

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 cómo 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 colocas boca abajo,
y fíjate en las formas de las piezas.



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



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



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.



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



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

Lenino's JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas
al reino de conejos y barajas.

[Video tutorial](#)

Bienvenida

preciados Mensajeros,
Felicitaciones 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).
- Tráigámelas a la Ciudadela.

En tal orden.

Cuando digo «orden» aquí, no me refiero
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 harán estas cosas.

JRÁPIDO RÁPIDO! Tengo que planear la
receptación.

Sinceramente,

El Heraldo Blanco

META Y VISIÓN GENERAL

Irás, de turno en turno, por el reino,
llevando **cartas** a **realza**,
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



FIN DEL JUEGO

El juego acaba cuando algún conejo
regresa al sitio de la **Ciudadela**,
trayendo en manos, para el gran festeo,
sus **3 cartitas** de la **realza**,
que pueden ser de palos disparejos,

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**.

2

TABLERO DE EJEMPLO

REPARTE LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila
las cartas de los **JÓKERS** y reales.
Baraja el resto y forma una pila
compuesta por los números y **Ases**;
de allí entregarás **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
Jókers y cartas reales



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**.
Aprendete sus nombres y sus bases.

1^{RA} EL LANZAMIENTO + EL SORTEO

2^{DA} LA TRAVESÍA

3^{RA} LA AUDIENCIA REAL

4^{TA} LA ADQUISICIÓN

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,

IR A LA PLAZA

La rifa irá a la fila de la **realza**.
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.

PIEZAS VIALES

Es gratis ir por los caminos viales
de hexagonal a hexagonal continuos.
En las montañas cruzan diagonales;
el túnel y el de arriba son distintos.
Existen otros medios de transporte,
si pagas **EL PRECIO** de los dados.
Los palos de las cartas de tu aporte
serán los de los símbolos marcados.

EL PRECIO Y PAGAR CON CARTAS.
Ver **EL PRECIO** y **PAGAR CON CARTAS**.

PIEZAS VIALES

Algunas triangulares venden pases
con los que harás el viaje que prefieres:
• 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 **COMODÍN** 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 **carpas**,
te llevarás un comodín vacante
que cuando quieras usas y descartas.

CABALGAR Y NAVEGAR
Algunas triangulares venden pases
con los que harás el viaje que prefieres:
• 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.
En cambio, cuando pagas en la **puerta**
te saltas el **subsuelo** como vuelo.

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.

CUEVAS Y SUBSUELO
Los triángulos que tienen una **cueva**
transportan los conejos al **subsuelo**.
Si ingresas, pasarás allí una vuelta
y sales por alguna cueva luego.
En cambio, cuando pagas en la **puerta**
te saltas el **subsuelo** como vuelo.

FUERA
A veces te conviene estar afuera,
salirte por un puerto en las orillas.
Tu turno acabará esperando fuera
y no recibes carta de la pila;
mas cuando el turno empieza en las afuera,
en el subsuelo esperas la salida.

Te mueves al subsuelo en el momento
que vayas a empezar **EL LANZAMIENTO**.

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

JUGAR UN JUEGO REGULAR

requiere que cada palo obtenga sus poderes.

PICAS (O ESPADAS)

DIAMANTES (U OROS)

CORAZONES (O COPAS)

TRÉBOLES (O BASTOS)

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.

Aplicá todo lo que se requiere
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 traé menos o es farsante
será expulsado **FUERA** y rompe el trato.

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 prefieres;
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 traé menos o es farsante
será expulsado **FUERA** y rompe el trato.

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

START

2 to 4 players

1

BUILD A BOARD

WHAT'S CURIOUS ABOUT THIS GAME?
THE BOARD IS NEVER THE SAME!

Every time you start to play
you'll have to find your own 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 aside the underground.
Then you shuffle all the rest
keeping them facing down.

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;
don't be strict, this is freestyle.
There's little room for mistakes,
and simple rules not to break.



