

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

1. 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 estas piezas



2. DISTRIBUE 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.

3. COLOCA LAS PIEZAS

Asignen turnos para colocarlas,
mas sin necesidad de ser estrictos.
Las reglas son muy poco complicadas;
aqui 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.



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
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 han llegado estas cosas.

jRápido, rápido! Tengo que planear la
recepción.



FIN DEL JUEGO

El juego acaba cuando algún conejo
regresa al sitio de la **Ciudadela**,
trayendo 3 cartitas de la realeza,
que pueden ser de palos dispares,
sin importar tampoco cuales letras.

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

REPARTE LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila
las cartas de los **JÓKERS** y reales.
Baraja el resto y haces 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.



EJEMPLO



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

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,
cualquiero de los dos del resultado,
de forma individual por cada uno,
recibes una carta de regalo.

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

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 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.

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 ellos tienen un atajo.

Allí se encuentran símbolos distintos
de cartas permitidas como pago.

Se viaja **COMODÍN** o en el **INSTANTE**.

Los sitios donde viajas cuando pagas
son cruces tipo «Y» con **comerciantes**

y sin un puerto allí, no salen bárca.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**,

te llevarás un comodín vacante

que cuando quieras uses y descartas.

Si 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.

Ver **CABALGAR Y NAVEGAR**.

Algunas triangulares venden pasajes
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.

En cambio, cuando pagas en la puerta
te saltas el **subsuelo** como vuelo.

Se viaja **CABALGAR** y **NAVEGAR**.

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.

Coloca tu conejo en el **subsuelo**

tan pronto como toques **EL LANZAMIENTO**.

Ver **CABALGAR Y NAVEGAR**.

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.

Coloca tu conejo en el **subsuelo**

tan pronto como toques **EL LANZAMIENTO**.

Ver **CABALGAR Y NAVEGAR**.

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.

Coloca tu conejo en el **subsuelo**

tan pronto como toques **EL LANZAMIENTO**.

Ver **CABALGAR Y NAVEGAR**.

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.

Coloca tu conejo en el **subsuelo**

tan pronto como toques **EL LANZAMIENTO**.

Ver **CABALGAR Y NAVEGAR**.

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.

Coloca tu conejo en el **subsuelo**

tan pronto como toques **EL LANZAMIENTO**.

Ver **CABALGAR Y NAVEGAR**.

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.

Coloca tu conejo en el **subsuelo**

tan pronto como toques **EL LANZAMIENTO**.

Ver **CABALGAR Y NAVEGAR**.

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.

Coloca tu conejo en el **subsuelo**

tan pronto como toques **EL LANZAMIENTO**.

Ver **CABALGAR Y NAVEGAR**.

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.

Coloca tu conejo en el **subsuelo**

tan pronto como toques **EL LANZAMIENTO**.

Ver **CABALGAR Y NAVEGAR**.

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 pu

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

1. 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.

2. 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.

3. 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.



Underground



GREETINGS

Dear messengers,

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

1. Seek audiences with the royals.
2. Procure 3 of their cards (K, Q, or J).
3. 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.

Hoppity 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;

"THE ACQUISITION", it's called.
Go through caves, on roads, 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)

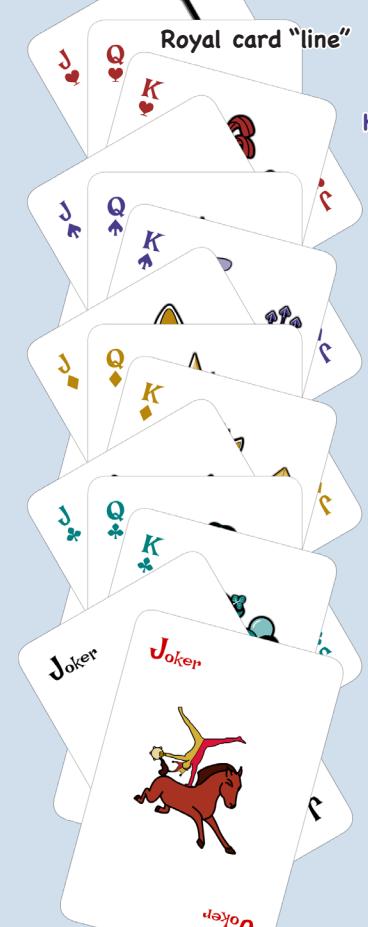
PATRIARCHY
Have unequal value levels,
from **I** down to **II**,
for Aces, Kings, Queens & Jacks.

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.



SAMPLE



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

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

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

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.
Just make sure these rules apply:

- 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;
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,
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.

ROAD TILES
Other options for your travels
can be found along the roads,
on rhombuses and triangles
featured farther down below.
To use these to get around,
you will need to pay **THE PRICE**.
Look for symbols on the ground
to see what suits may apply.
See **PAYING WITH CARDS**.

TREK BEWTEEN 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**.

SPADES (OR SWORDS)
Your Might



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

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.

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



ROAD TILES
Other options for your travels
can be found along the roads,
on rhombuses and triangles
featured farther down below.

To use these to get around,
you will need to pay **THE PRICE**.
Look for symbols on the ground
to see what suits may apply.

See **PAYING WITH CARDS**.

TRAVERSE BETWEEN 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**.

ROCKS & CAVES
Pay to travel between **caves**;
choose the exit cave straight out.

But if you don't wanna pay,
take your rabbit **underground**;
end your turn in the dark place;
and on your next turn, get 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.

End your turn out of the board;
do not get a card this round.

When your turn begins offshore,
take your rabbit **underground**.

Move it there before **THE ROLL**,

and wait there to get back out.

CAVES & UNDERGROUND

Pay to travel between **caves**;

choose the exit cave straight out.

But if you don't wanna pay,
take your rabbit **underground**;

end your turn in the dark place;

and on your next turn, get 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.

End your turn out of the board;
do not get a card this round.

When your turn begins offshore,
take your rabbit **underground**.

Move it there before **THE ROLL**,

and wait there to get back 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.

End your turn out of the board;
do not get a card this round.

When your turn begins offshore,
take your rabbit **underground**.

Move it there before **THE ROLL**,

and wait there to get back 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.

End your turn out of the board;
do not get a card this round.

When your turn begins offshore,
take your rabbit **underground**.

Move it there before **THE ROLL**,

and wait there to get back 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.

End your turn out of the board;
do not get a card this round.

When your turn begins offshore,
take your rabbit **underground**.

Move it there before **THE ROLL**,

and wait there to get back 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.

End your turn out of the board;
do not get a card this round.

When your turn begins offshore,
take your rabbit **underground**.

Move it there before **THE ROLL**,

and wait there to get back 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.