

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.

II. DISTRIBUYE LAS PIEZAS

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

III. COLOCA LAS PIEZAS

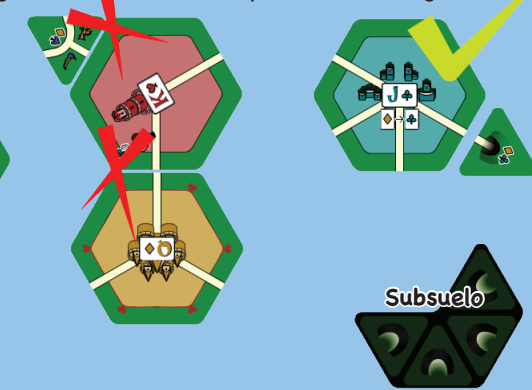
Asigna turnos para colocarlas, mas sin necesidad de ser estrictos. Las reglas no serán muy complicadas; aquí se encuentran todas por escrito.

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



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

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



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



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 atenta,

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; tu turno nunca acaba 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 triunfo lo obtendrá el primer conejo que vuelva al sitio donde el juego empieza, trayendo en manos, para el gran festejo, sus 3 cartitas de la realeza.

Será un partido rápido o complejo, según lo que prefieran la mesa; así que, al iniciar un nuevo juego, elige el FIN que al grupo le interesa:

CORTE SIMPLE: 3 cartas reales cualesquiera

CORTE DIVERSA: 3 reales de palos distintos

MONARQUÍA: una K, una Q y una J, sin importar sus palos

MONARQUÍA DIVERSA: una K, una Q y una J de tres palos distintos

CLAN TRIBAL: las reales 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.

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



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

TABLERO DE EJEMPLO



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 que en la Ciudadela lo coloque. Mantén tus zanahorias no muy lejos, las 3 de aquel conejo que te toque.

El grupo escoge ahora 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.

- 1ª EL LANZAMIENTO + EL SORTEO
- 2ª LA TRAVESÍA
- 3ª LA AUDIENCIA REAL
- 4ª LA ADQUISICIÓN

1ª 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 muestras que una carta 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 descártas.

El As se puede usar en el sorteo si no es el que utilizas de primero. 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 sabrás que ha sido utilizado.

LAS 4 FASES DE CADA TURNO

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.

2ª LA TRAVESÍA

En esta fase mueves tu conejo; o, si prefieres, quédate 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. Cualquiera hexagonal que se tropieze, es donde acaba el turno en el que vino.

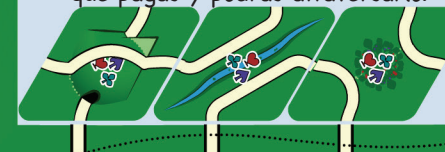


PIEZAS VIALES

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



Si un JUEGO REGULAR es lo que quieres, permite a cada palo sus poderes.

3ª LA AUDIENCIA REAL

Si estás de turno 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; y aquella marca tuya es necesaria.



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.

4ª 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 descártas. Con esta fase el turno ha terminado, y quien te sigue lanzará los dados.

MADRIGUERAS Y SUBSUELO

Los triángulos con una madriguera transportan los conejos al subsuelo, en este sitio esperas una vuelta y así podrás salir por otra luego. Si pagas a la entrada de 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.

Espera por tu turno en las afueras y ve al subsuelo para EL LANZAMIENTO. Podrás salir de allí tras otra vuelta y hacer LA ADQUISICIÓN por el momento.



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 vencerse. Las picas se descartan aunque venzas. Te sacan sin robarlo lo que tienes, si al terminar te vence su 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.

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. Los trueques entre dos participantes exigen este palo de intercambio. Ofrece alguna cifra de diamantes que quieras canjear por otro palo; y si alguien quiere ser tu negociante, encuentra a su conejo en algún lado. Si no te entrega lo que ha dicho antes, será expulsado FUERA y rompe el trato.

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 alguien pide ver tus corazones, te saca FUERA si es que no los 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. Ignora a quien questione tu conejo si el suyo no se encuentra en el tablero.

TRÉBOLES (O BASTOS)

VOLAR ENTRE LAS 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, lo cual te manda FUERA del tablero. En todo caso, heroico o naufragado, podrás participar en EL SORTEO y conservar la carta que has usado. En caso de salir mayor los dados, podrás salvarte de caer afuera si sumas cartas a la que has mostrado; ahora bien, descarta las que agregas; y, en vez de tréboles, se suman palos de aquella torre desde donde vuelas. Si vuelas de la torre de los bastos, la misma carta que mostraste es buena.

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.

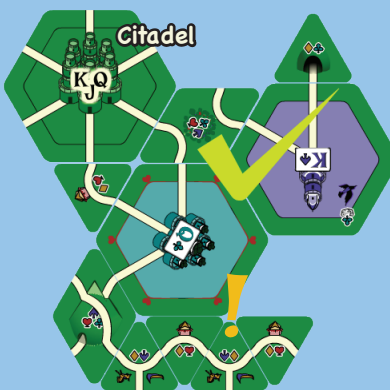
BUILD A NEW BOARD

I. SEPARATE THE TILES
Place the **Citadel** hex first. 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.



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 order in which these events shall take place.

Please do this in order to restore order to the realm. So, happily 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; their tile must carry your mark 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.

Select, before the game starts, a desired winning condition. Each one of these options adds a new challenge to your mission.

SIMPLE COURT: 3 royal cards of any sort

DIVERSE COURT: 3 royals of different suits

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

DIVERSE MONARCHY: a K, a Q & a J of three different suits

TRIBAL CLAN: royals of the same suit

PATRIARCHY OPTION

Your First Ace is worth **14**, and the Jack, the Queen & King: **11**, **12** & **13**.

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.

Jokers & royal cards' "line"



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.

SAMPLE BOARD



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 **4**ISH 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 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 **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; it's discarded once you're done. Royal cards will count as **10**; Aces, **11*** or **1**.

When a royal card is spent, take your carrot off their shrine. This card will be freed again; put it back into the line.

*FIRST ACES

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.

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.

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

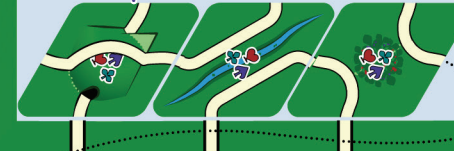
Your rabbit is free to move along the continuous paths. In the **mountains**, you'll go through an "under" or "over" pass.

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 BETWEEN 2 ROADS

The **mountains**, **riders**, 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

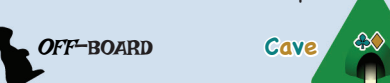
Pay to travel between **caves**; select one and hop on out. But if you don't want to pay, take your rabbit **underground**. Your turn will end at that place; hop on out in the next round.

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.



A **COMPLETE GAME** will include these unique traits of 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 your fourth, do **THE ACQUISITION** 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.

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 must show **6** of their own. They'll be **OFF** 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.