

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 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 TABLEROS NUEVOS

I. SEPARA LAS PIEZAS

Dispón la **ciudadela** por el centro y aléjale el **subsuelo** en un costado. Revuelve 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

Elige la medida en que se avanza según tu preferencia por las reglas. O **TURNO**s rigurosos que demandan: «la pieza que voltees la conectas» o **LIBRE** que permite voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas. Recuerda respetar al colocarlas las normas de las **vías** carreteras.

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

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

Ciudadela

Subsuelo

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

La pieza del **subsuelo** es exclusiva; la dejas sin uniones laterales.



Lenino's
JACK RABBITS
Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.
QR code
Video tutorial

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 consejo real. Esta misión de orden superior es la orden más importante que un conejo de esta 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 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** 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 vijas por las vías carreteras. Se paga solamente si precisas 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 consejo: tus 3 con las insignias de nobleza. Pregúntale al repartidor a los conejos el reto que prefieren en la mesa y 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** por 14; los reyes, es por 13 que valoras; las reinas, subvalóralas por 12; y es 11, menor precio por las jotas.

2

REPARTE LAS CARTAS

Coloque bocabajo en una fila las cartas de los jokers y reales. Baraja disponiéndolo en una pila las cartas numerales y los ases, y entrégales de a 3 sin exhibirlas a cada concursante individuales. Con estos tramarán **LA TRAVESÍA** y harán **LA ADQUISICIÓN** en los parajes.

Fila de comodines y cartas reales



Pila de números y ases



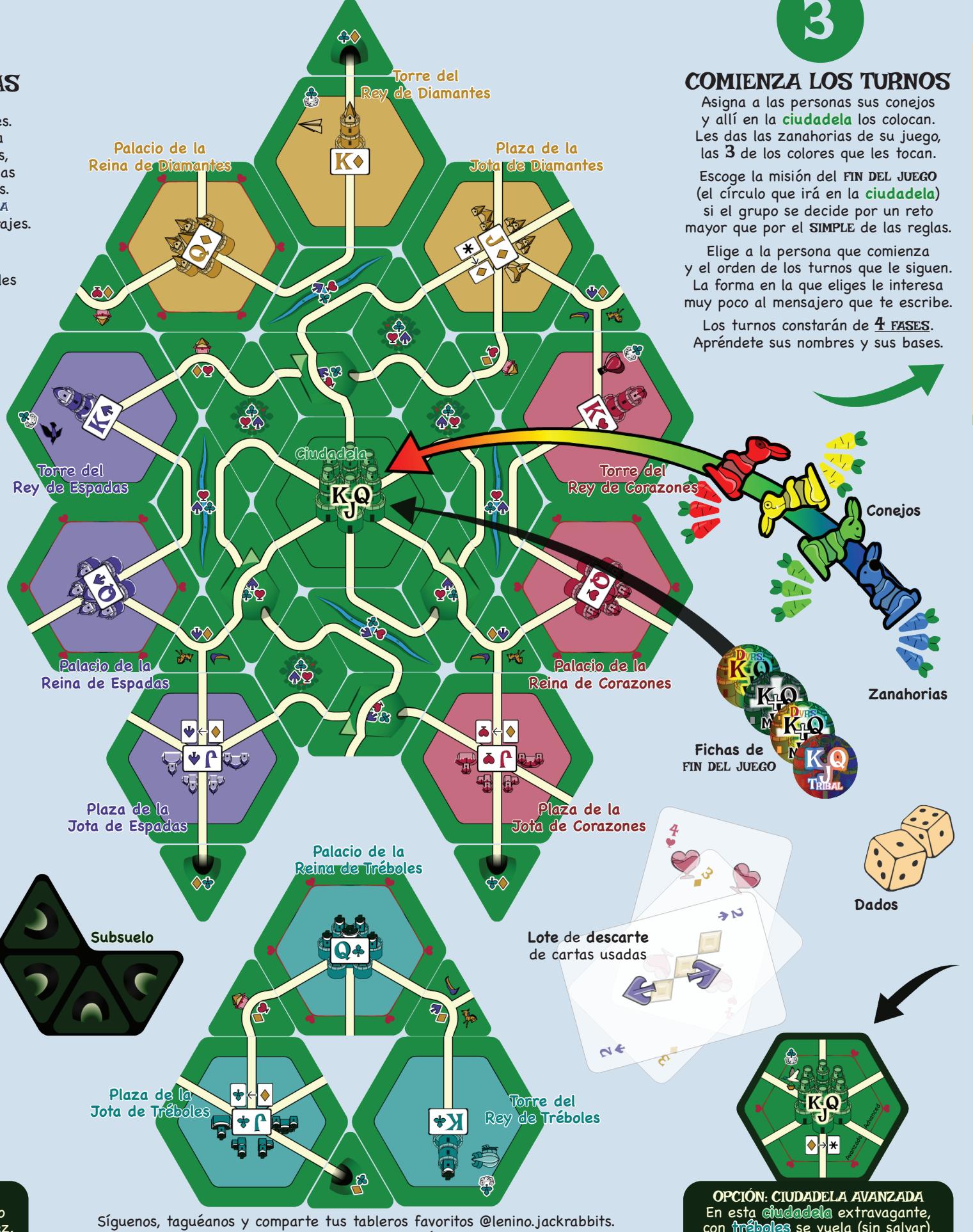
OPCIÓN: CARTAS CORTAS
Se juega con un palo por conejo y un set de **piezas viales** a su vez. Con 3 participantes, por ejemplo, un palo se elimina con su set.

