

INICIO

2 a 4 participantes

1

ARMA UN TABLERO

El rango 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, armas el ejemplo.

TABLEROS NUEVOS

I. SEPARA LAS PIEZAS

La pieza del subsuelo va en un lado; la **Ciudadela**, al centro de la mesa. El resto se colocan boca abajo, fijándose en las formas de las piezas.



II. DISTRIBUYE LAS PIEZAS

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

Conectarás las piezas por sus vías, mas no conectes dos hexagonales.

Con una hexagonal se crean islas y luego se conectan **piezas viales**.



III. COLOCA LAS PIEZAS

Asigna turnos para colocarlas, mas sin necesidad de ser estrictos. Las reglas no serán muy complicadas; aquí se encuentran todas por escrito.

Evita conectar consecutivas las vías de las piezas triangulares.

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



Lenino's JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.

Video tutorial

MENSAJE DE LA CIUDADELA

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 de sus cartas reales 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 conejos mensajeros que tengan que encontrar en otro lado. Tampoco hablo de la orden que les doy en esta carta, sino el orden en que harán las cosas.

¡en marcha! Debemos restaurar el orden en el reino

El Heraldo Blanco

FIN DEL JUEGO

El triunfo lo obtendrá el primer conejo que vuela al sitio donde el juego empieza, trayendo en manos, para el gran festejo, sus **3 cartitas de la realeza**.

Será un partido rápido o complejo, según lo que prefieran la mesa; así que, al iniciar un juego nuevo, elige el **FIN** que al grupo le interesa:

SIMPLE: 3 cartas reales cualesquiera

DIVERSO: 3 cartas reales de palos distintos

MONARQUÍA: una K, una Q y una J, sin importar sus palos

MONARQUÍA DIVERSA: una K, una Q y una J, de 3 palos distintos

TRIBAL: las 3 cartas reales del mismo palo

OPCIÓN: PATRIARCADO
Si no prefieres la equidad, entonces, anímate que el As valdrá 14, los reyes y las reinas: 13 y 12, y las menospreciadas jotas: 11.

