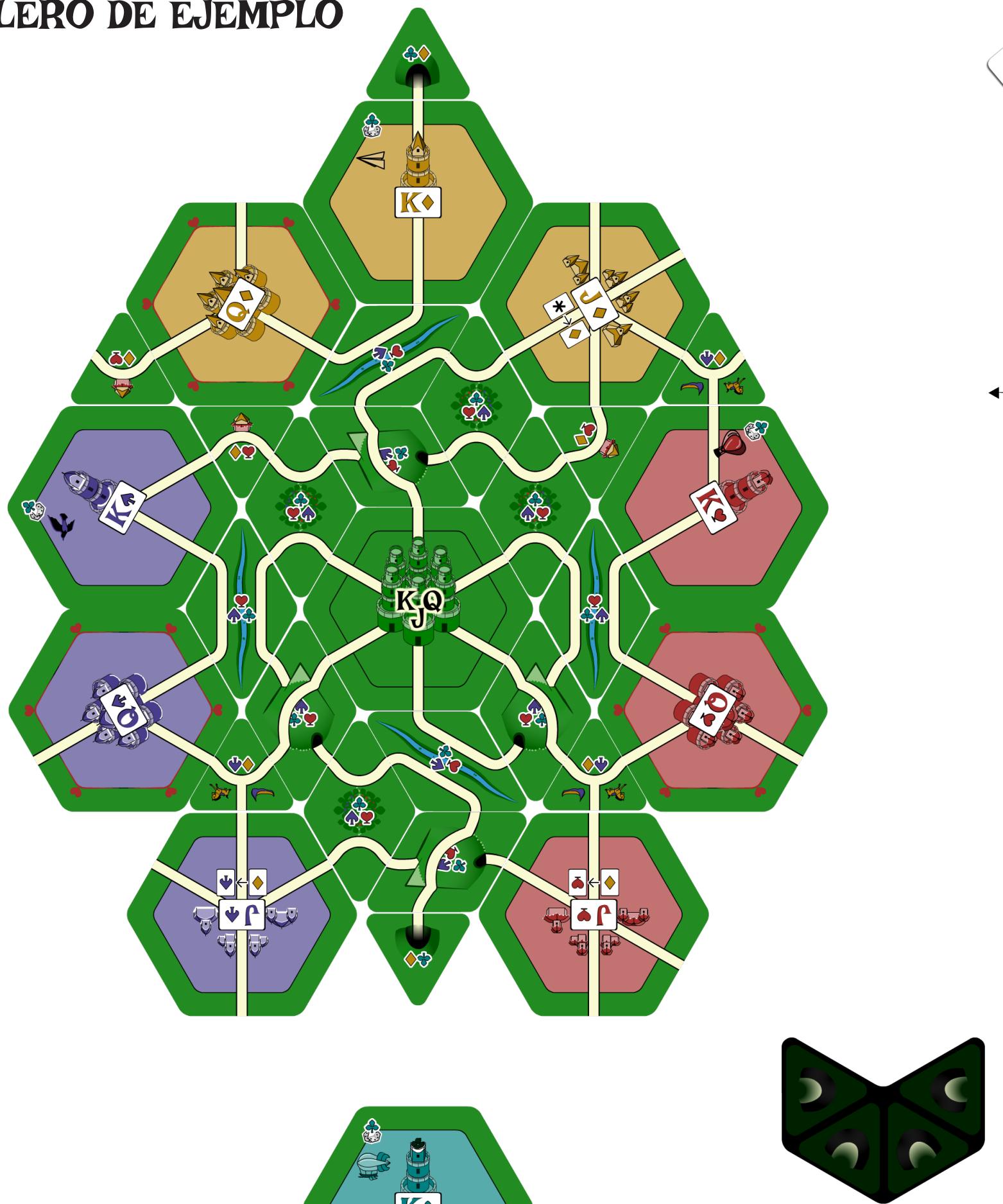


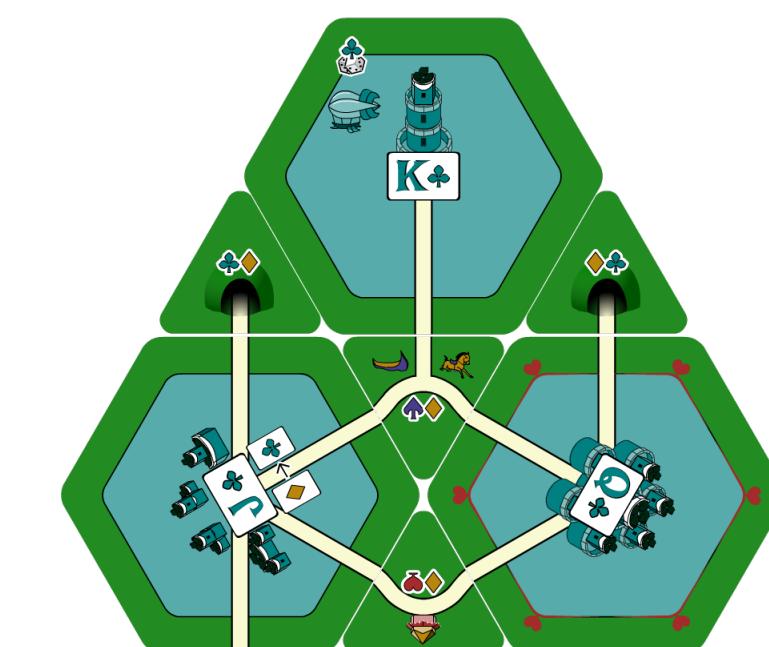
## TABLERO DE EJEMPLO



### 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](http://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.

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

**USAR CARTAS (O DESCARTARLAS)**  
Las cartas se descartan al usarse por el CAMINO o con la realeza. Y tienes que exhibir las que se gasten dejándolas a un lado de la mesa. Se cuenta solo un **I** 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, 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.

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

**CAMINOS (y sus acciones)**

**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.

**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.

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; aquél 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 tiren.

