

PREPARACIÓN

1

ARMAR UN TABLERO

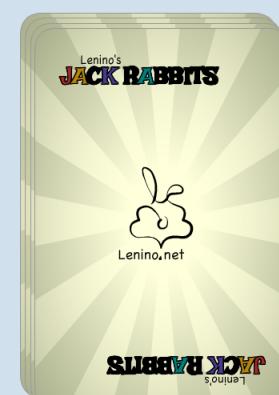
En tu primer partido de este juego, se recomienda que armes este ejemplo. Podrás ARMAR TABLEROS NUEVOS luego. De momento, ahórrate ese tiempo. Observa bien las piezas del tablero;



2

REPARTIR LAS CARTAS

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



Síguenos, taguéanos y comparte tus tableros favoritos @lenino.jackrabbits.

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,



Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.

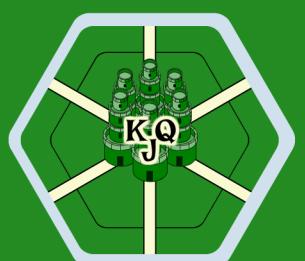


Video tutorial

OBJETIVO

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.

caminos viales



4

1. TIRO DE DADOS

Primero tienes que lanzar los dados. La suerte puede mejorar tu turno. Si muestras una carta de tu mano que tenga el mismo número de alguno recibes una carta de regalo. Recuerda que las Ases valen 1.

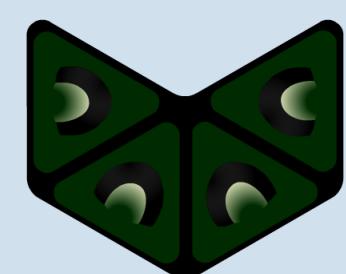
La carta nueva sale de la pila. También te quedas con la que haz mostrado. El máximo de cartas permitidas es 9; nunca tengas más en mano.

ciudadela
inicio & final

Otras VÍAS de transporte

1. CAMBIARTE 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.

Tu tiro de los dados dicta el precio que se requiere como pago mínimo. En cada turno lanzarás primero



2. MOVER TU CONEJO

De aquel lugar en el que el turno empieza, podrás seleccionar algún camino. Con tu conejo, irás de pieza en pieza llegando así hasta el fin de su destino. Cualquier hexagonal que se tropiece, la cruza en otro turno, no el que vino.

Tu meta es ir a alguna residencia y allí comprar la carta del monarca; Tendrás su carta de correspondencia con 10 o más puntos de su marca. También se pueden visitar las piezas



3. COMPRAR CARTAS REALES

Con 10 puntos de su marca pagas la carta del lugar en que te encuentras. Tu turno acabará al tomar la carta, y en el futuro, si alguien va por ella, podrá pararse allí, mas no tomarla.

Tu zanahoria marcará la pieza, y aquella marca tuya es necesaria.

PAGAR CON CARTAS

Las cartas se descartan al usarse en el camino o por la realeza, y tienes que exhibir las que descartes dejándolas a un lado de la mesa. Los números también podrán sumarse, si son del símbolo que te interesa. Se cuenta solo un 1 por los Ases

4. FIN DE TURNO

Encima de un hexágono terminas, si no te sales FUERA por completo!

Recibes 1 carta de la pila, si tu conejo acaba en el tablero; o 2 cuando acabas la partida en el castillo verde del comienzo. Si ya no quedan cartas, recopila las descartadas y ármala de nuevo.

FIN DEL JUEGO
El juego acaba cuando algún conejo regresa al sitio donde el juego empieza, trayendo en manos, para el gran festejo,

Hasta aquí las reglas del juego básico.

Para un juego regular, agrega las acciones de los palos.

Y para un juego avanzado modalidades retadoras del juego en visita la pagina web.

jackrabbits.lenino.net.

* ARMAR TABLEROS NUEVOS

Si ya te sientes familiarizado, intenta hacer el reino a tu manera. La pieza negra va en un lado aislado. La verde grande al centro de la mesa. Reparte el resto igual según sus lados, y tomen turnos colocando piezas.

