

INICIO

2 a 4 participantes

1

ARMA UN TABLERO

El rasgo más curioso de este juego se encuentra en el momento en que comience. Podrás jugar en un tablero nuevo, armado de manera diferente.

Las piezas son las tierras de este reino, en donde cada noble tiene un templo. Aprende cómo armar TABLEROS NUEVOS; o, si prefieres, arma el del EJEMPLO.

TABLEROS NUEVOS

I. SEPARA LAS PIEZAS

La pieza del subsuelo va en un lado; la Ciudadela al centro de la mesa.

El resto las colocas 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 dos hexagonales.

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

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

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



BIENVENIDA

Atención heróicos mensajeros,

Por ser miembros leales de la Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela, han sido elegidos para una misión de orden superior. Aquí 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) y tráigalas a la Ciudadela, en tal orden.

Cuando digo «orden» aquí, no me refiero a que haya otra orden como la orden de nuestros conejo mensajeros en algún otro lado. Tampoco hablo de la orden que les doy en esta carta, sino el orden en que harán las cosas.

iEn marcha! Debemos restaurar el orden en el reino.

Siempre atento,

El Heraldo Blanco

META Y VISIÓN GENERAL

Irás, de turno en turno, por el reino,

llevando cartas a la 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 sus marcas

tendrás sus cartas de correspondencia.



FIN DEL JUEGO

El ganador será el primer conejo que vuelve al sitio donde el juego empieza, trayendo en manos, para el gran festeo, sus 3 cartitas de la realeza.

El fin de «CORTE SIMPLE» no es complejo; podrás tener cualquier palos o letras.

FINAL ALTERNATIVOS

Si quieras aumentar el reto luego, escoge qué final tendrá tu juego.

CORTE DIVERSA: 3 nobles de palos distintos

MONARQUÍA: K, Q & J (uno de cada uno)

con cualquier tipo de palos

MONARQUÍA DIVESA: K, Q & J de palos

distintos (recomendado)

CLAN TRIBAL: nobles del mismo palo

OPCIÓN: PATRIARCADO

Con esta opción el As valdrá 14;

los reyes y las reinas, 13 y 12.

Por último, las jotas valen 11.

2

TABLERO DE EJEMPLO

REPARTE LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila las cartas de los Joker y reales.

Baraja el resto y formas una pila compuesta por los números y Ases.

De allí entregas 3, sin exhibirlas,

a cada uno de los participantes.

Las cartas se usan en la TRAVESIA

y en LAS AUDIENCIAS al comprar reales.

«Fila» de Joker y cartas reales



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.

Elijan 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

LAS 4 FASES DE CADA TURNO

Encuentra en estas reglas y sus gráficos lo necesario para el 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 contar tus pasos, serán el PRECIO DE LA TRAVESÍA.

+ EL SORTEO

Recibes una carta de regalo, si está en tu mano el número de alguno –tan solo **un** dado de tu resultado, o sea, por separado cada uno.

En cuanto tengas más de 9 cartas, elige la que quieras y descartas.

El As se puede usar en estas rífas, mas no si es el primero que utilizas.

Ver EL PRIMER AS.

EL PRECIO

En cada turno, lanzarás primero, y las acciones costarán lo mismo. Tu tiro de los dados dicta el precio que se requiere como pago mínimo. 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 **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 debe ser gastado, **no mostrado**. Se mantendrá en tu frente desde entonces, así sabrás que ha 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 por el precio de los dados. Los palos de las cartas de tu aporte serán los de los símbolos marcados.

Ver EL PRECIO y PAGAR CON CARTAS.

CAMBiar DE CAMINO

Los montes, matorrales y los ríos, que encuentras ilustrados más abajo, son piezas que contienen los caminos, y en medio de ellos tienen un atajo. Allí se encuentran símbolos distintos que pagas y podrás atravesarlo.

Jugar un JUEGO REGULAR requiere que cada palo obtenga sus poderes

PICAS (O ESPADAS)

ATACAR A LOS CONEJOS

Si lanzas 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.

Podrán seguir lanzando si lo quieren, incrementando más y más sus fuerzas.

No pueden empatar, solo vencerse.

Las picas se descartan aunque venzas.

Si sacan sin robarle lo que tienes, si al terminar te vence la defensa.

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.

Ningún conejo fuera del tablero es apto para cuestionar viajeros.

DIAMANTES (U OROS)

CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)

Las cartas del descarte están en venta en casa de las jotas de sus palos.

Se paga con diamantes toda cuenta, tal como indica el símbolo marcado.

