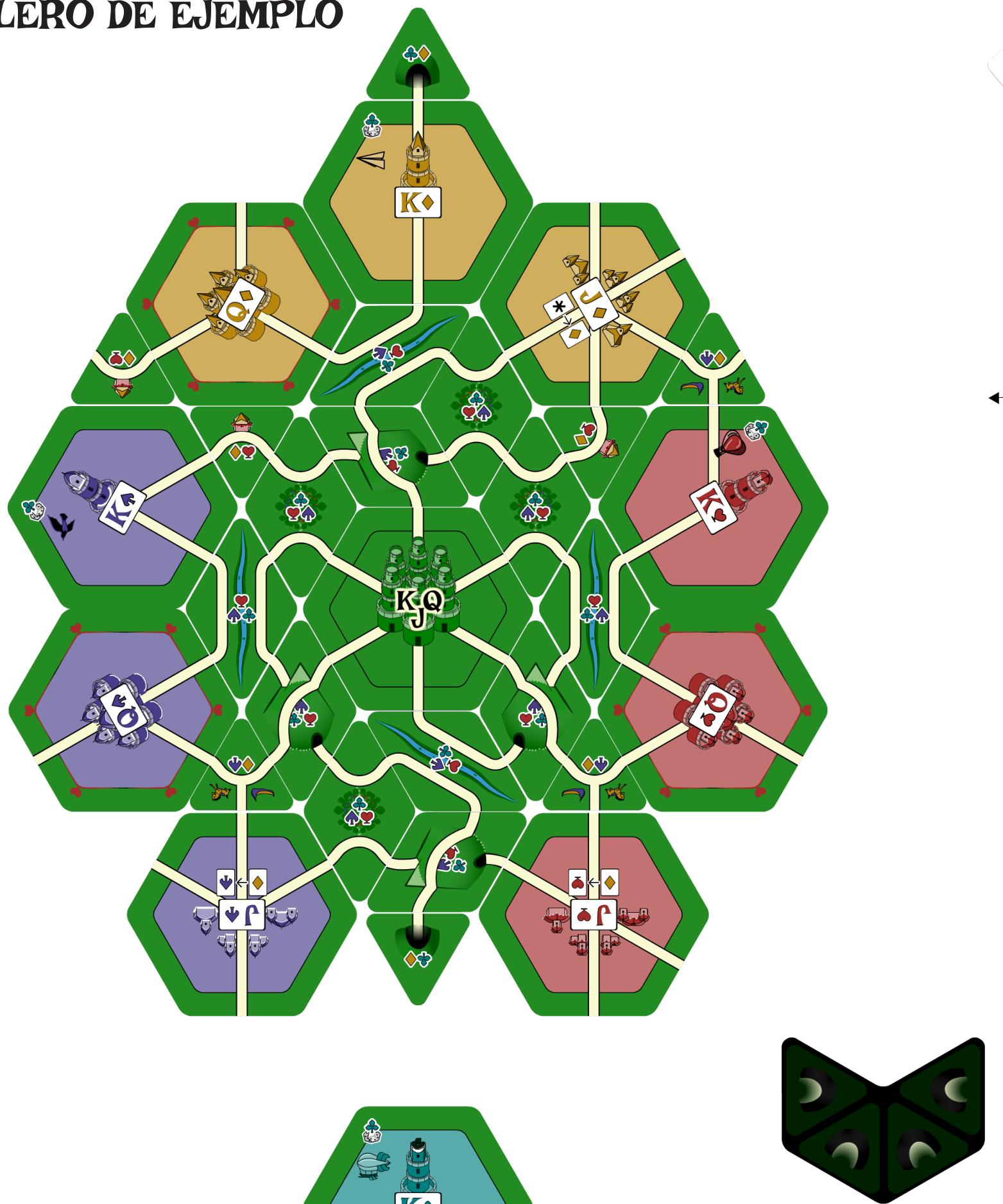


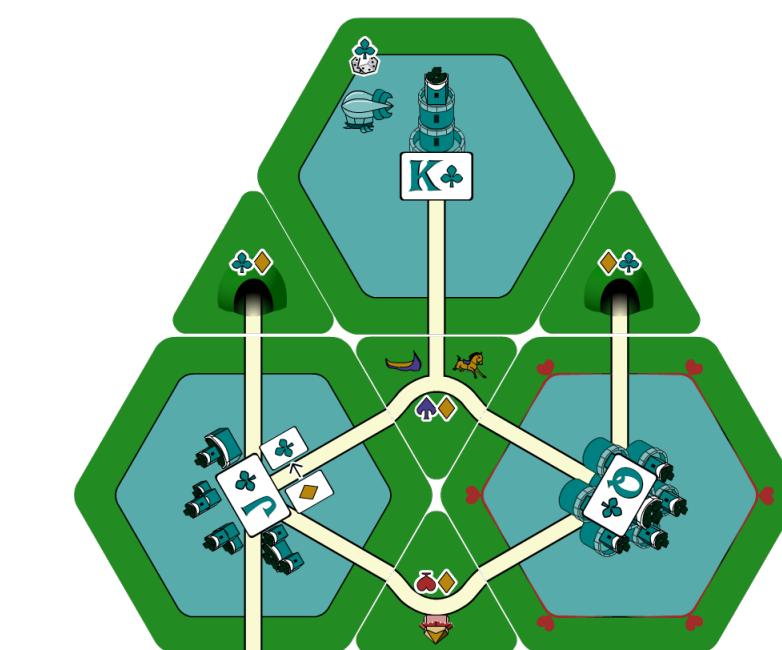
## TABLERO DE EJEMPLO



### 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 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 puntos de su marca con tu conejo allí en su residencia.

**MOVER TU CONEJO**  
De aquél 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 tropiece, la cruza en otro turno, no el que vine.

**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.

**USAR CARTAS**  
Las cartas se «descartan» al usarse en el CAMINO o por la realeza, y tienes que exhibir las que descartas 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 DEL JUEGO**  
El juego acaba cuando algún conejo regresa al sitio donde el juego empieza, trayendo en manos, para el gran festeo, sus 3 cartitas de la realeza, que pueden ser de palos dispares, sin importar tampoco cuáles letras.

**CAMINOS** y medios de transporte

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

**CABALGAR Y NAVEGAR**  
Obtén un pase en estas triangulares con el que harás el viaje que prefieres: 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.

**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.

<b>PICAS (O ESPADAS)</b> Tu fuerza <p><b>ATACAR A LOS CONEJOS</b> 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.</p> <p>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.</p>	<b>DIAMANTES (U OROS)</b> Tu riqueza <p><b>CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)</b> 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.</p> <p>Recura que al hacer la pila nueva, se acabarán las cartas del mercado.</p>	<b>CORAZONES (O COPAS)</b> Tu encanto <p><b>AGRADAR EN LOS PALACIOS (Q)</b> Entrar en casa de una reina implica que al menos sumen 6 tus corazones, o esté tu zanahoria en su casilla, o que te cuelen sin que te cuestionen.</p> <p>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.</p>	<b>TRÉBOLES (O BASTOS)</b> Tu sapiencia <p><b>VOLAR EN LAS TORRES (K)</b> 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.</p> <p>El trébol solo tienes que enseñarlo; ya sea que resulte o no tu vuelo, te quedas con lo que hayas revelado.</p>
--	--	---	---

