

# 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.

### 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**  
Sugiere turnos para colocarlas; el orden no tendrá que ser estricto. También las reglas son descomplicadas. Aquí se encuentran todas por escrito:

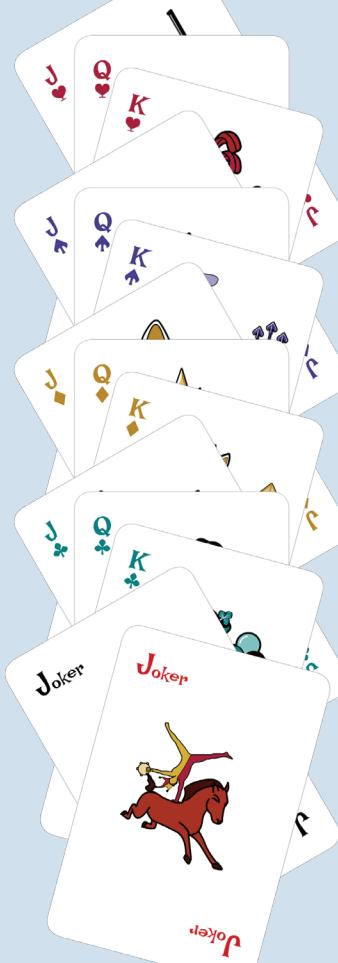


2

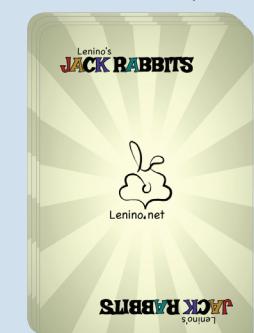
## REPARTE LAS CARTAS

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 Jokers 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 lo coloquen. 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<sup>RA</sup> 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.



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.

**EL PRECIO**  
De acuerdo a lo que dice EL LANZAMIENTO, por cada transacción en el camino, la suma de los dados dicta el precio que exige el sitio como pago mínimo. Si pagas más, olvídate del vuelto. Se puede combinar o usar un símbolo.

**EL PAGO**  
Las cartas se «descartan» al usarse dejándolas a un lado de la mesa. Se cuenta solo un I 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.

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.

**CAMBiar DE CAMINO**  
Los bosques, las montañas y los ríos, que encuentras ilustrados más abajo, presentan separados 2 caminos que en medio de estos tienen un atajo. En él están los palos (o los símbolos) que pagas por cruzarlo al otro lado.

**CABALGAR Y NAVEGAR**  
Los triángulos de abajo venden pases brindándote el transporte que prefieres.

Te vas a galopar por los lugares cruzando tantas piezas como quieras. Los palos de las cartas de tu aporte serán los de los símbolos marcados.

**MADRIGUERAS**  
Los triángulos que tienen una cueva transportan los conejos al subsuelo.

Allí te quedarás por una vuelta y vuelve a salir por otra, luego.

Si quieras, pagas antes 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 una vuelta en las afueras y ve al subsuelo al ver LA TRAVESÍA.

Recibe EL INCREMENTO y luego espera por otro turno para la salida.

**OJALÁ**

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

**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, 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 esta ya es tu 4<sup>ta</sup>, dispón las zanahorias de su pieza y toma EL INCREMENTO de tus cartas.

**DIAMANTES (O OROS)**

**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 defraudante, se expone a quien defrauda y sale FUERA.

**CORAZONES (O COPAS)**

**AGRAR EN LOS PALACIOS (Q)**

Entrar en casa de una reina implica que al menos sumen 6 tus corazones, o estás allí de turno y compras algo.

Si pides que demuestres corazones, te sacan FUERA cuando no lo muestras.

Más, 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.

A quien se encuentre fuera del tablero, que olvide cuestionar a los viajeros.

**TRÉBOLES (O BASTOS)**

**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.

### VISIÓN GENERAL

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 tráiganlas a la ciudadela, en tal orden.

En otro orden, cuando digo «en tal orden», no me refiero a que haya otra orden como nuestra Orden de Conejos Mensajeros, 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

Irás, de turno en turno, por el reino llevando cartas ante la nobleza. Habrá un final feliz a tu regreso si tienes en tus manos 3 de estas.



Tu meta es visitar a los monarcas y hacer LA ADQUISICIÓN en esa audiencia.

Con 10 o más puntos de sus marcas

detén LA TRAVESÍA en 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.

Acabarás tu turno allí campante logrando EL INCREMENTO (carta nueva), a menos que te encuentres muy distante y elijas que es mejor que saltes FUERA.

El triunfo lo obtendrá el primer conejo que a nuestra ciudadela se regresa o sea 3 con sello de nobleza.

