

INICIO

2 a 4 participantes

1

ARMA UN TABLERO

UN RASGO MUY CURIOSO DE ESTE JUEGO:
SE JUEGA SIEMPRE EN UN TABLERO NUEVO.

En cada juego nuevo que comiences,
tendrás la opción de armarlo diferente.

Las piezas son las tierras de este reino
en donde están los nobles y sus templos.
Aprende como armar TABLEROS NUEVOS
o, si prefieres, arma el del EJEMPLO.

TABLEROS NUEVOS

I. SEPARA LAS PIEZAS

La pieza negra va en un lado aislado;
la Ciudadela al centro de la mesa.

El resto las coloca boca abajo,
y fíjate en las formas de las piezas.

II. DISTRIBUYE LAS PIEZAS

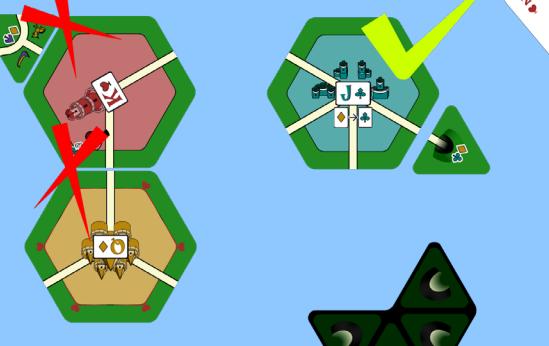
Los jugadores tomarán del lote
la misma cantidad de cada tipo.
De cada forma habrá un total de 12,
un número ideal de dividirlo.

III. COLOCA LAS PIEZAS

Asigna turnos para colocarlas,
mas sin necesidad de ser estrictos.
Las reglas son muy poco complicadas;
aquí se encuentran todas por escrito.

Conecta nuevas piezas por las vías,
mas no si son de dos hexagonales.

También podrás crear algunas islas,
si empiezas con hexágonos reales.



La pieza negra no podrás unirla;
termina sola por los laterales.

Las triangulares pueden ir unidas,
mas esto no será recomendable.

2

REPARTE LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila
las cartas de los JOKERS y reales.
Baraja el resto y forma una pila
compuesta por los números y Ases;
de allí entregas 3, sin exhibirlas,
a cada cual de los participantes.
Las cartas se usan en LA TRAVESÍA
y en LAS AUDIENCIAS al comprar reales.

«Fila» de
Jokers y cartas reales

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. © 2022

3

COMIENZA LOS TURNOS

Habrá un conejo allí en la Ciudadela
por cada jugador que participe.
De acuerdo a los colores que prefieran,
son 3 las zanahorias que reciben.

Elian entre todos quien empieza
y el orden de los turnos que le siguen.
La forma de hacer esto no interesa
al creador del juego, quien te escribe.
Los turnos constarán de 4 FASES.

- Apréndete sus nombres y sus bases.
- 1^{ra} EL LANZAMIENTO + EL SORTEO**
- 2^{da} LA TRAVESÍA**
- 3^{ra} LA AUDIENCIA REAL**
- 4^{ta} LA ADQUISICIÓN**

Encuentra en estas reglas y sus gráficos lo necesario para un JUEGO BÁSICO. Intenta el juego básico primero y el JUEGO REGULAR lo aprendes luego.

1^{ra} EL LANZAMIENTO

Tu turno empezará al lanzar los dados.
Conserva el resultado que recibas.
Con ellos NO vas a medir tus pasos;
serán EL PRECIO DE LA TRAVESÍA.

+ EL SORTEO

Si muestras una carta de tu mano
que tenga el mismo número de alguno
de los resultados en los dados,
de forma individual por cada uno,
recibes una carta de regalo.

Si acaso tienes más de 9 cartas,
elige la que quieras y descartas.
El As se puede usar en esta rifa,
mas no si es el primero que utilizas.

Ver EL PRIMER AS.

EL PRECIO

Tu tiro de los dados dicta el precio
que se requiere como pago mínimo.

En cada turno lanzarás primero
y las acciones costarán lo mismo.
Si pagas más, olvídate del vuelto.
Se puede combinar o usar un símbolo.

PAGAR CON CARTAS

Las cartas se «descartan» al usarse
dejándolas a un lado de la mesa.
Se cuenta solo un 1 por los Ases.*

y 10 por los que son de la nobleza.
Recuerda, si es que gastas las reales,
quitar tu zanahoria de su pieza.
La carta noble nunca irá al descarte,

irá a la fila de la realeza.

*EL PRIMER AS

El As que gastes de primero es 11,
y tienes que gastarlo, no mostrarlo.
Se mantendrá en tu frente desde entonces,
constando que haya sido utilizado.

