



Lenino's JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas
al reino de conejos y barajas.

INSTRUCCIONES (2 a 4 personas)

1. ARMAR EL TABLERO

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



2. REPARTIR LAS CARTAS

Retira las reales de la pila. Baraja solo numerales y ases. Entrega 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. De acuerdo a los colores que eligieron, son tres las zanahorias que reciben. Ahora empieza 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 es visitar a algún monarca, comprar su carta de correspondencia por **10** o más puntitos de su marca con tu conejo allí en su residencia.

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, así que, nunca más de **3** se cargan.

Se te permite visitar los nobles sin pretender que pagues lo que valgan, también que elijas no moverte y cobres tu **FIN DE TURNO** y carta de recarga.



CAMINOS y medios de transporte

LOS DADOS DICTAN EL PRECIO

Cualquier lugar con marcas sobre el suelo te ofrece alguna acción en el camino. Tu tiro (en cada turno) dicta el precio que se requiere como pago mínimo. Si das de 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.



MOVER TU CONEJO

De aquel lugar en el que el turno empieza, podrás seleccionar algún camino.

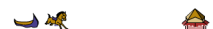
Con tu conejo vas de pieza en pieza llegando así hasta el fin de su destino. Cualquier hexagonal que se tropieza, la cruza en otro turno, no el que vino.

USAR 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. 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.

CABALGAR Y NAVEGAR

Obtén un pase en estas triangulares con el que harás el viaje que prefieras: te vas a galopar por los lugares atravesando como y cuanto quieras, o vas de puerto a puerto por los mares; los puertos son caminos hacia afuera.



HAY VIAJE INMEDIATO Y COMODÍN

Observa bien el **cruce** y sus opciones; de allí saldrás de viaje en cuanto pagues, y sin un puerto, no hay embarcaciones. En cambio, elige un jóker en las **carpas** y llévalo hasta que haga sus funciones: el negro rema; el carmesí cabala.



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. Y cuando no hayan 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 disparejos, sin importar tampoco cuales letras.



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.

IRSE FUERA

A veces te conviene estar afuera, salírte por un puerto en las orillas. Tu turno acabará esperando fuera y no recibes carta de la pila. Mas, cuando el turno empiece 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 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.

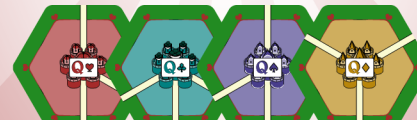
CORAZONES (O COPAS)

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.

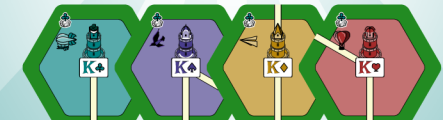
TRÉBOLES (O BASTOS)

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** son 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 alguien salga, 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.

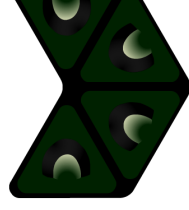
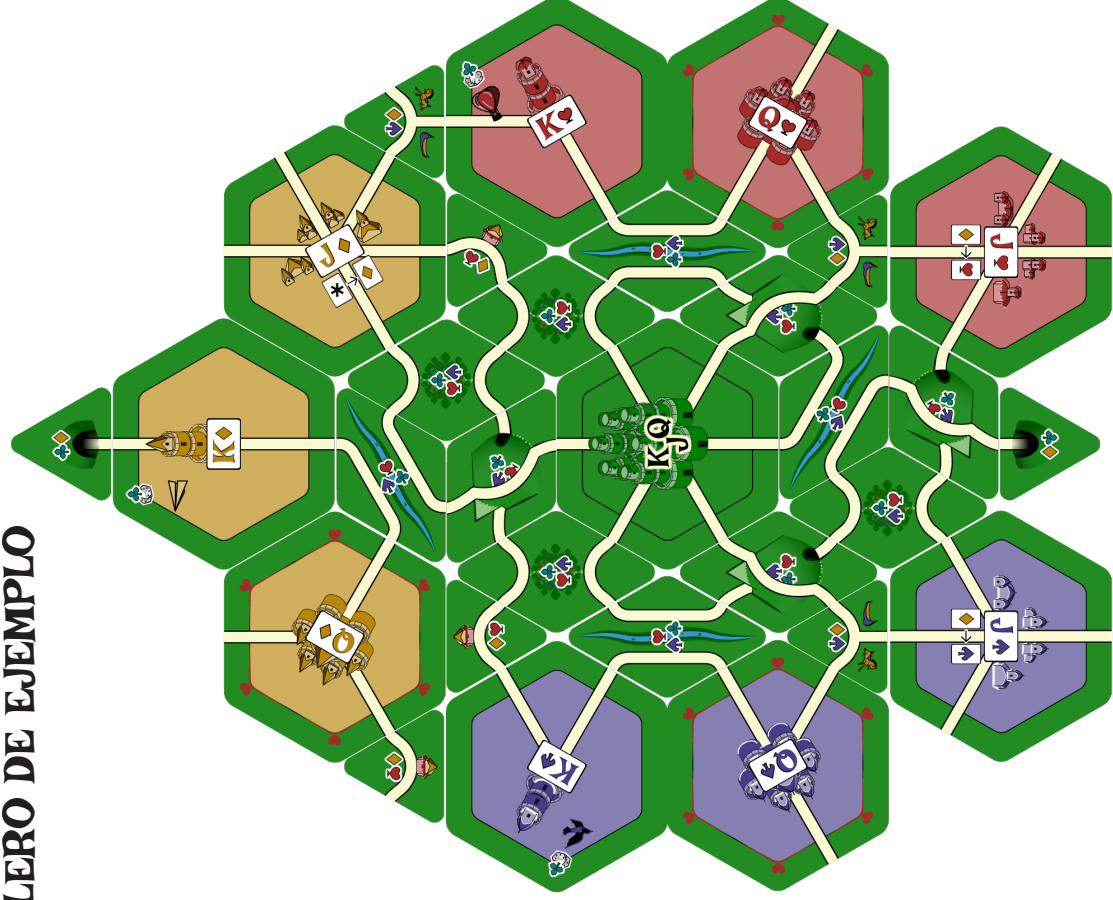


Ahora, cuando exiges corazones, se saca **FUERA** a aquel que no los muestra. Mas, para hacerlo, muestra tú tus dones, y tu conejo debe estar en tierra, pues si calumnias, perderás entonces lo que mostraste y te echan **FUERA**.



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.

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.

