

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 cada noble tiene un templo. Aprende cómo armar TABLEROS NUEVOS o, si prefieres, arma el del EJEMPLO.

TABLEROS NUEVOS

I. SEPARA LAS PIEZAS

La pieza del subsuelo va en un lado; la **Ciudadela**, al centro de la mesa.

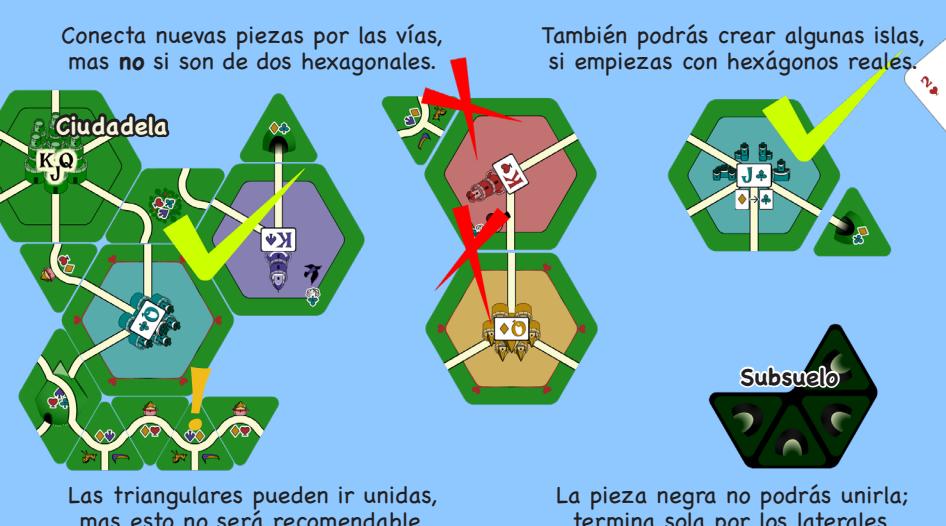
El resto las colocas boca abajo, y fíjate en las formas de las piezas.

II. DISTRIBUYE 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.

III. COLOCA LAS PIEZAS

Asigna turnos para colocarlas, mas sin necesidad de ser estrictos. Las reglas son muy poco complicadas; aquí se encuentran todas por escrito.



