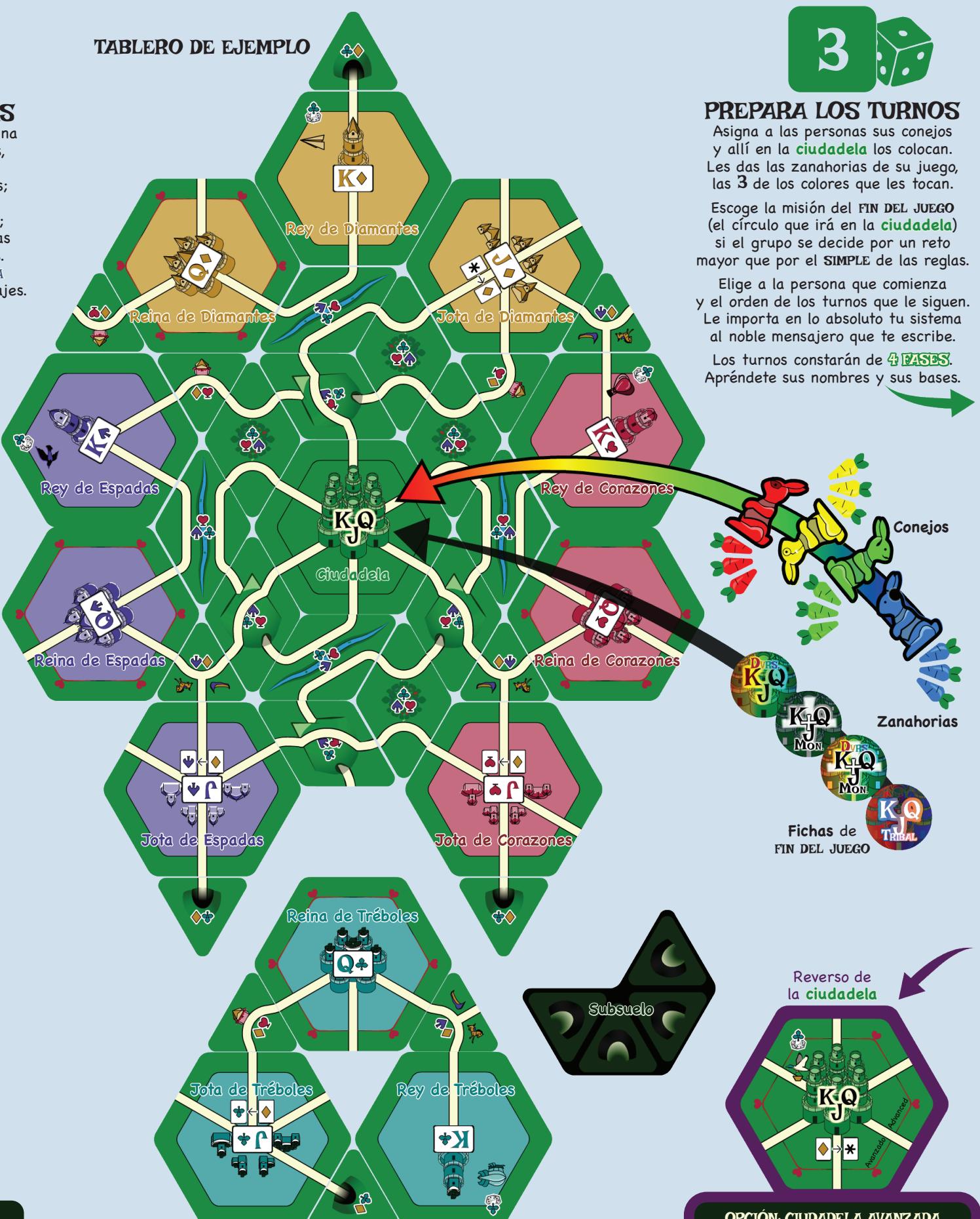
REPARTE LAS CARTAS
Después de que el tablero se defina y estén establecidos los parajes, coloca bocabrilla en una fila las cartas de los jokers y reales; baraja disponiendo en una pila las cartas numerales y los ases; y entrégales de **a 3** sin exhibirlas a cada concursante individualmente. Con estas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



Pila de números y ases



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.



