

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

REPARTIR LAS PIEZAS

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

Volea 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 12 dividido por cabeza.

COLOCAR LAS PIEZAS

Elije la medida que te agrada: los **tornos** o la **libre** con las reglas. Los **TORNOS** rigurosos te demandan que pieza que volteas la conectas.

La **LIBRE** te permite voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas.

Recuerda respetar, al colocarlas, las **NORMAS DE LAS VÍAS CARRETERAS**.

NORMAS DE LAS VÍAS CARRETERAS

Declaras el comienzo de las islas usando hexagonales iniciales.

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

Evita conectar consecutivas las piezas triangulares similares.

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



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 puede 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.

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.

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^{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



OPCIÓN: CARTAS CORTAS

Después de que el tablero se defina y estén establecidos los lugares, separa bocabrilla en una fila las cartas de los jokers y reales. Baraja disponiendo en una pila las cartas numerales y los ases, y entrégales a cada concursante individuales. Con estas tramárran LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN de personajes.

Fila de cartas reales y comodines



Pila de números y ases



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 videos, eventos y más. jackrabbits.lenino

Lenino S.A.S. © 2023

3

PREPARA LOS TURNOS

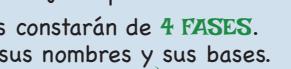
Asigna a las personas sus **conejos** y allí en la **ciudadela** los colocan. Les das las **zanahorias** de su juego, las 3 de los colores que les tocan.

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.

Elije a la persona que comienza y el orden de los turnos que te 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), descártala o reemplaza lo que tienes.



Cuidado con mostrar EL AS I^{ro}; es II y pides inválido en el premio.

Conerva el resultado que recibas; la suma se usará LA TRAVESÍA.



Si pagas por la carta en tu visita, manténla con las otras de 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.



Si pasas de tu límite (que es 9), descártala o reemplaza lo que tienes.

Tu turno acabará en el incremento, así que acamparás por el momento.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Tener tu zanahoria en un lugar permite que te salgas sin parar.



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 afueras.

MADRIGUERAS

Si pagas a 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 cueva de tu agrado.

SALIR FUERA

A veces te conviene que 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.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Tener tu zanahoria en un lugar

permite que te salgas sin parar.

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

4

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 su «carta de regalo»: un premio de la pila por tu suerte que exiges tras el tiro de los dados.



Si pasas de tu límite (que es 9), descártala o reemplaza lo que tienes.



Cuidado con mostrar EL AS I^{ro}; es II y pides inválido en el premio.

Conerva el resultado que recibas; la suma se usará LA TRAVESÍA.



Si pagas por la carta en tu visita, manténla con las otras de 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.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Tener tu zanahoria en un lugar

permite que te salgas sin parar.

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

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.



Piezas viales



Si pagas por la carta en tu visita, manténla con las otras de 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.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Tener tu zanahoria en un lugar

permite que te salgas sin parar.

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

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 de los puntitos de sus marcas. Se dejan zanahorias en las piezas que indican los conejos que las cargan.



Carta real



Si pagas por la carta en tu visita, manténla con las otras de 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.

OPCIÓN: RASTRO DE ZANAHORIAS

Tener tu zanahoria en un lugar

permite que te salgas sin parar.

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

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 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

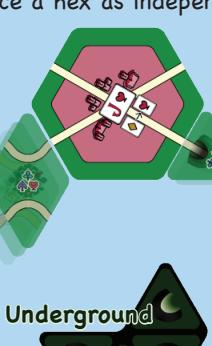
Choose a flow that fits your style between a strict or free pace. **STRICT:** take turns placing 1 tile—the 1 you flip, you must place. **FREE:** no turns, it's all freestyle—flip all the tiles on their face. The **ROAD RULES** will be worthwhile as guidelines in either case:

