



## Lenino's JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

### PROPÓSITO DEL JUEGO

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



**TU TURNO** tienen 3 posibles metas: mover a tu conejo de casilla, comprar allí una carta de nobleza y recibir tu carta de la pila.

@lenino.jackrabbits  
jackrabbits.lenino.net

Con estas reglas verdes, solamente, en el **PRIMER PARTIDO** es suficiente.

#### MOVER TU CONEJO

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, la cruza en otro turno, no el que vino.

Tu meta es ir a alguna residencia y allí comprar la carta del monarca; Tendrás su carta de correspondencia con **10** o más puntitos de su marca. También se pueden visitar las piezas y no pagar ni conseguir sus cartas. O puedes no moverte y se procesa tu **FIN DE TURNO** y carta de recarga.



#### SÍMBOLOS (O PALOS)

Si encuentras estas marcas sobre el suelo es que hay alguna acción en el camino. Tus dados de ese turno dan el precio que se requiere como pago mínimo.

Si pagas más, olvídate del vuelto. Se puede combinar o usar un símbolo.

#### MONTEAR

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. En **montes**, **ríos** y en los **matorrales**, se paga por cambiarse de camino.



#### COMPRAR CARTAS REALES

Con **10** puntitos de su marca pagas la carta del lugar en que te encuentras. Tu turno acabará al tomar la carta, y en el futuro, si alguien va por ella, podrá pararse allí, mas no tomarla.

Tu zanahoria marcará la pieza, y aquella marca tuya es necesaria.

#### PAGAR CON CARTAS

Las cartas se descartan al usarse en el camino o por la realeza, y tienes que exhibir las que descartes dejándolas a un lado de la mesa. Los números también podrán sumarse, si son del símbolo que te interesa.

Se cuenta solo un **1** por los ases y **10** por las que son de la nobleza. Recuerda, si descartas las reales, quitar tu zanahoria de su pieza.

#### FIN DE TURNO

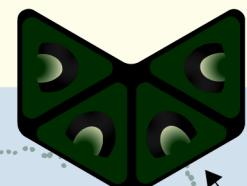
Encima de un hexágono terminas, si no te sales **FUERA** por completo.

Recibes una carta de la pila, si no te encuentras fuera del tablero.

Si ya no quedan cartas, recopila las descartadas y ármala de nuevo.

#### FIN DEL JUEGO

El juego acaba cuando algún conejo regresa al sitio donde el juego empieza, trayendo en manos, para el gran festejo, sus **3** cartitas de la realeza, que pueden ser de palos dispares, sin importar tampoco cuáles letras.



#### CRUZAR EL SUBSUELLO

Los triángulos con una **madriguera** transportan los conejos al **subsuelo**. Si ingresas, pasarás allí una vuelta, y sales por alguna cueva luego. Ahora, que si pagas en la puerta, te saltas el subsuelo como vuelo.

#### IRSE 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.



Añade las acciones especiales en tus futuros **JUEGOS REGULARES**.

#### PICAS (O ESPADAS)

Tu fuerza



#### ATACAR A LOS CONEJOS

Si tiras 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**. Aplica todo lo que se requiere, si robas una carta de nobleza: deshazte de una, si es que cuatro tienes; la zanahoria cambia; el turno cesa.



Descarta las espadas que se tiran.

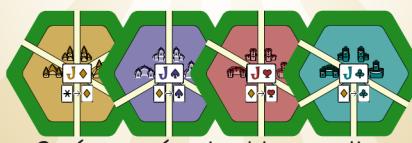
#### DIAMANTES (U OROS)

Tu riqueza



#### CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)

Las cartas del descarte están en venta en plazas de sus respectivos palos. Se paga con diamantes toda cuenta, mas, en la plaza de color dorado se paga con los palos que prefieras; el asterisco (\*) indica todo pago. Recuerda que al hacer la pila nueva, se acabarán las cartas del mercado.



Repón con más o igual lo que retiras.

#### CORAZONES (O COPAS)

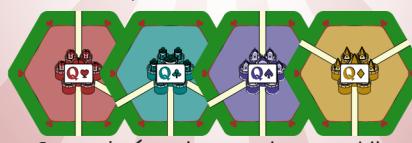
Tu encanto



#### 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 que te cueles sin que te cuestione.

Si algún participante te critica en cuanto pisas esos escalones, te irás de vuelta por la misma vía, a menos que le muestres esos dones.



Se quedará en tu mano lo que exhibas.