Será un partido rápido o complejo según lo que prefieran en la mesa; así que, al iniciar un juego nuevo, se 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 (K-Q+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 quieres esto y no equidad, entonces, anúncialo que el AS valdrá 14; los reyes y las reinas, 13 y 12; y 4 menos precio aún las jotas, 11.

FIN DEL JUEGO

El triunfo lo obtendrá el primer conejo que a nuestra ciudadela se regresa o sea 3 con sello de nobleza.

Será un partido rápido o complejo según lo que prefieran en la mesa; así que, al iniciar un juego nuevo, se 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 (K-Q+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 quieres esto y no equidad, entonces, anúncialo que el AS valdrá 14; los reyes y las reinas, 13 y 12; y 4 menos precio aún las jotas, 11.

# SETUP

2 to 4 players

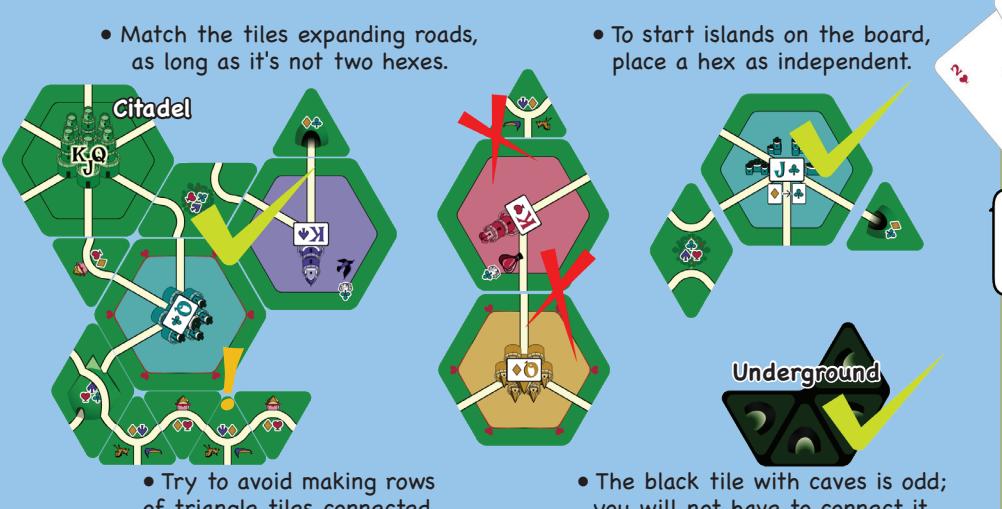
**1**

## 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.
- 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:



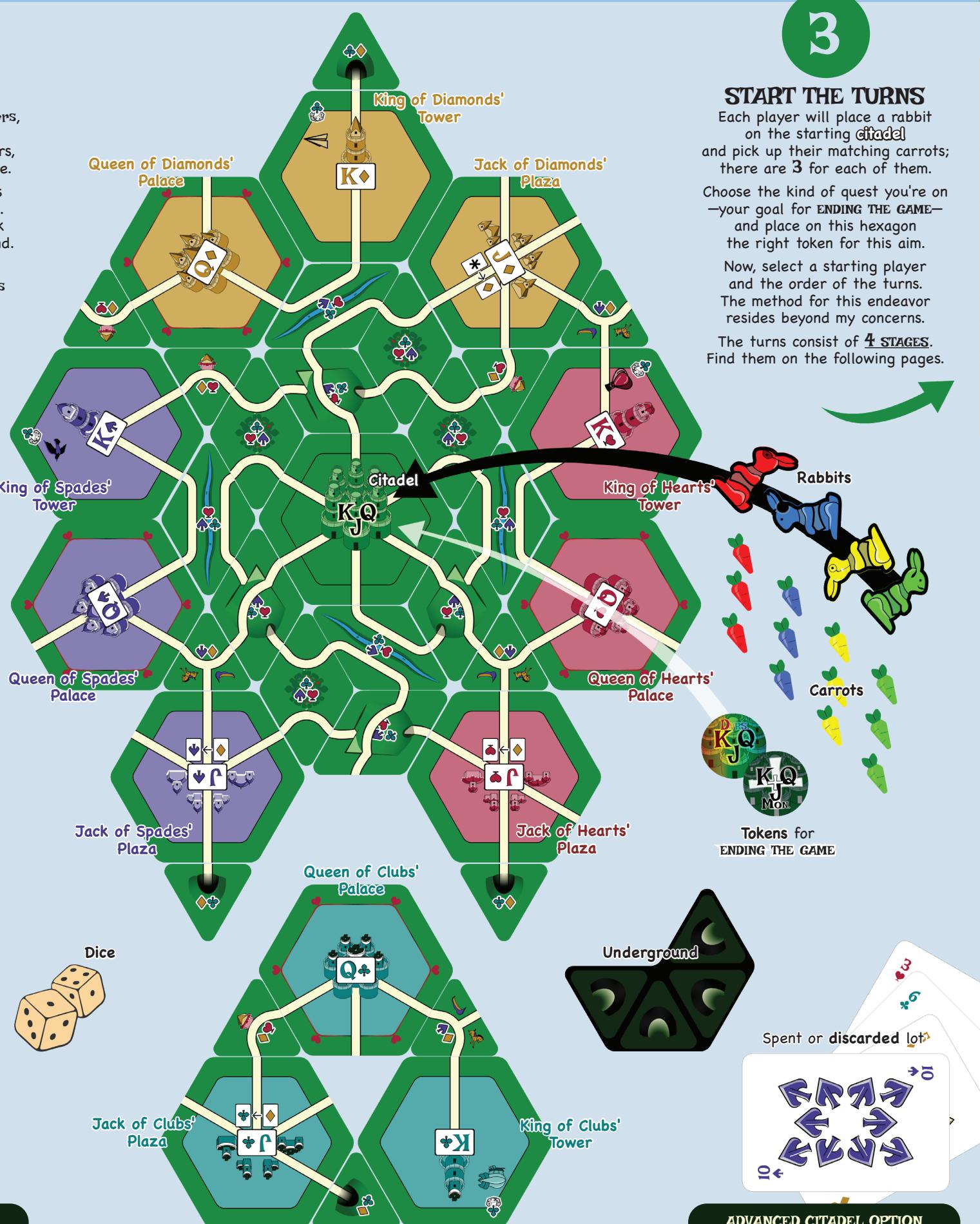
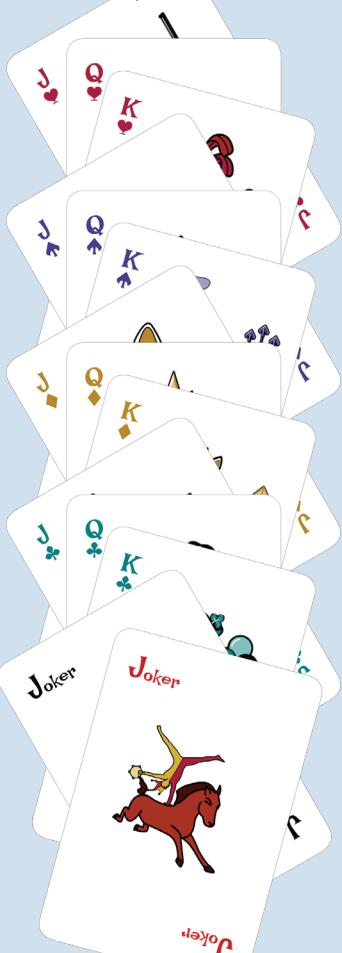
**2**

## 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 royal cards and Jokers



**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.

Find boards, events, videos, tutorials and more at [jackrabbits.lenino.net](http://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 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.



### 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 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, happily 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 stop while 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, 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.

#### 1<sup>ST</sup> 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 PRIZE

If you prove one of the dice matches a card that you hold, you'll draw one card as a prize right after the dice are rolled.

If you're ever holding 10, discard down to 9 again.

Your first ace won't match a die. Read THE ACE and you'll see why.