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

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.

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 escribe.

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



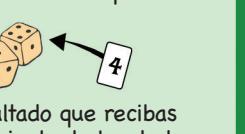
Con estas instrucciones y sus gráficos podrás realizar un juego básico. Intenta con un básico inicial y luego con un **JUEGO REGULAR**.

1^{RA} EL LANZAMIENTO

Comienza con la «carta de la suerte» si alguno de los dígitos que obtienes coincide con un número en tus manos. Demuéstralos 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 Ist**; es **I¹** y pues inválido en el premio.



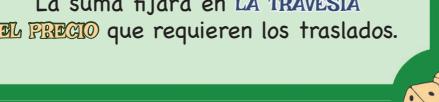
Conserva el resultado que recibas después del lanzamiento de los dados. La suma fijará en **LA TRAVESÍA EL PRECIO** que requieren los traslados.

2^{DA} 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.



PAGAR POR UN TRASLADO 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 **I¹** lo que cuentas por los ases y **I¹⁰** 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 Ist** El as que desembolsas de primero es **I¹** y se elimina en el futuro. Lo dejas en tu frente esclareciendo que el precio de tus ases es un **I¹**.

EL PRECIO 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.

PASADISOS

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.

COMODINES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

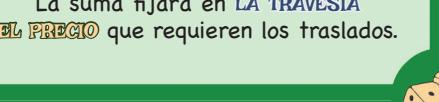
JUEGO BÁSICO: 4 FASES EN CADA TURNO

3^{RA} LA ADQUISICIÓN

Tu meta es visitar la realeza si nadie se ha apropiado de su carta. El mínimo en **EL PRECIO** por tenerla es **10** de los puntitos de sus marcas. Se dejan zanahorias en las piezas que indican los conejos que las cargan.



Carta real Si pagas por la carta en tu visita, mantenerla con las otras de tu mano, dispón tu zanahoria en la casilla y toma **EL INCREMENTO** de inmediato. Se pueden visitar las residencias sin pago por visita o consecuencias.



COMERCIANTES Los **cruces** 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 quequieras, 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.

MADRIGUERAS Si pagas a la entrada de las **cuevas**, saldrás por la quequieras 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.

SALIR FUERA A veces te conviene que salieras por una carretera en las orillas. Olvida **EL INCREMENTO** si lo hicies, 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.

El JUEGO REGULAR es desafiante. Añades el capítulo restante.

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 a las picas que descartas. Y cuando se 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 te toca **EL INCREMENTO** de tus cartas. Liberas cualquiera que preferas si acaso te apoderas de tu **4^{ta}**.

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.

DIAMANTES

Oros

CANJEAR EN LAS PLAZAS-J

Las jotas son «hexágonos de venta» de cartas descartadas de su palo. Se paga con diamantes por la cuenta que tomes en tu turno al visitarlos. La compra de diamantes es inversa, se paga con cualquiera de los palos.

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

Se puede **CANJEAR CON LOS CONEJOS** (por oros y en la pieza que te encuentras) si llegas a un acuerdo por el precio sin ver la mercancía que se oferta. Si ocurre un intercambio deshonesto, expones el chantaje y **SALE FUERA**.

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

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

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

CORAZONES

Copas

PASEAR POR LOS PALACIOS-Q

Lo digo es que en tu «paseo por las reinas» al menos sumen **6** tus corazones o esté tu zanahoria por la pieza, así que esperarás que te cuestionen. Te expulsan del tablero si te frenan y niegas presentarte con tus dones, mas tiene que asumir las consecuencias aquél que te demande explicaciones.