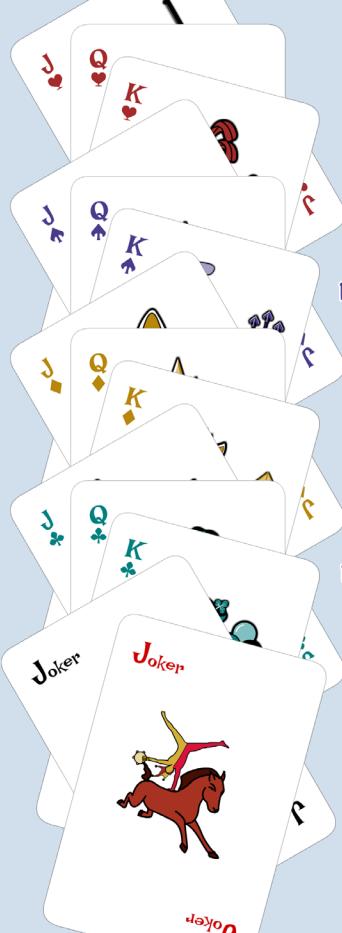
2

TABLERO DE EJEMPLO

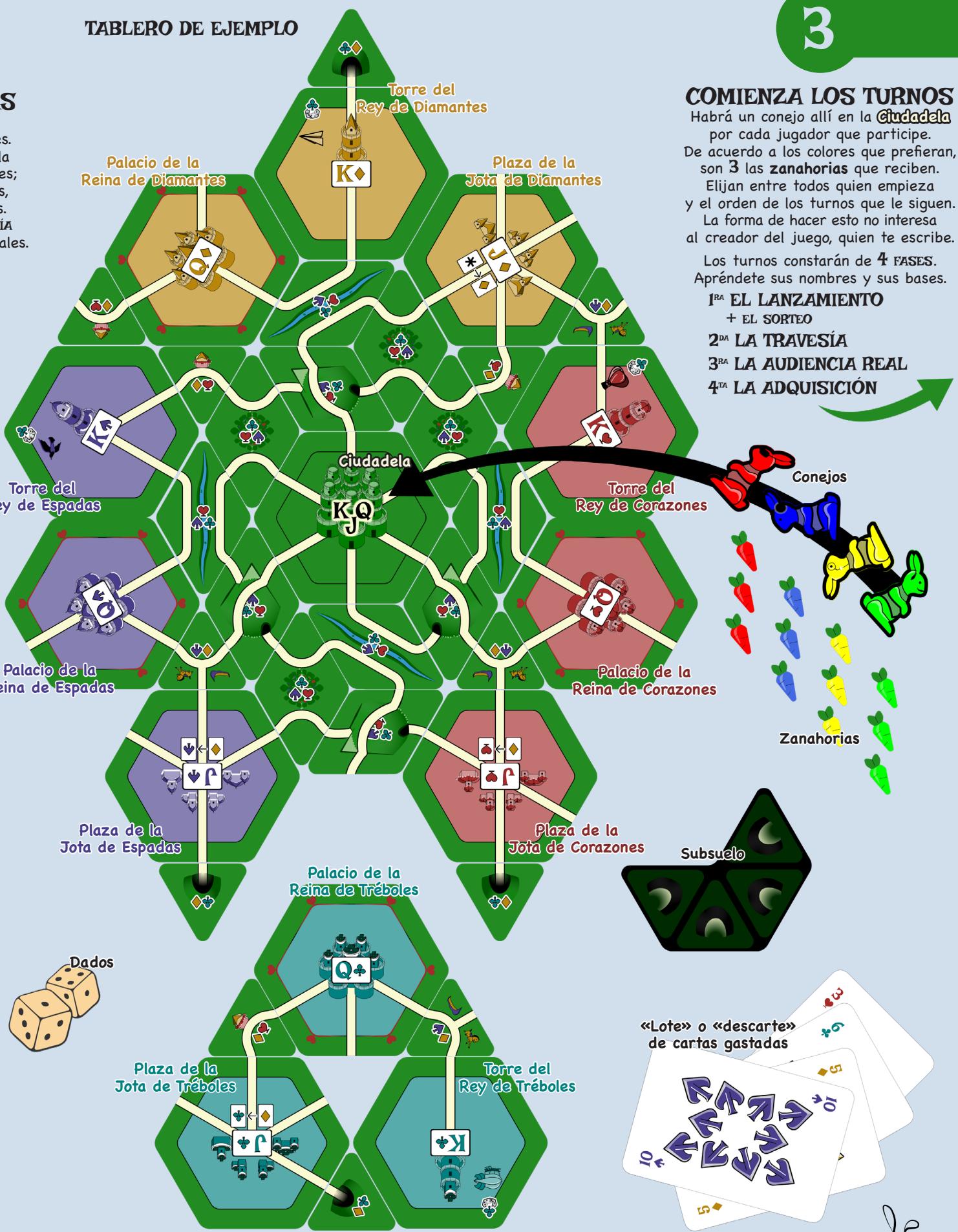
REPARTE LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila las cartas de los **JÓKERS** y reales. Baraja el resto y forma 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 TRAVESIA y en LAS AUDIENCIAS al comprar reales.

«Fila» de Jókers y cartas reales



«Pila» de adquisición



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

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.

Elian entre todos 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 + EL SORTEO

2^{DA} LA TRAVESÍA

3^{RA} LA AUDIENCIA REAL

4^{TA} LA ADQUISICIÓN

1^{RA} 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

Recibes una carta de regalo si está en tu mano el número de alguno de aquellos dados de tu resultado. **Contar por separado cada uno.**

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

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 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 debe ser gastado, no mostrado. Se mantendrá en tu frente desde entonces, así sabrás que ha sido utilizado.

Ver **EL PRECIO Y PAGAR CON CARTAS.**

PIEZAS VIALES

Es gratis ir por los caminos viales de hexagonal a hexagonal continuos. En 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.

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 **COMODIN** o en el **INSTANTE**.

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo **Y** con **comerciantes**, y si no hay puerto allí, no salen barcas.

En cambio, cuando pagas en las **carpas**, te llevarás un comodín vacante que cuando quieras usas y descartas.

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

START

2 to 4 players

1

BUILD A BOARD

WHAT'S CURIOUS ABOUT THIS GAME?
THE BOARD IS NEVER THE SAME!

