

INICIO

2 a 4 participantes

1

ARMA UN TABLERO

El rasgo más curioso de este juego sucede en el momento en que comience; el grupo explorará un tablero nuevo armándolo de forma diferente.

Las piezas son las tierras de este reino, en donde cada noble tiene un templo. Aprende cómo ARMAR TABLEROS NUEVOS o trata el juego armando el del ejemplo.

ARMAR TABLEROS NUEVOS

I. SEPARA LAS PIEZAS

Tendrás la **ciudadela** como centro y a un lado va el **subsuelo** retirado. Agrupa boca abajo todo el resto según su forma (o número de lados).

II. REPARTE LAS PIEZAS

Que tome el grupo iguales proporciones, la misma cantidad de cada tipo. Por cada forma habrá un total de **12**, un número ideal de dividirlo.

III. COLOCA LAS PIEZAS

Elije la versión que más te agrada según te guste el caos o las reglas. **ESTRICTA:** asigna turnos y declara: **¡La pieza que voltees, la conectas!** O **LÍBRE:** no hay un turno al colocarlos; anuncia: **¡Es libre!** y todas se voltean.

En todo caso, para conectarlas, tan solo **4 cosas** ten en cuenta:

a) Las piezas se conectan por sus vías, mas no conectes **2 hexagonales**.

b) Evita conectar consecutivas las vías de las piezas triangulares.

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

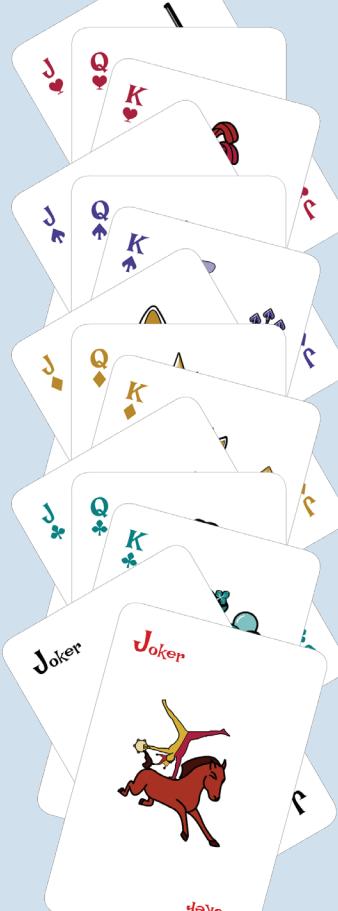
d) La pieza negra no podrá unirla, termina sola allá en los laterales.

2

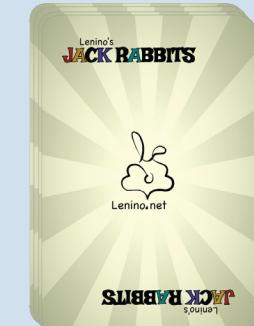
REPARTE LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila las cartas de los Jokers y reales. Baraja el resto y formas una pila con cartas numerales y con ases. De allí le entregas **3**, sin exhibirlas, a cada cual de tus participantes. Con ellas pagarán **LA TRAVESÍA** y harán **LA ADQUISICIÓN** de las reales.

Fila de comodines y cartas reales



Pila de números y ases



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



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

A cada quien que elija su conejo y allí en la **ciudadela** los colocuen. Les das las zanahorias que hacen juego, las **3** de los colores que les toquen.

El grupo elige cual será 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 quién empieza y el orden de los turnos que lo siguen. El método que elijan no interesa al noble mensajero que 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. El tiro dicta **EL PRECIO**, no los pasos. Consultalo al hacer la **TRAVESÍA**.

EL PREMIO

Si muestras **una carta** junto a **un dado**, que prueba que ese número lo tienes, recibes **una carta** de regalo que llega a todo sitio en que te encuentres.

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

EL AS se puede usar en este premio si no es el que utilizas de primero.

2^{DA} LA TRAVESÍA

En esta fase mueves tu conejo o eliges no moverte de tu pieza. Explora las opciones del tablero a ver si alguna de ellas te interesa.

