



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

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.

2^{DA} LA TRAVESÍA

En esta parte 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. Cualquier hexagonal que se tropieza, es donde acaba el turno en el que vino.



Ver piezas viales.

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 vayas 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**.

LAS 4 FASES DE CADA TURNO

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.



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.



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.

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"



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.

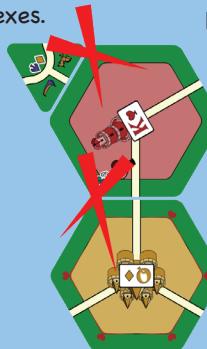
III. PLACE THE TILES

Take your turns placing the tiles. You'll hardly make a mistake. This part is very freestyle. Here are the rules not to break:

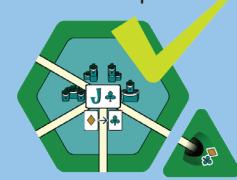
Match the tiles expanding roads, but not the roads of two hexes.



Try to avoid making rows of triangle tiles connected.

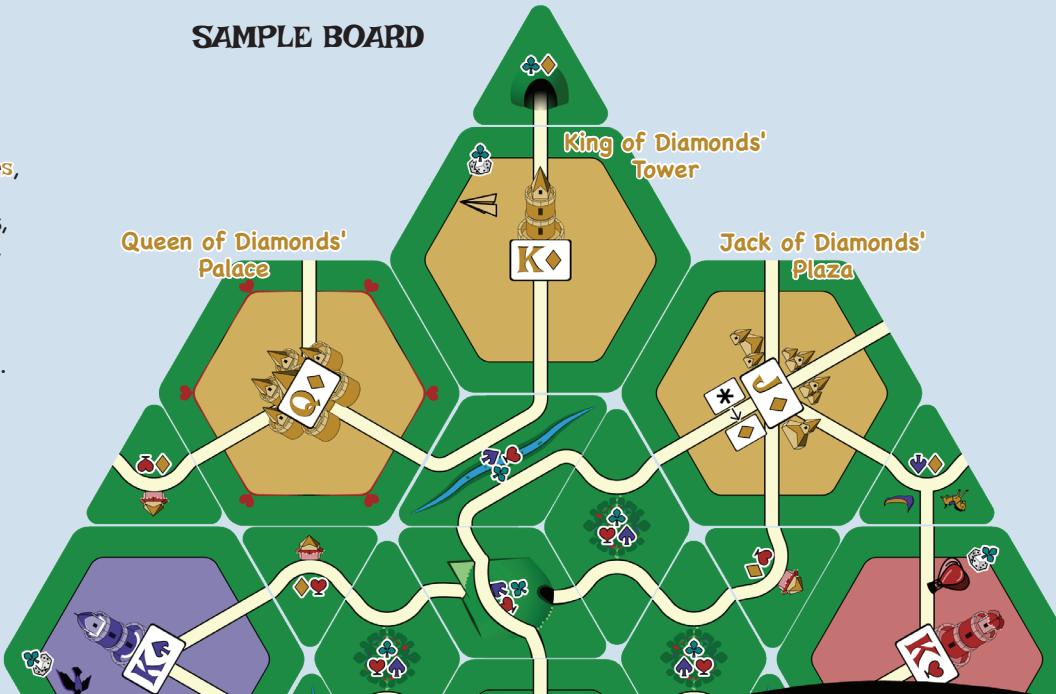


To start islands on the board, place a hex as independent.



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

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** STAGES. Find them on the following pages:

1ST THE ROLL
+ THE LOTTERY

2ND THE JOURNEY

3RD THE ROYAL AUDIENCE

4TH THE ACQUISITION

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 vencerse. Las picas se descartan aunque venzas.

Te sacan sin robarle 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.

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.



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 «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**.



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**.



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.



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 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**.

Ningún conejo fuera del tablero es apto para cuestionar viajeros.



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 tendrás que descartarlo.