PICAS (O ESPADAS)



ATACAR A LOS CONEJOS

Usando picas donde alguno espere,
podrás robarle allí una carta a ciegas,
a menos que con picas te supere;
aquel que pierde el duelo sale FUERA.

Si acuerdan retractar las dos jugadas,
podrán recuperar lo que se lancen,
mas toma en cuenta que el ladrón que ataca
podrá volver con un mayor ataque.

Aplica todo lo que se requiere

si robas una carta de nobleza:

deshazte de una, si es que cuatro tienes;

la zanahoria cambiará en su pieza;

y el turno acabará inmediatamente,

harás LA ADQUISICIÓN de carta nueva.

Aquel que trae menos o es farsante
será expulsado FUERA y rompe el trato.

DIAMANTES (U OROS)



CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)

Las cartas del descarte están en venta
en plazas de sus respectivos palos.
Se paga con diamantes toda cuenta,
mas en plaza de color dorado

se paga con los palos que prefieras;
el asterisco (*) indica todo pago.
Recuerda que al hacer la pila nueva

se acabarán las cartas del mercado.

Podrás canjear con un participante,
si ofreces este palo de intercambio.
Anuncia alguna cifra de diamantes
que ofreces canjear por otro palo.

Si alguno quiere ser tu comerciante,
encuéntrense antes de enseñar los datos.

Aquel que trae menos o es farsante
será expulsado FUERA y rompe el trato.

CORAZONES (O COPAS)



AGRAR EN LOS PALACIOS (Q)

Entrar en casa de una reina implica
que al menos sumen 6 tus corazones,
o esté tu zanahoria en su casilla,
o que te cuínes sin que te cuestionen.

Si alguno exige ver tus corazones,
te saca FUERA si es que no los muestras,
mas quien exige cualificaciones

primero debe revelar sus cuentas;

si no posee aquellas condiciones,

que olvide demandar que tú las tengas.

Y si calumnia, va a perder entonces

las cartas que ha mostrado y le echan FUERA.

Ningún conejo fuera del tablero
es apto para cuestionar viajeros.

TRÉBOLES (O BASTOS)



VOLAR EN LAS TORRES (K)

Con suerte en manos y una carta trébol
que muestres antes de lanzar los dados,
podrás volar de torre a torre, pero,
si el tiro vence al número mostrado,

tu vuelo cae FUERA del tablero.
El trébol solo tienes que enseñarlo;
ya sea que resulte o no tu vuelo,
te quedas con lo que hayas revelado.

Si el trébol que mostraste es derrotado
y tienes cartas de las de esta torre,
podrás restarle puntos a los dados
tal como si tus palos se los borren.

Mas estos puntos hay que descartarlos;

su sacrificio es lo que te socorre.

Si el vuelo sale del torreón de bastos,
el mismo trébol puede hacer el corte.

Bienvenida

Apreciados Mensajeros,

Felicidades por ser los miembros
más leales de la Orden de Conejos
Mensajeros de la Ciudadela. Por medio
de esta carta les doy la orden más
importante que un conejo de esta orden
puede recibir:

- Visiten a los nobles en sus casas.
- Consigan 3 cartas reales (K, Q o J).
- Traiganmelas a la Ciudadela.

En tal orden.

Cuando digo «orden» aquí, no me
referio a que haya otra orden como la
Orden de nuestros conejos mensajeros.
Tampoco hablo de la orden que les doy
en esta carta. Me refiero al orden en
que han llegado estas cosas.

jRápido, rápido! Tengo que planear la
recepción.



El Heraldo Blanco

META Y VISIÓN GENERAL

Irás, de turno en turno, por el reino,

llevando cartas a realeza,
tratando de lograr ser el primero
que obtiene 3 reales, y regresa.

Tu meta es visitar a los monarcas
y conseguir con ellos una AUDIENCIA:
con 10 o más puntitos de su marca,
tendrás sus cartas de correspondencia



LA TRAVESÍA será entre piezas grandes;
no vayas a quedarte en las pequeñas.

Podrás montar caballos y embarcarte,
cruzar por montes, ríos y cavernas,
mas no descansarás en otra parte;
tan solo en los hexágonos te quedas.

Allí al final del turno toca darle
LA ADQUISICIÓN, o sea, carta nueva.

Si estás en una pieza muy distante,
contempla si es mejor que saltes FUERA.

FIN DEL JUEGO

El juego acaba cuando algún conejo
regresa al sitio de la Ciudadela
trayendo cartas a realeza,
que pueden ser de palos dispares.