Hexágono

Piezas viales

SALIR POR UN CAMINO

Del sitio hexagonal en donde empiezas, podrás seleccionar algún camino. Irás con tu conejo por las piezas siguiendo por la vía en amarillo. El rumbo acaba cuando te tropiezas con una hexagonal en su destino.

PIEZAS VIALES

Es gratis transitar por los caminos, de hexágono hasta hexágono continuos. Incluso a las **montañas**, **2** distintos las cruzan por el túnel o el montículo.

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.

EL PAGO

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 y no tirarla al lote del descarte; irá a la fila donde mismo empieza

*EL AS

El que uses de primero vale un **II**; y debe ser gastado, **no** mostrado. Manténlo al frente tuyo desde entonces, así sabrás que ha sido utilizado.

PICAS (O ESPADAS)

Tu fuerza

ATACAR A LOS CONEJOS

Si sabes que alguien tiene lo que quieres, y estás de turno en donde mismo espera, podrás lanzarle picas si las tienes, y así robarle allí una carta a ciegas, a menos que con picas te superé; aquél que pierde el duelo sale **FUERA**. Mas, **no te roba a ti si se defiende**, tan solo va a sacarte cuando pierdas.

Es válido que el duelo se incremente sumando nuevas picas a sus fuerzas, sin que haya empate cuando un lado aumente y luego descartando todas estas.

Si robas una carta de nobleza,

libera alguna si está ya es tu **4^{ta}**,

dispon las zanahorias de su pieza y toma **EL INCREMENTO** de tus cartas.

DIAMANTES (O OROS)

Tu riqueza

CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)

Las cartas del descarte están en venta; en **cada Jota venden de su palo**. Se paga con diamantes toda cuenta si estás allí de turno y compras algo. La compra de diamantes es inversa; se paga con los palos de otro lado.

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

CANJEAR CON LOS CONEJOS

Podrás cambiar de todo por diamantes con quien esté de turno allí en tu pieza. **Canjea sin mostrar las cartas antes** si llegas a un acuerdo con la oferta.

En caso de una entrega fraudulenta, se expone a quien defrauda y sale **FUERA**.

CORAZONES (O COPAS)

Tu encanto

AGRAR 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 llegues sin que nadie te cuestione.

Si piden que demuestres corazones, te sacan **FUERA** cuando no los muestras. Mas, quien demanda tus explicaciones, **primero deberá mostrar sus cuentas**.

Si no posee aquellas condiciones, que olvide demandar que tú las tengas. Y si hace un juicio en vano, pierde entonces las cartas que ha mostrado y sale **FUERA**.

TRÉBOLES (O BASTOS)

Tu ingenio

VOLAR ENTRE LAS TORRES (K)

Con una carta trébol (bastos, flores) mostrada previo a hacer **EL LANZAMIENTO** harás **LA TRAVESÍA** torre a torre si el tiro no es mayor que dicho trébol.

En cambio, si los dados lo rebasan, tu vuelo cae **FUERA** del tablero.

En ambos casos, quedate la carta;

y en caso de que ganes, toma **EL PREMIO**.

Podrás salvarte y no caer afuera si sumas más al número mostrado.

Ahora bien, descarta las que agregas y deben ser de un palo autorizado.

Observa el sitio desde donde vuelas, los palos de esta torre son los válidos.

La misma carta que has mostrado es buena si vuelas de la torre de los bastos.

El **JUEGO REGULAR** es desafiante. Los palos tienen un poder restante.



PICAS (O ESPADAS)

Tu fuerza

ATACAR A LOS CONEJOS

Si sabes que alguien tiene lo que quieres, y estás de turno en donde mismo espera, podrás lanzarle picas si las tienes, y así robarle allí una carta a ciegas, a menos que con picas te superé; aquél que pierde el duelo sale **FUERA**. Mas, **no te roba a ti si se defiende**, tan solo va a sacarte cuando pierdas.