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.

So hoppy hop! I have to plan the reception.

Yours truly,

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,
and never stop on the roads.
Get a new card when you rest,
as the ACQUISITION shows.
You may go through caves or treks,
ride the horses, row 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.

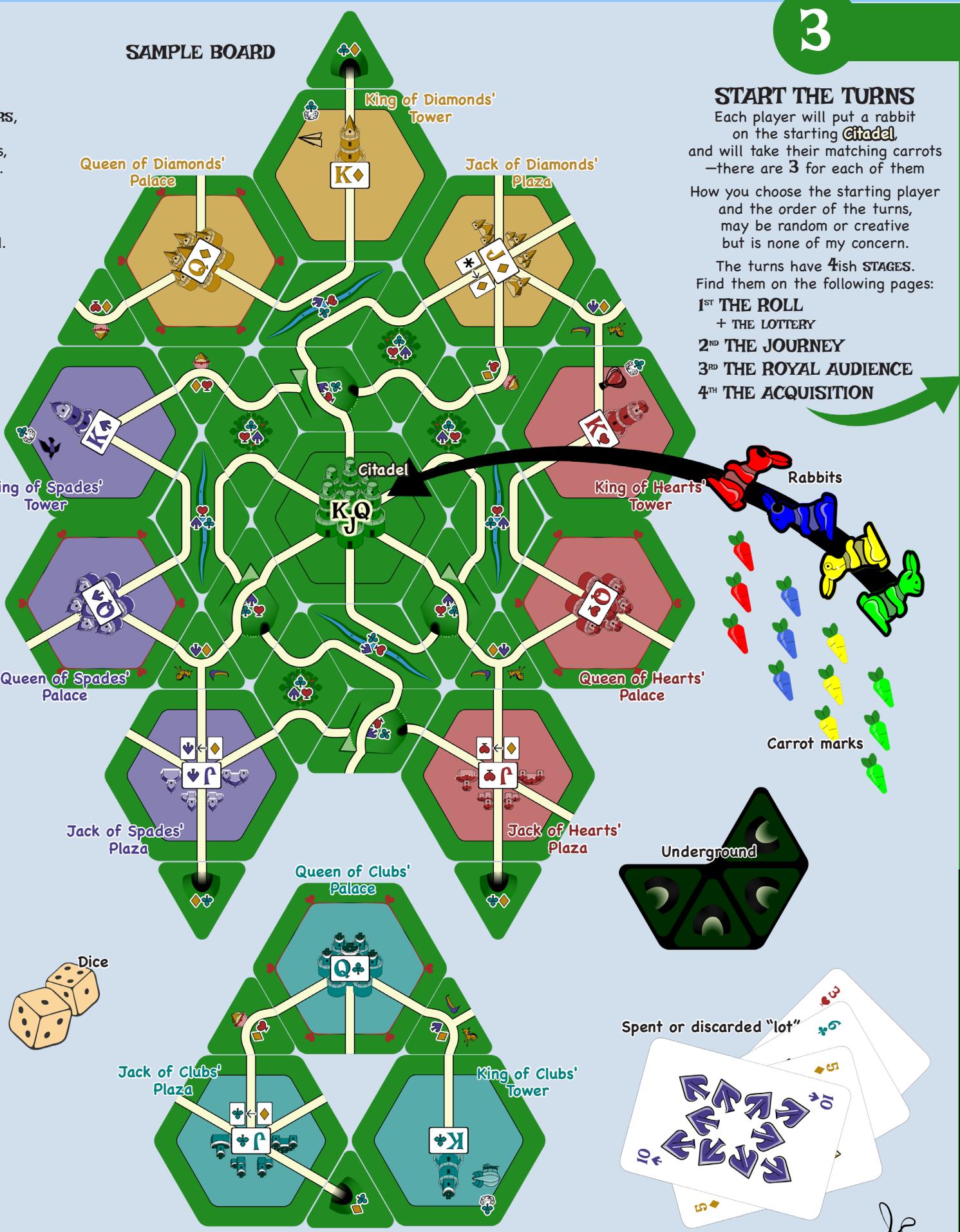
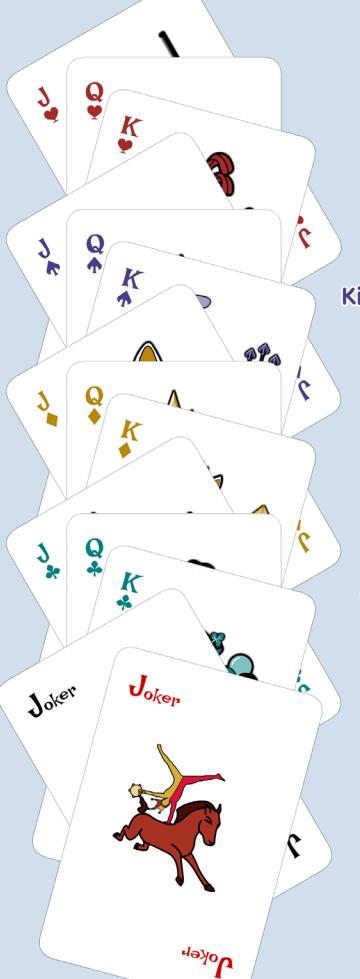
2