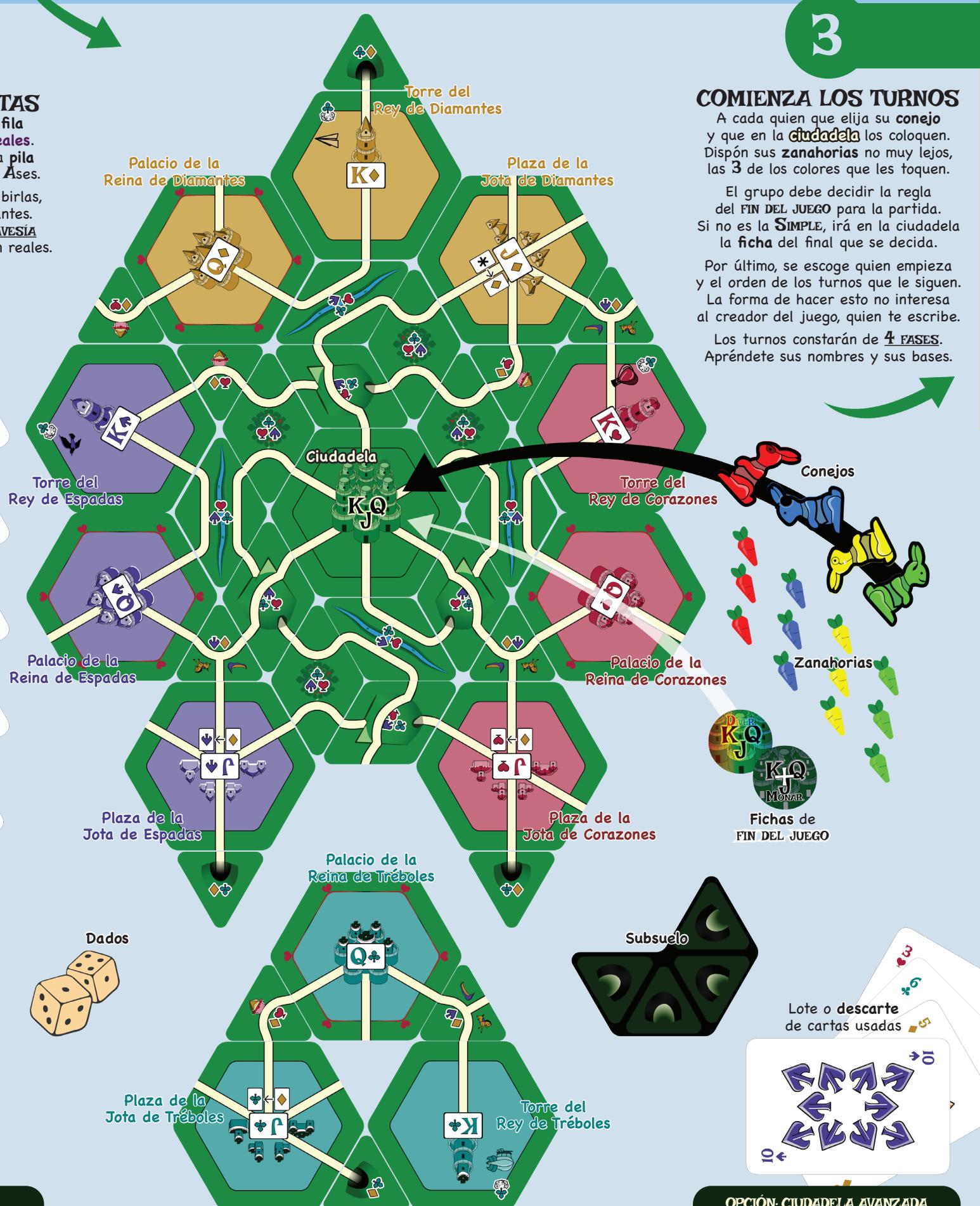
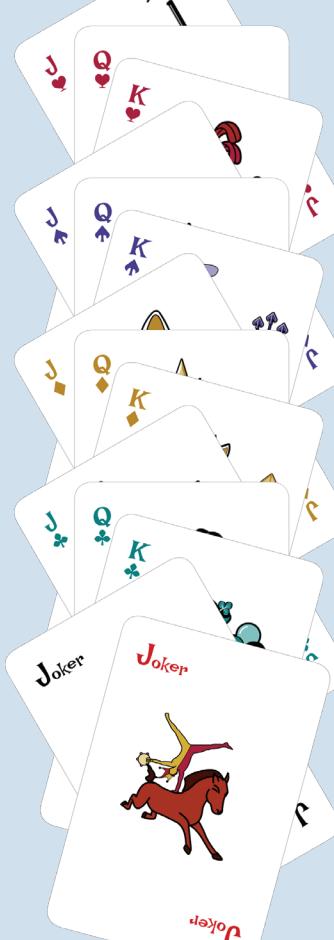
2

REPARTE LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila las cartas de los Jokers y **reales**. Baraja el resto y formas una pila compuesta por los números y **Ases**.

De allí te entregas **3**, sin exhibirlas, a cada cual de tus participantes. Las cartas se usan en **LA TRAVESÍA** y al conseguir **LA AUDIENCIA** con reales.

Fila de Jokers y cartas reales



OPCIÓN: CARTAS CORTAS
Incluye solo un palo por conejo y un set de **piezas viales** a su vez. Ejemplo: si será de 3 el juego, excluye un palo junto con su set.

3

COMIENZA LOS TURNOS

A cada quien que elija su conejo y que en la **Ciudadela** los coloquen. Dispón sus **zanahorias** no muy lejos, las **3** de los colores que les toquen.

El grupo debe decidir la regla del **FIN DEL JUEGO** para la partida. Si no es la **SIMPLE**, irá en la ciudadela la **ficha del final** que se decide.

Por último, se escoge 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
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**.



GANAR EN EL SORTEO
Si muestras **una** carta junto a **un dado** con números que son correspondientes recibes **una** carta de regalo sin importar la fase en que te encuentres.

En cuanto tengas más de **9** cartas, elige la que quieras y descartas. El **As** se puede usar en el sorteo si no es el que utilizas de primero.

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 como **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 y no tirar la carta en el descarte, pues va en la fila de la realeza.

***EL PRIMER AS**
El **As** que gastes de primero es **II**; 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. Por 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.

