



Lenino's JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

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, consigan 3 cartas reales (K, Q o J) y tráiganlas 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 en algún 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.

Siempre atento,

El Heraldo Blanco

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 y conseguir con ellos una **AUDIENCIA**. Con 10 o más puntitos de sus marcas tendrás sus cartas de correspondencia.



LA TRAVESÍA será entre piezas grandes; no vas a quedarte en las pequeñas. Podrás montar caballos y embarcarte, cruzar por montes, ríos y cavernas, mas no descansarás en otra parte; tan solo en los hexágonos te quedas.

Al terminar el turno toca darte **LA ADQUISICIÓN**, o sea, carta nueva.

Si estás en una pieza muy distante, contempla si es mejor que saltes **FUERA**.

FIN DEL JUEGO

El ganador será el primer conejo que vuelve al sitio donde el juego empieza, trayendo en manos, para el gran festejo, sus 3 cartitas de la realeza.

El fin de **CORTE SIMPLE** no es complejo; podrán tener cualquier palos o letras.

FINALES ALTERNATIVOS

Si quieras aumentar tu reto luego, escoge qué final tendrá tu juego.

CORTE DIVERSA: 3 nobles de palos **distintos**

MONARQUÍA: K, Q & J (uno de cada uno)

con cualquier tipo de palos

MONARQUÍA DIVERSA: K, Q & J de palos **distintos** (final recomendado)

CLAN TRIBAL: nobles del mismo palo

OPCIÓN: PATRIARCADO

Con esta opción el **As** valdrá 14;

los reyes y las reinas, 13 y 12.

Por último, las jotas valen 11.

Encuentra en estas reglas y sus gráficos lo necesario para el **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 contar tus pasos, serán **EL PRECIO** de **LA TRAVESÍA**.



+ EL SORTEO

Si **alguna** de las cartas que sostienes concuerda con **alguno** de los dados, tendrás **un** premio por tu buena suerte; recibes **una** carta de regalo.

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 como 1 por los **Ases***, y 10 por las 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 sabrán que ha sido utilizado.

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; aquel que pierde el duelo sale **FUERA**.

Podrán seguir lanzando si lo quieren, incrementando más y más sus fuerzas.

No pueden empatar, solo vencerte.

Las picas se descartan aunque venzas.

Te sacan sin robarte lo que tienes, si al terminar te vence la defensa.

Si robas una carta de nobleza, deshazte de una si es que cuatro tienes.

La zanahoria cambiará en su pieza, y el turno acabará inmediatamente; harás **LA ADQUISICIÓN** de carta nueva.

2^{DA} LA TRAVESÍA

En esta parte mueves tu conejo; o, si prefieres, quedate en tu pieza.

Explora las opciones del tablero, a ver si alguna de ellas te interesa.

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.



Ver **piezas viales**.

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 **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. Allí se encuentran símbolos distintos que pagas y podrás atravesarlo.



Hacer un **JUEGO REGULAR** requiere que cada palo obtenga sus poderes

DIAMANTES (o OROS)

CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)

Las cartas del descarte están en venta en casa de las jotas de sus palos.

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

Si compras oro, da lo que prefieras; el asterisco* indica «todo pago».

Recuerda que al hacer la pila nueva se acabarán las cartas del mercado.

Podrás canjear con un participante, si ofreces este palo de intercambio. Anuncia alguna cifra de diamantes que ofreces canjear por otro palo.

Si alguno quiere ser tu comerciante, encuentra a su conejo en algún lado.

Si no te entrega lo que ha dicho antes, será expulsado **FUERA** y rompe el trato.

3^{RA} LA AUDIENCIA REAL

Si estás parado 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; 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 hacer allí **LA ADQUISICIÓN** y terminar tu turno de inmediato.

Las piezas siempre pueden visitarse, sin importar que no puedan comprarse.

4^{TA} LA ADQUISICIÓN

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.



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

Con esta fase el turno ha terminado, y quien te sigue lanzará los dados.



Cueva

CUEVAS Y SUBSUELLO

Los triángulos que tienen una **cueva** transportan los conejos al **subsuelo**. Si ingresas, pasarás allí una vuelta y sales por alguna **cueva** luego.

En cambio, cuando pagas en la puerta, te saltas el subsuelo como vuelo.

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.