Las unes campo a campo y vía a vía, mas no las vías entre hexagonales. También podrás crear algunas islas, si empiezas colocando las reales.

PICAS (O ESPADAS)

Tu fuerza

ATACAR A LOS CONEJOS

Usando 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.

Aplica todo lo que se requiere, si robas una carta de nobleza:

Descarta las espadas que se tiran.

DIAMANTES (U OROS)

Tu riqueza

CANJEAR EN LAS PLAZAS (D)

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 prefieras; el asterisco (*) indica todo pago.

Repon con más o igual lo que retrasas.

CORAZONES (O COPAS)

Tu encanto

AGRADAR 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 cueles sin que te cuestionen. Si algún participante te critica en cuanto pisas esos escalones,

el asterisco (*) indica todo pago.

Se quedará en tu mano lo que exhibas.

TRÉBOLES (O BASTOS)

Tu sapiencia

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;

Apunte inútil por diseño y rima

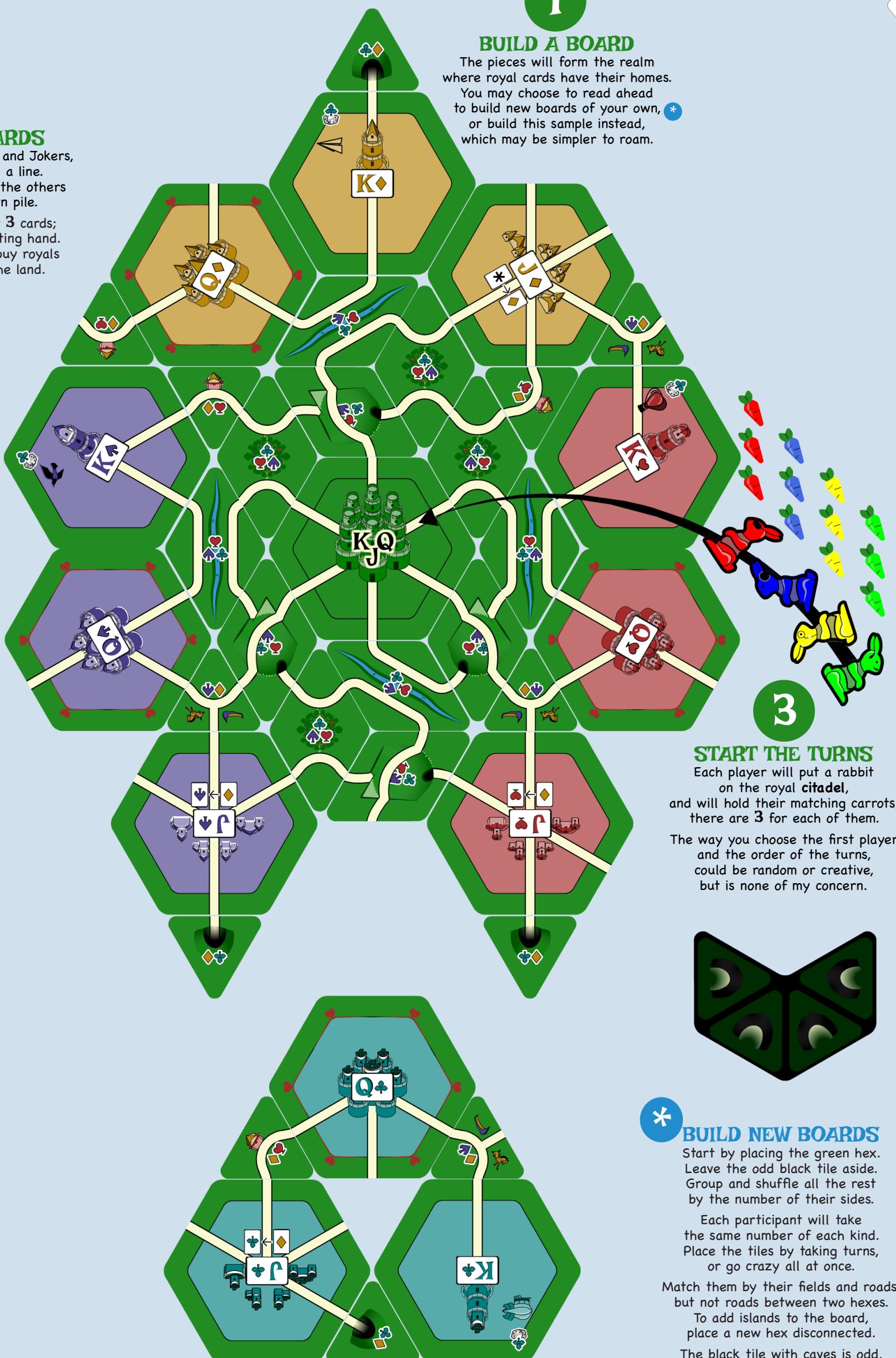
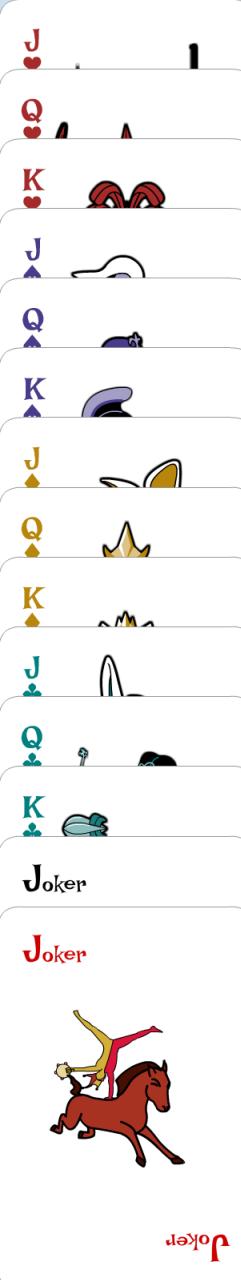
SETUP

