

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.

Ensambla los 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. Colócalo en el **subsuelo** retirado. Baraja 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 a 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**.



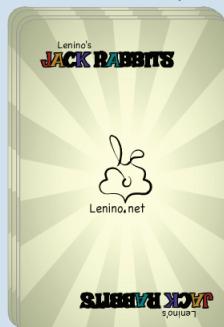
REPARTE LAS CARTAS

Después de que el tablero se defina y estén establecidos los lugares, la **corte** se prepara bocarriba con cartas de los jóker 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; entregáelas 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 (jóker)

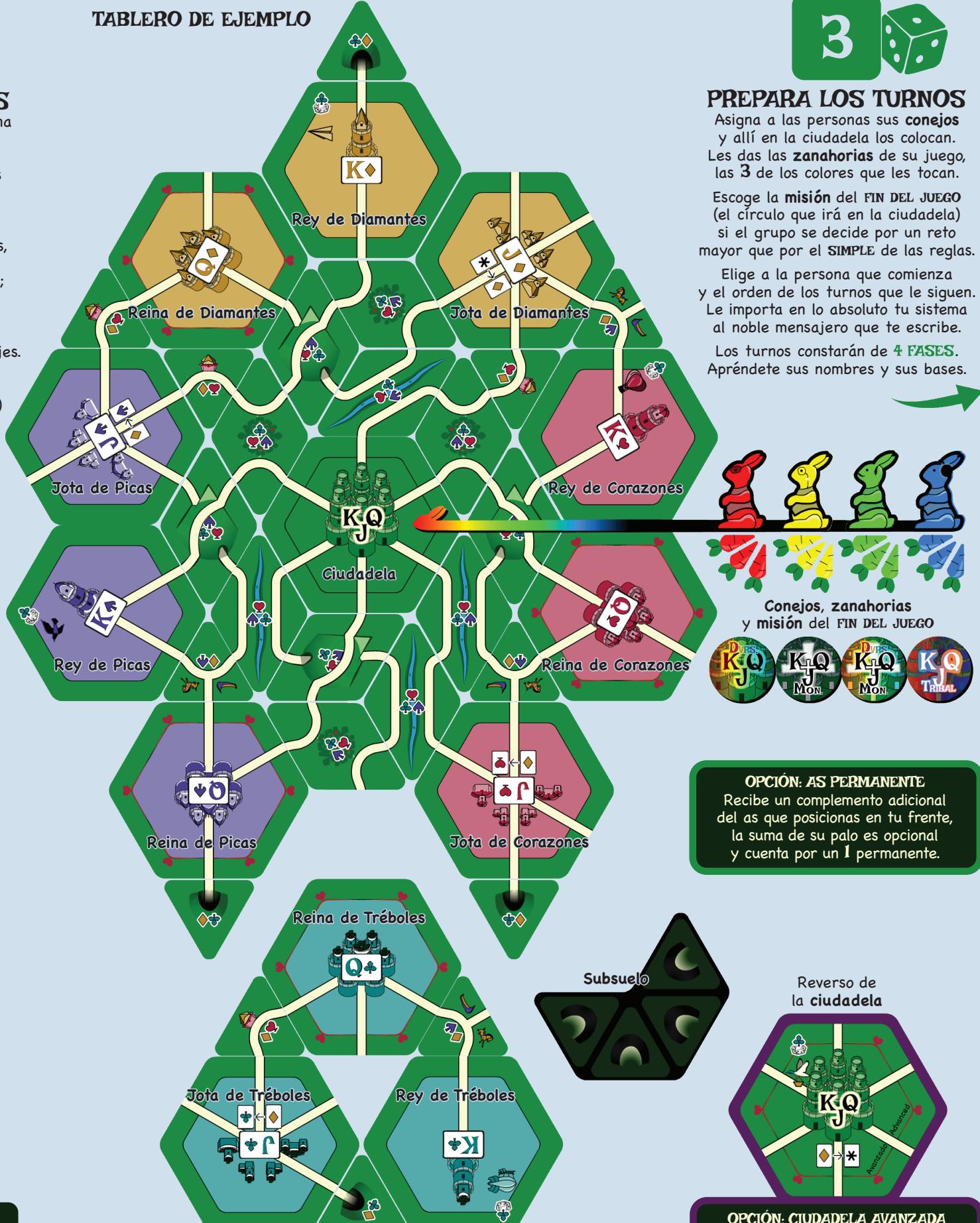


Mazo o pila de palos numerales y ases



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.

TABLERO DE EJEMPLO



Descubre contenido y tutoriales. jackrabbits.lenino.net

Lenino S.A.S. © 2023



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.

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.

Conerva el resultado que recibas; la suma se usará en **LA TRAVESÍA**.

Si pagas por la carta en tu visita, manténla con las otras en tu mano, dispón tu zanahoria en la casilla y toma **EL INCREMENTO** de inmediato.

Te paras solamente si tropiezas con una hexagonal en su destino.

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

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Con esto alargará **LA TRAVESÍA** si está tu zanahoria en un lugar;

puedes, en el turno que visitas,

salirte sin parar a descansar.