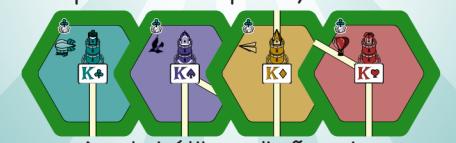
#### TRÉBOLES (O BASTOS)

Tu sapiencia



#### VOLAR EN LAS TORRES (K)

Con suerte en manos y **una** carta trébol, mostrada antes de lanzar los dados, podrás volar de torre a torre. Pero, si el tiro vence al número mostrado tu vuelo cae **FUERA** del tablero. El trébol solo tienes que enseñarlo; ya sea que resulte o no tu vuelo, te quedas con lo que hayas revelado.



Apunte inútil por diseño y rima

#### CASTILLO AVANZADO

Aquí se vende todo por diamantes. y al vuelo trebolar se tiene acceso. También es válido que te demanden mostrar tus corazones al ingreso.

#### PIEZAS JUSTAS

Incluye solo un palo por conejo, y un set de vías y sus hexagonales. Ejemplo: si será de **3** el juego, excluye un palo y saca sus reales.



#### NIVEL DE DIFICULTAD

Elije el fin que va a tener la historia: la **corte simple** exige tres reales, la **monarquía** es rey con reina y jota, y el **clan tribal** son símbolos iguales.

#### A ASEAS AVANZADOS

El as que muestres de primero es **11**, y encima, no tendrás que descartarlo; se mantendrá en tu frente desde entonces sumando siempre un punto de su palo.

#### ZANAHORIAS AVANZADAS

Al visitar, no tienes que parar, si está tu zanahoria en el lugar.

#### VALORES PATRIARCALES

Valdrán **14, 13, 12** y **11** el **As**, la **K**, la **Q** y la **J**, entonces.

#### ACCIONES ESPECIALES AVANZADAS



Si acuerdan retractar sus dos jugadas, podrán recuperar lo que se arrojen. También, en vez de responder con armas y echar con ellas **FUERA** a los ladrones, evitas el asalto y que alguien salga, si en su lugar descartas corazones.



Anuncia alguna cifra de diamantes que ofreces canjear por otro palo. Si alguno quiere ser tu comerciante, encuéntrense antes de enseñar los datos. Aquel que trae menos o es farsante, será expulsado **FUERA** y rompe el trato.



Ahora, cuando exiges corazones, se saca **FUERA** a aquel que no los muestra. Mas, para hacerlo, muestra tú tus dones, y tu conejo debe estar en tierra, pues si calumnias, perderás entonces lo que mostraste y te echan **FUERA**.

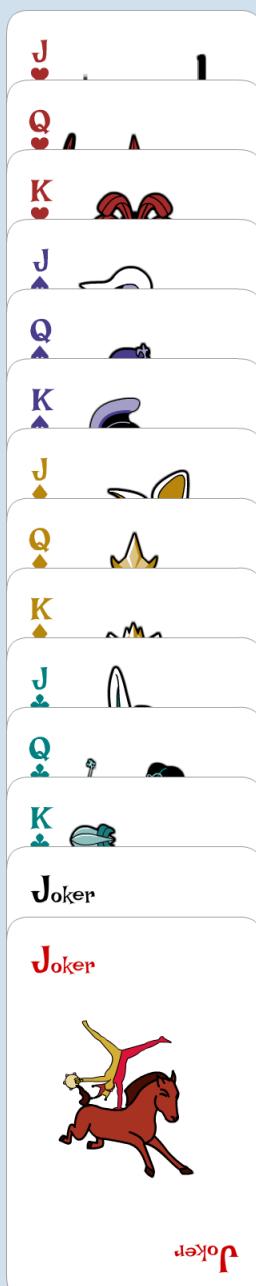


Si el trébol que mostraste es derrotado y tienes cartas de las de esta torre, podrás restarle puntos a los dados, tal como si esos puntos se los borren. Mas, estos puntos hay que descartarlos; su sacrificio es lo que te socorre.

## TABLE SETUP & SAMPLE BOARD

### BUILD A BOARD

The pieces will form the realm where royal cards have their homes. If you are new to the game, let's build out this **SAMPLE BOARD**. In the future, you may learn to **BUILD NEW BOARDS** of your own.