3

COMIENZA LOS TURNO

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 las 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.

Eige a la persona que comienza y el orden de los turnos que le siguen. La forma en la que eliges le interesa muy poco al mensajero que te escribe. Los turnos constarán de **4 FASES**. Aprendete sus nombres y sus bases.



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

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.

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.

3^{RA} LA ADQUISICIÓN

Tu meta es visitar la realeza si nadie se ha apropiado de su carta. El mínimo en **EL PAGO** por tenerlas es 10 de los puntitos de sus marcas. Se dejan zanahorias en las piezas que indican los conejos que las cargan.

4^{TA} EL INCREMENTO

Encima de un hexágono te quedas y tomas una carta de la pila. Si llegas con la pila ya desierta, el lote se baraja y recopila. En caso de que el turno se te **FUERA**, ya no se te permite recibirla.

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.

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

Los viajes 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 1 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** 1^{ro}

El as que desembolsas de primero es 11 y se elimina en el futuro. Lo dejas en tu frente esclareciendo que el precio de tus ases es un 1.

COMPRAR EN LAS PIEZAS VIALES

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.

PASADISOS

Los **bosques**, las **montañas** y los **ríos** (los 3 en las imágenes de abajo) presentan separados 2 caminos que tienen en el centro sus atajos, marcados con los palos (o los símbolos) que aceptan en el pago por cruzarlos.

COMODINES

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

SALIR FUERA

Te embarcas al **subsuelo** si salieras por una carretera en las orillas. Olvida **EL INCREMENTO** si lo hicieras, pues quedarás con el turno a la deriva. Espera **EL LANZAMIENTO** en las afueras; entonces, al llegar **LA TRAVESÍA**, te mueves al **subsuelo** a lo que esperas la vuelta en la que encuentras la salida.

El **JUEGO REGULAR** es desafiante; sus palos y estrategias, demandantes.



PICAS

Espadas

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}.



DIAMANTES

Oros

CANJEAR POR 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 abandonan el mercado. Se puede **CANJEAR CON LOS CONEJOS** (por oros y en la pieza que te encuentras) poniéndote 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.



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.