**DIAMANTES (U OROS)**  
Tu riqueza

**CANJEAR EN LAS PLAZAS (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; el asterisco indica todo pago.

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

**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 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.

Los corazones, solo los exhibes.

**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.

Si algunas de estas reglas son de agrado, propónelas en un **JUEGO AVANZADO**.

**NIVEL DE DIFICULTAD**  
Elige 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**, con símbolos iguales.

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

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

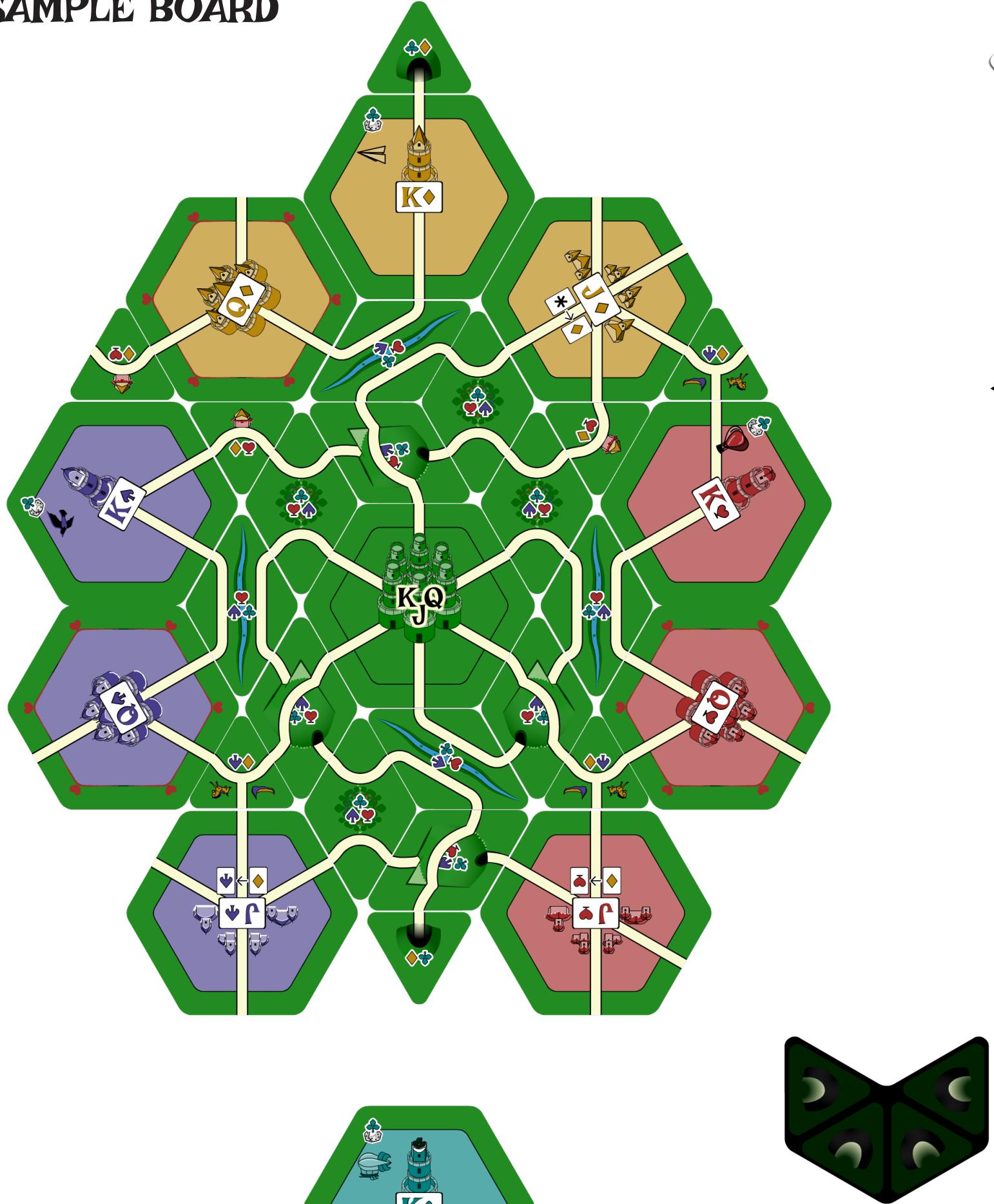
**VALORES PATRIARCALES**  
Valdrán **14, 13, 12** y **II** el **As**, la **K**, la **Q** y la **J**, entonces.