CAMBiar DE CAMINO
Los **bosques**, las **montañas** y los **ríos**, que encuentras ilustrados más abajo, son piezas que contienen dos caminos y en medio de ellos tienen un atajo en donde encuentras símbolos distintos que pagas por cruzar al otro lado.

COMERCIANTES & CARPAS
Tu viaje se realiza en cuanto pagas en cruces tipo «Y» con **comerciantes**, entonces, **sin un puerto no te embarcas**. En cambio, no hay apuro en el instante si pagas por el viaje en una **carpa**, pues tomarás un comodín vacante que eliges cuando usarlo y **la descartas**.

CABALGAR Y NAVEGAR
Los triángulos con una **madriguera** transportan los conejos al **subsuelo**.

Allí te quedarás por una vuelta y vuelves a salir por otra luego. O si prefieres, pagas en la puerta y saltas el **subsuelo** como vuelo.

SALIR FUERA
A veces te conviene estar afuera, salirte por un puerto en las orillas. Tu turno acabará esperando fuera y no recibes carta de la pila.

Espera por tu turno en las afueras y ve al **subsuelo** tras **EL LANZAMIENTO**. Podrás salir de allí tras otra vuelta y hacer **LA ADQUISICIÓN** por el momento.

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, comprarlos cuando llegues a **LA AUDIENCIA**. Con **10** o más puntitos de sus marcas tendrás sus cartas de correspondencia.

LA TRAVESÍA será entre piezas grandes; tu turno nunca acaba en las pequeñas. Podrás montar caballos y embarcarte, cruzar por montes y por madrigueras, mas no descansarás en otra parte; tan solo en los hexágonos te quedas.

Al terminar el turno toca darle **LA COMPENSACIÓN** de carta nueva.

Si estás en una pieza muy distante, contempla si es mejor que saltes **FUERA**.
OPCIÓN: PATRIARCADO
Si no prefieres la equidad, entonces, anímate que el **As** valdrá 14, los **reyes** y las **reinas**: 13 y 12, y las **menospreciadas jotas**: 11.

2^{DA} LA TRAVESÍA
En esta fase mueves tu conejo; o, si prefieres, quédate en tu pieza. Explora las opciones del tablero, a ver si alguna de ellas te interesa.

Piezas viales

SALIR POR UN CAMINO
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 tropieza, es donde acaba el turno en el que vino.

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

Si logras realizar la transacción, la carta pasará a estar en tu mano. Te toca entonces **LA COMPENSACIÓN** y terminar tu turno de inmediato.

Se pueden visitar las residencias incluso sin que pagues por la audiencia.

3^{RA} LA AUDIENCIA
Si estás de turno en una residencia, con **10** o más puntitos de su marca, podrás comprar la carta a la nobleza, a menos que alguien tenga ya la carta.

Tu **zanahoria** marcará su pieza; y aquella marca tuya es necesaria.

carta noble o real

zanahoria

Ver **PAGAR CON CARTAS**.

Si logras realizar la transacción, la carta pasará a estar en tu mano. Te toca entonces **LA COMPENSACIÓN** y terminar tu turno de inmediato.

Se pueden visitar las residencias incluso sin que pagues por la audiencia.

4^{TA} LA COMPENSACIÓN
Encima de un hexágono terminas, si no te sales **FUERA** por completo.

Recibes una carta de la pila, si tu conejo acaba en el tablero. Si ya no quedan cartas, recopila las descartadas y ármala de nuevo.

Madrigueras

Los triángulos con una **madriguera** transportan los conejos al **subsuelo**.

Allí te quedarás por una vuelta y vuelves a salir por otra luego. O si prefieres, pagas en la puerta y saltas el **subsuelo** como vuelo.

SALIR FUERA
A veces te conviene estar afuera, salirte por un puerto en las orillas. Tu turno acabará esperando fuera y no recibes carta de la pila.

Espera por tu turno en las afueras y ve al **subsuelo** tras **EL LANZAMIENTO**. Podrás salir de allí tras otra vuelta y hacer **LA ADQUISICIÓN** por el momento.

OPCIÓN: PATRIARCADO
Si no prefieres la equidad, entonces, anímate que el **As** valdrá 14, los **reyes** y las **reinas**: 13 y 12, y las **menospreciadas jotas**: 11.

