

1

ARMAR UN TABLERO

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

Así que cada vez que hay que jugarlo, se busca la manera de explorarlo.

En tu primer partido de este juego, elige qué te toma menos tiempo.

Aprende como **ARMAR TABLEROS NUEVOS** o si prefieres haz el del ejemplo.

Observa bien las piezas del tablero; las cartas nobles viven en sus templos.

PREPARACIÓN

ARMAR TABLEROS NUEVOS

La pieza negra va en un lado aislado. La **Ciudadela** al centro de la mesa. Así que cada vez que hay que jugarlo, se busca la manera de explorarlo.

En tu primer partido de este juego, elige qué te toma menos tiempo. Aprende como **ARMAR TABLEROS NUEVOS** o si prefieres haz el del ejemplo.

Observa bien las piezas del tablero; las cartas nobles viven en sus templos.

DISTRIBUIR LAS PIEZAS

Que tome cada quien, según sus lados, la misma cantidad de cada tipo: hexágonos, romboídes y triángulos.

resultará muy fácil dividirlos.

COLOCAR LAS PIEZAS

Asignen turnos colocando piezas, mas no hay que ser tampoco muy estrictos. Tan solo tienen unas pocas reglas.

Aquí se encuentran todas por escrito.

Las unes campo a campo y vía a vía. Mas, **NO** las vías entre hexagonales.

El resto las agrupas por sus lados, de cada grupo existen 12 piezas.

También podrás crear algunas islas, si empiezas colocando las reales.

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

Poner las triangulares muy unidas, es válido, mas no es recomendable.

También podrás crear algunas islas, si empiezas colocando las reales.

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

Poner las triangulares muy unidas, es válido, mas no es recomendable.



Bienvenida

Apreciados Mensajeros,
Como leales miembros de la Orden
de Conejos Mensajeros de la Ciudadela
Central, esta carta tiene la orden más
importante que un conejo de esta orden
puede recibir:

1. Visiten a los nobles en sus casas.
2. Consigan 3 cartas nobles.
3. Tráigalas a la ciudadela.

En ese orden.

Cuando digo "orden" no hablo de otra
orden, como la de Conejos Mensajeros.
Tampoco hablo de la orden que se les da
en la misión de esta carta. Me refiero al
"orden" en que se harán estas cosas.

Rápido, rápido. Que tengo preparar la
reception.

El Heraldo Blanco

OBJETIVO Y RESUMEN

Irás de turno en turno por el reino
llevando cartas a la realeza,
tratando de lograr ser el primero
que compra 3 reales y regresa.

Tu meta es ir a alguna residencia
y allí comprar la carta del monarca;
Tendrás su carta de correspondencia
con 10 o más puntitos de su marca.



La travesía irá entre piezas grandes;
no vayas a quedarle en las pequeñas.
Podrás montar **caballos** y **embarcarse**,
también cruzar por **montes** y **cavernas**.

Mas, no te quedarás en otra parte,
es solo en los **hexágonos** esperas.
Si acaso ya no puedes regresarle,
es válido que saltes hacia afuera.

FIN DEL JUEGO

El juego acaba cuando algún conejo
regresa al sitio donde el juego empieza,
trayendo en manos, para el gran festejo,
sus 3 cartitas de la realeza,
que pueden ser de palos disparejos,
sin importar tampoco cuáles letras.

OPCIONES AVANZADAS

A menos que te sientas como experto,
mejor ignora todos éstos retos.

FINALES AVANZADOS

Elije el fin que va a tener la historia:
• La **Corte Simple** exige tres reales
• La **Monarquía** es rey con reina y jota
• El **Clan Tribal** son símbolos iguales

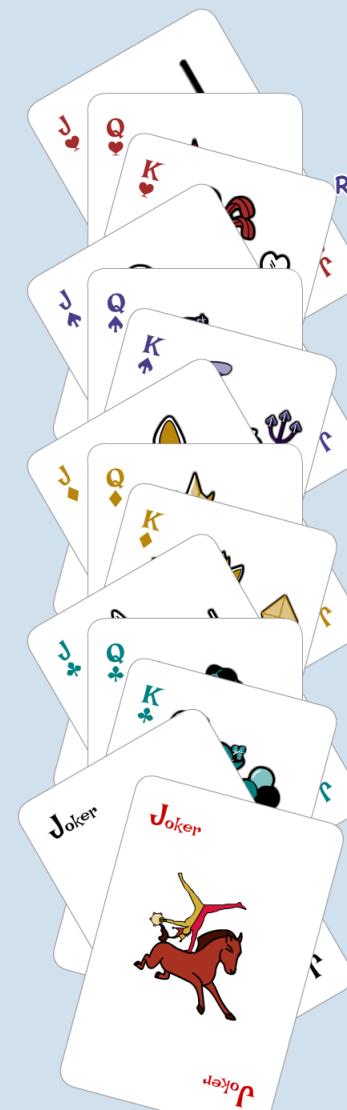
PATRIARCADO

Valdrán 14, 13, 12 y II
el As, la K, la Q y la J, entonces.

