

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 respectarás al colocarlas las NORMAS DE LAS VÍAS CARRETERAS.

NORMAS DE LAS VÍAS CARRETERAS

Las vías se conectan con las vías (excepto las de 2 hexagonales).

Las islas que deseas las inicias usando hexagonales iniciales.



Evita conectar consecutivas las piezas triangulares similares.

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

TABLERO DE EJEMPLO



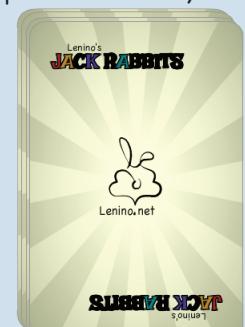
REPARTE LAS CARTAS

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)



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.

Taguéanos, suscríbete y comparte. @lenino.jackrabbits

Lenino S.A.S. © 2023

3

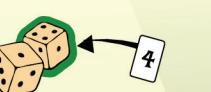
PREPARA LOS TURNOS

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 a 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 escoge. 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), descártala o reemplaza la que quieras.

Cuidado con mostrar EL AS I^{mo}; es II y pues inválido en el premio. Conserva 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^{mo}

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 I.

TRASLADO CON 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 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 orillas.

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.

BOSQUE

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.

RÍO

Los ríos te llevan a través de la tablero.

Los ríos te llevan a través de la tablero.

MONTAÑA

Los ríos te llevan a través de la tablero.

Los ríos te llevan a través de la tablero.

CRAVE

Los ríos te llevan a través de la tablero.

Los ríos te llevan a través de la tablero.

taberna

Los ríos te llevan a través de la tablero.

Los ríos te llevan a través de la tablero.

FUERA

Los ríos te llevan a través de la tablero.

Los ríos te llevan a través de la tablero.

CUEVA

Los ríos te llevan a través de la tablero.

Los ríos te llevan a través de la tablero.

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.

Si robas una carta de nobleza agarra EL INCREMENTO de tus cartas.

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

OPCIÓN: CARTAS BURGUESAS

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

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:



Describe maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

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 precisas transporte, pasadiso o madriguera.

Deténete 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 I^{mo} por 14; los reyes, es por 13 que valores; las reinas, subvalóralas por 12; y es II, menos precio por las jotas.

Dirígete al INICIO de los pasos y vuelve a completar el JUEGO BÁSICO. Intenta con un básico inicial y luego con un JUEGO REGULAR.

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), descártala o reemplaza la que quieras.

Cuidado con mostrar EL AS I^{mo}; es II y pues inválido en el premio. Conserva el resultado que recibas; la suma se usará en LA TRAVESÍA.

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.



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.

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.



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

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 recibirlo.

Si pasas de tu límite (que es 9), descártala o reemplaza la que quieras.

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.

TRASLADO CON 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 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 orillas.

TRASLADO POR MADRIGUERAS

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

SETUP

Up to 4 players



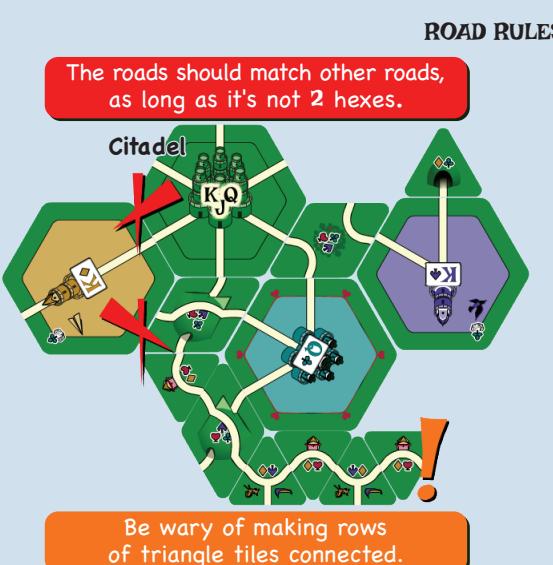
BUILD A BOARD

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.



ROAD RULES

The roads should match other roads, as long as it's not 2 hexes.

To start islands on the board, place a hex as independent.