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 orden oden 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.

Deténtate 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: VALORES PATRIARCALES

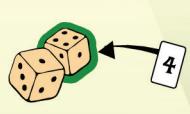
Valora **EL AS I^{ro}** por **14**; los reyes, es por **13** que valores; las reinas, subvalóralas por **12**; y es **11**, menos precio por las jotas.



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^{ro}**; es II* y, por lo tanto, sin acierto.

Conerva 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^{ro}**

El as que desembolse de primero es II y se registra en tu futuro; lo dejas en tu frente previniendo que alguna que utilices es un I.

OPCIÓN: AS PERMANENTE

Recibe un complemento adicional del as que posicionas en tu frente, la suma de su palo es opcional y cuenta por un I permanente.

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 traslados 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 cruzando 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 COMERCIOS

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

Cruce

Río

Montaña

Bosque

Taberna

Fuera

Cueva

El **JUEGO REGULAR** es desafiantre, añades el capítulo restante. Los palos te darán, en lo adelante, poderes y estrategias importantes.

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. Devuélvelo a la corte la que quieras, si acaso te apoderas de tu 4^{ta}.

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

CORAZONES

Copas

PASEAR POR LOS PALACIOS-Q

Anuncia tu llegada por las reinas y espera a que la mesa se cuestione: si llegas con tu carta o con la cuenta de un mínimo de 6 en corazones.

Te expulsan del tablero si les niegas la prueba de la suma de tus dones. Mas, antes de que muestres lo que tengas, démárdale a cualquiera que cuestione que muestre de primero que posea el mínimo de aquellas condiciones.

Pues, pierde lo que muestra y **SALE FUERA** si pruebas que te acusa sin razones.

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

DIAMANTES

Oros

CANJEAR EN LAS PLAZAS-J

Observa los hexágonos de venta con símbolos que indican intercambio; en ellos, los diamantes se cajan por cartas descartadas de su palo.

La compra de diamantes es inversa: se acepta de cualquiera por el pago. 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 desonesto, expones el chantaje y **SALE FUERA**.

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 pagas, salvarás tu travesía, restándole los puntos a los dados. Los palos de la torre de partida ser

SETUP

Up to 4 players



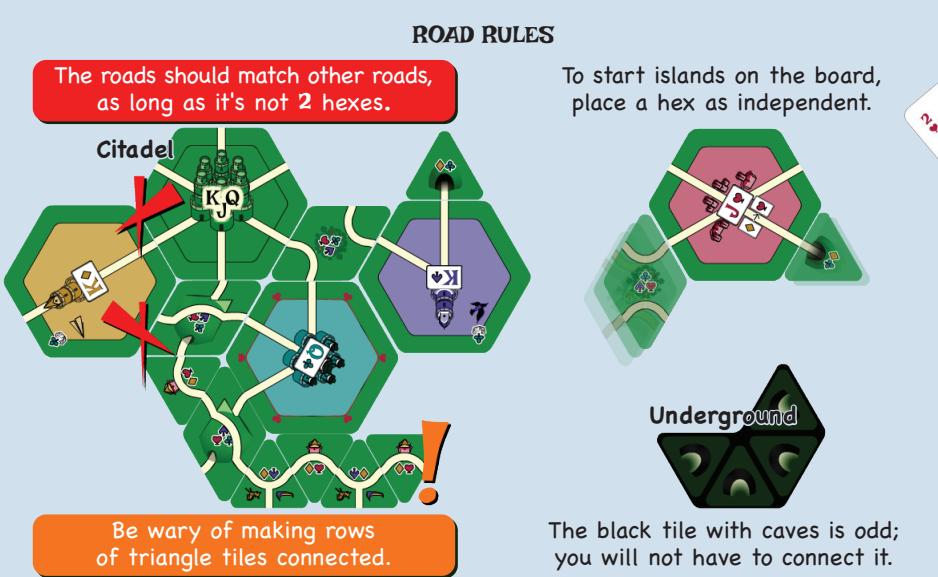
BUILD A BOARD

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.

