

INICIO

2 a 4 participantes

1

ARMA UN TABLERO

Un rascgo 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 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

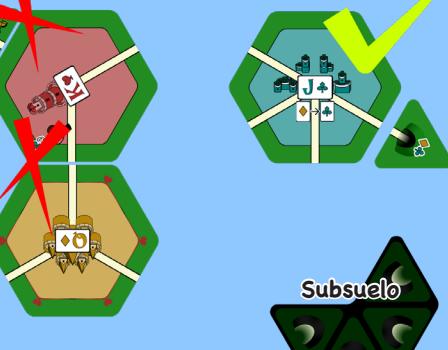
Los jugadores tomarán del lote la misma cantidad de cada tipo. De cada forma habrá un total de 12, un número ideal de dividirlo.

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 de dos hexagonales.

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



Subsuelo

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

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



BIENVENIDA

Apreciados Mensajeros,

Por ser los miembros más leales de la Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela, en 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).
- Traiganlas 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 que harán las cosas.

¡Rápido, rápido! Tengo que planear la recepción.

Siempre atento,

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 TRAVESSÍA será entre piezas grandes; no vas 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.

Al terminar el turno toca darte 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 donde el juego empieza, trayendo en manos, para el gran festejo, sus 3 cartitas de la realeza.

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

FINALES ALTERNATIVOS

Si quieres nuevos retos para luego, escoge qué final tendrá tu juego.

- CORTE DIVERSA: nobles de palos diferentes
- MONARQUIA: cualquier K, Q y J
- MONARQUIA DIVESA: K, Q y J de palos distintos
- CLAN TRIBAL: nobles del mismo palo

PATRIARCADO

Con esta opción el As valdrá 14; los reyes y las reinas, 13 y 12. Las jotas, por supuesto, valen 11.

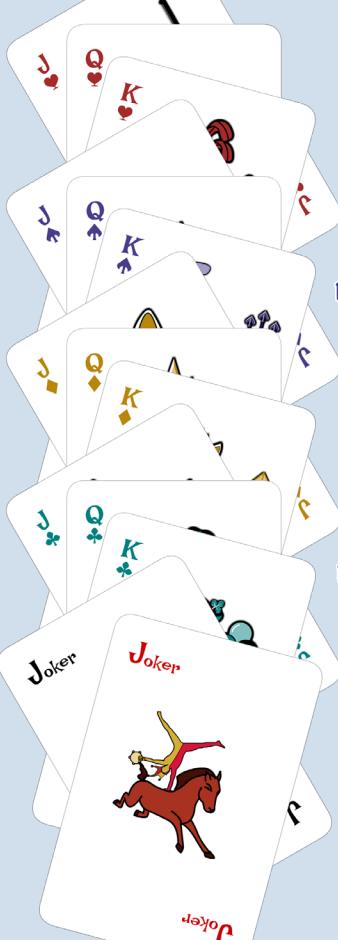
2

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 TRAVESSÍA y en LAS AUDIENCIAS al comprar reales.

«Fila» de Jókers y cartas reales



«Pila» de adquisición



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. 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. Aprendéstos sus nombres y sus bases.

1^{ra} EL LANZAMIENTO
+ EL SORTEO

2^{da} LA TRAVESSÍA

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 TRAVESSÍA.

+ EL SORTEO

Recibes una carta de regalo si está tu mano el número de alguno de aquellos dados de tu resultado. Se ven por separado cada uno.

Si acaso tienes 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.

2^{da} LA TRAVESSÍA

En esta parte mueves tu conejo. O, si prefieres, quédate en tu pieza. Explora las opciones del tablero, a ver si alguna de ellas te interesa.

SALIR POR UN CAMINO

De aquel lugar en el que el turno empieza con tu conejo irás de pieza en pieza llegando así hasta el fin de su destino. Cualquier hexagonal que se tropieza se cruza en otro turno, no en el mismo.



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 debe ser gastado, no mostrado. Se mantendrá en tu frente desde entonces, así sabrán 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.

CABALGAR Y NAVEGAR

Algunas triangulares vendrán 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 cruce tipo Y con comerciantes, y si no hay puerto allí, no salen barcas. En cambio, cuando pagas en las carpas, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.



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; aquél que pierde el duelo sale FUERA.

Podrán seguir lanzando si lo quieren, incrementando más y más sus fuerzas, sin empatarse; tienen que vencerse. Si al terminar te vence la defensa, te saca sin robarle lo que tienes. Las picas se descartan aunque venzan.