#### 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.

#### 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 11; the others you get are ones. As a record that you spent it, keep it in front of your hands.

#### ROAD TILES

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.

**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.

**WOODS**  
These tiles—where the road is forked—will sell you two types of rides. Reach any place on the board galloping over the tiles, or find a road from this port by rowing the seas outside.

You must move to your next post as soon as you pay the price. Landlocked merchants won't have boats, since they're not by the seaside.

**MOUNTAINS**  
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.

**RIVER**  
When your turn begins offshore, THE JOURNEY goes underground.

**CAVES**  
The increment is assured but you must wait to hop out.

**GOING OFF-BOARD**  
If you're stuck, you may hop off from a tile by the seaside.

You must exit by a road that leads all the way outside. Since you will end off the board, THE INCREMENT is denied.

**INNS**  
When your turn begins offshore, THE JOURNEY goes underground.

**OFF-BOARD**  
The increment is denied but you must wait to hop out.

**CLOVERS (OR CLUBS)**  
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're allowed to win THE 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.

The clubs' tower has a power; you may spend the card you showed.

#### 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 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, go do THE INCREMENT part and swap carrots, nothing more.

#### DIAMONDS (OR GOLD)

**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 to. 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.

**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.

Deceivers are thrown OFF-BOARD when they're exposed by the other.

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

#### HEARTS (OR CUPS)

##### ENCHANT AT QUEENS' PALACES

To visit any queen's hex,

show 6 hearts with 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.

#### 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.