Mas, cuando el turno empieza en las afueras, en el **subsuelo** esperas la salida.

Te mueves al **subsuelo** en el momento que vas a ejecutar **EL LANZAMIENTO**.



TRÉBOLES (o BASTOS)

VOLAR ENTRE TORRES (K)

Con suerte en manos y **una** carta trébol, que muestres antes de lanzar los dados, podrás volar de torre a torre, a menos que el tiro venza al número mostrado.

Si pierdes, caes **FUERA** del tablero.

El trébol no tendrá que descartarlo.

Podrás participar en **EL SORTEO**, sin importar si el vuelo ha fracasado.

En caso de que pierdas a los dados, podrás salvarte de caer afuera, si añades a la carta que has mostrado, sumando y descartando lo que tengas.

Tan solo puedes descartar los palos de aquella torre desde donde vuelas.

Si vuelas de la torre de los bastos, la misma carta que mostraste es buena.

CORAZONES (o COPAS)

AGRADAR 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 alguno exige ver tus corazones, te saca **FUERA** si es que no las muestras.

Mas, quien exige cualificaciones, primero debe revelar sus cuentas.

Si no posee aquellas condiciones, que olvide demandar que tú las tengas.

Si se equivoca, va a perder entonces las cartas que ha mostrado y le echan **FUERA**.

Ningún conejo fuera del tablero es apto para cuestionar viajeros.

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 —there are 12 of every shape, so dividing 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, but not the roads of two hexes.



Try to avoid making rows of triangle tiles connected.

