



Lenino's JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas
al reino de conejos y barajas.

INSTRUCCIONES (2 a 4 personas)

1. 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 que el diseño del tablero te muestra cartas nobles en sus templos.



2. REPARTIR LAS CARTAS

Retira las reales de la pila. Baraja solo numerales y ases. Entregas tres al comenzar la fila y vas sumando una en lo adelante. Le tocan cuatro cartas al que siga; y cinco y seis, según participantes.

3. COMIENZAR LOS TURNOS

En el castillo verde irá un conejo por cada jugador que participe. También por el color que escogieron, tendrán las zanahorias que combinen. Comienza ahora el turno del primero y seguirán así hasta que terminen.

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

EN TU TURNO

Tu meta visitar a algún monarca. Si tu conejo va a una residencia y pagas **10** puntitos de su marca, podrás tomar así la carta de esta. Al obtener la carta, el turno acaba, y en el futuro, si alguien va por ella, podrá pararse allí, mas no tomarla. Tu zanahoria marcará la pieza. No tomes nunca cuatro de estas cartas.

También se pueden visitar las piezas sin pretender pagar por lo que valgan. O puedes no moverte y se procesa tu **FIN DE TURNO** y carta de recarga.

MOVER TU CONEJO

De aquel lugar en el que el turno empieza, podrás seleccionar algún camino. Con tu conejo vas de pieza en pieza llegando así hasta el fin de su destino. Cualquier hexagonal que se atraviesa, la cruza en otro turno, no el que vino.

USAR CARTAS

Las cartas se «descartan» al usarse en el **CAMINO** o por la realza. Se tienen que exhibir las que descartes dejándolas a un lado de la mesa. 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 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 realza, que pueden ser de palos disparejos, sin importar tampoco cuales letras.



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 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 acabarán las cartas del mercado.



Repón con más o igual lo que retiras.

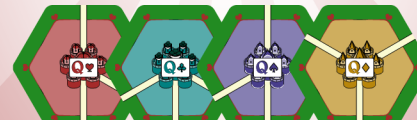
CORAZONES (O COPAS)

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 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.



Se quedará en tu mano lo que exhibas.

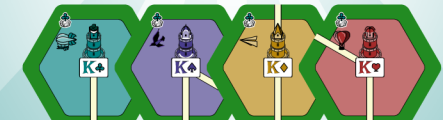
TRÉBOLES (O BASTOS)

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

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



CASTILLO AVANZADO

Aquí se vende todo por diamantes. y al vuelo trebolarse 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.



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.



ASES 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

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 se salgan, si en su lugar descartas corazones.



Anuncia alguna cifra de diamantes que ofrezcas 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.

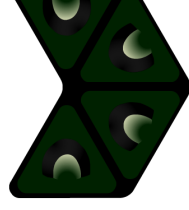
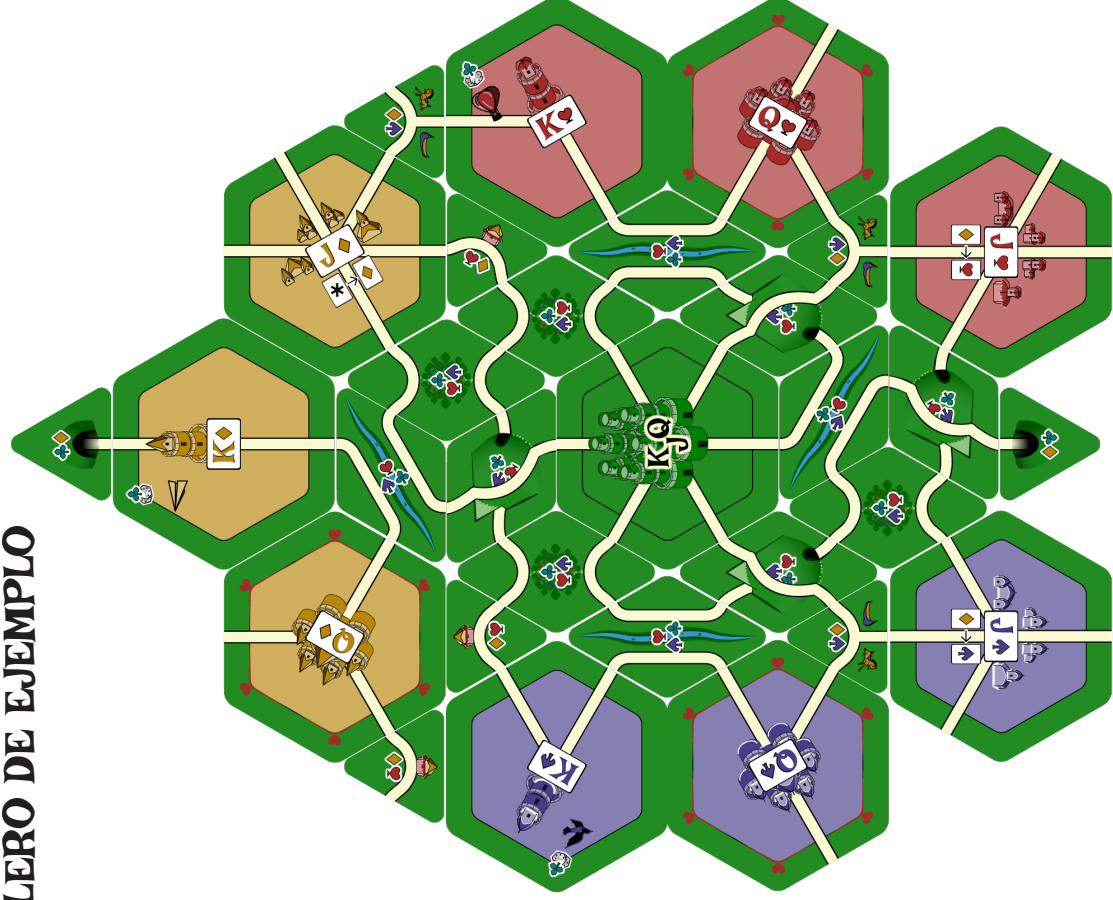


Ahora, cuando exiges corazones, se saca **FUERA** a aquel que no los muestra. Mas, si acusas, muestra tú tus dones, y tu conejo debe estar en tierra. Pues si calumnias, perderás entonces lo mostrado y es a ti quien echan **FUERA**



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

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