Si compras oro, da lo 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, encuentra a su conejo en algún lado.

Si no te entrega lo que dicho antes, 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 llegues sin que nadie te cuestione.

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

Más, quien exige cualificaciones, primero debe revelar sus cuentas.

Si no posee aquellas condiciones, que olvide demandar que tú las tengas.

Si se equivoca, 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 ENTRE TORRES (K)

Con suerte en manos y **una** carta trébol, que muestres antes de lanzar los dados, podrás volar de torre a torre, a menos que el tiro venga al número mostrado.

Si pierdes, caes FUERA del tablero. El trébol no tendrás que descartarlo.

Podrás participar en el SORTEO, sin importar que acabes desterrado.

En caso de que pierdas a los dados, podrás salvarte de caer afuera, si añades a la carta que has mostrado, sumando y descartando lo que tengas.

Tan solo puedes descartar los palos de aquella torre desde donde vuelas.

Si vuelas de la torre de los bastos, la misma carta que mostraste cuenta.

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

START

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 pieces 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

Each participant will take the same number of each kind. There are 12 of every shape, so dividing will be fine.

III. PLACE THE TILES

Take your turns placing the tiles. You'll hardly make a mistake. This part is very freestyle. Here are the rules not to break:

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

underground

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



GREETINGS

Hear ye, glorious messengers,

As the most loyal members of the Order of Messenger Rabbits of the Citadel, an auspicious quest is in order. This one here is the highest order a rabbit of this order can get:

Seek audiences with the royals, procure 3 of their cards (K, Q, or J) and bring them to the Citadel, in that order:

When I mention "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 sequence in which these events shall take place.

Please do this in order to restore order to the realm. So hoppity hop!

Most attentively,

The White Herald

GOAL & OVERVIEW

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

ROYAL AUDIENCES require 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 stop while on the roads. Get a new card when you rest, as the ACQUISITION shows.

You may go through caves or ride the horses row the boats; but make sure to end your turns on a hex stop on the board. If you're stuck and can't return, you may hop OFF overboard.

ENDING THE GAME

Return to the Citadel with three royal cards in hand. In this race, you must excel to be the champ of the land.

You may get a SIMPLE COURT: royal cards of any sort.

ALTERNATE END-GAME

Each one of these conditions adds a challenge to your missions.

DIVERSE COURT: 3 royals, different suit

MONARCHY: a J, a Q & a K of any suit

DIVERSE MONARCHY: a J, a Q & a K of different suits (recommended)

TRIBAL CLAN: royals of the same suit

PATRIARCHY OPTION
Your First Ace is worth 14, and the Jack, the Queen & King: II, 12 & 13.