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



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

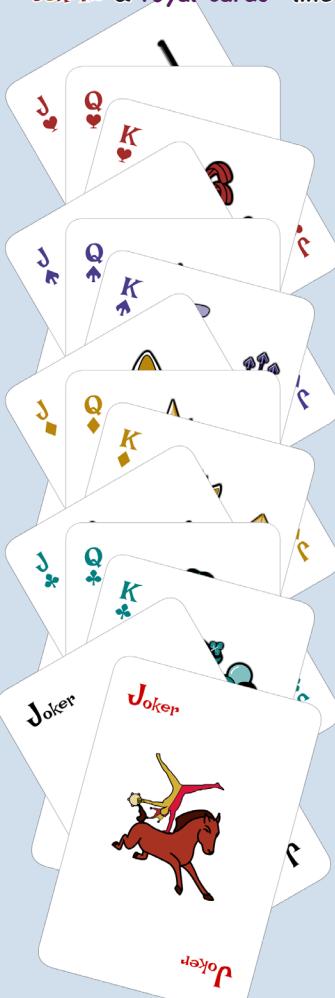
2

DEAL THE CARDS

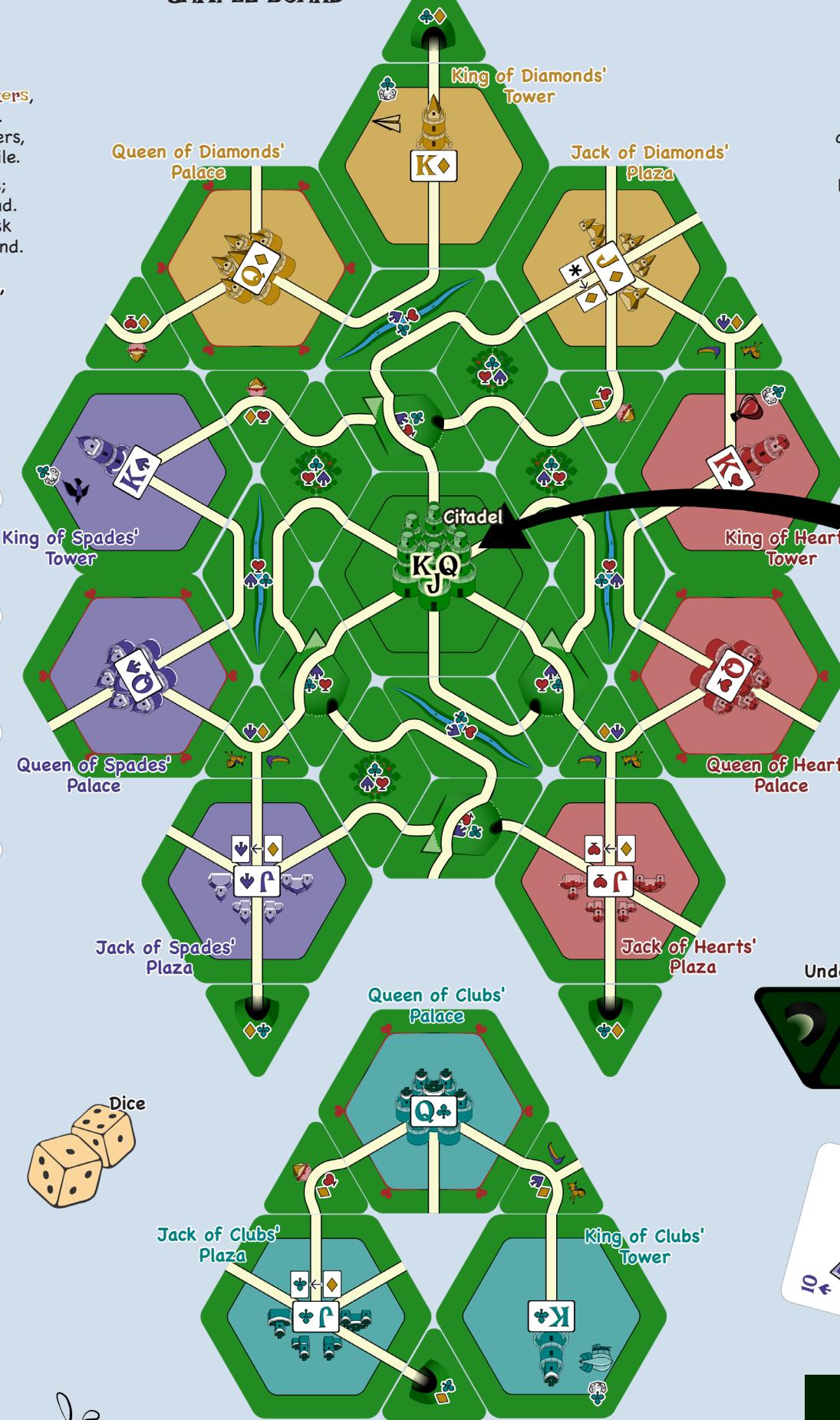
Remove the **face cards** and **Jokers**, and line them up in an aisle. Then you'll shuffle all the others, which will form a facedown pile.

Each player will 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



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 it's none of my concern.

The turns have 4ish STAGES.

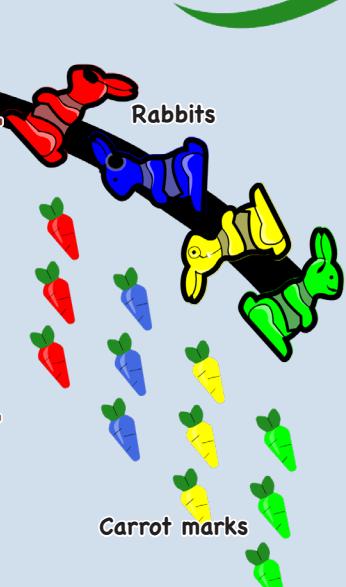
Find them on the following pages:

1ST THE ROLL + THE LOTTERY

2ND THE JOURNEY

3RD THE ROYAL AUDIENCE

4TH THE ACQUISITION



ADVANCED CITADEL OPTION

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



Lenino's JACK RABBITS

The board game for playing cards on a quest through wonderlands



Video tutorial

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 (K, Q, or J) 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 sequence in which these events shall take place.

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

Most attentively,

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.

ROYAL AUDIENCES require 10 points of the 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 ACQUISITION 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 hop OFF overboard.

ENDING THE GAME

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

You may get a SIMPLE COURT: royal cards of any sort.

ALTERNATE END-GAME

Each one of these conditions adds a challenge to your missions.

DIVERSE COURT: 3 royals, different suit

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

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

TRIBAL CLAN: royals of the same suit

PATRIARCHY OPTION

Your First Ace is worth 14, and the Jack, the Queen & King: 11, 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. st.

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 any one of the dice matches a card that you hold, get one new 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 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.



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 a price. Look for markings on the ground for every suit that applies.

See THE PRICE & PAYING WITH CARDS.

TREK BEWTEEN 2 ROADS

These 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.



3RD THE ROYAL AUDIENCE

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

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



See PAYING WITH CARDS.

