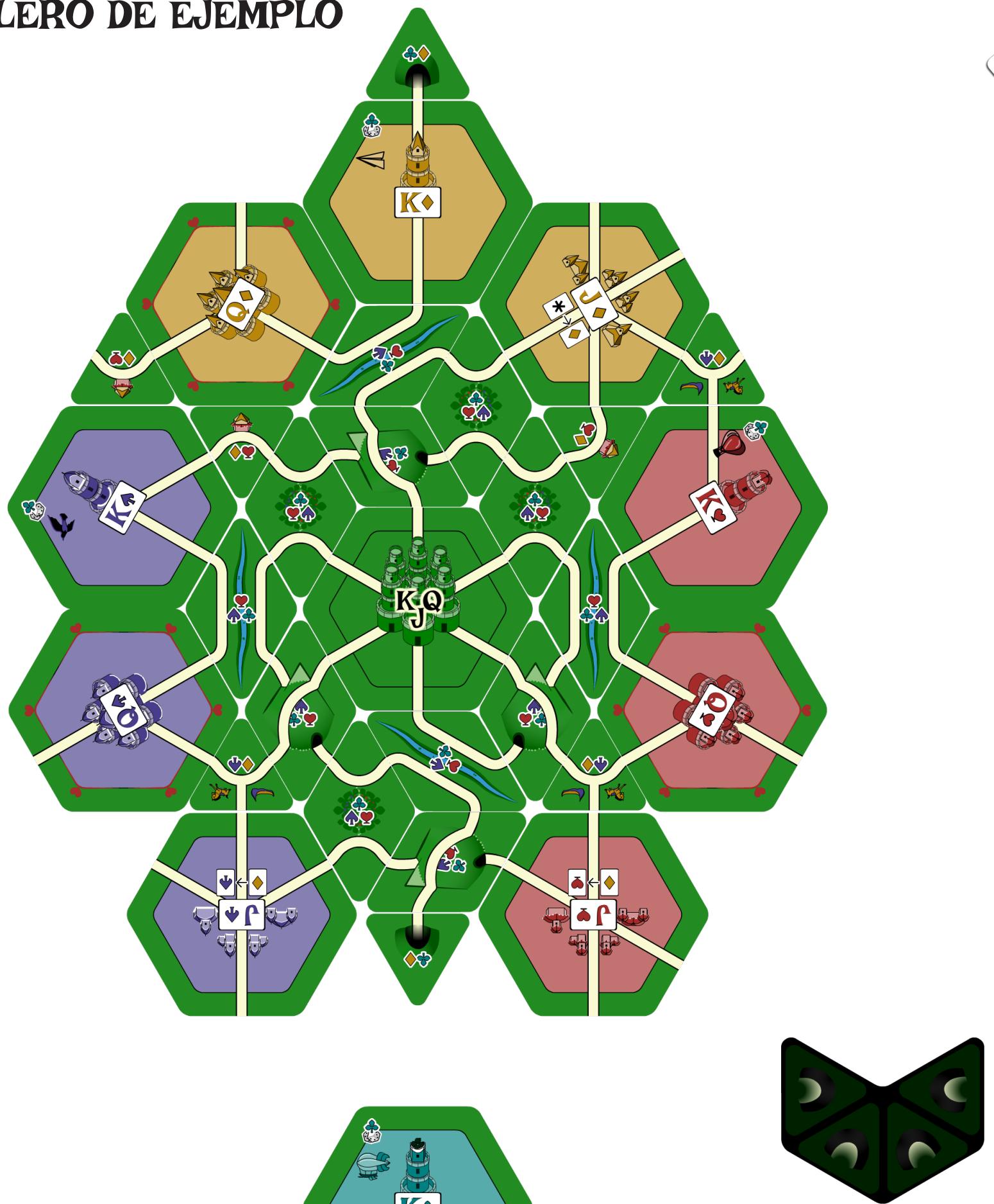


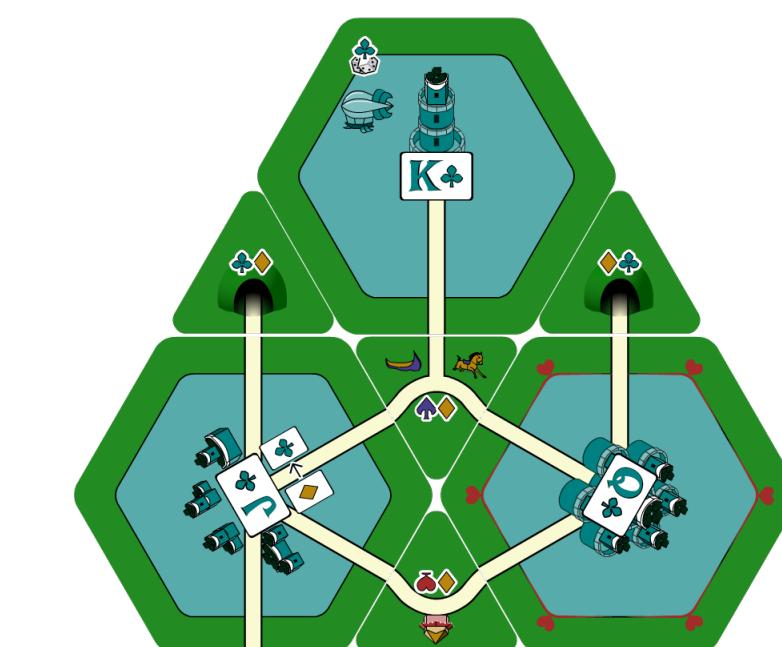
TABLERO DE EJEMPLO



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.



Síguenos, taguéanos y comparte tus tableros favoritos @lenino.jackrabbits. Encuentra eventos, videos, tutoriales y mucho más en jackrabbits.lenino.net.

Lenino

Con TURNOs y CAMINOS, solamente, en el primer partido es suficiente.

MOVER O NO TU CONEJO
La meta es que visites la nobleza llevando diez puntitos de su palo. Si eliges no moverte, se procesa tu FIN DE TURNO y carta de regalo. También se pueden visitar las piezas sin importar las cartas en tu mano.

OBTENER CARTAS REALES
Podrás apoderarte de la carta, si estando ahí en su casa das por ella al menos diez puntitos de su marca. Entonces, si alguien más por ella llega, podrá pararse allí, mas no tomarla. Tu zanahoria marcará la pieza, así que solo toma tres monarcas.

FIN DE TURNO
Encima de un hexágono terminas, o FUERA DEL TABLERO por completo. Recibes una carta de la pila, si tu conejo está sobre el tablero. Si ya no quedan cartas, recopila las descartadas y ármala de nuevo.

SALIR POR UN CAMINO
De aquel lugar en el que el turno empieza, podrás seleccionar algún camino. Recorre toda pieza que atraviesa llegando así hasta el fin de su destino. Cualquier hexagonal que se tropieza, la cruce en otro turno, no el que vino.

