

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 están los nobles y sus templos.
Aprende cómo armar TABLEROS NUEVOS
o, si prefieres, arma el del EJEMPLO.

TABLEROS NUEVOS

I. SEPARA LAS PIEZAS

La pieza negra va en un lado aislado;
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

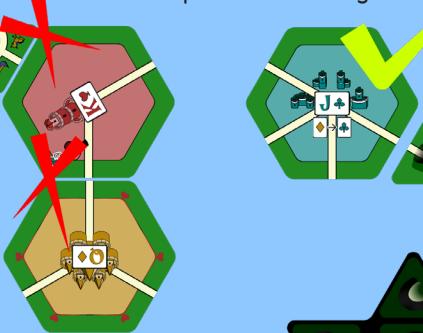
Los jugadores tomarán del lote
la misma cantidad de cada tipo.
De cada forma habrá un total de **12**,
un número ideal de dividirlo.

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.

Conecta nuevas piezas por las vías,
mas no si son de dos hexagonales.

También podrás crear algunas islas,
si emplazas con hexágonos reales.



Las triangulares pueden ir unidas,
mas esto no será recomendable.

La pieza negra no podrá unirla;
termina sola por los laterales.

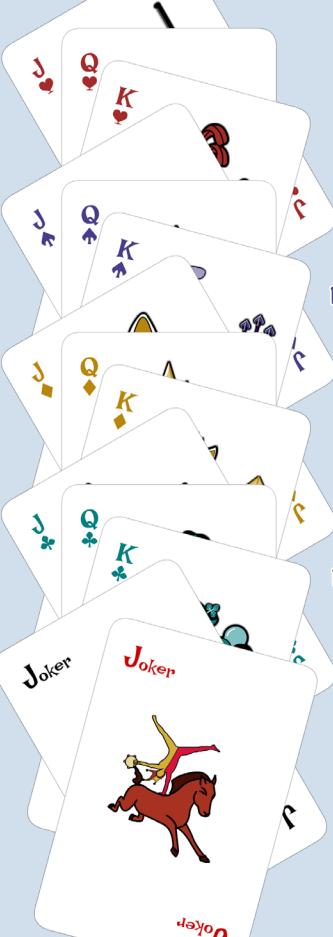
2

TABLERO DE EJEMPLO

REPARTE LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila
las cartas de los **JOKERS** 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 TRAVESÍA
y en LAS AUDIENCIAS al comprar reales.

«Fila» de
Jokers y cartas reales



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.
Elijan 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

Bienvenida

Apreciados Mensajeros,
Felicitades por ser los miembros
más leales de la Orden de Conejos
Mensajeros de la Ciudadela. Por medio
de esta carta les doy la orden más
importante que un conejo de esta orden
puede recibir:

- Visiten a los nobles en sus casas.
- Consigan 3 cartas reales (K, Q o J).
- Tráigamelas a la Ciudadela.

En tal orden.

Then digo «orden» aquí, no me
refiero a que haya otra orden como la
Orden de nuestros conejos mensajeros.
Tampoco hablo de la orden que les doy
en esta carta. Me refiero al orden en
que harán estas cosas.

¡Rápido, rápido! Tengo que planear la
recepción.

Siempre atento,
El Heraldo Blanco

BIENVENIDA

Algunos consejos:
• Visita a los nobles en sus casas.
• Consigue 3 cartas reales (K, Q o J).
• Traigámelas a la Ciudadela.

En tal orden.

Then digo «orden» aquí, no me
refiero a que haya otra orden como la
Orden de nuestros conejos mensajeros.
Tampoco hablo de la orden que les doy
en esta carta. Me refiero al orden en
que harán estas cosas.

¡Rápido, rápido! Tengo que planear la
recepción.

Siempre atento,

El Heraldo Blanco

META Y VISIÓN GENERAL

Irás, de turno en turno, por el reino,
llevando **cartas** a **realza**,
tratando de lograr ser el primero
que obtiene **3 reales**, y regresa.

Tu meta es visitar a los monarcas

y conseguir con ellos una **AUDIENCIA**:

con **10** o más puntitos de su marca,

tendrás sus cartas de correspondencia



FIN DEL JUEGO

El juego acaba cuando algún conejo
regresa al sitio de la **Ciudadela**,
trayendo en manos, para el gran festeo,
sus **3 cartitas** de la **realza**,
que pueden ser de palos disparejos,

sin importar tampoco cuáles letras.

OTRAS OPCIONES

Si ya te has convertido en un experto,
en este cuadro encontrarás nuevos retos.

3 NIVELES DE DIFÍCULTAD

Exige qué final tendrá la historia:

- **LA CORTE SIMPLE**: solo tres reales
- **LA MONARQUÍA**: rey con reina y jota
- **EL CLAN TRIBAL**: los símbolos iguales

PATRIARCADO

En esta opción el **As** valdrá **14**
y, descendiendo, el rey, la reina y jota
tendrán valores **13, 12** y **11**.

LAS 4 FASES DE UN TURNO

Encuentra en estas reglas y sus gráficos lo necesario para un **JUEGO BÁSICO**. Intenta el juego básico primero y el **JUEGO REGULAR** lo aprendes luego.

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

Si muestras una carta de tu mano
que tenga el mismo número de alguno
de los resultados en los dados,
de forma individual por cada uno,
recibes una carta de regalo.

Si acaso tienes más de **9** cartas,
elige la que quieras y descartas.
El **As** se puede usar en esta rifa,
mas no si es el primero que utilizas.

Ver **EL PRIMER AS**.

EL PRECIO

Tu tiro de los dados dicta el precio
que se requiere como pago mínimo.