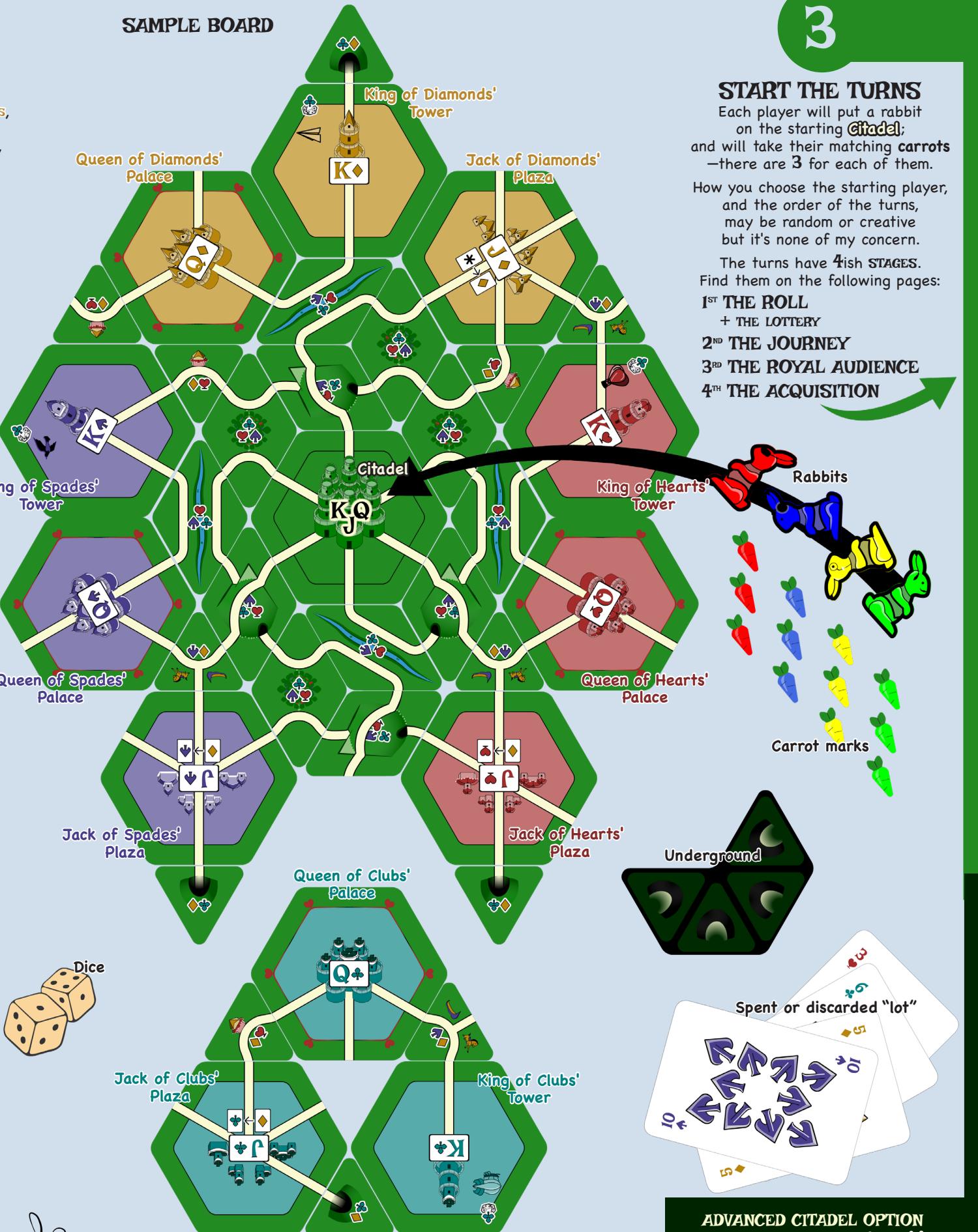
2

DEAL THE CARDS

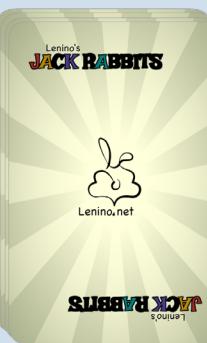
Remove the face cards and Jokers, and line them up in an aisle. Then you'll shuffle all the others, which will form a facedown pile.

Each player will 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"



Acquisition "pile"



Dice



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 it's 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 any **one** of the dice matches a card that you hold, get **one** new card as a prize based on the numbers you rolled.

If you're ever holding 10, discard down to 9 again. Your first Ace won't match a die; read FIRST ACES to 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.

PAYING WITH CARDS

Show and leave out what you spend; it's discarded once you're done. Royal cards will count as 10; Aces, II* or 1.

When a royal card is spent, take your carrot off their shrine. This card will be freed again; put it back into the line.

FIRST ACES

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 (OR SWORDS)



ATTACK OTHER RABBITS

You can steal a random card and kick someone OFF the board if you meet them where they stand and play a duel with swords.

You attack and they defend, adding spade cards back and forth; and the weakest, in the end, is the one who'll leave the floor. The cards you use will be spent. Do not reply with a draw. Only you may steal from them if you beat them in the brawl.

When you steal a royal card, discard one if it's your fourth, do the acquisition part, and swap carrots, nothing more.

DIAMONDS (OR GOLD)



EXCHANGE AT THE JACKS' PLAZA

All spent cards are being sold at J hexes of each suit. What you buy, 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 needs a reboot, this market runs out of loot.

You may also trade with others, as long as it is with gold. You can make or take an offer, and go meet them on the board. If the deal made is not honored, have their rabbit thrown OFF-board.

HEARTS (OR CUPS)



ENCHANT AT QUEENS' PALACES

To visit any queen's hex, show 6 hearts within your cards; or don't if no one requests you reveal them when you land. You are also the queen's guest if her card is in your hand.

To request to see your hearts, they should show 6 of their own. They'll be OFFed and lose those cards after your 6 hearts are shown. But if bluffing, you'll depart. OFF you go! Your cover's blown.

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

CLOVERS (OR CLUBS)



FLY BETWEEN KINGS' TOWERS

Show one card before THE ROLL, and you will attempt to fly. If the dice don't win, that's all, pick a tower to drop by.

But if you fall short, you fall off the board, down from the sky. THE LOTTERY may be called; claim it if you match a die.

Spend some cards to reach the dice, and you'll avoid falling off. To figure out what's the price, see by 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 could spend the card you showed.