After meeting 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.

4TH THE ACQUISITION

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.



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

After concluding this phase, no more actions should take place.



CAVES & UNDERGROUND

Pay to travel between caves; select one and hop on out.

But if you don't want to pay, take your rabbit underground.

Your turn will end at that place; hop on out in the next round.

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.

Your turn will end off the board; don't get a new card this round. When your turn begins offshore, take your rabbit underground. Move it there before THE ROLL, and wait a turn to hop out.



Cave

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, do THE ACQUISITION part, and swap carrots, nothing more.

DIAMONDS (OR GOLD)

EXCHANGE AT THE JACKS' PLAZA

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 a reboot, this market runs out of loot.

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, have their rabbit thrown OFF-BOARD.

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.

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.

CLOVERS (OR CLUBS)

FLY BETWEEN KINGS' TOWERS

Show one card before THE ROLL, and you will attempt to fly.

Pick a tower as your goal, if you beat the dice (or tie).

But if you fall short, you fall

OFF the board, down from the sky.

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.

THE LOTTERY is allowed, whether you fly or fall out.

INICIO

2 a 4 participantes

1

ARMA UN TABLERO

El rasgo 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

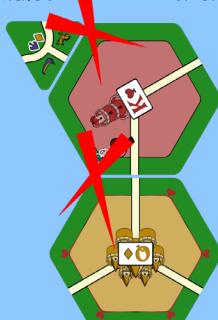
I. SEPARA LAS PIEZAS

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

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

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

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



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

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

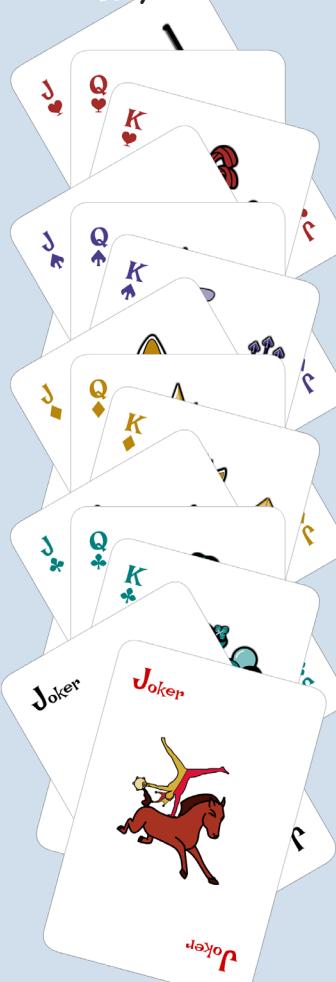
TABLERO DE EJEMPLO

2

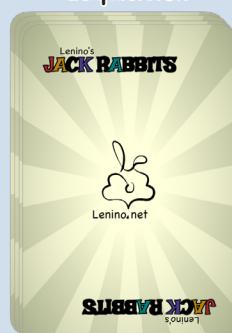
REPARTE LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila las cartas de los **Joker** y **reales**. Baraja el resto y formas 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 **Joker** 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.

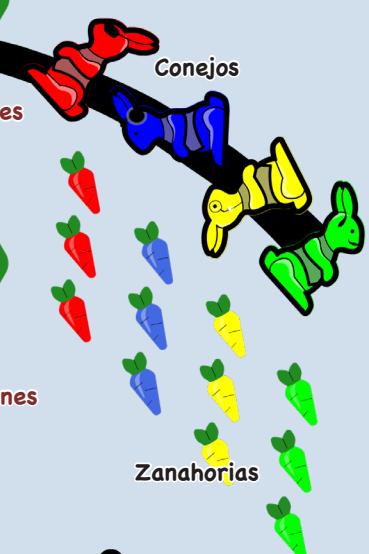
Los turnos constarán de 4 FASES. Apréndete sus nombres y sus bases.

1^{ra} EL LANZAMIENTO + EL SORTEO

2^{da} LA TRAVESÍA

3^{ra} LA AUDIENCIA REAL

4^{ta} LA ADQUISICIÓN



Zanahorias



«Lote» o «descarte» de cartas usadas



OPCIÓN: CIUDADELA AVANZADA

Allí se vende todo por **diamantes** y al vuelo de los **bastos** hay acceso. También es válido que te demanden mostrar tus **corazones** al ingreso.