Every time the game begins, you must find your way to win.

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

I. SEPARATE THE TILES

First place the Citadel hex. Leave aside the underground. Then you'll shuffle all the rest while keeping them facing down.

II. 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.

III. PLACE THE TILES

Take your turns placing the tiles. You'll hardly make a mistake. Placing them should be freestyle. Here are the rules not to break:

Match the tiles expanding roads, but not the roads of two hexes.

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



underground

It is better to avoid placing triangles together.

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

1

SAMPLE BOARD



2

DEAL THE CARDS

First remove face cards and JOKERS, and display them in a line. Then you'll shuffle all the others, which 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.

Jokers & royal cards "line"



Acquisition "pile"



Dice



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

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.

The turns have 4ish STAGES. Find them on the following pages:

- 1ST THE ROLL
- + THE LOTTERY
- 2ND THE JOURNEY
- 3RD THE ROYAL AUDIENCE
- 4TH THE ACQUISITION

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.

If you're ever holding 10, discard down to 9 again. Your first Ace won't match the die; read FIRST ACES to 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.

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, take the carrot off their land. This card will be freed again; put it back into the line.

*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

Your rabbit is free to move along a continuous path. In mountains, you will find two, an "under" and "over" pass.

Other ways to get around require that you pay a price. Look for markings on the ground to see what suits may apply.

SEE THE PRICE & PAYING WITH CARDS.

TREK BETWEEN 2 ROADS

Mountains, rivers, and woods, featured in the tiles below, may be crossed off-road afoot to switch between the two roads.

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



A COMPLETE GAME will include some unique traits for each suit.

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 the fourth; do THE ACQUISITION part and swap carrots, nothing more.

DIAMONDS (OR GOLD)



EXCHANGE AT THE JACKS' PLAZA

All spent cards may be 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.

You may also trade with others as long as it is with gold. You can make or take an offer, and go meet them on the board. If the deal made is not honored, then have them thrown overboard.

When the pile needs a reboot, the market runs out of loot.

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 should show 6 of their own. They'll be OFFed and lose those cards, after your 6 hearts are shown. If you're caught you will depart. OFF you go! Your cover's blown.

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

CLOVERS (OR CLUBS)



FLY BETWEEN KINGS' TOWERS

Show 1 card before THE ROLL and you will attempt to fly. If the dice don't win, that's all, pick a tower to drop by.

But if you fall short, you fall, OFF the board down from the sky.

Spending cards to reach the dice, you may avoid falling off. The tower where you reside has the suit to pull this off.

If it's the clubs, very nice, you can spend the card you showed.

If you fall, you still may claim THE LOTTERY just the same.

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, and never stop on the roads.

Get a new card when you rest, as THE ACQUISITION shows.

You may go through caves or treks, ride the horses, row 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

Return to the Citadel with 3 royal cards in hand. In this race you must excel to be the champ of the land.

You may get a SIMPLE COURT: 3 royals of any sort.

ALTERNATE END-GAME

These other winning conditions add a challenge to your missions.

- DIVERSE COURT: 3 royals of different suits

- MONARCHY: 1 each of J, Q & K.

- DIVERSE MONARCHY: J, Q & K of different suits (recommended)

- TRIBAL CLAN: royals of the same suit

PATRIARCHY OPTION

Your First Ace is worth 14, and make the Jack, 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.



+ 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.

If you're ever holding 10, discard down to 9 again. Your first Ace won't match the 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 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.



See ROAD TILES.

3RD THE ROYAL AUDIENCE

If you're on a royal's land and have 10 points of their suit, you may buy the royal card, and must leave a carrot too.

Their tile must carry your mark to succeed in this pursuit.

4TH THE ACQUISITION

If you're ever holding 10, discard down to 9 again. After concluding this phase, no more actions should take place.

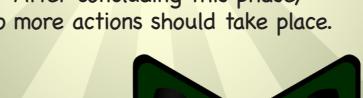
royal card

carrot mark

See PAYING WITH CARDS.

If you meet all these conditions, take the royal card in hand, go straight to THE ACQUISITION, and end your turn on their land.

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



ROAD TILES

The merchants featured below will sell you one of these rides:

- Reach any place on the board galloping over tiles.
- Or enter another road 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.

HORSE & BOAT RIDES

The merchants featured below will sell you one of these rides: