

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:

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

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

2

TABLERO DE EJEMPLO

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 uno de los participantes. Las cartas se usan en la TRAVESIA y en LAS AUDIENCIAS al comprar reales.

«Fila» de Joker y cartas reales



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.

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

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 rífas, 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 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 debe ser gastado, **no** mostrado.

Se mantendrá en tu frente desde entonces, así sabrás que ha sido utilizado.

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.

Comeriantes

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo «Y» con **comeriantes**; 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**.

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**.

CUEVAS Y SUBSUEL

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.

CUEVA

CABALGAR Y NAVEGAR

Algunas triangulares venden pases con los que harás el viaje que prefieres.

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 **COMODIN** o en el **INSTANTE**.

Los sitios donde viajas cuando pagas son cruces tipo «Y» con **comeriantes**; 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**.

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**.

CUEVA

Hacer un JUEGO REGULAR

requiere que cada palo obtenga sus poderes

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; aquél 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.

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 prefieres;

el asterisco* indica «todo pago».

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

Podrás canjear con un intercambista, 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 venga 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 salvarse 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.

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:

Visítan a los nobles en sus casas, consigan 3 cartas reales (K, Q o J) y tráigalas 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.

iEn 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 puntos de sus marcas tendrás sus cartas de correspondencia.



START

2 to 4 players

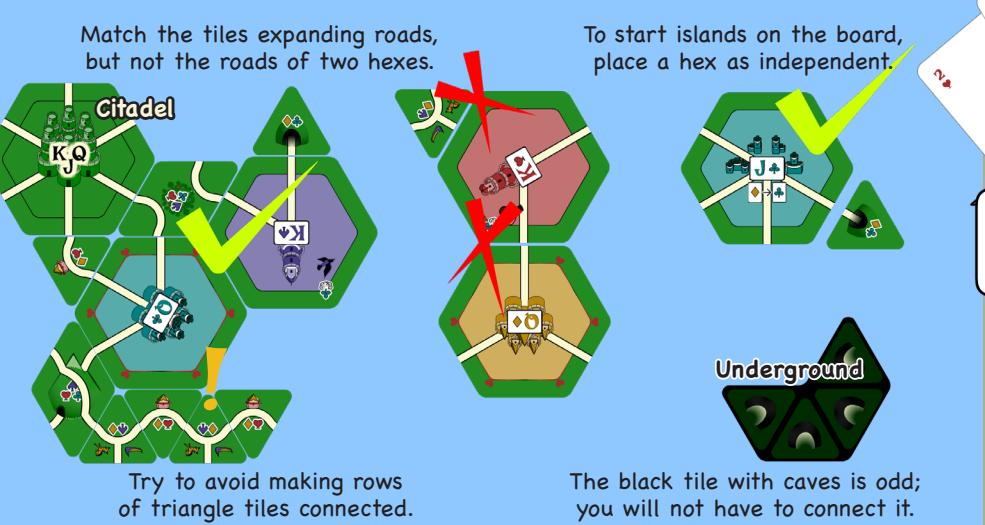
1

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.

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

Underground

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

Try to avoid making rows of triangle tiles connected.