TRÉBOLES

Bastos

VOLAR ENTRE LAS TORRES-K
Presentate con carta pasaporte (un trébol que preceda **EL LANZAMIENTO**) y harás **LA TRAVESIA** 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.

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

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.

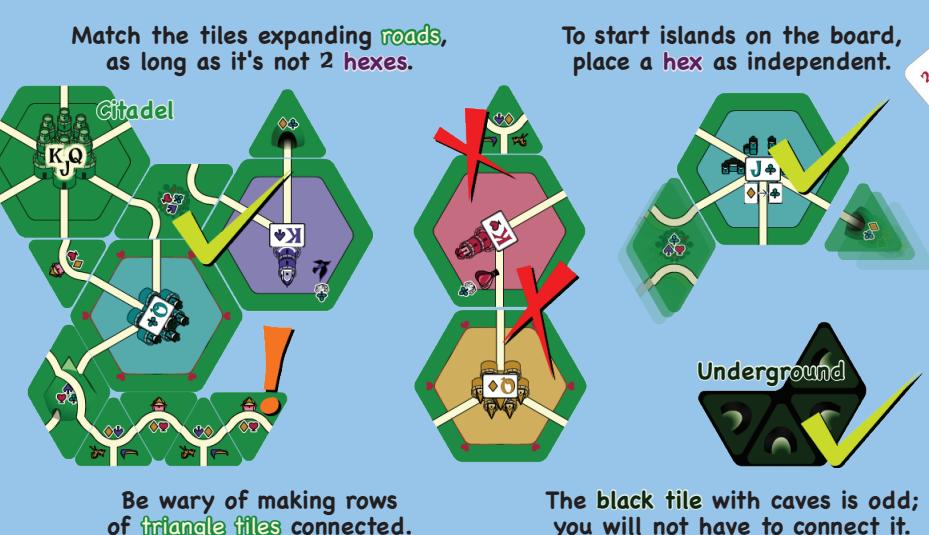
BUILD A NEW BOARD

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.

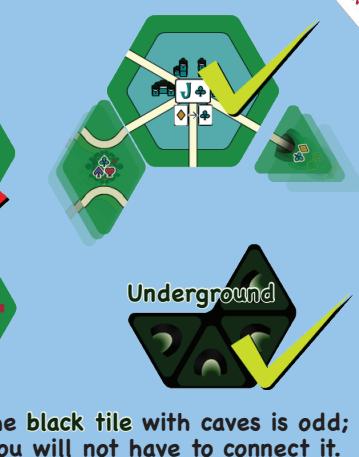
II. DISTRIBUTE THE TILES
Once shuffled, each player takes the same number of each kind. There are 12 of all 3 shapes, so dividing will be fine.

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.

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



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.

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

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.



Dice

Underground

Spent or discarded lot

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.

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 council 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 **14** down to **11**, for the **ACE**, King, Queen & Jack.



The board game for playing cards on a quest through wonderlands



Video tutorial

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**.



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.



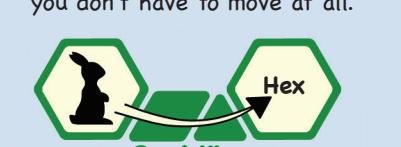
THE PRICE
Each transaction on the way costs the total on the dice.

It's OK to overpay; you don't have to be precise.

The suits allowed where you pay may be combined for the price.

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.



THE PAYMENT
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.

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.



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.

4TH 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. When the cards run out, compile and shuffle the lot once more.

If you're ever holding **10**, discard down to **9** again.

After concluding this phase, no more actions should take place.

CARROT CRUMBS OPTION
If your carrot's on the hex, you don't have to stop and rest.

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.

WOODS

Pay to travel between woods; 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.

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.

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.

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.

UNDERGROUND

Pay to travel between underground tiles; 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.

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.

UNDERGROUND

Pay to travel between underground tiles; 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.

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.

UNDERGROUND

Pay to travel between underground tiles; 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.

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.

UNDERGROUND