SETUP

2 to 4 players



BUILD A BOARD

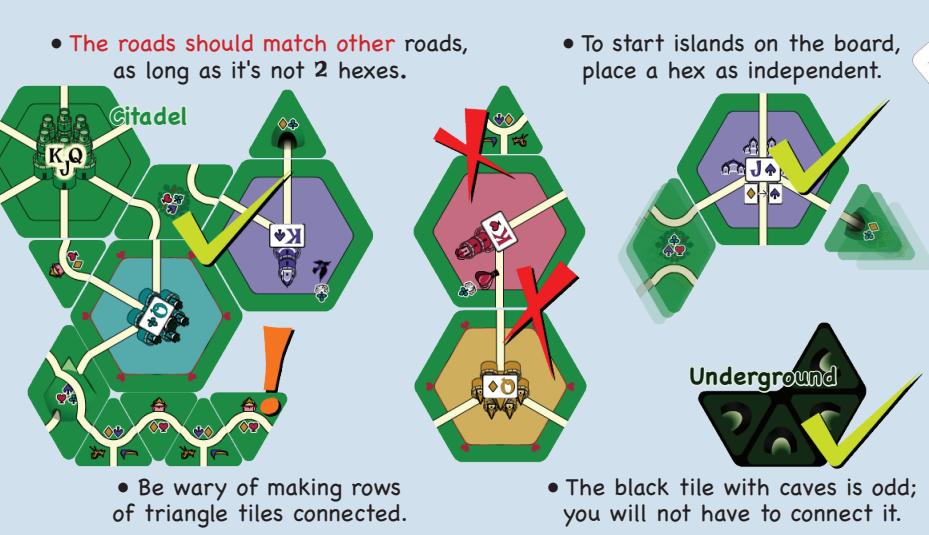
Build a new board for each game so that, when the race begins, the layout is not the same, and the best explorer wins.

The hex tiles are the homestead of 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.



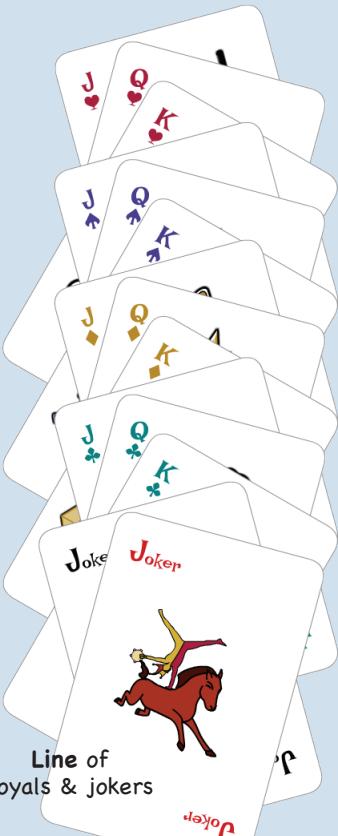
PLACE THE TILES

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:

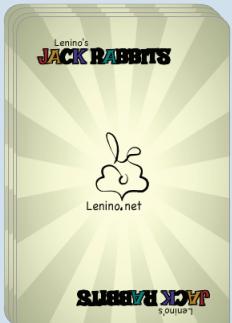
SAMPLE BOARD

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; and, as poker, form a facedown drawing pile. Each player will draw 3 cards to hold as their starting hand. They are needed afterwards for THE JOURNEY through the land.



Drawing pile of numbers & 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.