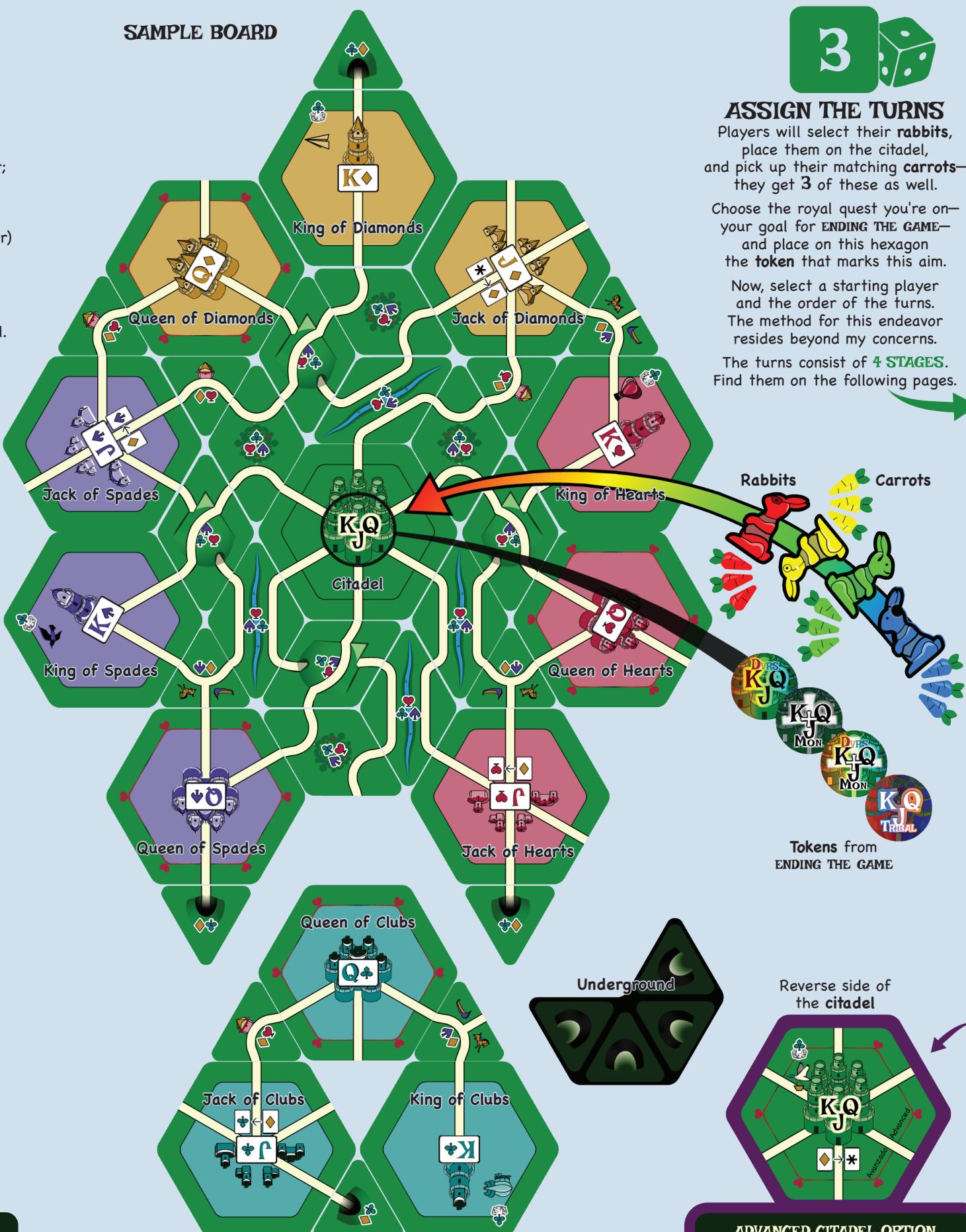


The black tile with caves is odd; you will not have to connect it.

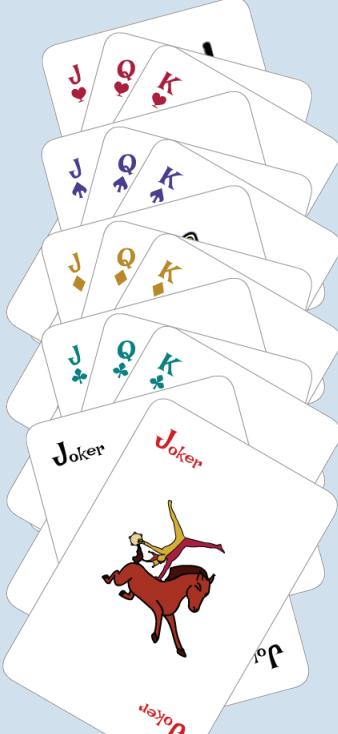


Be wary of making rows of triangle tiles connected.

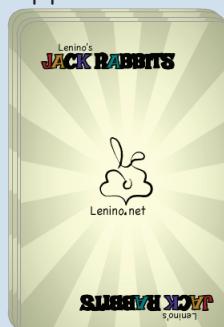
SAMPLE BOARD



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.

Find videos, events and more. www.lenino.jackrabbits

Follow, tag and share your boards. @lenino.jackrabbits

Lenino S.A.S. © 2023



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.

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**.

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

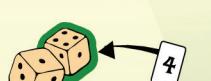
Have unequal value levels—if you don't think that is whack—from 14 down to 11, for the Ace, King, Queen & Jack.



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 carrot 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.

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.



BASIC GAME: 4 STAGES IN A TURN

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.



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. Go with your rabbit along the road that you have selected 'till you reach 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.

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 carrot 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.

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 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, compile and shuffle 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.

Once you've done **THE ROLL** offshore, **THE JOURNEY** goes underground.

THE INCREMENT is assured,