2

DEAL THE CARDS

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

Each player will draw 3 cards; this will be their starting hand. Cards are needed to buy royals and travel across the land.



Find more boards, events, videos, tutorials and more at jackrabbits.lenino.net. Follow us, tag us and share your favorite boards @lenino.jackrabbits.

1

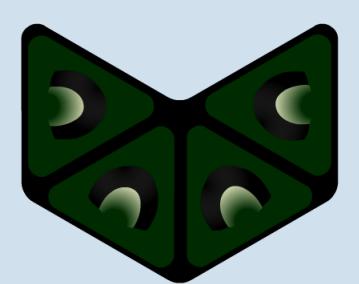
BUILD A BOARD

The pieces will form the realm where royal cards have their homes. You may choose to read ahead to build new boards of your own, or build this sample instead, which may be simpler to roam.

3

START THE TURNS

Each player will put a rabbit on the royal **citadel**, and will hold their matching carrots; there are 3 for each of them. The way you choose the first player and the order of the turns, could be random or creative, but is none of my concern.



* BUILD NEW BOARDS

Start by placing the green hex. Leave the odd black tile aside. Group and shuffle all the rest by the number of their sides.

Each participant will take the same number of each kind. Place the tiles by taking turns, or go crazy all at once.

Match them by their fields and roads, but not roads between two hexes. To add islands to the board, place a new hex disconnected.

The black tile with caves is odd, and has no ways to connect it.



INTRODUCTION

You are part of a very special order: The Messenger Rabbits of the Royal Citadel. And you were just given the most special order a rabbit of this order can get:

1. Go about to the colonies.
2. Find 3 well suited royals.
3. Bring them to the citadel.

In that order.

Not the order of messenger rabbits. Also, not the order, as in the quest you were just ordered. But the order in which you must do the thing...

Just go to the **SETUP** already.

