

## INICIO

2 a 4 participantes

1

### ARMA UN TABLERO

UN DATO MUY CURIOSO DE ESTE JUEGO:  
SE JUEGA SIEMPRE EN UN TABLERO NUEVO.

En cada mano nueva que comiences, tendrás la opción de armarlo diferente.

Las piezas forman tierras de este reino en el que están los nobles y sus templos. Aprende como ARMAR TABLEROS nuevos o sí prefieres arma el del EJEMPLO.

**INICIA EL TABLERO**  
La pieza negra va en un lado aislado. La Ciudadela al centro de la mesa. El resto las agrupa por sus lados, de cada grupo existen 12 piezas.

Coloca todas estas boca abajo, de allí se tomarán y se voltean.

**DISTRIBUYE LAS PIEZAS**  
Ya sea que cada forma tiene 12 (hexagonales/rombos/triangulares). A cada jugador que tome entonces de cada cual las mismas cantidades

**COLOCA LAS PIEZAS**  
Asignen turnos para colocarlas. Mas, sin necesidad de ser estrictos. Las reglas son muy poco complicadas. Aquí se encuentran todas por escrito.

### ARMAR TABLEROS

Las unes campo a campo y vía a vía. Mas, no las vías entre hexagonales.

También podrás crear algunas islas, si empiezas con las piezas de reales.



También podrás crear algunas islas, si empiezas con las piezas de reales.

También podrás crear algunas islas, si empiezas con las piezas de reales.

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

Poner las triangulares muy unidas, se puede, pero no es recomendable.



### Bienvenida

Apreciados Mensajeros,

Como miembros leales de la Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela, esta carta tiene la orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir:

- Visiten a los nobles en sus casas.
- Consigan 3 de sus cartas.
- Tráiganlas a la Ciudadela.

En ese orden.

Cuando digo "orden" aquí, no hablo de otra orden, como la de nuestros conejos mensajeros. Tampoco hablo de la orden que se les da en esta carta. Me refiero al orden en que se harán las cosas.

¡Rápido, rápido! Tengo que planear la recepción.

El Heraldo Blanco

### META Y PANORAMA

Ir de turno en turno por el reino llevando "cartas" a la realeza, tratando de lograr ser el primero que obtenga 3 "reales" y regresa.

Tu meta es visitar a los monarcas y conseguir con ellos una audiencia.

Si pagas 10 puntos 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 festejo, sus 3 cartitas de la realeza, que pueden ser de palos dispares, sin importar tampoco cuáles letras.

### OTRAS OPCIONES

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

### 3 NIVELES DE DIFÍCULTAD

Existen 3 finales de esta historia:

- La CORTE SIMPLE: solo tres reales
- La MONARQUÍA: rey con reina y jota
- El CLAN TRIBAL: los símbolos iguales

### PATRIARCADO

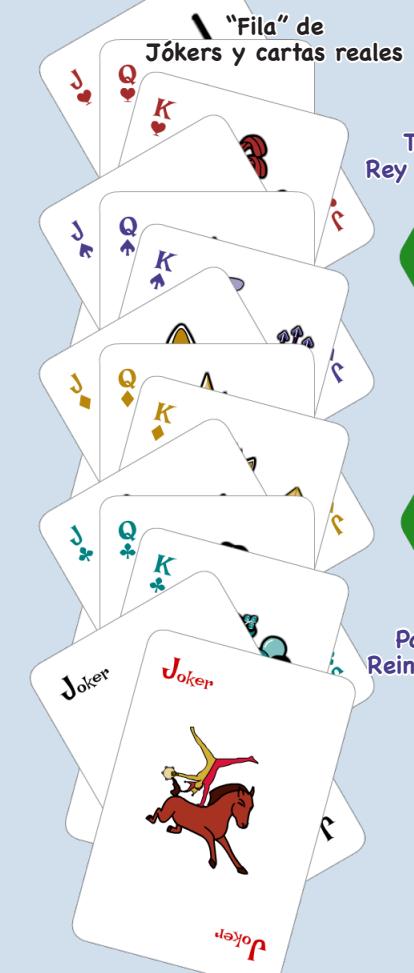
En esta opción el As valdrá 14. Y, descendiendo, el rey, la reina y jota tendrán valores 13, 12 y 11.