Tu meta es visitar a los monarcas
y conseguir con ellos una AUDIENCIA:
con 10 o más puntitos de su marca,
tendrás sus cartas de correspondencia

OTRAS OPCIONES

Si ya te has convertido en un experto,
en este cuadro encuentras nuevos retos.

3 NIVELES DE DIFÍCULTAD

Exige qué final tendrá la historia:

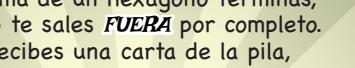
- **LA CORTE SIMPLE:** solo tres reales
- **LA MONARQUÍA:** rey con reina y jota
- **EL CLAN TRIBAL:** los símbolos iguales

PATRIARCADO

En esta opción el As valdrá 14
y, descendiendo, el rey, la reina y jota
tendrán valores 13, 12 y 11.

4^{ta} LA ADQUISICIÓN

Encima de un hexágono terminas,
si no te sales FUERA por completo.
Recibes una carta de la pila,
si tu conejo acaba en el tablero.
Si ya no quedan cartas, recopila
las descartadas y ármala de nuevo.



Si acaso tienes más de 9 cartas,
elige la que quieras y descartas.

Con esta fase el turno ha terminado
y quien te sigue lanzará los dados.



Algunas triangulares venden pases
con los que harás el viaje que prefieras:

- Te vas a galopar por los lugares
cruzando tantas piezas como quieras.
- O vas de puerto a puerto por los mares;
los puertos son caminos hacia afuera.

Se viaja COMODIN o en el INSTANTE.

Los sitios donde viajas cuando pagas
son cruces tipo «» con comerciantes
y sin un puerto allí, no salen barcas.
En cambio, cuando pagas en las carpas,
te llevarás un comodín vacante
que cuando quieras usas y descartas.

SETUP

2 to 4 players

1

BUILD A BOARD

A CURIOUS THING IN THIS GAME:
THE BOARD IS NEVER THE SAME.

Every time you start to play
you will have to find your way.

The pieces will form a realm
where each royal has a home.

If you're ready, go ahead:
BUILD A NEW BOARD of your own.

Or consider this instead,
build the SAMPLE shown below.

BUILD A NEW BOARD

I. SEPARATE THE TILES

First place the **Citadel** hex.
Leave the odd black tile aside.
Group and shuffle all the rest
by the number of their sides.
Facing them down works best,
so they're placed as a surprise.

II. DISTRIBUTE THE TILES

Each participant will take
the same number of each kind.
There are 12 of every shape,
so it's easy to divide.

III. PLACE THE TILES

Take your turns placing the tiles,
but don't be stern, allow freestyle.
There's little room for mistakes,
and simple rules not to break.

Match the tiles by fields and roads,
but NOT roads between two hexes.



To start islands on the board,
place a new hex disconnected.



It is better to avoid
putting triangles together.



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



2

DEAL THE CARDS

First remove face cards and **JOKERS**,
and display them in a line.
Then you'll shuffle all the others,
and will form a facedown pile.

Each player will get 3 cards;
this will be their starting hand.
Cards are needed for the task
and to journey through the land.

Jokers & royal cards' "line"



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

Each player will put a rabbit
on the starting **Citadel**,
and will take their matching carrots
—there are 3 for each of them.

How you choose the starting player
and the order of the turns,
may be random or creative
but is none of my concern.

Turns will have 4ish STAGES.
Find them on the following pages:

- 1ST THE ROLL
- + THE LOTTERY
- 2ND THE JOURNEY
- 3RD THE ROYAL AUDIENCE
- 4TH THE ACQUISITION



GREETINGS

Dear messengers,

As the most loyal members of the Order
of Messenger Rabbits of the Citadel, you
have hereby been given the highest order a
rabbit of this order can get:

- Seek audiences with the royals
- Procure 3 of their cards (K, Q, or J).
- Bring them to me at the citadel.

In that order.

When I mention "order" here, I don't
mean there's another order like our Order
of Messenger Rabbits that you need to find
elsewhere. Furthermore, I don't mean the
order given as a request in this letter. I
mean the sequence in which these events
shall take place.

Hoppy hop! I have a reception to plan.
The White Herald

GOAL & OVERVIEW

Go through the realm, turn by turn,
making stops at royal lands.
Be the first one to return
with 3 **royal cards** in hand.

A ROYAL AUDIENCE requires
10 or more points of their suit.
You may need to wait a while
until you have enough loot.



Make THE JOURNEY hex to hex,
never rest up on the roads.
Get a new card when you rest,
as THE ACQUISITION goes.
You may go through caves or treks,
ride the horses and the boats,
but you must end every turn
on a hex stop on the board.
If you're stuck and can't return,
you may hop OFF overboard.