USAR CARTAS (O DESCARTARLAS)
Las cartas se descartan al usarse por los CAMINOS o la realeza, y tienes que exhibir las que se gasten dejándolas a un lado de la mesa. Se cuenta solo un **uno** por los ases y diez por las que son de la nobleza. Recuerda si descartas las reales, quitar tu zanahoria de su pieza.

FIN DEL JUEGO
El juego acaba cuando algún conejo regresa al sitio donde el juego empieza, trayendo allí las cartas del festejo: sus tres cartitas de la realeza, que pueden ser de palos dispares, sin importar tampoco cuáles letras.

INSTRUCCIONES
(2 a 4 personas)

1. ARMAR UN TABLERO
En tu primer partido de este juego, construye el TABLERO DE EJEMPLO. Podrás ARMAR TABLEROS NUEVOS luego, por el momento, ahórrate ese tiempo. Observa que es un reino palaciego y las reales viven en sus templos.

2. REPARTIR LAS CARTAS
Sin Jokers ni reales en la pila, baraja solo numerales y ases. Entrega tres al comenzar la fila y vas incrementando en lo adelante. Le tocan cuatro cartas al que siga. Y cinco y seis, según participantes.

3. COMIENZAN LOS TURNOS
En esta pieza, con tres iniciales, irá un conejo por participante. Sus zanahorias debes entregarles, a cada cual las tres de su semblante. Aquel que vuelva aquí con tres reales termina declarándose triunfante.

