

INICIO

2 a 4 participantes

1

ARMA UN TABLERO

El juego de JACK RABBITS necesita que formes un tablero previamente. Las piezas se conectan por sus vías y fijate en sus números de lados.

Terminas con diseños aleatorios del reino de las cartas y sus templos. Anímate creando territorios o trata por ahora el ejemplo.

CREAR TABLEROS NUEVOS

I. SEPARA LAS PIEZAS

Pondrás la **ciudadela** por el centro y dejas el **subsuelo** retirado. Agrupa bocabajo las del resto y fíjate en sus números de lados.

II. REPARTE LAS PIEZAS

Indica a las personas que recojan iguales cantidades de las piezas. Por formas geométricas las tocan de a 12 dividido por cabeza.

III. COLOCA LAS PIEZAS

Elegir la medida que te agrada, la estricta o la que es libre con las reglas. La **ESTRICTA** con los turnos te demanda «la pieza que volteas la conectas».

La **LIBRE** te permite voltearlas sin turnos o descansos al ponerlas. Recuerda respetar al colocarlas las normas de las **vías** carreteras:

Las piezas se conectan por sus **vías**, mas no conectarás hexagonales.

Es válido el comienzo de las islas usando hexagonales iniciales.

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

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

Subsuelo



Lenino's
JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

Bienvenida

Atención heróicos mensajeros. Por ser miembros leales de la Orden de Conejos Mensajeros de nuestra ciudadela, habéis/han sido elegidos para una misión de orden superior. Aquí os/les doy la orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir:

Visitar a los nobles en sus casas, entregarles las cartas indicadas, 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 que motiva esta carta sino al orden en el que se harán las cosas.

¡En marcha! Vamos a restaurar el orden en el reino.

El Heraldo Blanco

VISIÓN GENERAL

Saldrás y cruzarás por los caminos cargando con tus cartas numerales y ganas si regresas al castillo, sus 3 que con las insignias de nobleza.

Preguntal al repartir a los conejos a hacer **LA ADQUISICIÓN** si los encuentras. Con 10 de los puntitos de sus marcas les pagas y te marchas con sus letras.



Es gratis completar **LA TRAVESÍA** si avanzas por la vías carreteras.

Se paga solamente si precisas transporte, pasadizo 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 barca.

FIN DEL JUEGO

El triunfo pertenece de primero a quien, al visitar la **ciudadela**, regresa con las cartas del festeo, sus 3 que con las insignias de nobleza.

Preguntal al repartir a los conejos el reto que prefieren en la mesa, escoge de lo simple a lo complejo: el fin que al colectivo 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 valoras.

Las reinas, subvalóralas por 12.

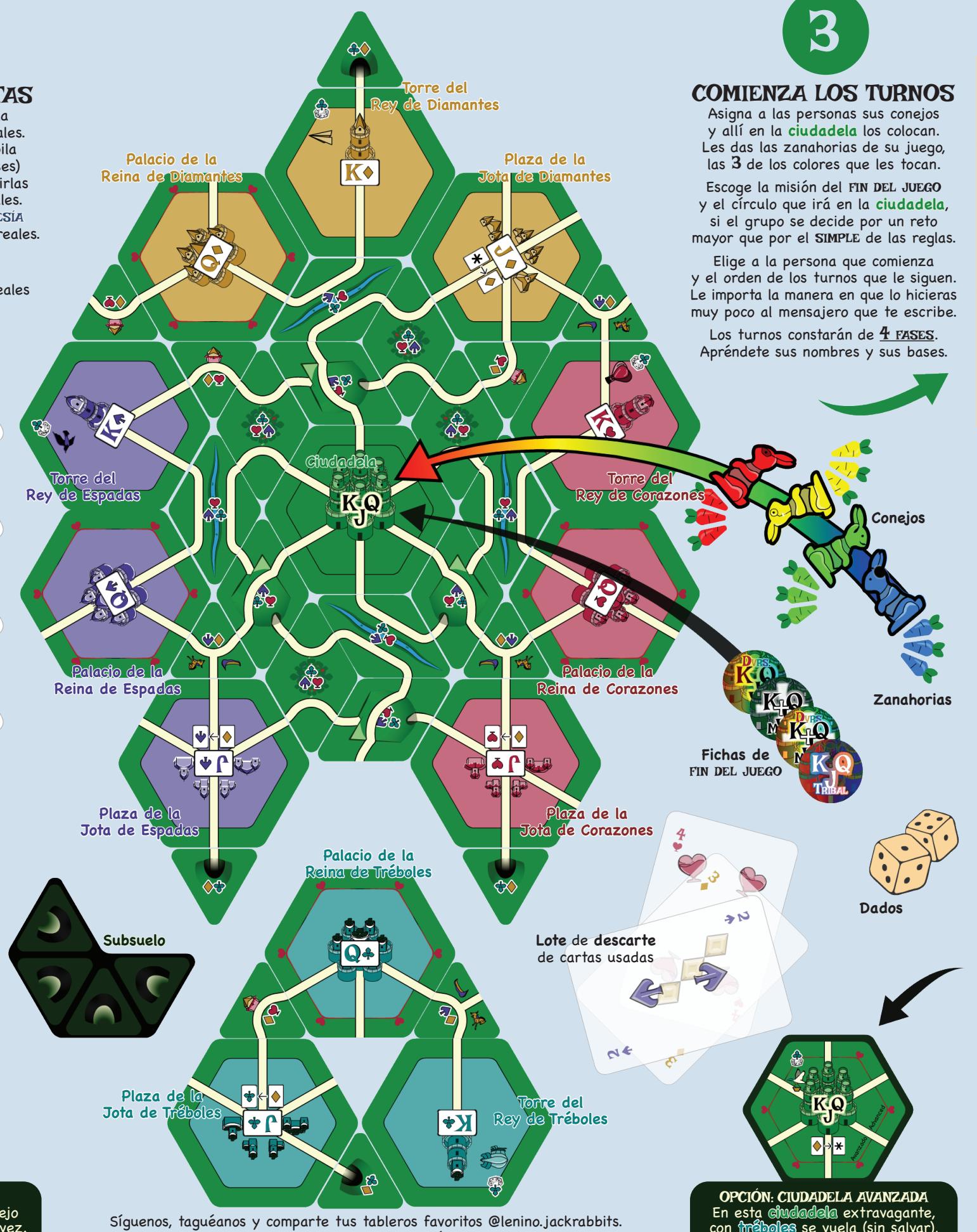
Y es II, menos precio por las jotas.

