

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 fijate 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

Elije la medida en que se avanza según tu preferencia por las reglas. O **TURNOS** rigurosos que demandan: «la pieza que volteas la conectas» o **LIBRE** que permite voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas. Recuerda respetar el colocarlas o empieza por armar el del ejemplo.

Conectas a las piezas por sus **vías** (excepto las de 2 hexagonales).

Declaras el comienzo de las islas usando **hexagonales iniciales**.

Conecta la **ciudadela** y el **subsuelo**.

Evitas conectar consecutivas las piezas **triangulares** similares.

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

EVITAR CONEXIONES

Si 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.

TABLERO DE EJEMPLO

REPARTE LAS CARTAS

Coloca bocarrriba en una fila las cartas de los jokers y reales.

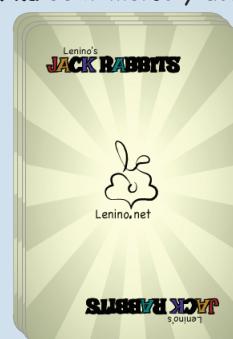
Baraja disponiendo en una pila las cartas numerales y los ases, y entrégales de a 3 sin exhibirlas a cada concursante individuales.

Con estas tramarán **LA TRAVESÍA** y harán **LA ADQUISICIÓN** en los parajes.