2

REPARTIR LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila
las cartas de los **JOKERS** y reales.
Baraja el resto y haces una pila
en donde irán los números y **Ases**.
Entrega 3 de allí, sin exhibirlas,
a cada cual de los participantes.



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

COMENZAR 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.

En cada turno tienes **4 FASES**:

- 1ST EL LANZAMIENTO + EL SORTEO
- 2ND LA TRAVESÍA
- 3RD LA AUDIENCIA REAL
- 4TH LA ADQUISICIÓN

1ST EL LANZAMIENTO + EL SORTEO

Primeramente tienes que lanzar los dados,
guardar las cifras que los 2 exhiban.
Con ellas no vas a medir tu pasos.
Serán **EL PRECIO DE LA TRAVESÍA**.



+ EL SORTEO

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

- La carta nueva sale de la pila.
La que mostraste, vuelve a tomarla.
- El número de cartas permitidas,
es 9; tira alguna si te pasas.
- El **As** podrás usarlo en esta rifa,
mas no si es el primero que te gasta.

Ver **EL PRIMER AS**.

EL PRECIO

En el camino encontrarás más opciones.
Si miras, hayarás algunas marcas,
en piezas triangulares y romboídes,
que indican que podrás **PAGAR CON CARTAS**.

En estos otros medios de transporte
el precio está dictado por los dados
y el palo de las cartas de tu aporte
se encuentran en 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 dos caminos,
y en medio de ellas tienen un atajo,
marcado por los tres distintos símbolos
de cartas necesarias como pago.

*EL PRIMER AS

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

EL PRECIO Y 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;

mas, no se irá a la pila del descarte,

irá a la fila de la realeza.

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**.

Aplica todo lo que se requiere,
si robas una carta de nobleza:
deshazte de una, si es que cuatro tienes;
la zanahoria cambia; el turno cesa.

Si acuerdan retractar sus dos jugadas,
podrán recuperar con lo que ataque.
Mas quien acata puede reforzarlas,
con más espadas para el nuevo ataque.

Anuncia alguna cifra de diamantes
que ofreces canjear por otro palo.

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

Aquel que traé menos o es farsante,
será expulsado fuera y rompe el trato.

AGRADAR EN LOS PALACIOS

Entrar en casa de una reina implica
que al menos sumen **6** tus corazones,

o esté tu zanahoria en su casilla,
o que te cueles si te cuestionen.

Ahora, cuando exiges corazones,
se saca fuera a aquel que no los muestra.

Mas, para hacerlo, muestra tú tus dones,
y tu conejo debe estar en tierra,

pues si calumnias, perderás entonces
lo que mostraste y te echan fuera.

VOLAR EN LAS TORRES (K)

Con suerte en manos y **1** carta trébol,
mostrada 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 esos puntos se los borren.

Mas, estos puntos hay que descartarlos;

su sacrificio es lo que te socorre.

PICAS (O ESPADAS)	DIAMANTES (O 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 . Aplica todo lo que se requiere, si robas una carta de nobleza: deshazte de una, si es que cuatro tienes; la zanahoria cambia; el turno cesa. Si acuerdan retractar sus dos jugadas, podrán recuperar con lo que ataque. Mas quien acata puede reforzarlas, con más espadas para el nuevo ataque.	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 la 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.	AGRAR EN LOS PALACIOS (Q) Entrar en casa de una reina implica que al menos sumen 6 tus corazones,	VOLAR EN LAS TORRES (K) Con suerte en manos y 1 carta trébol, mostrada 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.

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 wish to go ahead,
BUILD A NEW BOARD of your own.
Or consider this instead,
build the sample shown below.