ENDING THE GAME

The winner must make it back
to the castle where they started,
while holding 3 **royal cards**,
each of any suit or title.

ADVANCED OPTIONS

Once you have become an expert,
and before you sit in boredom,
consider to make these changes;
in the meantime, just ignore'em.

3 DIFFICULTY LEVELS

Choose how the story must end:
• SIMPLE COURT (3 royal cards)
• MONARCHY (J, Q & K)
• TRIBAL CLAN (their suit must match)

PATRIARCHY

Have unequal value levels,
from **I** down to **II**,
for Aces, Kings, Queens & Jacks.

STAGES IN A TURN

This section has all you need for **BASIC GAMES** to succeed. Have a basic go at first until ready for the rest.

1ST THE ROLL

Start your turn rolling 2 dice;
you will need these numbers shortly.
NOT for moves but for THE PRICE
of the actions on THE JOURNEY.



+ THE LOTTERY

If you show a card-in-hand
that's a match for at least one
of the numbers that come up,
individually on top,
you win 1 card from the pile.

If you now are holding 10,
discard down to 9 again.

Your first Ace won't match the die.
Read FIRST ACES to see why.

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 ON A ROAD
Take your rabbit on a road,
from its current hexagon,
through the tiles that it traverses.
At the end of every trek,
you should reach another hex;
wait a turn to cross the hexes.



3RD THE ROYAL AUDIENCE

3RD THE ROYAL AUDIENCE

If you're on a royal's land
and have 10 points of their suit,
you may buy the royal card,
but you need a carrot too,
which you'll leave there as your mark
and succeed in this pursuit.



4TH THE ACQUISITION

Your turn ends on a hex tile
unless you're OFF overboard.
Get a new card from the pile
if your rabbit's on the board.
When the pile runs out, repile:
reshuffle the lot once more.



THE PRICE

Every action on the way
will be given the same price.
So the minimum to pay
is the total on the dice.

You're allowed to overpay.
And, the suits may be combined.

PAYING WITH CARDS

Show and leave out what you spend,
the same way you would discard.
Royal cards will count as 10;
Aces, II or I.*

When a royal card is spent
it will go back to the line
where it can be sold again;
take the carrot off their land.

*FIRST ACES

Your first ace is worth II;
all others you get are ones.
After you use it and spend it,
it stays in front of your hand.

ROAD TILES

Your rabbit is free to move
along a continuous path.
In mountains, it tunnels through
or goes on an overpass.

Other ways to get around
require that you pay a price.
Look for markings on the ground
to see what suits may apply.

SEE THE PRICE & PAYING WITH CARDS

TREK BEWEEN 2 ROADS

MOUNTAINS, RIVERS and WOODS,
featured in the tiles below,
may be crossed off-road afoot,
so to switch between the roads.

To do this, you pay with suits,
either hearts, spades and/or clubs.



A COMPLETE GAME

will include these unique traits of each suit.

SPADES (OR SWORDS)



ATTACK OTHER RABBITS

Meet a rabbit, and play swords
to rob them a random card.
If they won't defend with more,
they must offer up their hand.

Either defeated or robbed,
the loser goes OFF the land.

You may both get your spades back
if you agree to withdraw.

But the thief may re-attack
with more spade cards than before.

When you steal a royal card,
discard I if you have 4.

Also, swap the carrot marks.
Take no actions furthermore
but THE ACQUISITION part.

DIAMONDS (OR GOLD)



EXCHANGE IN JACKS' TOWNS

All discarded cards are sold
at J hexes of their suit.
What you take replace with gold,
like the icons tell you to.

But the star (*) that's on the board
means that any suit will do.

When the pile gets a reboot,
all the towns run out of goods.

You may also trade with others
as long as it involves gold.

You can make or take an offer,
and go meet them on the board.

If the deal made is not honored,
break the deal and throw them OFF.

HEARTS (OR CUPS)



ENCHANT AT QUEENS' PALACES

To visit any queen's hex,
show 6 heart marks in your hand.
Or sneak in if none requests
you reveal them beforehand.

And of course you'd be a guest
if you're holding that queen's card.

To request another's hearts,
first you show 6 of your own.

You'll be OFFed and lose those cards
if your accusation's wrong.

But if they don't show their marks,
you make sure they get thrown OFF.

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

CLOVERS (OR CLUBS)



FLY BETWEEN KINGS' TOWERS

Show 1 card before THE ROLL
to attempt a clover flight.
If you meet the dice, that's all.
But if you fall short, you fall
OFF the board down from the sky.

There's a way to save your flight
if your card is not enough:
a subtraction from the dice
by discarding something off.

The suit of the parting tile
is the one to pull this off.

You may, at the tower of clubs,
save flights with the card you show.