

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 respetarás 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.



Ciudadela

KQ

Subsuelo

Evita conectar consecutivas las piezas triangulares similares.

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

Subsuelo



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:

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.

Deténerte 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 escoga de lo simple a lo complejo el tipo de final que le interesa.

SIMPLE: 3 cartas reales cualesquier;

DIVERSO: 3 cartas reales de palos distintos;

MONARQUÍA: una K, una Q y una J (K+Q+J), sin importar sus palos;

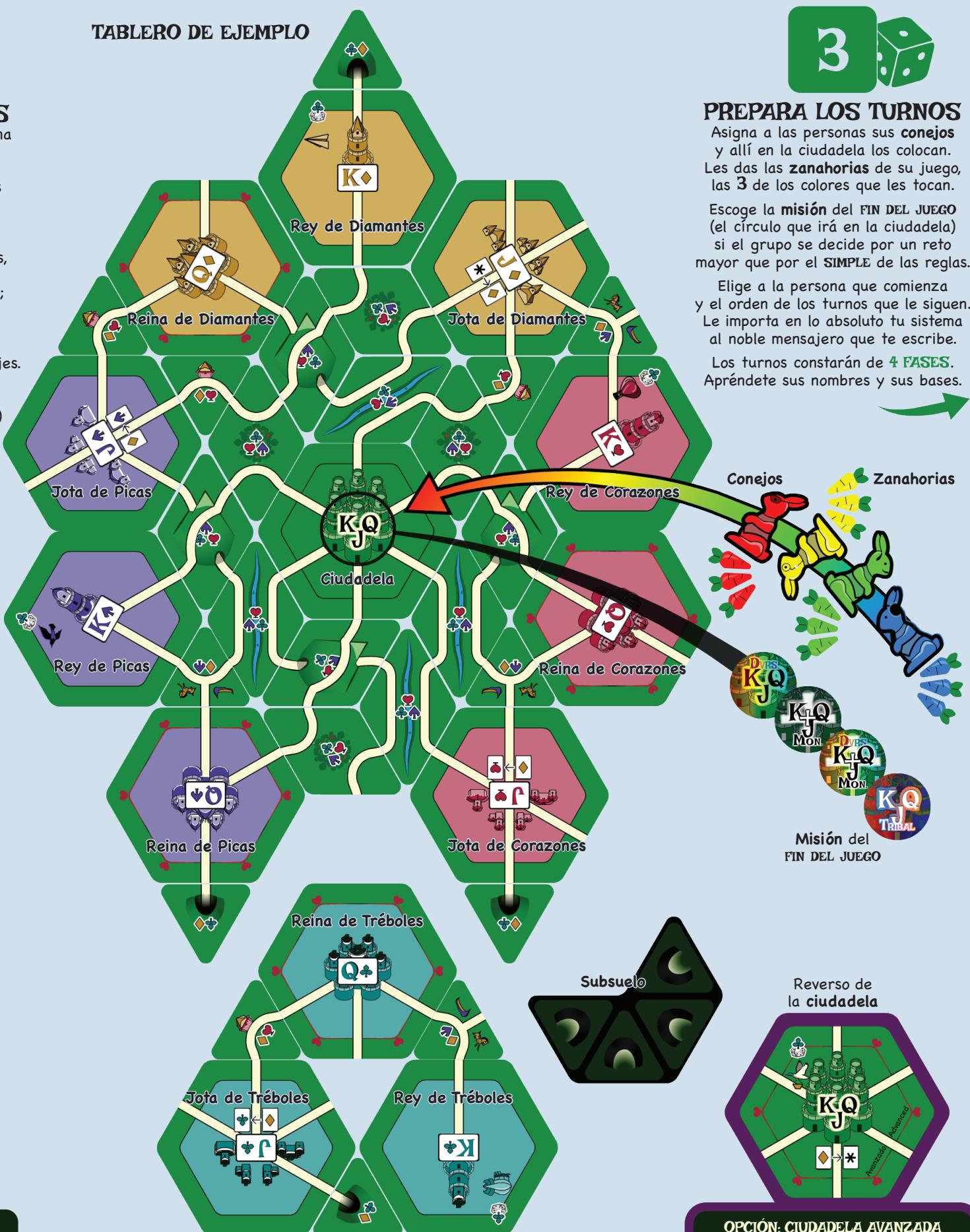
MONARQUÍA DIVERSA: una K, una Q y una J de 3 palos distintos;

TRIBAL: las 3 cartas reales del mismo palo.