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

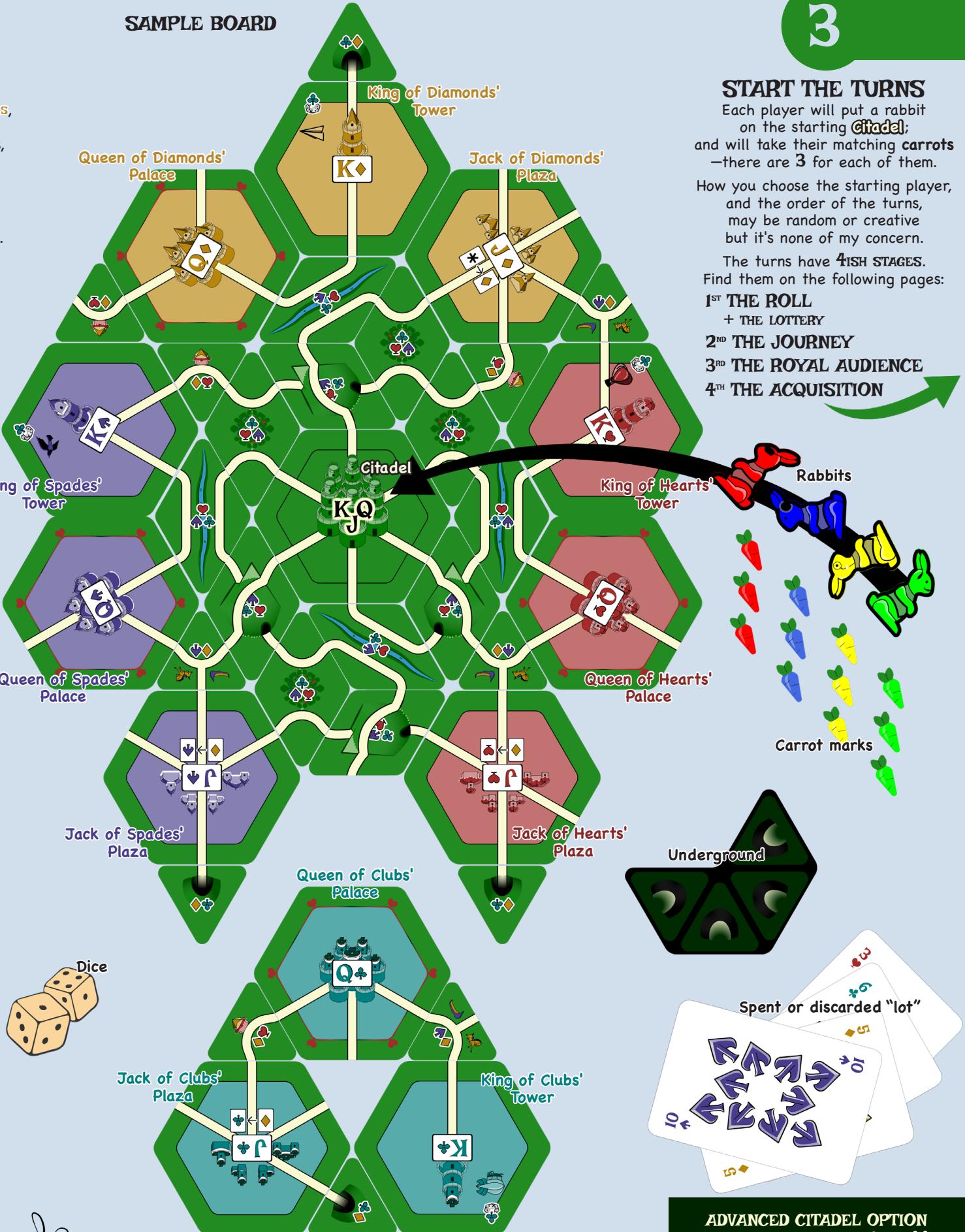
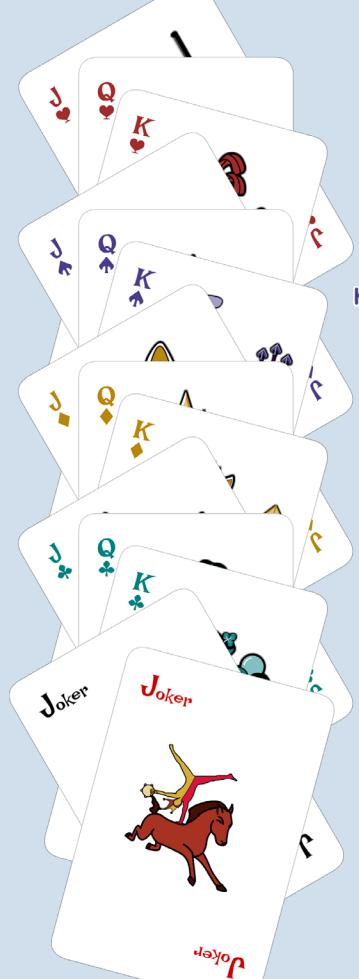
2

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"



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 4 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 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.

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.

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 BETWEEEN 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.



HORSE & BOAT RIDES

The merchants featured below will sell you one of these rides: reach any place on the board galloping over the 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.

JOKERS' INNS
You may buy a Jokers' card at the inns where they reside, and these you keep in your hand until you decide to ride.



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.



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.

Spent or discarded "lot"

A COMPLETING 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 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.



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 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.

DISERE 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: II, 12 & 13.