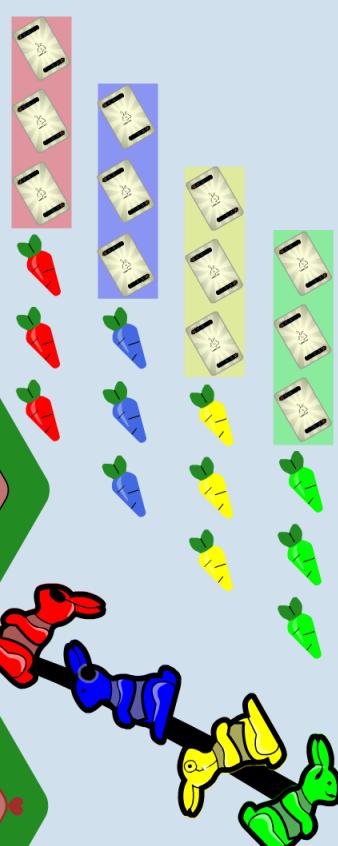
2



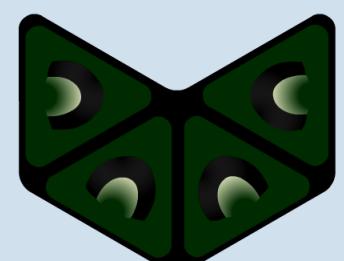
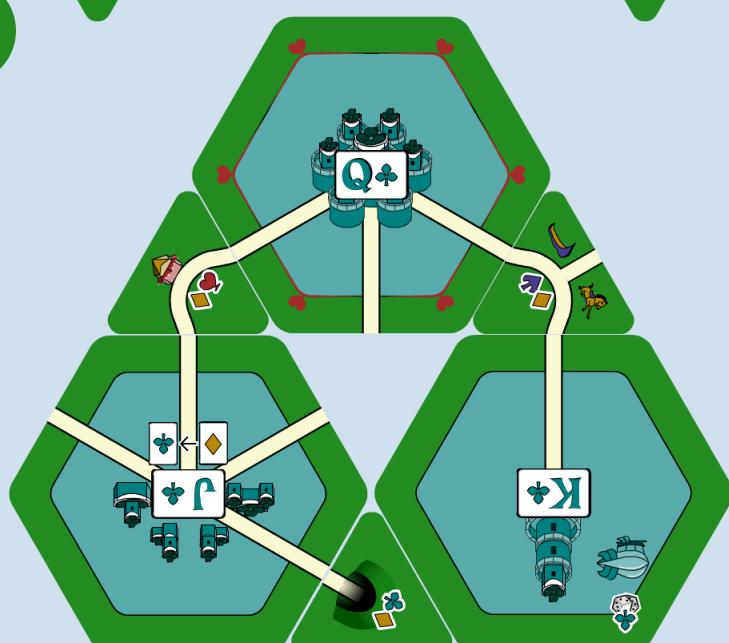
Follow us, tag us and share your favorite boards @lenino.jackrabbits.  
Find events, videos, tutorials and more at jackrabbits.lenino.net.

### START THE TURNS

Each player will choose a rabbit and put it on the green hex. They must also take their carrots; there are 3 for each of them. Lastly, choose who will be starting and the order of the turns.



3



### DEAL THE CARDS

First, remove face cards and **JOKERS** and display them on a line. Then, let's shuffle all the others to create a facedown pile. And, from these Aces and numbers, each player will get 3 cards.

### BUILD NEW BOARDS

For a game after your first, try to build a brand new land. Start by placing the green hex, and leave the black one aside. Distribute to all the rest and take turns placing the tiles.

Match the tiles by fields and roads, but not roads between two hexes. To add islands to the board, place a hex as independent. The black tile with caves is odd and will remain unconnected.



## Lenino's JACK RABBITS

The board game for playing cards on a quest through wonderlands



Video tutorial

### GOAL OF THE GAME

Go through the realm, turn by turn, and visit the royal lands. Be the first one to return with 3 royals cards at hand.



**IN YOUR TURN** you may do these:  
Move to another hex tile.  
Buy the royal card you see.  
Get a new card from the pile.

@lenino.jackrabbits  
jackrabbits.lenino.net

This green section's all you need for your **FIRST GAME** to succeed.

#### MOVING YOUR RABBIT

Take your rabbit on a road from the hexagon it's on through the tiles that it traverses. At the end of every trek you should reach another hex. Wait a turn to cross the hexes.

Getting royals will require spending **10** points of their suit. You may need to wait a while before starting the pursuit, or go visit any tile as a pit stop on your route. You get new cards from the pile whether you move or stay put.



#### SUITS ON THE WAY

You will see suits on the tiles. This means there's an action there. Roll (once per turn) on the dice; that's the minimum to pay. The suits there may be combined. You loose what you overpay.

#### TREKKING

Every tile is free to cross along a continuous path; in mountains, these go across the tunnel or overpass. But, to switch between **two** roads, you'll need to **discard** to pass.