LANZAR DADOS
Cualquier lugar con palos sobre el suelo te ofrece acciones en aquél camino. Tu tiro en cada turno dicta el precio que se requiere como pago mínimo. Si das de más, olvídalo del vuelto. Se puede combinar o usar un símbolo.

NAVEGAR Y CABALGAR
Obtén un pase en estas triangulares con el que harás el viaje que prefieres. Te vas a galopar sin que deparés hexágonos, caminos o praderas, o vas de puerto a puerto por los mares; los puertos son caminos hacia afuera.

CRUZAR EL SUBSUELO
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.

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.

VIAJE INMEDIATO O COMODÍN
Observa bien el cruce y sus opciones; de allí saldrás de viaje en cuarto pagas, y sin un puerto, no hay embarcaciones. En cambio, elige un joker en las carpas y llévalo hasta que haga sus funciones: el negro rema; el carmesí cabalga.

SALIR FUERA DEL TABLERO
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.

ACCIONES ESPECIALES vienen luego; agrégalas en un futuro juego.

PICAS (O ESPADAS) Tus armas	DIAMANTES (U OROS) Tu riqueza	CORAZONES (O COPAS) Tu gracia	TRÉBOLES (O BASTOS) Tu sapiencia
ATACAR A LOS CONEJOS Si tiras picas donde alguno espere, podrás robarle allí una carta a ciegas, a menos que con picas te superé, aquél que pierde el duelo sale FUERA.	CANJEAR EN LOS PUEBLOS (J) Las cartas del descarte están en venta en pueblos de sus respectivos palos. Repones con diamantes toda cuenta, mas, cuando vayas al bazar dorado los cambias por los palos que convenga; deshazte de una, si es que cuatro tienes; la zanahoria cambia; el turno cesa.	AGRADAR EN LOS PALACIOS (Q) Entrar en casa de una reina implica que al menos suman seis tus corazones, o esté tu zanahoria en su casilla, o que te cuellos sin que te cuestionen. 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.	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.
Descartarán las picas que se tiren.	Los corazones, solo los exhiben.	Los tréboles, solo los exhiben.	Los ases, solo los exhiben.

JUEGO AVANZADO

NIVEL DE DIFICULTAD
Elige el fin que va a tener la historia: la **corte simple** (solo tres reales), la **monarquía** (con rey, reina y jota), o el **cian tribal** (con símbolos iguales).

CASTILLO AVANZADO
Aquí se vende todo por diamantes. y al vuelo trébol 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 tres el juego, excluye un palo y saca sus reales.

ZANAHORIAS AVANZADAS
Tu zanahoria ahora te permite cruzar la pieza cuando la visites.