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

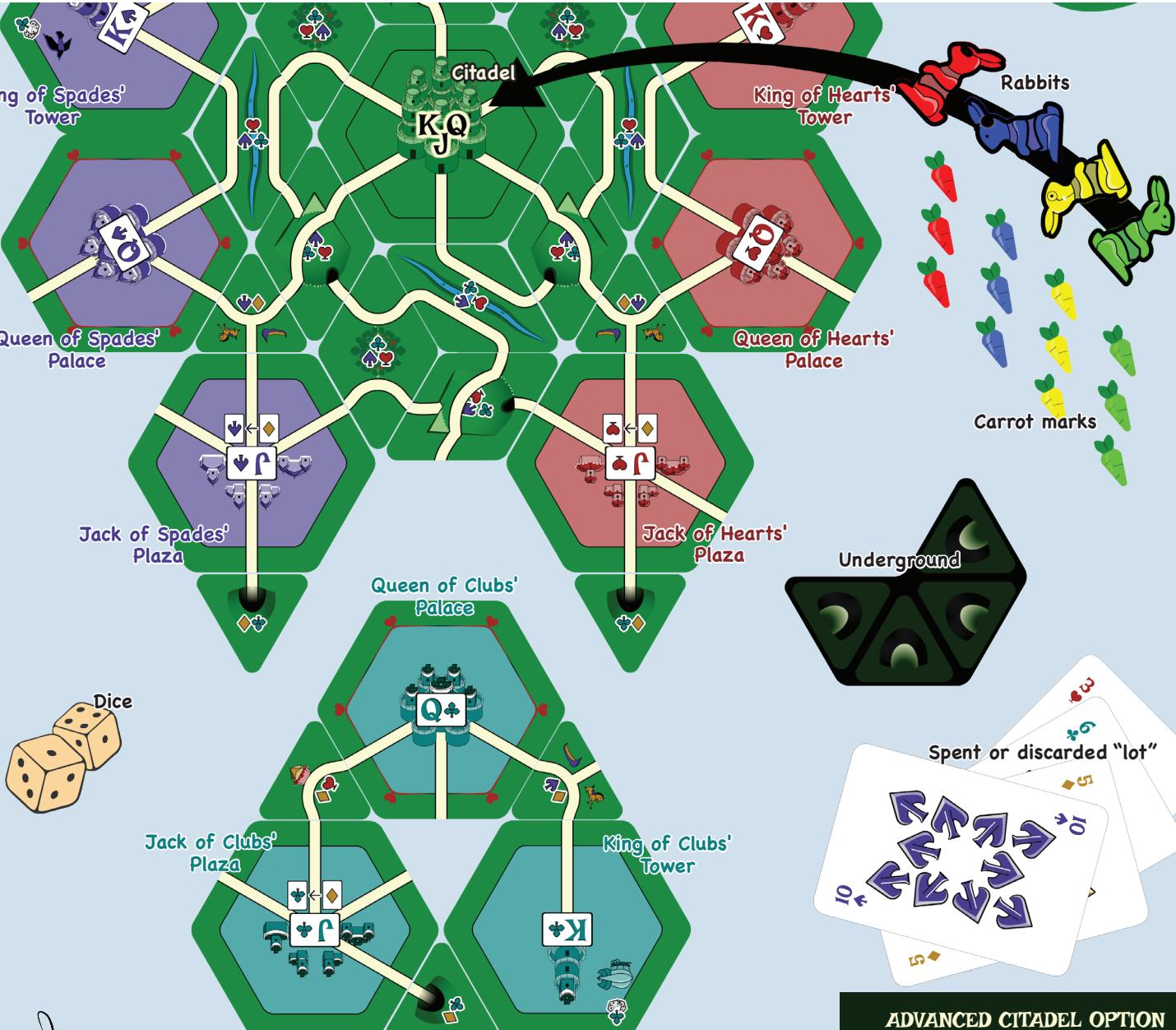
En caso de que pierdas a los dados, podrás salvarte de caer afuera, si añadas a la carta que has mostrado, sumando y descartando lo que tengas.

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.



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

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.