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.

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, 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, encuentra a su conejo en algún lado. Si no te entrega lo que ha dicho antes, será expulsado FUERA y rompe el trato.

CORAZONES (O COPAS)



AGRARAR 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 lleven seis que nadie te cuestione. 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. Si se equivoca, va a perder entonces las cartas que ha mostrado y le echan FUERA.

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 venza al número mostrado. Si pierdes caes FUERA del tablero.

El trébol no tendrás que descartarlo. Podrás participar en el sorteo, sin importar que acaben desterrado. 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 palos se los borre. Mas estos puntos hay que descartarlos; su sacrificio es lo que te socorre.

Si el vuelo es en la torre de los bastos, se puede usar la carta que has mostrado.

START

2 to 4 players

1

BUILD A BOARD

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

Every time the game begins, you must find your way to win.

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 aside the underground. Then you'll shuffle all the rest while 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. You'll hardly make a mistake. Placing them should be freestyle. Here are the rules not to break:

Match the tiles expanding roads, but not the roads of two hexes.

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



underground

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

It is better to avoid placing triangles together.



Lenino's
JACK RABBITS

The board game for playing cards on a quest through wonderlands



Video tutorial

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. You have hereby been given the most important 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 Messengers that you need to find elsewhere. Furthermore, I don't mean the order in this request but the sequence in which these events shall take place.

So, hoppy hop! I have a party to plan. Most attentively,

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 starting Citadel while holding 3 royal cards, any rank or suit on them.

ADVANCED OPTIONS

Once you have become an expert, and before you sit in boredom, consider making 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 descending value levels, from I⁴ down to II, for Aces, Kings, Queens & Jacks.