En cada turno lanzarás primero
y las acciones costarán lo mismo.
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 un 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 **realza**.

*EL PRIMER AS

El **As** que gastes de primero es **11**,
y tienes que gastarlo, no mostrarlo.
Se mantendrá en tu frente desde entonces,
constando que haya sido utilizado.

Ver **EL PRIMER AS**.

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 **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**.

CABALGAR Y NAVEGAR

Algunas triangulares venden pases
con los que harás el viaje que prefieras:

- Te vas a galopar por los lugares
- Cruzando tantas piezas como quieras.
- O vas de puerto a puerto por los mares;
- Los puertos son caminos hacia afuera.

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

Los sitios donde viajas cuando pagas
son cruces tipo «» con **comerciantes**
y sin un puerto allí, no salen barcas.
En cambio, cuando pagas en las **carpas**,
te llevarás un comodín vacante
que cuando quieras usas y descartas.

Ver **COMODÍN** y **INSTANTE**.

Ver **CARPA**.

Ver **COMODÍN**.

Ver **INSTANTE**.

Ver **CARPA**.

Ver **COMODÍN**

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 the 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. Don't be strict; this is freestyle. There's little room for mistakes, and simple 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.



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. You have hereby been given the most important order a rabbit of this order can get:

- Seek audiences with the royals
- Procure 3 of their cards (K, Q, or J).
- Bring them to me at 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 in this request but the sequence in which these events shall take place.

So, hoppy hop! I have a party to plan. Most attentively,

The White Herald

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
The winner must make it back to the starting Citadel while holding 3 royal cards, any rank or suit on them.

ADVANCED OPTIONS

Once you have become an expert, and before you sit in boredom, consider making these changes; in the meantime, just ignore'em.

3 DIFFICULTY LEVELS

Choose how the story must end:

- SIMPLE COURT (3 royal cards)
- MONARCHY (J, Q & K)
- TRIBAL CLAN (their suit must match)

PATRIARCHY
Have descending value levels, from 14 down to 11, for Aces, Kings, Queens & Jacks.

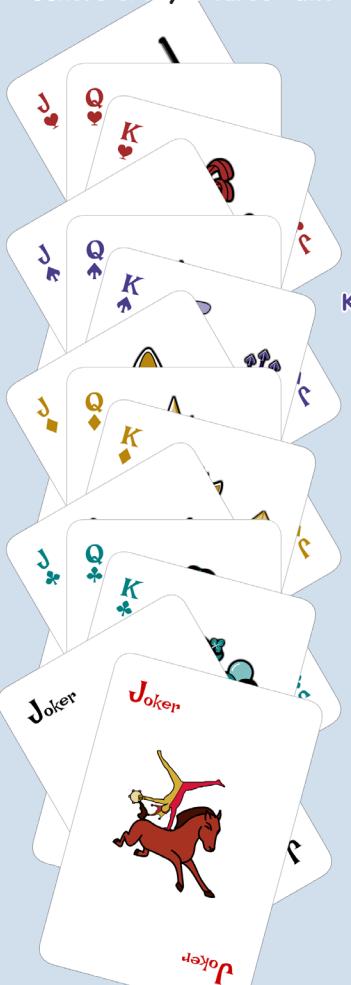
2

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"



SAMPLE BOARD



Acquisition "pile"



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 are now holding 10, discard down to 9 again.

Your first Ace won't match the die; read FIRST ACES to see why.

THE PRICE

Every action on the way will be given the same price. So the minimum to pay is the total on the dice.

You're allowed to overpay; and the suits may be combined.

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 it will go back to the line, where it can be sold again; take the carrot off their land.

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.

You must move to your next post as soon as you pay THE PRICE.

TREK BEWEEN 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.

CAVES & UNDERGROUND
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.

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

You must exit by a road out of the board on one side.

Your turn will end off the board. Don't get a card on this round. When your turn begins offshore, take your rabbit underground.

Move it there before THE ROLL, and wait there to hop on out.

CLOVERS (OR CLUBS)
FLY BETWEEN KING'S TOWERS

Show 1 card before THE ROLL to attempt a clover flight. If you meet the dice, that's all.

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

There's a way to save your flight if your card is not enough: a subtraction from the dice by discarding something off. The suit of the parting tile is the one to pull this off.

At the clubs' tower, you may use the card you showed to pay.

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 any cards of swords.

They may play more to defend; you may add spades back and forth*, and the weakest, in the end, is the one who'll leave the floor. Do not give a card to them, if the victim wins the brawl. Discard all the cards you spend. Never add up to a draw.

When you steal a royal card, discard one if you hold four; do THE ACQUISITION part and swap carrots, nothing more.

DIAMONDS (OR GOLD)



EXCHANGE IN JACKS' PLAZAS

All discarded cards are sold at J hexes of their suit. What you take 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 involves gold. You can make or take an offer, and go meet them on the board. If the deal made is not honored, break the deal and throw them OFF.

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 heart marks in your hand. Or sneak in if none requests you reveal them beforehand. And of course you'd be a guest if you're holding that queen's card.

To request another's hearts, first you show 6 of your own. You'll be OFFed and lose those cards if your accusation's wrong. But if they don't show their marks, you make sure they get thrown OFF.

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

CLOVERS (OR CLUBS)



FLY BETWEEN KING'S TOWERS

Show 1 card before THE ROLL to attempt a clover flight. If you meet the dice, that's all. But if you fall short, you fall OFF the board down from the sky.

There's a way to save your flight if your card is not enough: a subtraction from the dice by discarding something off. The suit of the parting tile is the one to pull this off.

At the clubs' tower, you may use the card you showed to pay.