SETUP

BUILD A NEW BOARD

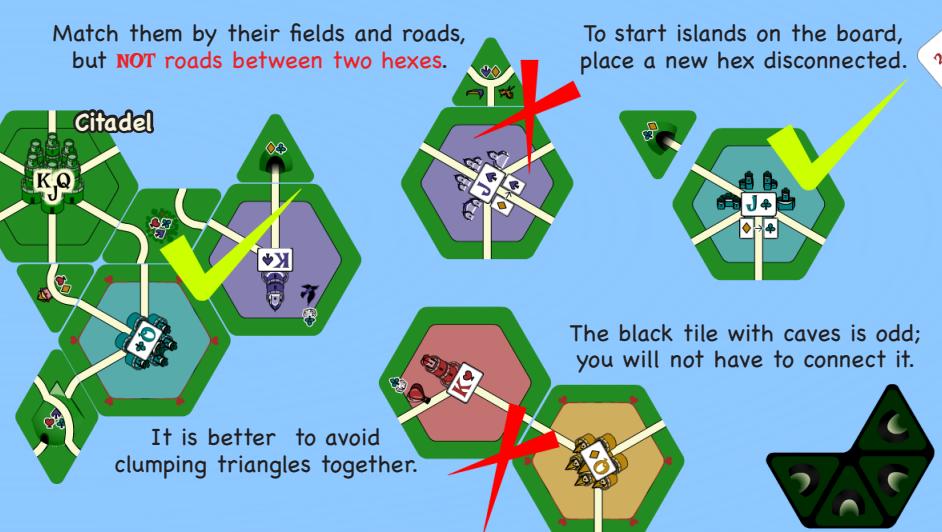
First, place the **Citadel** hex.
Leave the odd black tile aside.
Group and shuffle all the rest
by the number of their sides.

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.

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.



INTRODUCTION

Dear messengers,
As loyal members of the Order of
Messenger Rabbits of the Citadel, you have
heretofore been given the most remarkable
order of a rabbit of this order can get:

1. Seek audiences with the royals
2. Procure 3 of their cards
3. Bring them to the citadel

In that order:

When I mention "order" here, I don't
mean another order, like the Order of the
Messenger Rabbits, that you need to go
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 party to plan.

The White Herald

OBJECTIVE & 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.

Getting royal card requires
10 or more points of their suit.
You may need to wait a while
until you have enough loot.



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 these advanced changes;
in the meantime, just ignore'em.

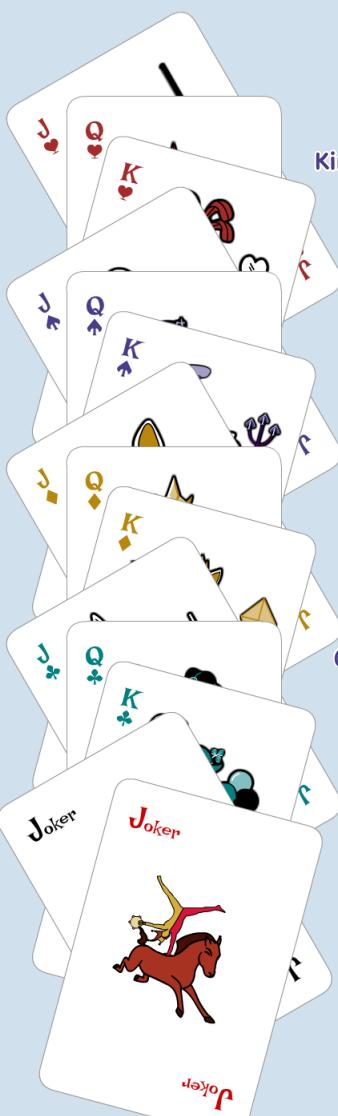
DIFFICULTY LEVELS
Choose how the story must end:
• SIMPLE COURT (3 royal cards)
• MONARCHY (J, Q & K)
• TRIBAL CLAN (their suit must match)

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

2

DEAL THE CARDS

First, remove face cards and **JOKERS**,
and display them in a line.
After shuffling the others,
you will form a facedown pile.
Have each player draw 3 cards;
this will be their starting hand.
Cards are needed for the task
and **THE JOURNEY** through the land.



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 hold 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 + PRIZE
- 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 trips along **THE JOURNEY**.

THE PRIZE

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'll win 1 card from the pile.
Just make sure these are applied:

- You do not need to discard,
only show the lucky card.
- If you now are holding 10,
discard down to 9 again.
- Your first Ace won't match a die;
check **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 toss out what you spend,
the same way you would discard.
Royal cards will count as **10**;
aces, II or I*.

If a royal card is spent,
instead of the discard pile,
put it back in the line; and,
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.

And that contains all you need, for **BASIC GAMES** to succeed.
Have a basic go at first 'til you're ready for the rest.

SPADES (OR SWORDS)



ATTACK OTHER RABBITS

Meet a rabbit, and play spades
to rob them a random card,
unless they play more of them;
the loser goes **OFF** the land.
In case there is no defense,
they must offer up their hand.

You may both get your spades back
by agreeing to withdraw.
But the thief may re-attack
with more spades cards than before.

Observe the rules when you take
a royal card from their hand:
swap the carrots; end your turn;
if you have **4**, discard **1**.

DIAMONDS (OR GOLD)



EXCHANGE IN JACKS' TOWNS

All discarded cards are sold
at the **J** hex of their suit.
What you take, replace with gold,
as the icons tell you to.
But this 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;
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 on the parting tile
is the one to pull this off.

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