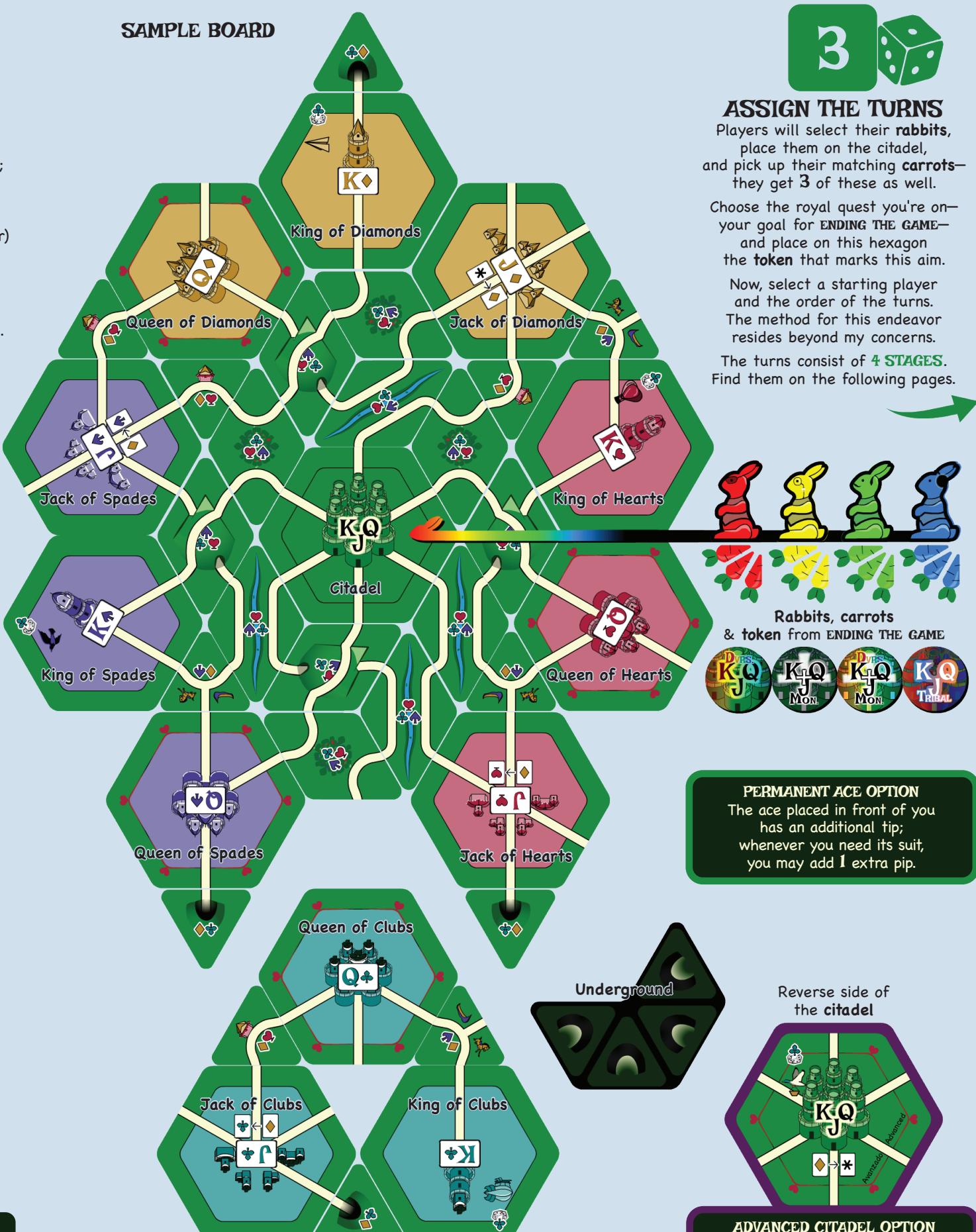


DEAL THE CARDS

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.



SAMPLE BOARD



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.



PERMANENT ACE OPTION
The ace placed in front of you has an additional tip: whenever you need its suit, you may add 1 extra pip.

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
[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 thiefs. 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 before crossing hex tiles, 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

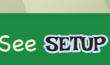
MONARCHY: a K, a Q, and a J of any suit

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

TRIBAL: the 3 royal cards of the same suit

PATRIARCHY OPTION

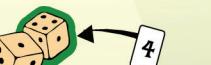
Have unequal value levels—if you don't think that is whack—from 14 down to 11, for **THE ACE**, King, Queen & Jack.



BASIC GAME: 4 STAGES IN A TURN

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**.

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.

STAGE 3: THE ACQUISITION

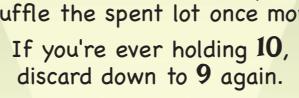
Your turn ends on a hex tile, as long as you're not **OFF-BOARD**. Get a new card from the pile if your rabbit's on the board. If you find no cards, repile: shuffle the spent lot once more.



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, repile: shuffle the spent lot once more.



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.

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. 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.

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

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, right after your cards are shown.

But if bluffing, you'll depart—off you go! Your cover's blown.

Any rabbits off the board may not nag those at the door.

ENTRANCE TO QUEENS' PALACES

As you enter a queen's hex, other players may demand to show 6 points you possess (adding heart cards in your hand), or confirm that you're a guest who holds the queen of the land.

Yet, to ask to see your hearts, they must show cards of their own, prove they meet the same demands for the entrance to this zone.

They're kicked **OFF** and lose those cards,

right after your cards are shown.

But if bluffing, you'll depart—off you go! Your cover's blown.

Any rabbits off the board may not nag those at the door.

HEARTS

Cups

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**.

DIAMONDS

Gold

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.

And, **remaining rules still hold**;

you may match and claim 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 suits of the parting tower to pay the amount that's owed.

The clubs' tower has a power: you may spend the card you showed.

Find videos, events and more.

[jackrabbits.lenino.net](#)

Follow, tag and share your boards. [@lenino.jackrabbits](#)

Lenino S.A.S. © 2023