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**.

Es válido que el duelo se incremente sumando nuevas picas a sus fuerzas, sin provocar empates, obviamente. Si al terminar te vence su defensa, te saca pero no te roba bienes. Las picas se descartan aunque venzas.

CANJEAR CON OTROS CONEJOS
Anuncia alguna cifra de diamantes que quieras canjear por otro palo y si alguien quiere ser tu negociante, encuentra a su conejo en algún lado. Se transa **sin mostrar** las cartas antes. Se expone y saca **FUERA** al que haga engaño.

Si robas una carta de nobleza, libera alguna si ésta ya es tu cuarta, y si alguien quiere ser tu negociante, encuentra a su conejo en algún lado. Se transa **sin mostrar** las cartas antes. Se expone y saca **FUERA** al que haga engaño.

DIAMANTES (O OROS)

CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)
Las cartas del descarte están en venta; en cada Jota venden cada palo.

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

La compra de diamantes es inversa; allí canjeas palos de otro lado.

Recuerda que al hacer la pila nueva habrá que usar las cartas del mercado.

CANJEAR CON OTROS CONEJOS

Anuncia alguna cifra de diamantes que quieras canjear por otro palo y si alguien quiere ser tu negociante, encuentra a su conejo en algún lado. Se transa **sin mostrar** las cartas antes. Se expone y saca **FUERA</b**

START

2 to 4 players

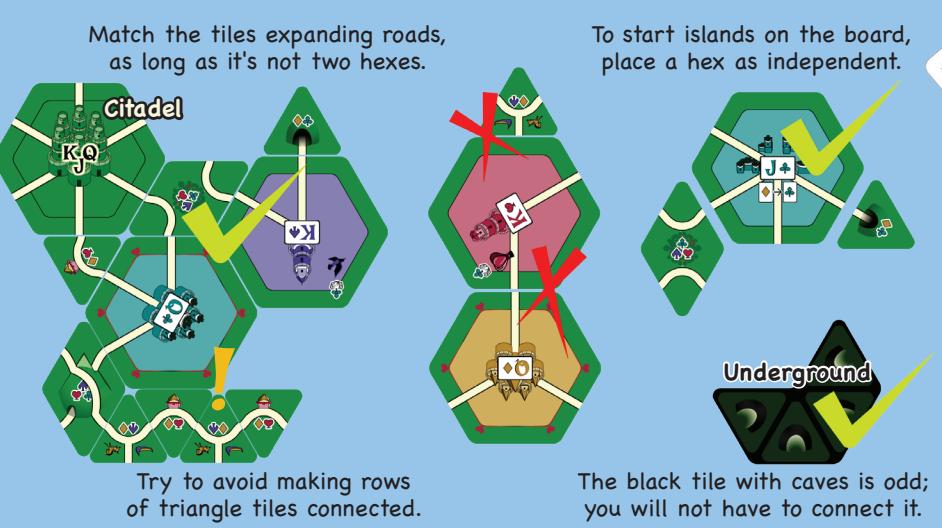
1

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 board tiles 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; since there's 12 of every shape, this division 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:

Match the tiles expanding roads, as long as it's not two hexes. To start islands on the board, place a hex as independent.