2

REPARTE LAS CARTAS

Coloque bocabajo en una fila las cartas de los jokers y reales. Baraja disponiéndole en una pila las otras (numerales y los ases) y entrégales de a 3 sin exhibirlas a cada concursante individuales. Con estos planearán **LA TRAVESÍA** y harán **LA ADQUISICIÓN** de las reales.

Fila de comodines y cartas reales



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

3

COMIENZA LOS TURNOS

Asigna a las personas que sus conejos y allí en la **ciudadela** las colocan. Les das las zanahorias de su juego, las 3 de los colores que les tocan.

Escoge la misión del **FIN DEL JUEGO** y 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 la manera en que lo hicieras muy poco al mensajero que te escribe.

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

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.



EL PREMIO
Si alguno de los dados de la suerte concuerda con un número en tus manos, demuestras con tu carta que lo tienes y tomas una carta de regalo. Si pasas de tu límite (que es 9), podrás reemplazar o descartarlo. Cuidado con mostrar **EL AS I^{mo}**, pues no te ayudaría con el premio.

TOMAR UN CAMINO GRATIS
Del sitio hexagonal en el que empiezas, escoges y te vas por un camino. Harás su recorrido por las piezas llevando tu conejo peregrino. Te paras solamente si tropiezas con una hexagonal en su destino.

COMPRAR EN LAS PIEZAS VIALES
Las vías con los símbolos de cartas te ofrecen su 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 1 lo que cuentas por los ases* y 10 por las reales (o de 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 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.

PASADISOS
Los bosques, las montañas y los ríos que ves 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.

COMODINES
Pagar en las **tabernas** te permite llevarte un comodín desocupado que eliges el momento en que decides montarte y liberarlo de tu mano.

CRUCES
Te embarcas al **subsuelo** si salieras por una carretera en las orillas. Olvida **EL INCREMENTO** si lo hicias, 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.

FUERA
Cabezas de conejos que se pierden por la caza o la muerte.

CUEVA
Si pasas de tu límite (que es 9), descarta o sutíluye lo que quieras.

El turno se termina de inmediato y acampa tu conejo por un rato.

MADRIGUERAS
Si pagas a la entrada de la **cueva**, saldrás por la que quieras de inmediato. Si quieres ahorrarlo lo que cuesta, te mueves al **subsuelo** por un rato; regresas por las vías a la vuelta saliendo por la cueva de tu agrado.

SALIR FUERA
Te embarcas al **subsuelo** si salieras por una carretera en las orillas.

Olvida **EL INCREMENTO** si lo hicias, 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.

AFUERAS
Cabezas de conejos que se pierden por la caza o la muerte.

EL JUEGO REGULAR es desafiante, con palos y estrategias demandantes.



PICAS
Espadas

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

Si ganas a 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).

Recuerda que la pila se renueva con cartas que retiras del mercado.

Se puede **CANJEAR CON LOS CONEJOS** (por oros y en la pieza que te encuentras) poniéndose de acuerdo con 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**.



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 retiras del mercado.

Se puede **CANJEAR CON LOS CONEJOS** (por oros y en la pieza que te encuentras) poniéndose de acuerdo con el precio sin ver la mercancía que se oferta.

puedes perder lo que muestra y **SALE FUERA**.

Si pruebas que te acusa sin razones.

SETUP

2 to 4 players

1

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 —BUILD A NEW BOARD of your own. Or consider this instead, build the sample as is shown.