Es válido que el duelo se incremente sumando nuevas picas a sus fuerzas, sin que haya empate cuando un lado aumente y luego descartando todas estas.

Si robas una carta de nobleza,

libera alguna si está ya es tu **4^{ta}**,

dispon las zanahorias de su pieza y toma **EL INCREMENTO** de tus cartas.



DIAMANTES (O OROS)

Tu riqueza

CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)

Las cartas del descarte están en venta; en **cada Jota venden de su palo**. Se paga con diamantes toda cuenta si estás allí de turno y compras algo. La compra de diamantes es inversa; se paga con los palos de otro lado.

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

CANJEAR CON LOS CONEJOS

Podrás cambiar de todo por diamantes con quien esté de turno allí en tu pieza. **Canjea sin mostrar las cartas antes** si llegas a un acuerdo con la oferta.

En caso de una entrega fraudulenta, se expone a quien defrauda y sale **FUERA**.

CORAZONES (O COPAS)

Tu encanto

AGRAR 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 llegues sin que nadie te cuestione.

Si piden que demuestres corazones, te sacan **FUERA** cuando no los muestras. Mas, quien demanda tus explicaciones, **primero deberá mostrar sus cuentas**.

Si no posee aquellas condiciones, que olvide demandar que tú las tengas. Y si hace un juicio en vano, pierde entonces las cartas que ha mostrado y sale **FUERA**.

TRÉBOLES (O BASTOS)

Tu ingenio

VOLAR ENTRE LAS TORRES (K)

Con una carta trébol (bastos, flores) mostrada previo a hacer **EL LANZAMIENTO** harás **LA TRAVESÍA** torre a torre si el tiro no es mayor que dicho trébol.

En cambio, si los dados lo rebasan, tu vuelo cae **FUERA** del tablero.

En ambos casos, quedate la carta;

y en caso de que ganes, toma **EL PREMIO**.

Podrás salvarte y no caer afuera si sumas más al número mostrado.

Ahora bien, descarta las que agregas y deben ser de un palo autorizado.

Observa el sitio desde donde vuelas, los palos de esta torre son los válidos.

La misma carta que has mostrado es buena si vuelas de la torre de los bastos.

BIENVENIDA

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, adquieran **3** de sus cartas reales y vuelvan con ellas a la ciudadela, en tal orden.

En otro orden

SETUP

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.

a) Match the tiles expanding roads, as long as it's not **2** hexes.

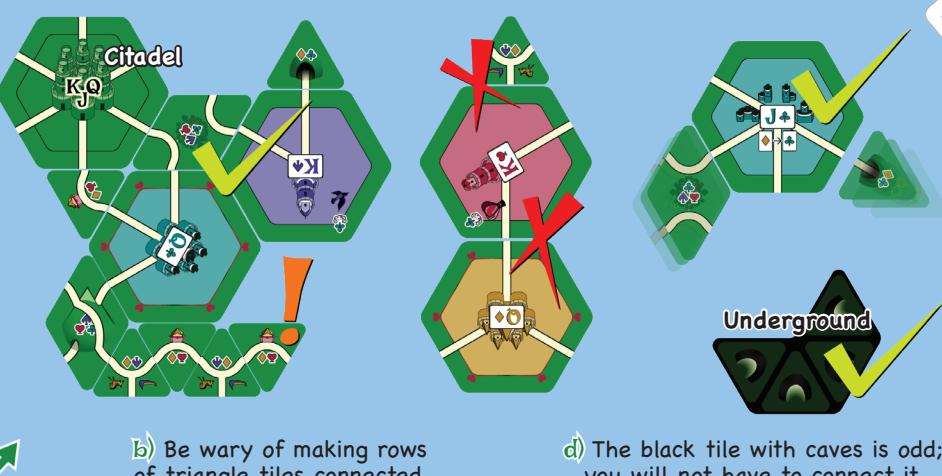
c) To start islands on the board, place a hex as independent.

II. DISTRIBUTE THE TILES

The participants will take the same number of each kind. There are **12** of all **3** shapes, so dividing will be fine.