OBJECTIVE

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

OVERVIEW



THIS IS THE ORDER OF THINGS THAT MAY HAPPEN IN A TURN

1ST ROLL THE DICE

What you may get from the dice is **NOT** your moves, but a **PRICE**. If you can show from your hand a card to match at least one of the numbers that come up individually on top, you get a card from the pile. Make sure these rules are applied:

- There's a maximum amount of cards that you are allowed to carry at any time in your hand, and that is 9.
- You do not need to discard; only show the lucky card, and put it back in your hand.
- The Ace is the number 1.

2ND MOVE YOUR RABBIT

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.

Since **GETTING ROYALS** requires spending **10** points of their suit, you may need to wait a while until you have enough loot.

You may visit any tile as a pit stop on your route. Or you may instead decide for your rabbit to stay put.



ROAD TILES OTHER WAYS TO GET AROUND

1. SWITCHING ROADS

Rivers, **mountains** and the **woods**, featured in the tiles below, offer a shortcut on foot, or "hike", between the two roads.

To take it, you pay the suits;

in this case: **hearts**, **spades** or **clubs**.



To find out how much to pay, don't look farther than the dice. All road actions on your turn will be given that same price.

You may also overpay; and the suits may be combined.

2. HORSE OR BOAT

3. CAVES & UNDERGROUND

Merchant tiles featured below will sell either type of ride:

- Reach any place on the board, dashing through connected tiles.

• Or reach any **seaside road**, sailing on the seas outside.

You cannot leave on a boat from **merchants** with no sea sides.

CIRCUS TENTS

You may buy a **Joker** card at a **tent** where they reside. Keep it as part of your hand until you decide to ride.

3. CAVES & UNDERGROUND

Pay to travel in and out between two triangle **caves**.

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

End your turn in the **black** place, and on your next turn, get out.

3RD BUY THE ROYAL

To purchase a royal card, you need **10** points of their suit and your rabbit on their land.

You will need a carrot too, and leave it there as your mark. End your turn, and get the loot.

Others may visit the tile, but not take the card you took.

PAYING WITH CARDS

You must display what you spend, in other words, you **"discard"**.

You're allowed to overpay by using multiple cards.

A royal card is worth **10**, and the **Aces** count as ones.

If you use royals to pay, take your carrots off their lands.

4TH END YOUR TURN

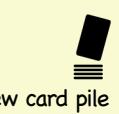
You'll end up on a hex tile, unless you go **overboard**!

Get a new card from the pile, if your rabbit's on the board.

At the **citadel**, smile.

When you're there, you get one **1** more.

If the pile runs out of cards, grab all the ones spent before, except for the royal ones, and reshuffle them once more



REGULAR GAMES



SPADES (OR SWORDS)

Your Might



ATTACK OTHER RABBITS

Meet a rabbit and draw spades to rob them a random card, unless they draw higher than; the loser goes **OFF** the land. Observe the rules, if you take a royal card from their hand: swap the carrots; end your turn; if you have four, discard one.

DISCARD ALL DUELING CARDS.

DIAMONDS (OR GOLD)

Your Wealth



EXCHANGE IN J-TOWNS

The discarded cards are sold at the **J** hex of their suit. Exchange what you take for gold as the icons tell you to. The asterisk (*) on the board means that any suit will do. When a new pile must be formed, all the towns will loose their loot.

DON'T REPAY WHAT'S OVERPAID.

HEARTS (OR CUPS)

Your Charm



ENCHANT AT Q-PALACES

To visit any queen's hex, show **6** heart points in your hand. Or sneak in, if none requests you reveal them beforehand. But, they may only protest as soon as you reach her land. You may also be her guest, if you're holding that queen's card.

SHOW THESE HEARTS, DO NOT DISCARD.

CLOVERS (OR CLUBS)

Your Wisdom



Show I card before you roll, to attempt a clover flight. If the dice are higher, fall **OFF** the board, now from the sky. Otherwise, go reach your goal: any tower you may like. Keep the clover card you showed, whether you fall or you fly.

NEEDLESS SIGN, BUT NEAT DESIGN.