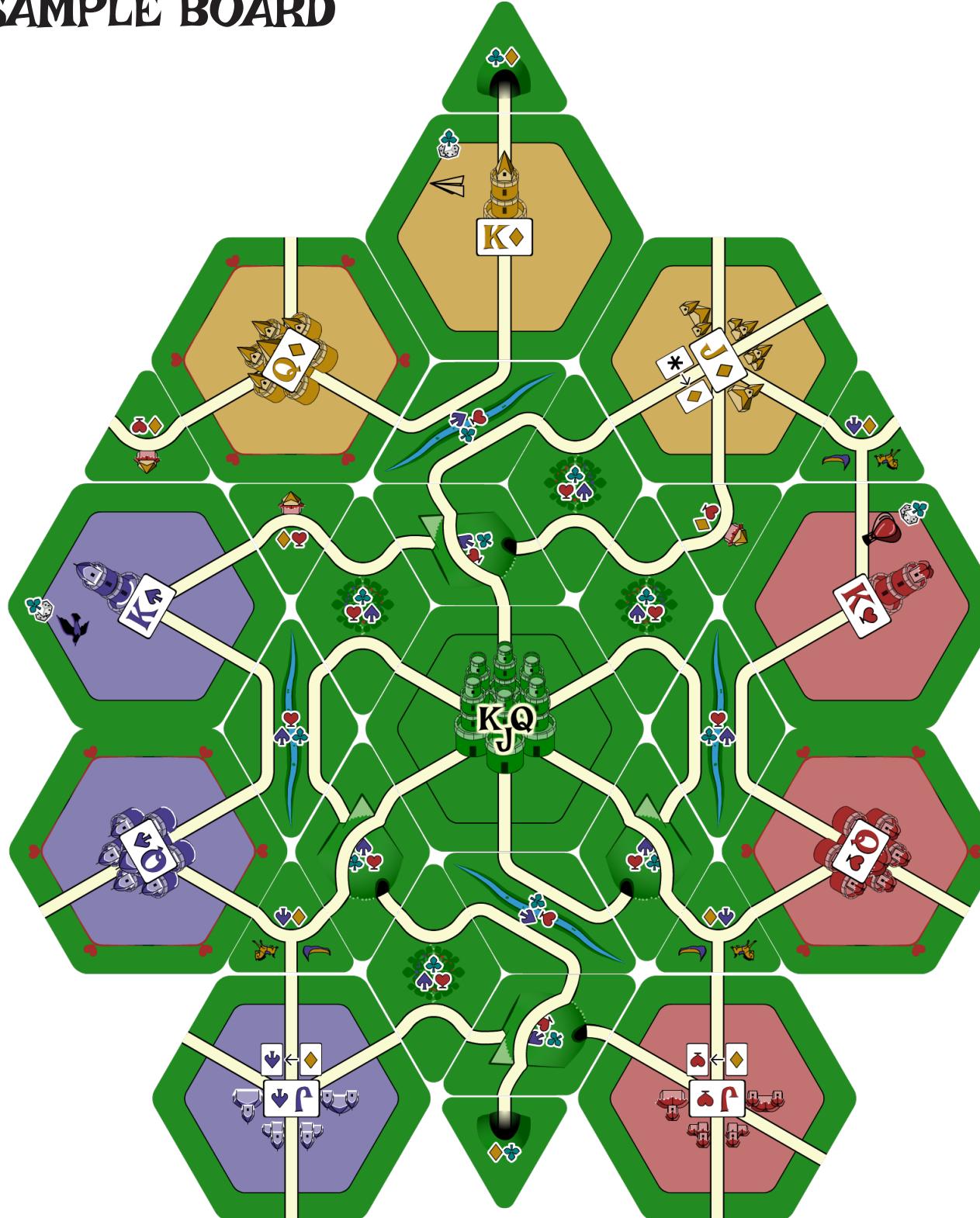
VALORES PATRIARCALES
Valdrán 14, 13, 12 y 11 el **A**, la **K**, la **Q** y la **J**, entonces.

ACCIONES ESPECIALES AVANZADAS

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

ZANAHORIAS AVANZADAS
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.

SAMPLE BOARD



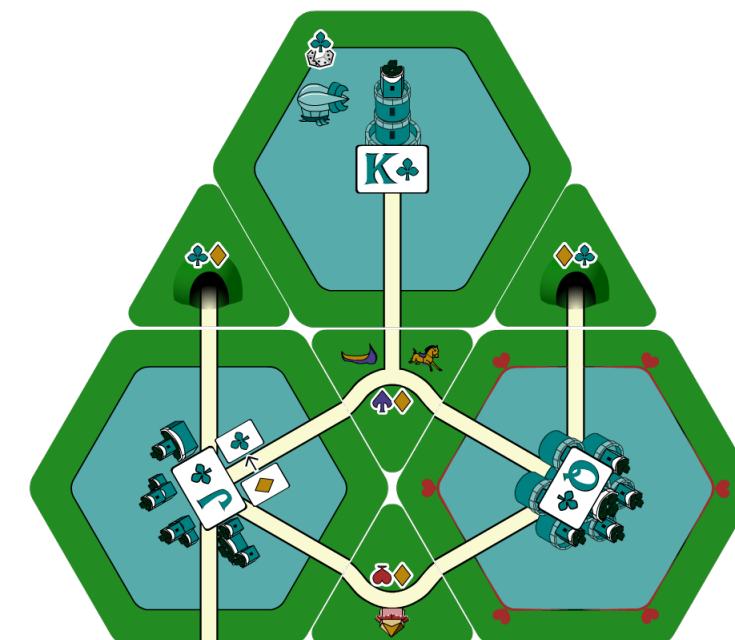
BUILDING NEW BOARDS

For the 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 underground is odd and will remain unconnected.