2

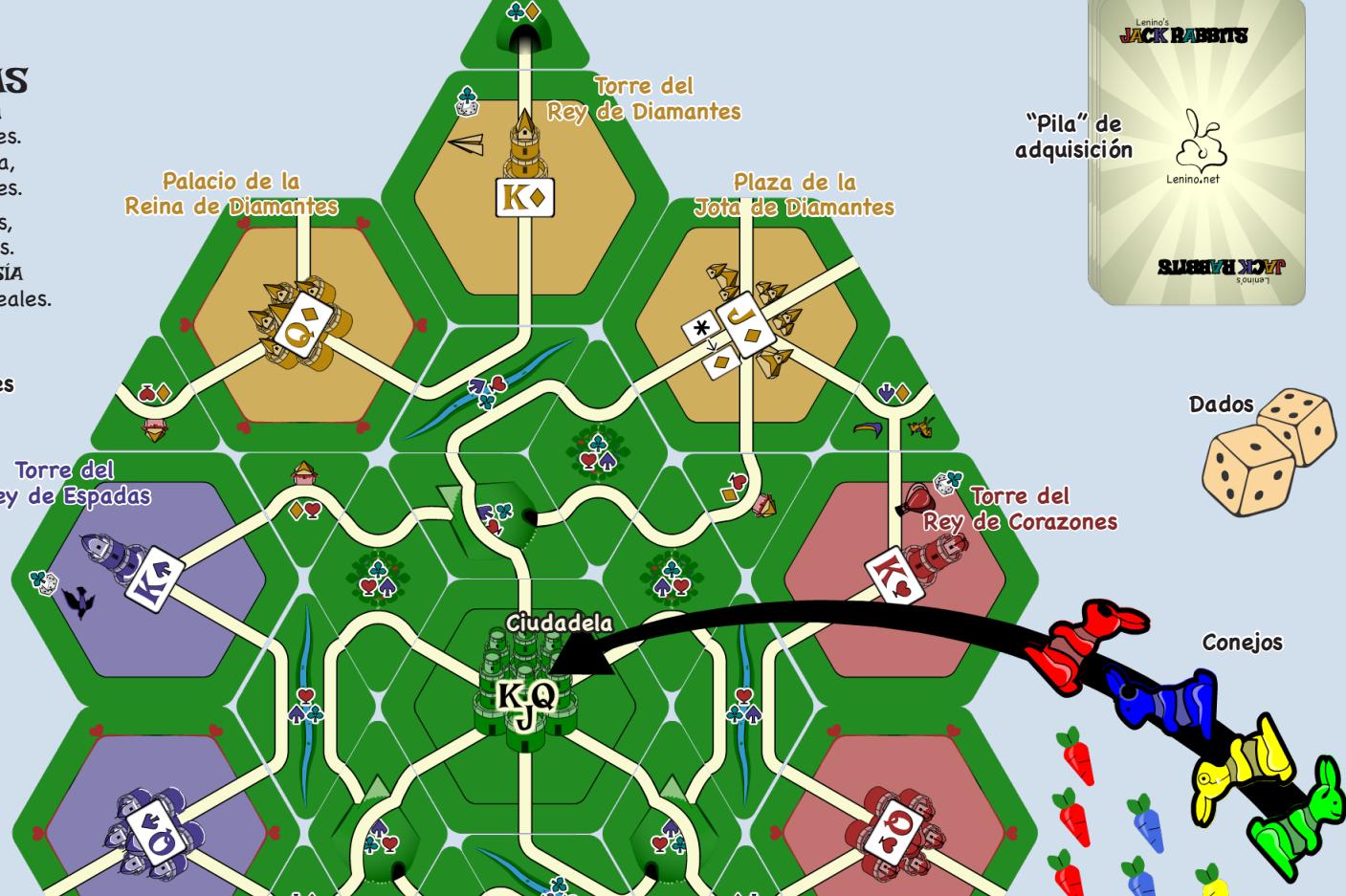
### REPARTE LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila las cartas de los JÓKERS y reales. Baraja el resto y haces una pila, en donde van los números y Ases.

Entrega 3 de allí, sin exhibirlas, a cada cual de los participantes. Las cartas se usan en la TRAVESÍA y en LAS AUDIENCIAS al comprar reales.



### EJEMPLO



JUEGO BÁSICO.  
Encuentra en estas reglas y sus gráficos, lo necesario para un JUEGO REGULAR.

Sí ya te sientes un profesional, intenta hacer un JUEGO REGULAR.

**1<sup>RA</sup> 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, cualquiera de los dos del resultado, de forma individual por cada uno, recibes una carta de regalo.

- La carta nueva sale de la pila.
- La que mostraste, vuelves a tomarla.
- El número de cartas permitidas es 9, tira alguna si te pasas.
- El As se puede usar en esta rifa, mas no si es el primero que te gasta.

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 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 realeza.

\*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.

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.