Fila de comodines y cartas reales



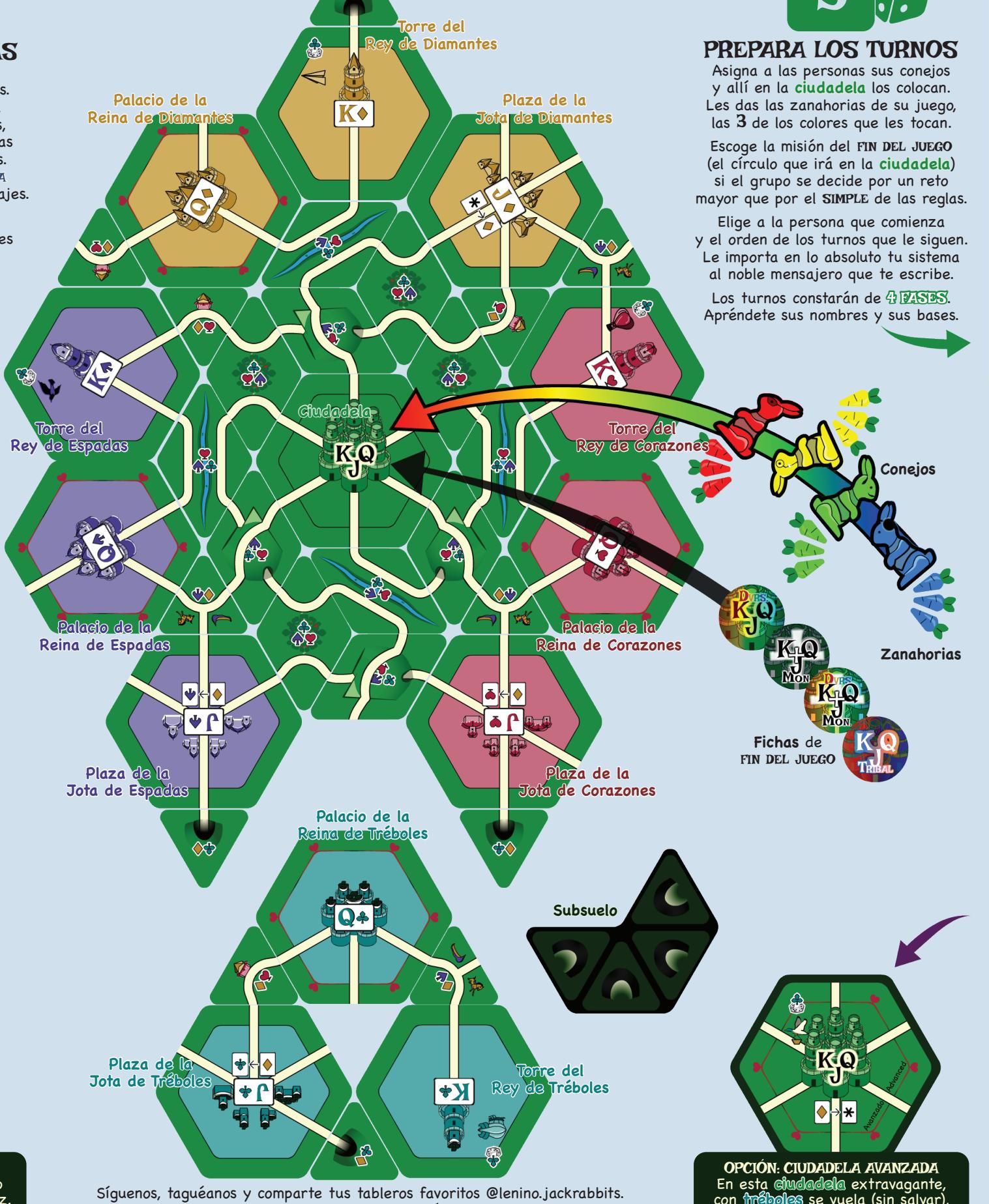
Pila de números y ases



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.



TABLERO DE EJEMPLO



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

OPCIÓN: CIUDADELA AVANZADA
En esta **ciudadela** extravagante, con **tréboles** se vuela (sin saltar), te venden lo que quieras por **diamantes**, y esperan **corazones** al entrar.



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.

Elije a la persona que comienza y el orden de los turnos que le siguen. Le importa en el absoluto tu sistema al noble mensajero que te escribe.

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



BIENVENIDA

Atención heróicos mensajeros, La Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela ha ordenado esta competencia para optener las cartas de la feria que será ordenada al concejo real. Esta misión de orden superior es la orden más importante que un conejo de este orden puede recibir:

Visitar a los nobles en sus casas, entregarles las cartas adecuadas, adquirir 3 con sus letras y traerlas 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 transitir por los caminos cargando con tus cartas numerales. La meta es que regreses al castillo luciéndote con **3 de las reales**.

Dírigete a las casas de monarcas a hacer **LA ADQUISICIÓN** si les encuentras. Con **10** de los puntitos de sus marcas les pagas y te quedas con sus letras.



Es gratis completar **LA TRAVESÍA** si viajas por las vías carreteras. Se paga solamente si precisan transporte, pasadiso o madriguera.

Defiénte 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. Pregúntale a los nobles si les encuentras. Con **10** de los puntitos de sus marcas les pagas y te quedas con sus letras.

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 valoras; las reinas, subvalóralas por **12**; y es **II**, menor precio por las jotas.

LAS 4 FASES DE CADA TURNO

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

Tu turno de moverte por las vías comienza con el tiro de los dados.

La suma fijará en **LA TRAVESÍA** **EL PRECIO** de transportes avanzados.



Si alguno de los dados de la suerte concuerda con un número en tus manos, demuéstralas con tu carta que lo tienes y tomas una carta de regalo. Si pasas por tu límite (que es 9), podrás reemplazar o descartarlo.

Cuidado con mostrar **EL AS II^{mo}** (es **II*** y pues inválido en el premio).

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, escoges 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.



EL PRECIO
Las vías con los símbolos de cartas te ofrecen un transporte peculiar. 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^{mo}** 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 fila en la que empiezan.

*EL AS I^{mo}

El as que desembolses 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**.

PICAS

ATACAR A LOS CONEJOS
Inicia con tus picas un combate con alguien en la pieza en que descansas.

Si ganas la guerra sin empates, 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 a cualquiera que prefieres si acaso te apropiaste de tu **4^{ta}**.

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

DIAMANTES

Oros
CANJEAR CON LOS 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**.

CORAZONES

Copas
PASEAR POR LOS PALACIOS-Q
Se espera que en tu paso por las reinas al menos sumen **6** tus corazones o esté tu zanahoria por la pieza o llegues sin que nadie te cuestione.

Te expulsan del tablero si te frenan y niegas presentarte con tus dones, mas tiene que asumir las consecuencias aquél que te demande explicaciones. Que muestre, si requiere que las tengas, que cumplen con las mismas condiciones, pues pierde lo que muestra y **SALE FUERA** si pruebas que te acusa sin razones.

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.

TRÉBOLES

Bastos
VOLAR ENTRE LAS TORRES-K
Presentate con carta pasaporte (un trébol que preceda **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 la 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.