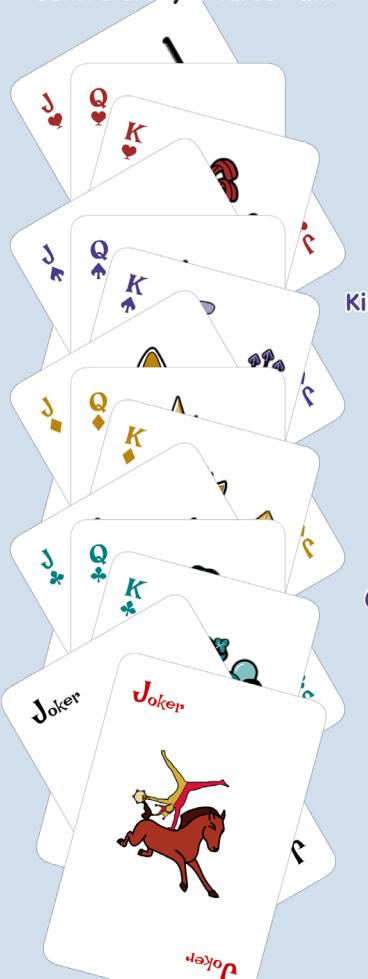
2

DEAL THE CARDS

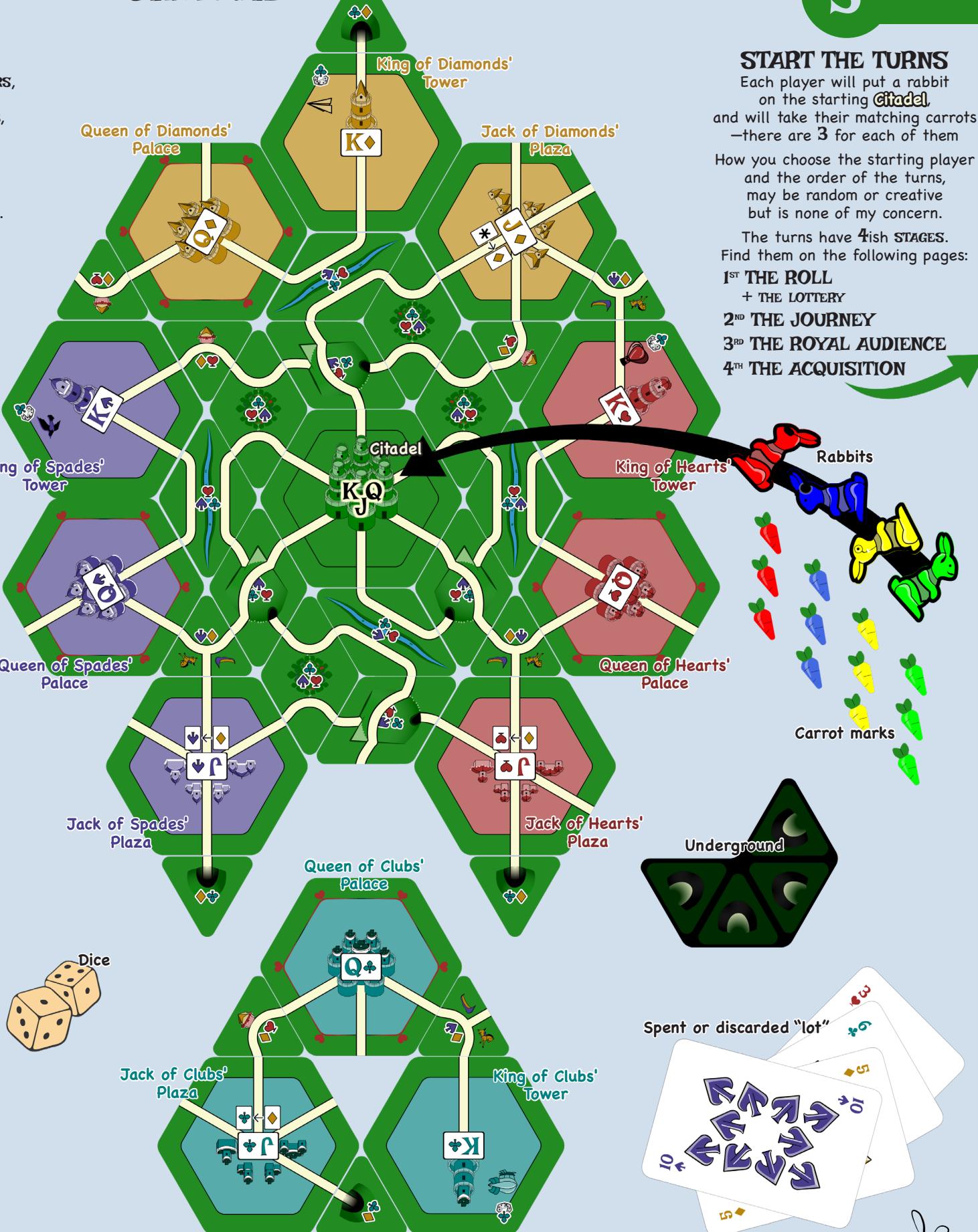
First remove face cards and JOKERS, and display them in a line. Then you'll shuffle all the others, which will form a facedown pile.

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"



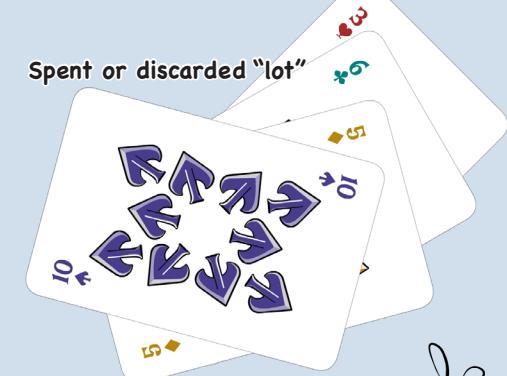
SAMPLE BOARD



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 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 BEWEEN 2 ROADS

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

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

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

CAVES If they don't show their marks, you make sure they get thrown **OFF**.

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 from a tile by the seaside.

You must exit by a road out of the board on one 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.

CLOVERS At the clubs' tower, you may use the card you showed to pay.

FLY BETWEEN KING'S TOWERS The **LOTTERY** may be claimed even if you're off the game.

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.

At the clubs' tower, you may use the card you showed to pay.

THE LOTTERY may be claimed even if you're off the game.

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 any cards of swords.

They may play more as defense; you may add spades back and forth,* and the weakest, in the end, is the one who'll leave the floor. Do not give a card to them, if the victim wins the brawl. Discard all the cards you spend. Never add up to a draw.

When you steal a royal card, discard one if you hold four; do THE ACQUISITION part and swap carrots, nothing more.

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.

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**.

When the pile needs a reboot, the market runs out of loot.

HEARTS (OR CUPS)



ENCHANT AT QUEENS' PALACES

To visit any queen's hex, show 6 heart marks in your hand. Or sneak in if no one 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.