• Los caminos viales

## SETUP

2 to 4 players

1

### BUILD A BOARD

A CURIOUS THING IN THIS GAME:  
THE BOARD IS NEVER THE SAME

Every time you start to play,  
you will have to find your way.

The pieces will form a realm  
where each royal has a home.

If you want to go ahead,  
**BUILD A NEW BOARD** of your own.  
Or consider this instead,  
build the sample shown below.

### BUILD A NEW BOARD

**START THE BOARD**  
First, place the **Citadel** hex.  
Leave the odd black tile aside.  
Group and shuffle all the rest  
by the number of their sides.  
Facing them down works best,  
so they're placed as a surprise.

Match them by their fields and roads,  
but NOT roads between two hexes.



**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.

**PLACE THE TILES**  
Take your turns placing the tiles.  
But don't be stern, allow freestyle.  
There's little room for mistakes,  
and simple rules not to break.

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

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

It is better to avoid  
putting triangles together.



The board game for playing cards  
on a quest through wonderland



Video tutorial

### GREETINGS

Dear messengers,  
As loyal members of the Order of  
Messenger Rabbits of the Citadel, you have  
hereby been given the most remarkable  
order a rabbit of this order can get:

1. Seek audiences with the royals
2. Procure 3 of their cards
3. Bring them to the citadel

In that order:

When I mention "order" here, I don't  
mean another order, like the Order of the  
Messenger Rabbits, that you need to go  
find elsewhere. Furthermore, I don't mean  
the order given as a request in this letter. I  
mean the sequence in which these events  
shall take place.

Hoppy, hop. I have a party to plan.

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.

Getting royal cards 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.  
Never rest up on the roads.

Go through caves and go on treks,  
ride the horses and 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 castle where they started,  
while holding 3 royal cards,  
each of any suit or title.

**ADVANCED OPTIONS**  
Once you have become an expert,  
and before you sit in boredom,  
consider to make 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 unequal value levels,  
from **I** down to **II**,  
for Aces, Kings, Queens & Jacks.

2

**DEAL THE CARDS**  
First, remove face cards and **JOKERS**,  
and display them in a line.  
Then, you shuffle all the others;  
these will form a facedown pile.

Give to each player 3 cards;  
this will be their starting hand.  
Cards are needed for the task  
and to journey through the land.

Royal card "line"



### SAMPLE BOARD



This section has all you need, for **BASIC GAMES** to succeed.  
Have a basic go at first, until ready for the rest.

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.

Turns will have 4(ish) stages.  
Find them on the following pages:

**1<sup>ST</sup> THE ROLL + THE LOTTERY**

**2<sup>ND</sup> THE JOURNEY**

**3<sup>RD</sup> THE ROYAL AUDIENCE**

**4<sup>TH</sup> THE ACQUISITION**

Find boards, events, videos, tutorials and more at [jackrabbits.lenino.net](http://jackrabbits.lenino.net).  
Follow us, tag us and share your favorite boards @lenino.jackrabbits.

Lenino S.A.S. © 2022

A **COMPLETE GAME** will include  
these unique traits of each suit:

### SPADES (OR SWORDS)

Your Might



#### ATTACK OTHER RABBITS

Meet a rabbit, and play swords  
to rob them a random card. If they  
won't defend with more,  
they must offer up their hand.  
Either defeated or robbed,  
the loser goes off the land.  
You may both get your spades back,  
if you agree to withdraw.  
But the thief may re-attack  
with more spades cards than before.  
When you steal a royal card,  
discard 1 if you have 4.  
Also, swap the carrot marks.  
Take no action furthermore,  
but **THE ACQUISITION** part.

### DIAMONDS (OR GOLD)

Your Wealth



#### EXCHANGE IN JACKS' TOWNS

All discarded cards are sold  
at the J hex of their suit.  
What you take, replace with gold,  
as the icons tell you to.  
But this star (\*) that's on the board  
means that any suit will do.  
When the pile gets a reboot,  
all the towns run out of goods.  
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**.  
Any rabbits off the board,  
may not nag guests at the door.

### HEARTS (OR CUPS)

Your Charm



#### 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 **OFF**ed and lose those cards  
if your accusation's wrong.  
But if they don't show their marks,  
you make sure they get thrown **OFF**.  
You may, at the tower of clubs,  
save flights with the card you showed.

### CLOVERS (OR CLUBS)

Your Wisdom



FLY BETWEEN KINGS' TOWERS  
Show 1 card, before **THE ROLL**,  
to attempt a clover flight.  
If you meet the dice, that's all;  
reach a tower you may like.  
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 on the parting tile  
is the one to pull this off.  
You may, at the tower of clubs,  
save flights with the card you showed.