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 board tiles will form a realm where each royal has a home. 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

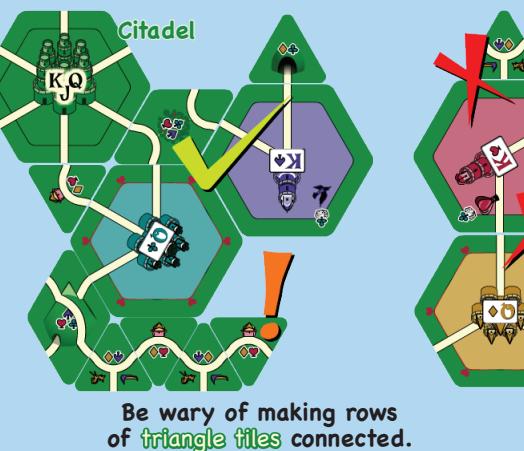
DISTRIBUTE THE TILES

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 free or strict pace. **FREE:** no turns, it's all freestyle; flip all the tiles on their face. **STRICT:** take turns placing the tiles and what you flip, must be placed. These **4 points** will be worthwhile as guidelines in either case:

Match the tiles expanding 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



DEAL THE CARDS

Remove the face cards and jokers, and line them up in an aisle. Then you'll shuffle all the others, which will form a facedown pile. Each player will draw 3 cards to hold as their starting hand. They are needed afterwards for THE JOURNEY through the land.

Line of royal cards and jokers



Drawing pile



TIGHT SUITS OPTION
Limit to 1 suit per player and one set of road tiles too. For instance, with 3 contenders, you'll be removing 1 suit.

ASSIGN THE TURNS

THE 4 STAGES

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.



3

GREETINGS

Hear ye, glorious messengers, An auspicious quest is in order. With this message I order all rabbits of the Order of Messenger Rabbits of the Citadel to produce a counsel of thirds, 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 mention "that order" here, I don't mean there's another order like our Order of Messengers that you need to find elsewhere. Furthermore, I don't mean the order given as a request in this letter, but the order in which these events shall take place.

So, hoppity hop! 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.

Get a new card when you rest—that's **THE INCREMENT** you're owed. Pay to go through caves or treks, ride a horse or row a boat, just make sure to end your turns at any hex on the board.

If you're far or can't return, you may choose to hop **OFF-BOARD**.

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 **I** down to **II**, for **THE ACE**, King, Queen & Jack.

THE 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

Start your turn rolling 2 dice; you will need these numbers shortly—not to count moves; it's **THE PRICE** for the actions on **THE JOURNEY**.



If you prove one of the dice matches a card that you hold, you'll draw one card as a prize right after the dice are rolled.

If you're ever holding **10**, discard down to **9** again. Your first ace won't match a die. Read **THE 1ST ACE** and see why.



THE PRICE
Each transaction 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, **II** or **I**.

If you spend a royal card, take your carrot off their shrine. And, in this case, don't discard, put it back into the line.

***THE 1ST ACE**
Your first ace is worth **II**—the others you get are ones. As a record that you spent it, keep it in front of your hands.



SPADES

Swords

ATTACK OTHER RABBITS
You can steal a random card and kick someone **OFF** the 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.

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.



PAYING AT ROAD TILES
Your rabbit is free to move along the continuous paths. In the **mountains**, you'll 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.



DIAMONDS
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**.



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'll be **OFF**ed 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.

3RD THE ACQUISITION

If you're holding in your hand **10** or more points of their suit, you may buy the **royal card** of the hex where you've set foot. If a carrot's on their land, then forget this whole pursuit.



Royal card **Carrot**
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 even if it's just to rest.



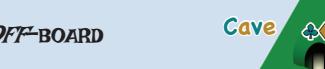
CLOVERS
Pay to travel between caves; select one and hop on out. But if you don't want to pay, take your rabbit **UNDERGROUND**. Your turn will end at that place—hop on out in the next round.

4TH THE INCREMENT

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.



Woods **Mountain** **River** **Inns** **Merchants**

OFF-BOARD **Cave**

In a **FULL GAME** you'll include these unique traits for each suit.

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.

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

LENINO'S JACK RABBITS

Lenino.net