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

Underground

Underground

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

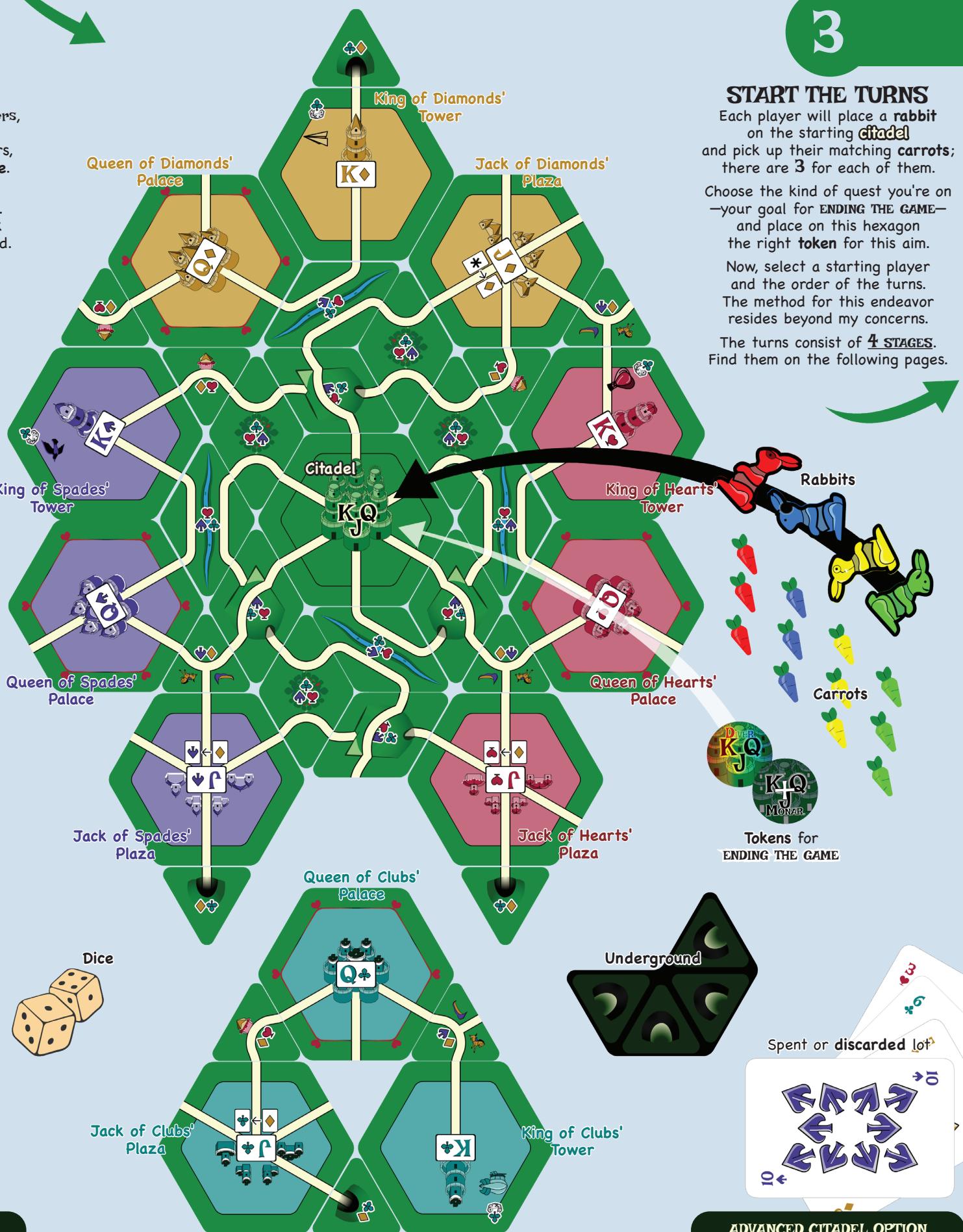
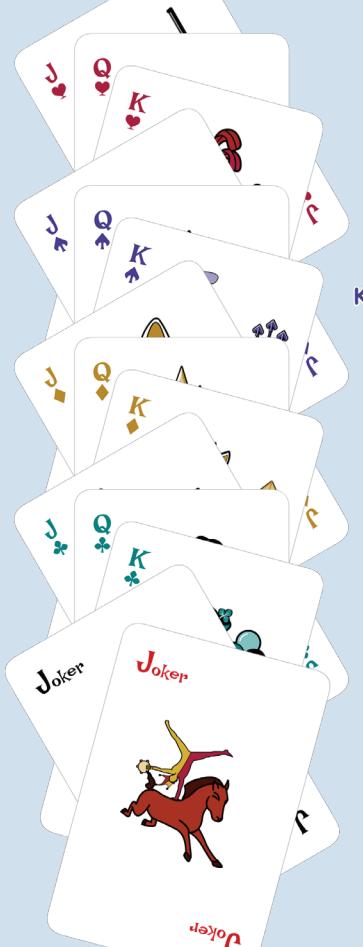
2

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 draw 3 cards to hold as their starting hand. Cards are needed for the task and to journey through the land.