III. PLACE THE TILES

Choose a flow that fits your style, between a free or strict pace. **FREE:** no turns, it's all freestyle; flip all the tiles on their face. **STRICT:** take turns placing the tiles and what you flip, must be placed. These **4 points** will be worthwhile as guidelines in either case:



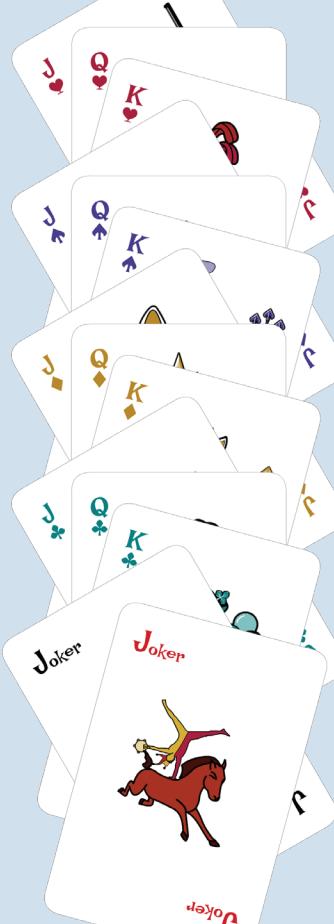
2

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. They are needed afterwards for the journey through the land.

Line of royal cards and Jokers



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

ADVANCED CITADEL OPTION

Diamonds can buy any suit. **Cubs** fly, but flights can't be saved. **Hearts** allow you to set foot if you're questioned at the gate.

3

START THE TURNS

Players will select their rabbits, place them on the **Citadel** and pick up their matching carrots —they get **3** of these as well. Choose the royal quest you're on —your goal for **ENDING THE GAME**— and place on this hexagon the token that marks 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.



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. This one is the highest order a rabbit of this order can get:

Seek audiences with the royals, procure **3** of their cards, and bring them back to the **Citadel**, in that order.

When I mention "that 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, hoppy hop! Please do this in order to restore order to the realm.

The White Herald

OVERVIEW

Go through the realm, turn by turn, making stops on royal land. Win the game when you return with **3 royal cards** in hand.



THE ACQUISITION requires **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 stopping on the road. Get a new card when you rest —that's **THE INCREMENT** you're owed.

You may go through caves or treks, ride a horse or row a boat, just make sure to end your turns at a hex tile 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 game, you must excel to be the champ of the land.

Before the royal race starts, select a 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?

Have unequal value levels —if you don't think that is whack—from **I** down to **II**, for the **Ace**, **King**, **Queen** & **Jack**.

THE 4 STAGES IN A TURN

You will learn on this green frame how to play a **BASIC GAME**. Try this first before you claim you're ready for the **FULL GAME**.

1ST THE ROLL

Start your turn rolling **2** dice; you will need these numbers shortly —not to count moves; it's **THE PRICE** for the actions on **THE JOURNEY**.



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.



3RD THE ACQUISITION

If you're holding in your hand **10** or more points of their suit, you may buy the **royal card** of the hex where you've set foot. If a carrot's on their land, then forget this whole pursuit.



4TH THE INCREMENT

Your turn ends on a hex tile, as long as you're not **OFF-BOARD**. Get a new card from the pile if your rabbit's on the board. When the cards run out, compile and shuffle the lot once more.



ROAD TILES

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.

THE PAYMENT

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

TREKKING BETWEEN 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**.

*THE ACE

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.

ROADS

Your rabbit is free to move along the continuous paths. In the **mountains**, you'll go through an "under" or "over" pass.

Other ways to get around will demand you pay **THE PRICE**. Look for markings on the ground for every suit that applies.

THE JOURNEY 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**.

THE PAYMENT 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 rabbit off their shrine. And, in this case, don't discard, put it back into the line.

THE ACE 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.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.

Cheaters will be thrown **OFF-BOARD** if their short change is uncovered.

TRADE WITH OTHER RABBITS To trade any suit for gold, the player must meet another for a **blind trade** on the board after accepting an offer.