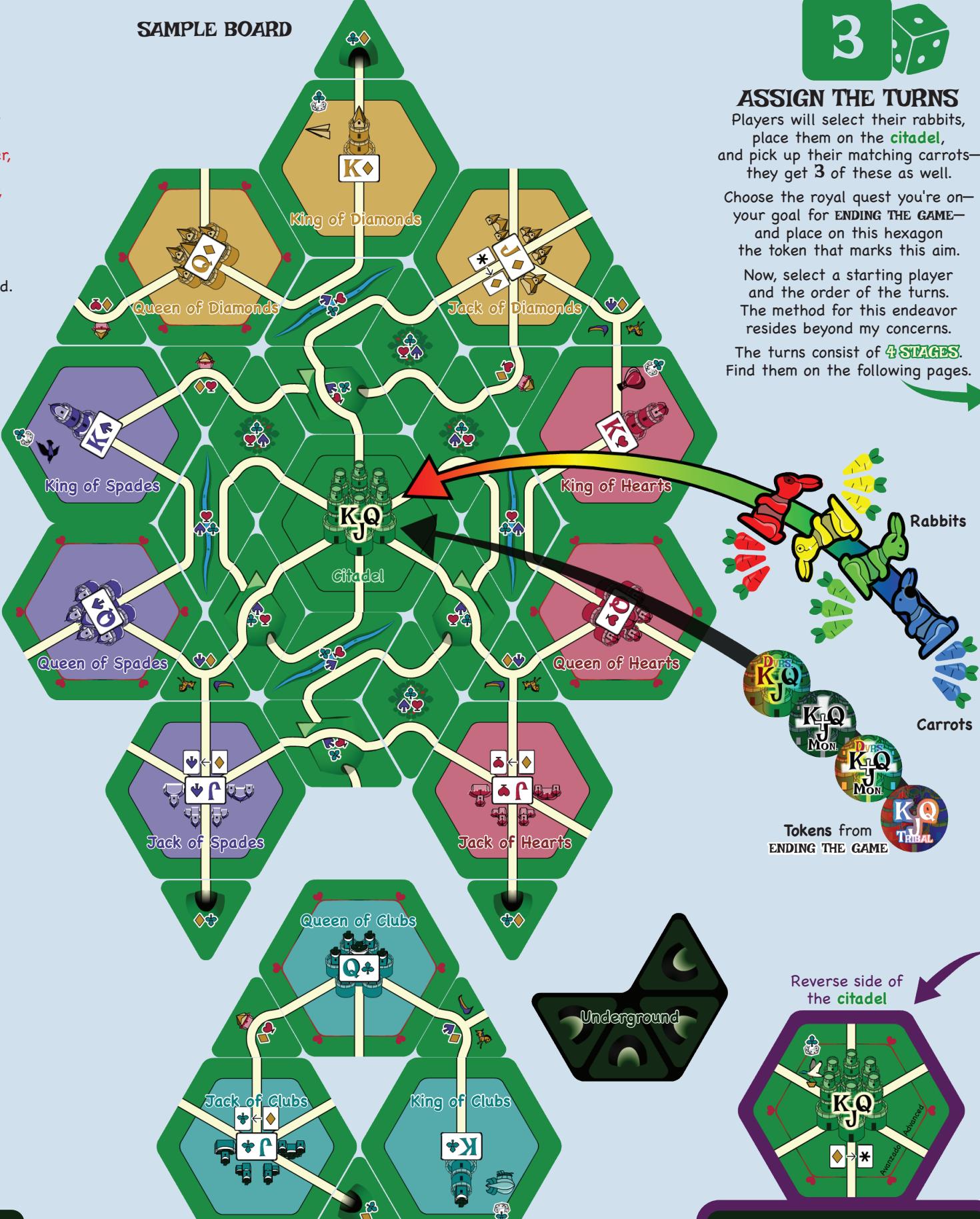
Find boards, events, videos, tutorials and more at jackrabbits.lenino.net. Follow us, tag us and share your favorite boards @lenino.jackrabbits.

Lenino S.A.S. © 2022

3

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.



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.

BASIC GAME: 4 STAGES IN A TURN

You will learn on this green frame how to play a basic game. Try this first 'till you can claim to be fit for the FULL GAME.

1ST 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^{ST ACE} won't match a die—it's worth 11; that's why.



Hold the outcome of the dice, you will need these numbers shortly; their sum determines THE PRICE for the actions on THE JOURNEY.

2ND 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.

3RD 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 home—you don't have to pay to roam.

4TH 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.

After concluding this phase, no more actions should take place.

CARROT CRUMBS OPTION
If your carrot's on the hex, you don't have to stop and rest.

CAVES
Pay to travel between caves, select one and hop outbound. 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.

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 4th.

go to THE INCREMENT part and swap carrots—nothing more.

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

To visit any queen's hex, show 6 hearts within your cards, or don't if no one requests you to show them when you land. You are also the queen's guest if 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.

And, either way, once you're 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.