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



ROAD RULES

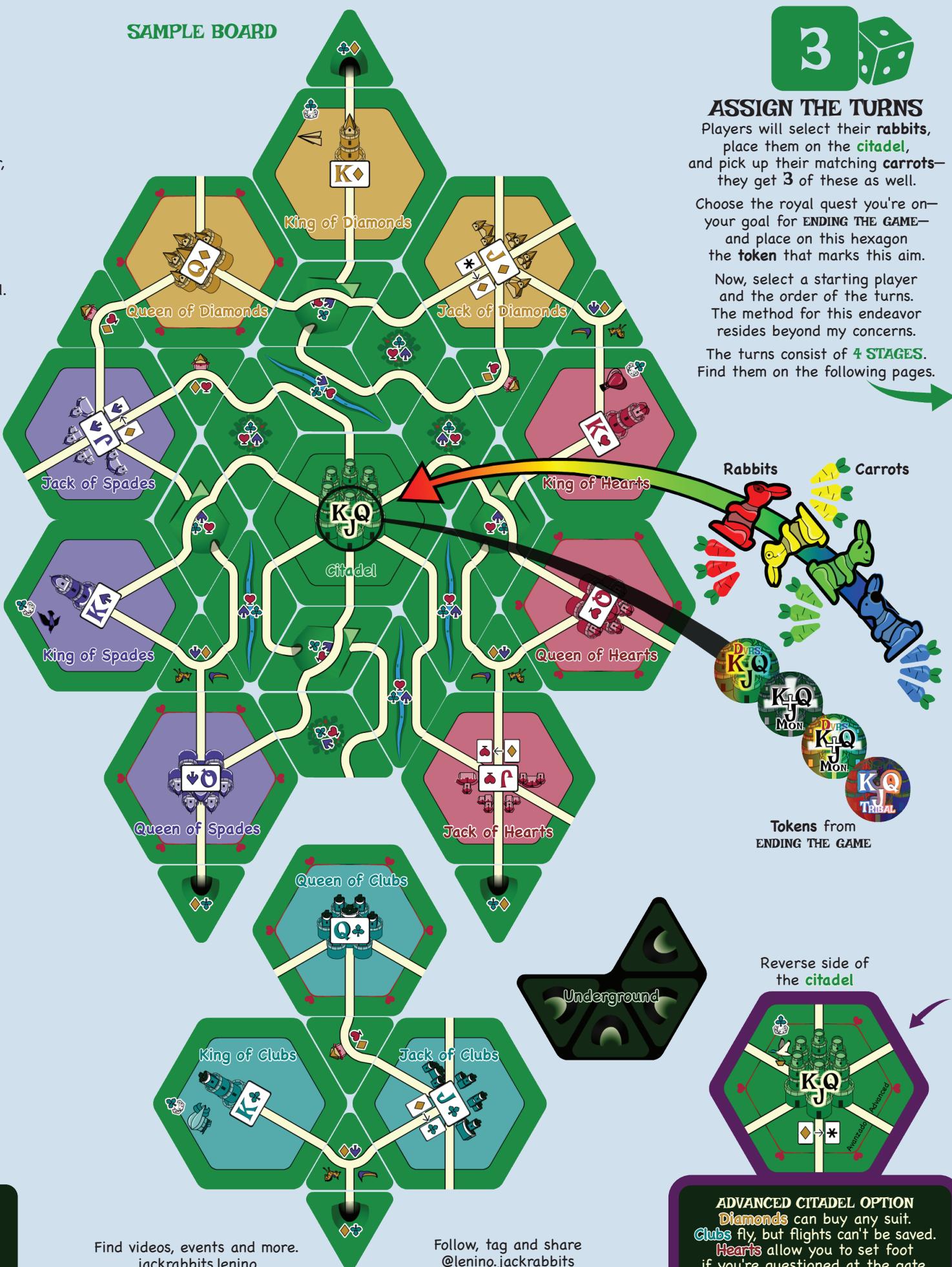
To start islands on the board, place a hex as independent.



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



SAMPLE BOARD



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. jackrabbits.lenino

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.

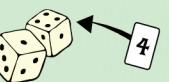
Choose the royal quest you're on—your goal for **ENDING THE GAME**—and place on this hexagon the **token** that marks this aim.

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.

THE ROLL

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; this sum will become **THE PRICE**.

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.

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 TO TRAVEL OFF-ROAD

It is of no cost to you to use the continuous paths. Even on **mountains**, 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.

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**.

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 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, but you'll leave after a round.

CLOVERS

Clubs

FLY BETWEEN KING'S 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, either way, once you're rolled,

you're allowed to win the prize.

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. 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 thiefs. 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.



Video tutorial

Read **SETUP** and then this frame to complete a **BASIC GAME**. Try this first 'till you can claim to be fit for the **FULL GAME**.

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; this sum will become **THE PRICE**.

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 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 TO TRAVEL OFF-ROAD

It is of no cost to you to use the continuous paths. Even on **mountains**, 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.

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**.

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 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, but you'll leave after a round.

CLOVERS

Clubs

FLY BETWEEN KING'S TOWERS

Show one card before **THE ROLL**; if it beats the dice (or ties), pick a tower as a goal.

For **THE JOURNEY</**