OPCIÓN: PATRIARCADO

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

TABLERO DE EJEMPLO



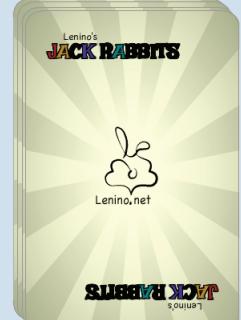
REPARTE LAS CARTAS

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

Descubre contenido y tutoriales. jackrabbits.lenino.net

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 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.

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 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.

TRASLADO CON COMERCIANTES

Los cruces te permiten transportarte, viajando 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,

permítene 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.

TRASLADO FUERA

A veces te conviene que salieras

por una carretera en las orillas.

Olvida EL INCREMENTO si lo hicieras,

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 obtienes la salida.

TRASLADO CON COMODINES

Pagar en las tabernas te permite

llevarte un comodín desocupado.

Presentalo al momento que decides

monstrarlo y liberarlo de tu mano.

TRASLADO CON MADERAS

Si pagas en la entrada de las cuevas,

saldrás por la que quieras de inmediato.

Si quieres ahorrarte lo que cuesta,

te metes al subsuelo por un rato.

Espera 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 hicieras,

pues quedas con el turno a la deriva.

Espera por un turno y, a la deriva,

te mueves al subsuelo a lo que esperas

la vuelta en la que obtienes la salida.

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.



PICAS

Espadas

DIAMANTES

Oros

CORAZONES

Copas

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

serán el sacrificio autorizado.

La carta pasaporte es permitida

si vuelas de la torre de los bastos.

OPCIÓN: CIUDADELA AVANZADA

En esta ciudadela extravagante,

con tréboles se vuela (sin salvar),

te venden lo que quieras por diamantes,</p

SETUP

Up to 4 players



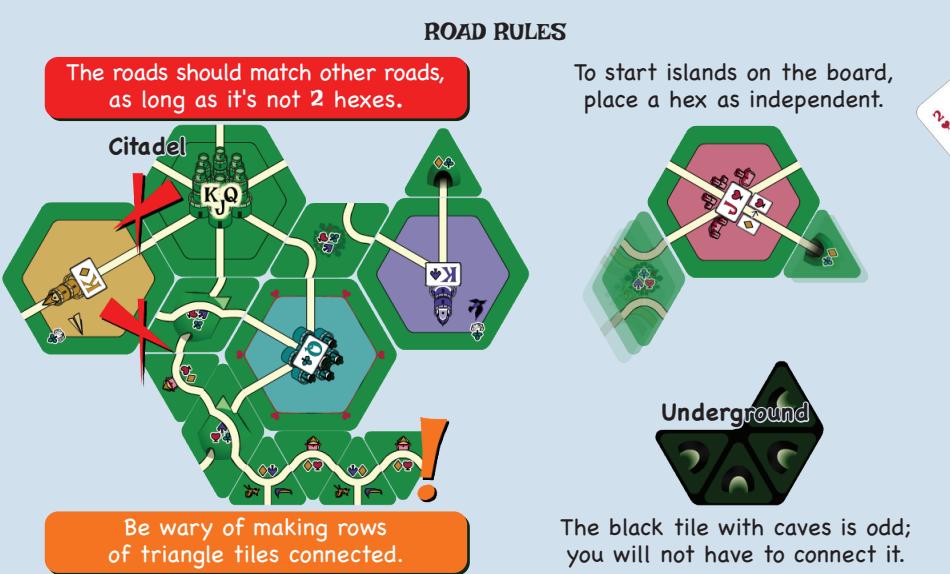
BUILD A BOARD

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.

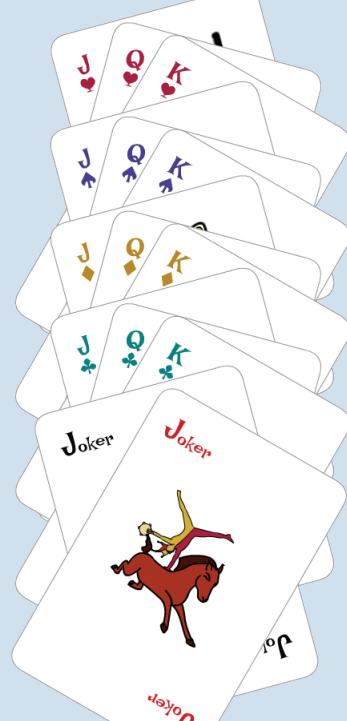
PLACE THE TILES
Choose a flow that fits your style between a **strict** or **free** pace. **Strict:** take turns placing 1 tile—the 1 you flip, you must place. **Free:** no turns, it's all freestyle—flip all the tiles on their face. The **ROAD RULES** will be worthwhile as guidelines in either case.