#### GETTING ROYALS

To obtain a royal card, visit their home and discard at least **10** points of their suit. You must have carrots at hand to leave one there as your mark; end your turn and get the loot.

Others may visit the land, but not buy the card you took.

#### PAYING WITH CARDS

Discard the cards used to pay on a place close to the board.

The players may overpay, and add cards for their worth.

Aces are worth **1**, no more. And a royal is worth **10**. If you let a royal go, take your carrot off their den.

#### ENDING YOUR TURN

You'll end up on a hex tile or go **OFF** (see **GOING OFF**). Get a new card from the pile, if your rabbit's on the board. Reshuffle discarded cards when the facedown pile is done.

#### ENDING THE GAME

The first player to come back to the castle hex (in green), while they're holding in their hand any **3** royal cards, wins. Suits and letters on these cards are not a relevant thing.



#### CROSSING THE UNDERGROUND

Triangle tiles with a **cave** are gates to the **underground**, which is technically a hex, so you must wait to get out. Yet, if you pay at its gate, you'll skip it and get right out.

#### GOING OFF

You may want to leave the land through an unconnected road. You won't collect a new card when your rabbit has gone **OFF**. But, it will go **UNDERGROUND** when your turn begins offshore.



**REGULAR GAMES** should include special actions for each suit.

#### SPADES (OR SWORDS)

Your Might



##### ATTACK OTHER RABBITS

Meet a rabbit and draw spades to rob them a random card, unless they draw higher then; the loser goes **OFF** the land. Observe the rules, if you take a royal card from their hand: swap the carrots; end your turn; if you have four, discard one.



Do discard all dueling cards.

#### DIAMONDS (OR GOLD)

Your Wealth



##### EXCHANGE IN J-TOWNS

The discarded cards are sold at the **J** hex of their suit. Exchange what you take for gold, as the icons tell you to. The asterisk (\*) on the board means that any suit will do. When a new pile must be formed, all the towns will loose their loot.



Don't repay what's overpayed.

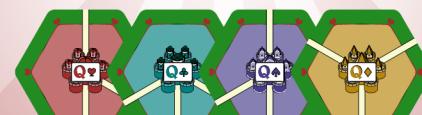
#### HEARTS (OR CUPS)

Your Charm



##### ENCHANT AT Q-PALACES

To visit any queen's hex, show **6** heart points in your hand. Or sneak in, if none requests you reveal them beforehand. But, they may only protest as soon as you reach her land. You may also be her guest, if you're holding that queen's card.



Show these hearts, do not discard.

#### CLOVERS (OR CLUBS)

Your Wisdom



##### FLY FROM K-TOWERS

Show one card before you roll, to attempt a clover flight. If the dice are higher, fall **OFF** the board, now from the sky. Otherwise, go reach your goal: any tower you may like. Keep the clover card you showed, whether you fall or you fly.



Needless sign, but neat design

#### ADVANCED CASTLE

You may buy all suits for gold and go on flights using leaves, but may need hearts at the door to come in after you leave.

#### TIGHT SUITS

There should be one suit per player, and a set of roads with them. For example, 3 contenders means 1 suit is off the game.



#### DIFFICULTY LEVELS

Choose how the story must end: a **Court** of three royal cards, a **Monarchy** (J, Q, K), or a **Tribe** with suits that match.

#### A ADVANCED ACES

Your first ace is worth **II** and you don't need to discard. You'll have that **+I** forever. Keep it in front of your hand.

**ADVANCED CARROTS**  
You won't have to make a stop, if your carrot's on that spot.

**PATRIARCHY**  
Have unequal value levels, from **14** down to **11**, for **Aces, Kings, Queens & Jacks**.

#### ADVANCED SUIT ACTIONS



Duelers may get back their cards, if agree to call it off. Plus, instead of using might to beat robbers **OFF** the board, you may beat them with your hearts and no one will be thrown **OFF**.



Announce an amount of gold you'd like to trade for a suit. Meet a seller on the board to reveal each other's loot. If someone's short, they're thrown **OFF**, and the deal is off to boot.



Now, when you ask to see hearts, those who bluff will get thrown **OFF**. Yet, you must first show your charm, while your rabbit's on the board. You'll be **OFFed** and loose these card if your accusation's wrong.