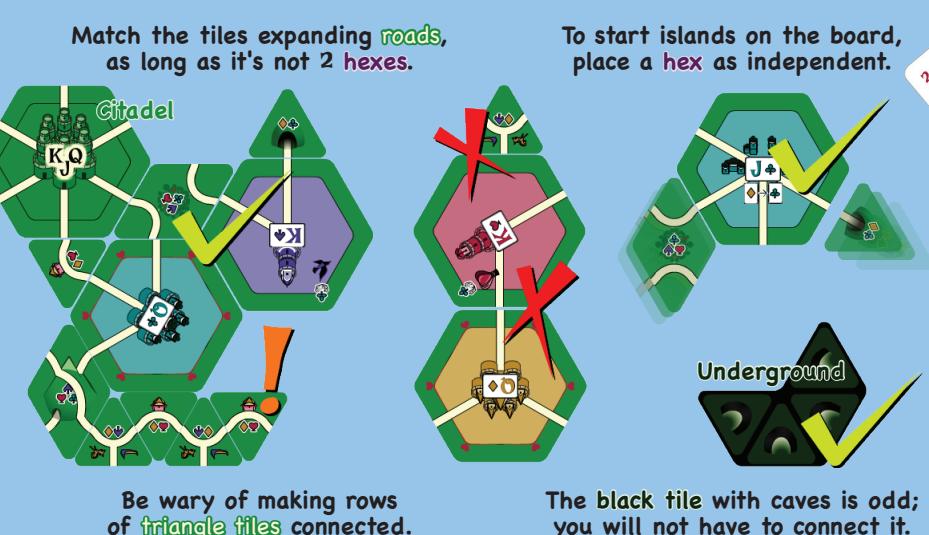
BUILD A NEW BOARD

I. SEPARATE THE TILES
Place the **citadel** hex first. Leave aside the **underground**. Then you'll gather all the rest, and shuffle them facing down.

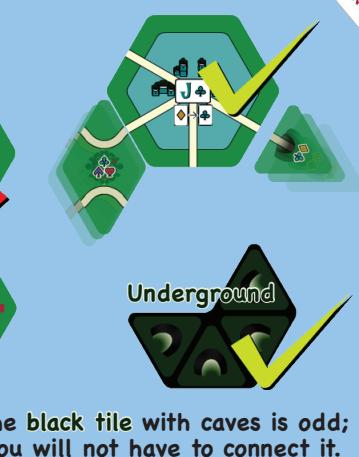
II. DISTRIBUTE THE TILES
Once shuffled, each player takes the same number of each kind. There are **12** of all **3** shapes, so dividing will be fine.

III. 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.



Lenino's
JACK RABBITS
The board game for playing cards on a quest through wonderlands



Video tutorial

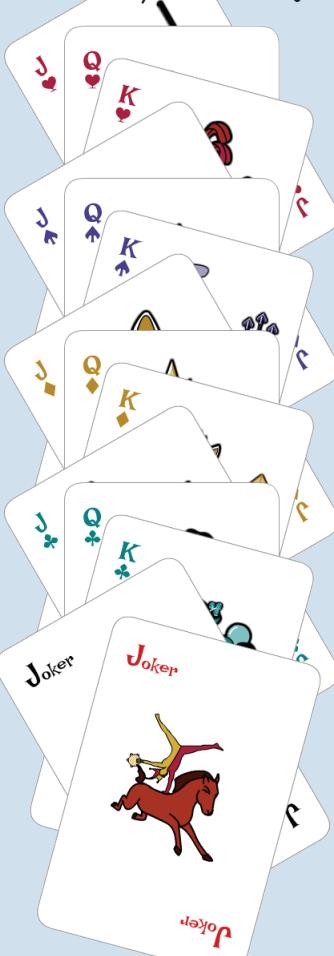
2

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



3

START 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.

THE 4 STAGES IN A TURN

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**.



THE PRIZE

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.



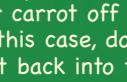
THE PRICE

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, **11** or **1**.

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 **11**—the others you get are ones. As a record that you spent it, keep it in front of your hands.



DICE

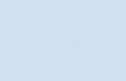
2ND THE JOURNEY

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.



Road tiles

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.



Road tiles

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.

SHORTHOTS
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**.

INNS
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.

CAVES
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.

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.

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, eitherway, once you've rolled, you're allowed to win **THE PRICE**. 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.

GREETINGS

Hear ye, glorious messengers, As the most loyal members of the Order of Messenger Rabbits of the Citadel, an auspicious quest is in order. This one is the highest order a rabbit of this order can get:

Seek audiences with the royals, procure 3 of their cards, and bring them back to the **citadel**, in that order.

When I write "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 **14** down to **11**, for **THE ACE**, King, Queen & Jack.

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 **OFF** the 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 without showing what you hold.

If a short change is uncovered, the swindler gets thrown **OFF-BOARD**.



DIAMONDS

Swords

EXCHANGE AT JACKS' PLAZAS
All spent cards are being sold—each **J** 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**.

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



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 **OFFed** 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, eitherway, once you've rolled, you're allowed to win **THE PRICE**. 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.

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.

Lenino S.A.S. © 2022