Line of Jokers & royal cards



TIGHT SUITS OPTION
Include one suit for each player and one set of **road tiles** too. For instance, with 3 contenders, you'll be removing 1 suit.

3

START THE TURNS

Each player will place a rabbit on the starting **Citadel** and pick up their matching carrots; there are 3 for each of them. Choose the kind of quest you're on—your goal for **ENDING THE GAME** and place on this hexagon the right **token** for this aim. Now, select a starting player and the order of the turns. The method for this endeavor resides beyond my concerns. The turns consist of **4 STAGES**. Find them on the following pages.

Rabbits

Tokens for ENDING THE GAME

Underground

Spent or discarded lot

ADVANCED CITADEL OPTION

This place sells all suits for **gold** and offers flights using **leaves**, but expects **hearts** at the door when you're back after you leave.



GREETINGS FROM THE CITADEL

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 is the highest order a rabbit of this order can get:

Seek audiences with the royals, procure 3 of their royal cards, 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 order in which these events shall take place.

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

The White Herald

GOAL & OVERVIEW
Go through the realm, turn by turn, making stops on royal land. You will win if you return with 3 **royal cards** in hand.

THE AUDIENCES will require 10 points of a royal's 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 COMPENSATION** shows. You may go through caves or treks, 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 choose to hop **OFF-BOARD**.

ENDING THE GAME
Return to the **citadel** with 3 **royal cards** in hand. In this race, you must excel to be the champ of the land. Select, before the game starts, a desired winning condition. Each one of these options adds a new challenge to your mission.

SIMPLE: 3 royal cards of any sort

DIVERSE: 3 royal cards of different suits

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

DIVERSE MONARCHY: a K, a Q, and a J of 3 different suits

TRIBAL: the 3 royal cards of the same suit

PATRIARCHY OPTION
If you like the wretched thing, have the Ace be worth 14 and the Jack, the Queen & King: II, 12 & 13.

THE 4 STAGES IN A TURN

This section has all you need for basic games to succeed. Have a basic go at first 'til you're ready for the rest.

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**.



WINNING THE JACKPOT

If you prove one of the dice matches a card that you hold, you'll draw one card as a prize at **any stage** once you've 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.

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 the hexagon you're on, through the **ROAD TILES** it traverses. At the end of every trek, you should reach another hex; wait a turn to cross the hexes.

You may visit any hex even if it's just to rest.

ROAD TILES

Your rabbit is free to move along the continuous paths. It's OK to overpay; you don't have to be precise. The suits allowed where you pay may be combined for the price.

ROAD TILES

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

If you spend a royal card, take your carrot off their shrine. And, in this case, don't discard, put it back into the line.

*FIRST ACES

Your first Ace is worth II; the others you get are ones. As a record that you spent it, keep it in front of your hands.

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 I.

If you spend a royal card, take your carrot off their shrine. And, in this case, don't discard, put it back into the line.

TRAFFICKING BEWEEN 2 ROADS

The **mountains**, **rivers**, and **woods** have roads not too far apart. If you go off-road afoot, you may switch between two paths.

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

TRADE WITH OTHER RABBITS

Players who meet on the board can agree with one another to trade any suit for **gold** without showing what's being offered.

Expose and throw them **OFF-BOARD** if you're deceived by the other.

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

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 COMPENSATION** part, and swap carrots, nothing more.

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 must 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.

FLY BETWEEN KINGS' TOWERS

Show one card before **THE ROLL**,

if it beats the dice (or ties),

pick a tower as a goal for **THE JOURNEY** through the skies.

Otherwise, you'll fall **OFF-BOARD**,

but keep your card anyway.

And, eitherway, once you've rolled,

you can **WIN THE JACKPOT** prize.

Spend some cards to reach the dice,

and you'll avoid falling off.

What you must pay as the price is just 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 may spend the card you showed.

SPADES (OR SWORDS)

EXCHANGE AT JACKS' PLAZAS
All spent cards are being sold at **J** hexes of each suit.

What you buy, replace with gold like the icons tell you. But the star* that's on the board means that any suit will do.

When the pile needs to reload, these markets run out of loot.

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 COMPENSATION** part,

and swap carrots, nothing more.

DIAMONDS (OR GOLD)

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 COMPENSATION** part,

and swap carrots, nothing more.

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 must show 6 of their own.