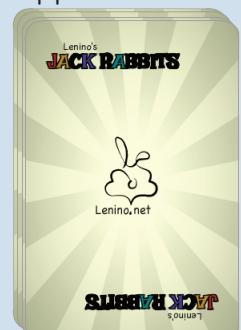
DEAL THE CARDS

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.

Court or line of royal cards & jokers

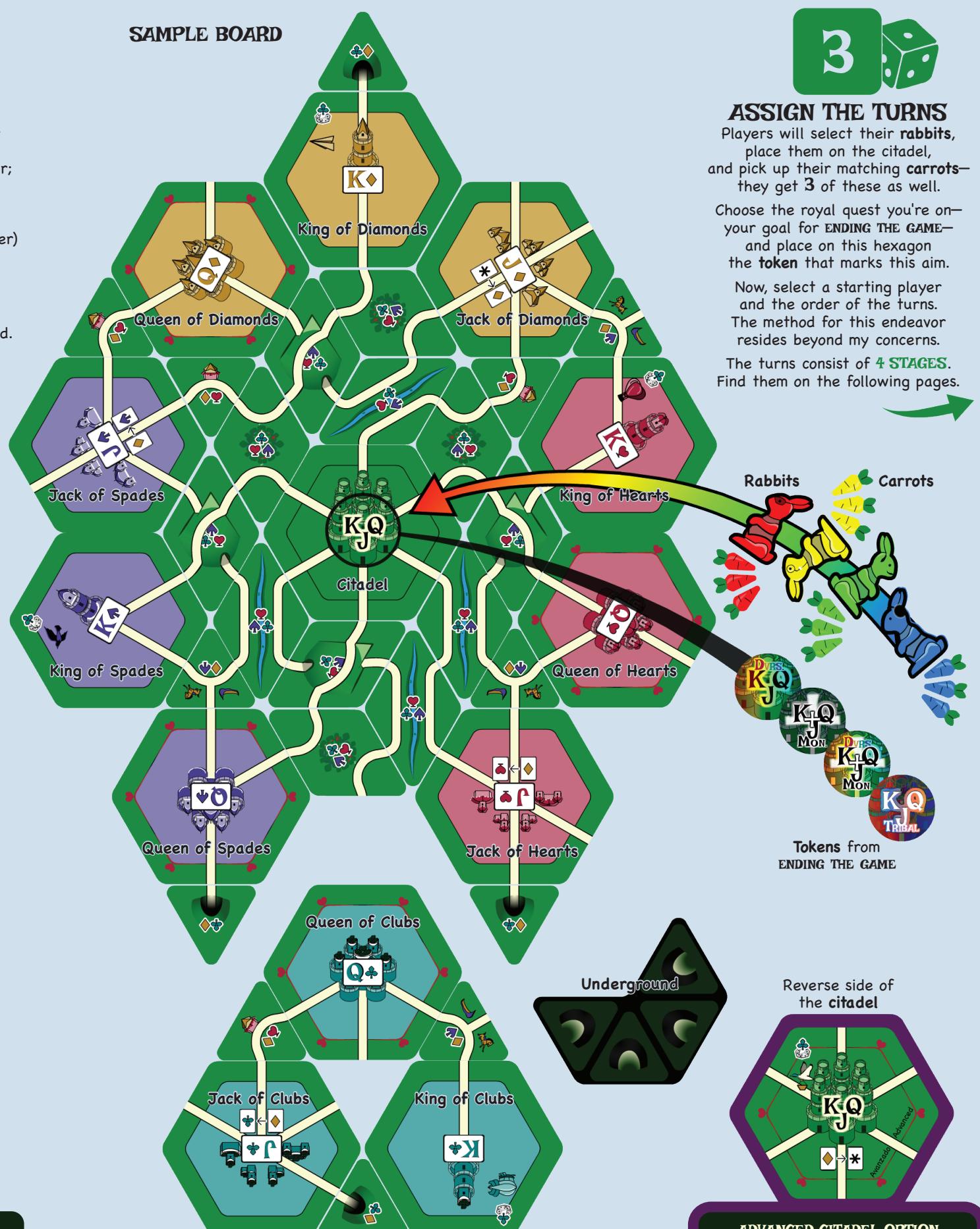


Deck or drawing pile of pip cards & aces



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.

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.



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
QR code
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 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

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 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.

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, discard one if it's your 4th; go to THE INCREMENT part and swap carrots in accord.

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.

THE PRICE

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.

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.



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

THE INCREMENT is assured,

but you'll leave after a round.

OFF-BOARD

Cave

CROSSINGS

Inns

River

Mountain

Woods

Waterfall

Bridge

Forest

Cliffs

Desert

Volcano

Iceberg

Waterfall

Waterfall