**ACCIONES ESPECIALES AVANZADAS**

**PIEDRA**  
Ahora, cuando exiges corazones, les echas FUERA si es que no los muestran. Mas, para hacerlo, muestra tú tus dones, y tu conejo debe estar en tierra. Si los enseña, perderás entonces lo que mostraste y tú te sales FUERA.

**TRÉBOLE**  
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



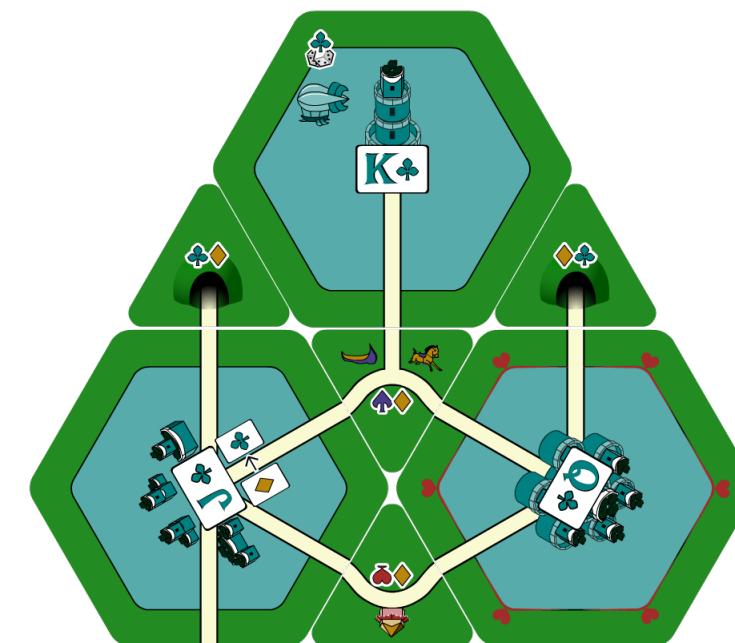
### BUILDING NEW BOARDS

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](http://jackrabbits.lenino.net).

Lenino

**TURNS** and **ROADS** is all you need for your **FIRST GAME** to succeed.

**TO MOVE OR NOT YOUR RABBIT**  
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.

**GOING THROUGH ROADS**  
From the hexagon it's on, take your rabbit on a road through the tiles that it traverses. As the rabbit hops and treks, it will reach another hex. Wait a turn to cross the hexes.

**USING CARDS (or DISCARDING THEM)**  
You may discard on the **ROADS** and to get royals as well. Lay these cards close to the board in a place set out for them. Aces are worth 1, no more; and a royal is worth 10. If you let a royal go, take your carrot off their den.

**ROADS** (and their actions)

**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.

**SAILING & GALLOPING**  
You may discard at these sites to take one ride off the roads. Sail across waters outside between unconnected ports, or go through connected tiles through any fields on a horse.

**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.

**Lenino's 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 face cards and jokers. The rest, shuffle to a pile, from which they'll 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.

Your FUTURE GAMES should include **SPECIAL ACTIONS** for each suit.

**SPADES (OR SWORDS)**  
Your Strength

**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.

Spades used are discarded.

**DIAMONDS (OR GOLD)**  
Your Wealth

**EXCHANGE IN J-PLAZAS**  
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.

**HEARTS (OR CUPS)**  
Your Charm

**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.

**CLOVERS (OR CLUBS)**  
Your Wisdom

**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.

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**  
Advanced

**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.