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

Lenino

JACK RABBITS
The board game for playing cards on a quest through wonderlands

INSTRUCTIONS
(2 to 4 players)

- 1. BUILD A BOARD**
On your first game, let's build out the included SAMPLE BOARD, and don't stress learning about BUILDING NEW BOARDS of your own. Notice how in this layout every royal has a home.
- 2. DEAL THE CARDS**
Remove all royals and jokers. The rest, shuffle to a pile. The cards will be dealt in order: three cards to the first in line, four, five, and six to the others, incrementing one by one.
- 3. START THE TURNS**
Each player will put a rabbit on the green hex to play turns. And, they also get their carrots, three of the color they wear. Each will play TURNS 'til somebody gets three royals and returns.

TO MOVE OR NOT TO MOVE
You want to visit the monarchs and bring ten points of their suits. Reach their home or wait for more cards before starting the pursuit. You may visit any homelands as a pit stop on your route.

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 as you recruit. Others may visit this land, but no longer get the loot.

ENDING YOUR TURN
You'll end up on a hex tile, or completely OFF THE BOARD. Get a new card from the pile, if your rabbit's still onboard. If there is no pile, compile all cards discarded before.

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

ROADS

ROLLING THE DICE
When you see suits on a tile, you may take an action there. Roll once per turn on the dice, that's the price you'd have to pay. The suits here may be combined. You may need to 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.

IMMEDIATE TRIP VS. JOKER CARD
Buy a joker at the curve - the boat is black; the horse, red; discard the card when you ride. At **forks**, you'll ride as you pay, and you'll only sail away from an unconnected side.

CROSSING THE UNDERGROUND
Triangle tiles with a **cave** are gates to the underground. This tile is odd, but a hex, so you must wait to get out. Yet, if you pay at the gate, you may skip and get right out.

GOING OFF THE BOARD
You may want to leave the land through an unconnected road. You won't collect a new card if your rabbit's not onboard. But, you'll bring it underground when your turn begins offshore.

Your future games should include **SPECIAL ACTIONS** for each suit.

SPADES (OR SWORDS) Your Strength <p>ATTACK OTHER RABBITS Use spades where another rests to rob them a random card, unless they discard more spades; the one who's beat LEAVES the map. Observe the rules, if you take a royal card from their hand: switch the carrots; end your turn; if you have four, discard one.</p> <p>Spades used are discarded.</p>	DIAMONDS (OR GOLD) Your Wealth <p>EXCHANGE IN J-TOWNS The discarded cards are sold at the town of their own suit. Pay for what you take with gold. Yet, the gold town buys all loot; the asterisk on the board means that any suit will do. When a new pile must be formed, the market gets a reboot.</p>	HEARTS (OR CUPS) Your Charm <p>ENCHANT AT Q-PALACES To visit any queen's hex, show at least 6 heart counts. Or, sneak in, if none requests you reveal them beforehand. Others may only protest as soon as you reach the land. You may also be her guest, if you're holding that queen's card.</p>	CLOVERS (OR CLUBS) Your Wisdom <p>FLY FROM K-TOWERS Show one card before you roll, to attempt a clover flight. If the dice is higher, fall OUT of the board from the sky. Otherwise, fly to your goal: any tower you may like. You won't need to pay a toll, whether you fall or you fly.</p>
--	---	---	---

If you want to raise the stakes, add some rules for **ADVANCED GAMES**.

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 11 and you don't need to discard. It grants you +1 forever. Keep it in front of your hand.

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.

ADVANCED CASTLE
Avalanche Advanced

ADVANCED CARROTS
If your carrot's on the hex, you may cross it in a turn.

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

ADVANCED SUIT ACTIONS

If you won't use spades to fight to send robbers OFF the board, you may beat them with your hearts to save your hand and your spot. Both may also keep your cards, if the duel's called off by both.

When you demand to see hearts, you'll send bluffers OFF the board. But, first you must prove your charm, and your pawn must be onboard. If they're truthful, you discard what you showed and get 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.