SAMPLE BOARD

DEAL THE CARDS
First remove face cards and JOKERS,
and display them in a line.
Then you'll shuffle all the others,
which 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"



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.

The turns have 4ish STAGES.
Find them on the following pages:
1ST THE ROLL
+ THE LOTTERY
2ND THE JOURNEY
3RD THE ROYAL AUDIENCE
4TH THE ACQUISITION

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 are now holding 10,
discard down to 9 again.

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

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, you will find two,
an "under" and "over" pass.

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 BEWTEEN 2 ROADS

Mountains, rivers and woods,
featured in the tiles below,
may be crossed off-road afoot
switching between the two roads.

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

ROAD TILES

The merchants featured below
will sell you one of these rides:

- Reach any place on the board
galloping over tiles.
- Or enter another road
by rowing the seas outside.

You must move to your next post
as soon as you pay THE PRICE.

Landlocked merchants on the board
cannot sell you a boat ride.

HORSE & BOAT RIDES

The merchants featured below
will sell you one of these rides:

- Reach any place on the board
galloping over tiles.
- Or enter another road
by rowing the seas outside.

You must move to your next post
as soon as you pay THE PRICE.

Landlocked merchants on the board
cannot sell you a boat ride.

CAVES & UNDERGROUND

Pay to travel between caves;
select one and hop on out.

But if you don't wanna pay,
take your rabbit underground;
end your turn in the dark hex;
and on your next turn, hop out.

OFF

If you're stuck, you may hop off,
overboard by the seaside.

This means falling off a road,
out of the board by its side.

Your turn will end off the board.
Don't get a card on this round.

When your turn begins offshore,
take your rabbit underground.

Move it there before THE ROLL,
and wait there to hop on out.

JOKE'S INN

You may buy a Joker's card
at the inns where they reside,
and these you keep in your hand
until you decide to ride.

MERCHANTS

Merchants

jokers' inn

Cave

A COMPLETE GAME

will include these unique traits of each suit.

SPADES (OR SWORDS)



ATTACK OTHER RABBITS

Meet a rabbit, show your swords
and you'll steal a random card,
if they won't defend with more.
Someone will go OFF the land,
either the one that was robbed,
or the other who attacked.

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 1 if you have 4.
Also, swap the carrot marks.
Take no actions furthermore
but THE ACQUISITION part.

DIAMONDS (OR GOLD)



EXCHANGE IN JACKS' PLAZAS

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

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 KING'S TOWERS

Show 1 card before THE ROLL
to attempt a clover flight.
If you meet the dice, that's all.
Reach a tower you may like.
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.

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