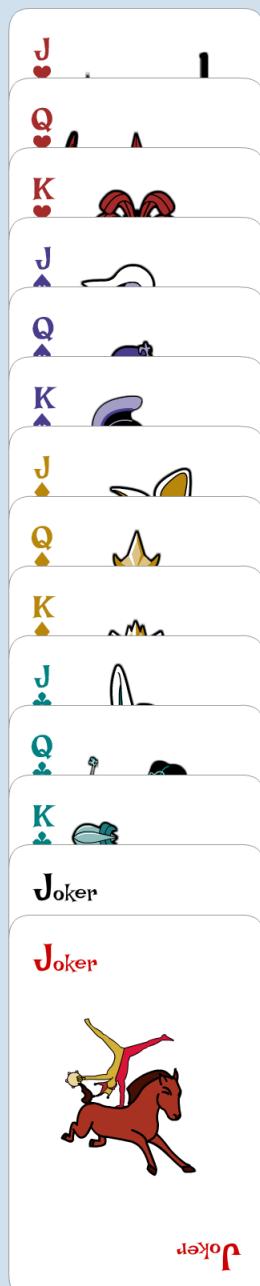


Before falling **OFF** the sky when your card is not enough, you may subtract form the dice by discarding something off: suits from where you took flight, next to the **K** on the floor.

## PREPARACIÓN DE LA MESA Y TABLERO DE EJEMPLO

### ARMAR UN TABLERO

En tu primer partido de este juego, se recomienda armar el del **EJEMPLO**. Podrás **ARMAR TABLEROS NUEVOS** luego, por el momento, ahórrate ese tiempo. Observa bien las piezas del tablero; las cartas nobles viven en sus templos.



1



3

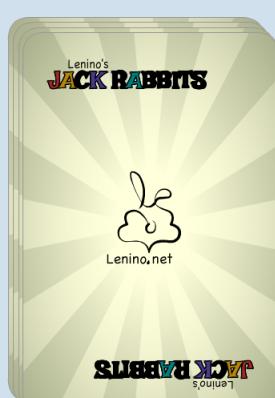
### COMENZAR LOS TURNOS

En el castillo verde habrá un conejo por cada jugador que participe. De acuerdo a los colores que escogieron, son 3 las zanahorias que reciben. Se elige entonces quien irá primero, y el orden de los turnos que le siguen.

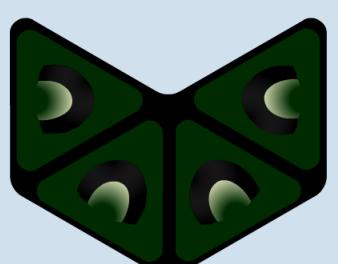
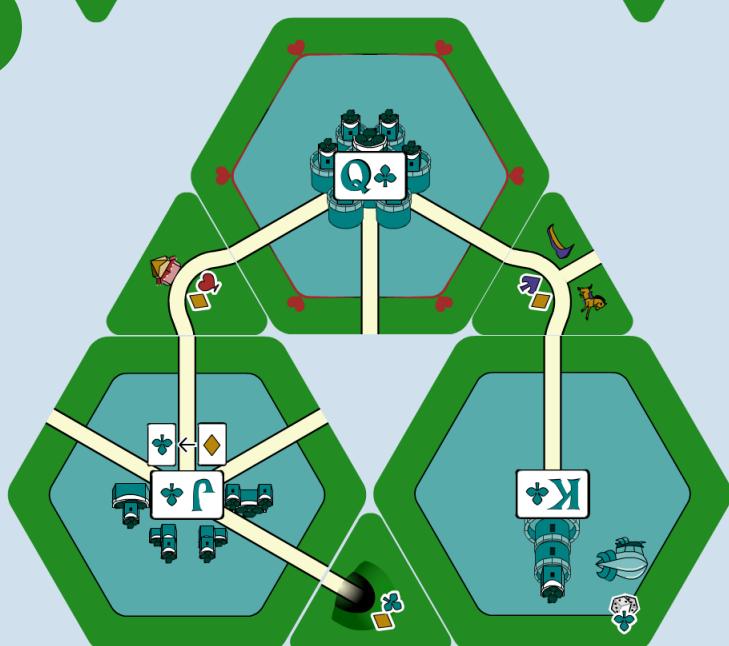


### REPARTIR LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila las cartas de los **JÓKERS** y reales. Baraja el resto y haces una pila en donde irán los números y **Ases**. Entrega 3 de allí, sin exhibirlas, a cada cual de los participantes.



2



### ARMAR TABLEROS NUEVOS

Si tu primer partido ha terminado, intenta hacer el reino a tu manera. La pieza negra va en un lado aislado. La verde grande al centro de la mesa. Reparte el resto igual según sus lados, y tomen turnos colocando piezas.

Las unes campo a campo y vía a vía, mas no las vías entre hexagonales. También podrás crear algunas islas, si empiezas colocando las reales. La pieza negra no podrá unirla; termina sola por los laterales.