**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.

**ACCIONES ESPECIALES AVANZADAS**

**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.

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

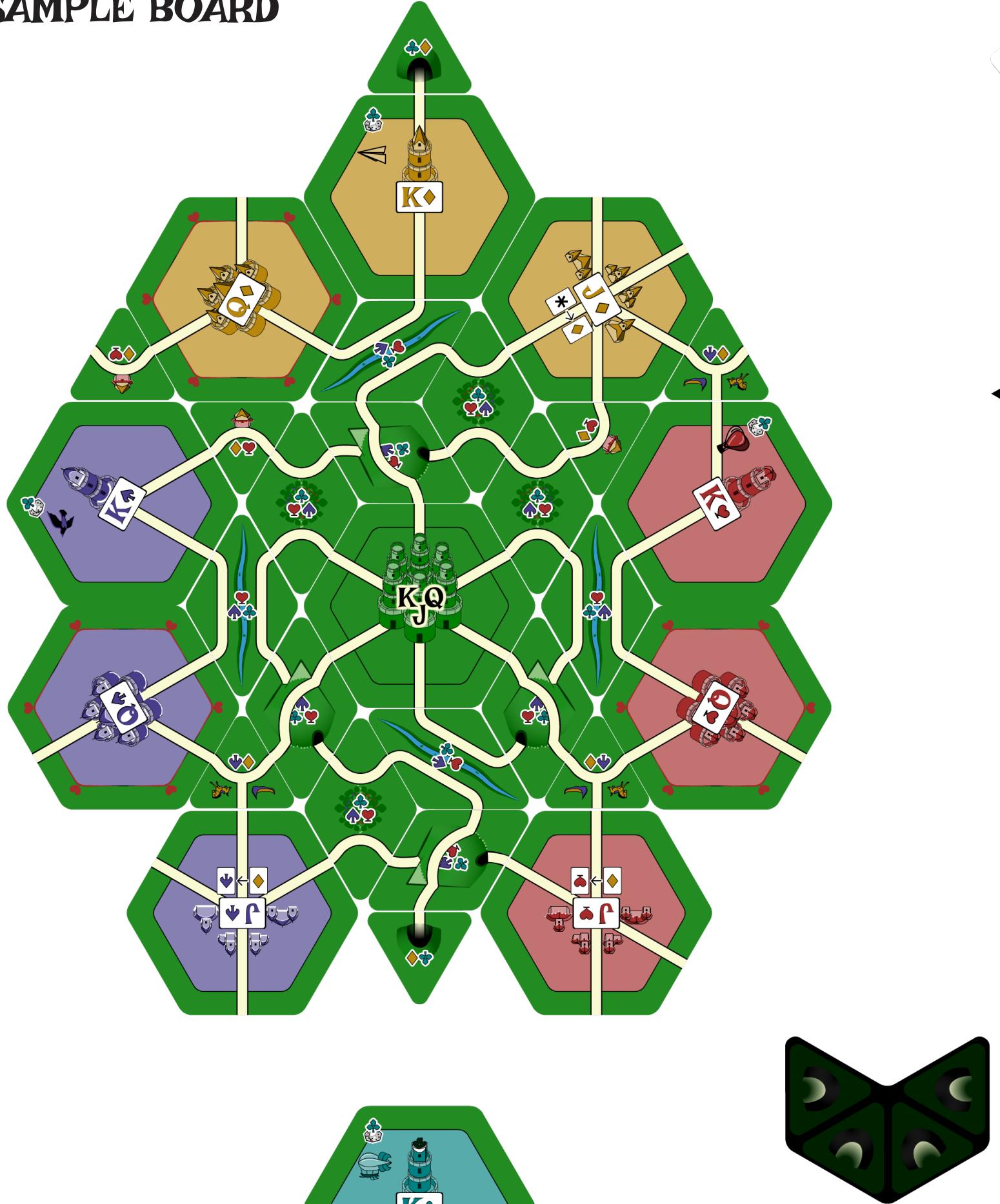
**PIEZAS JUSTAS**  
Incluye solo un palo por conejo, y un set de vías y sus hexagonales. Ejemplo: si será de tres el juego, excluye un palo y saca sus reales.

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

**ASSES 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.

**TRÉBOLES AVANZADOS**  
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



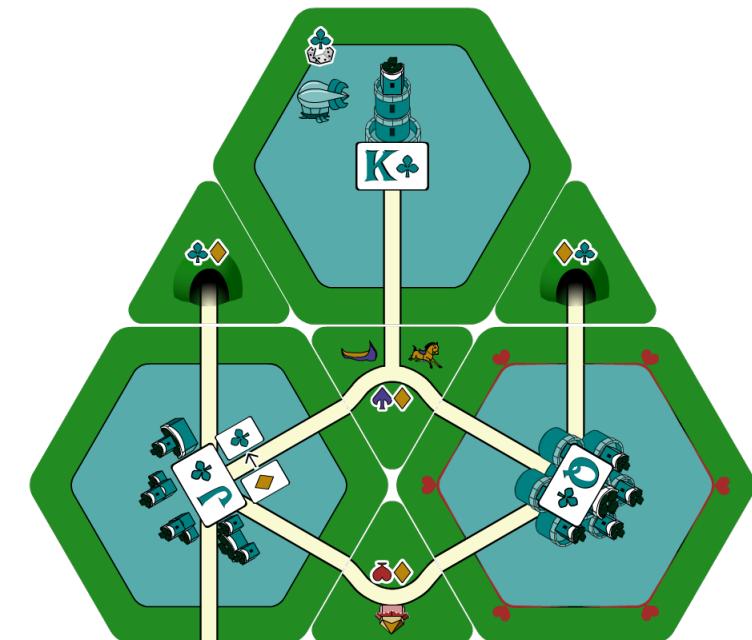
### BUILDING NEW BOARDS

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

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

**ON YOUR TURN**

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 pay to get it too.

You may need to wait around before starting the pursuit, or go visit any grounds as a pit stop on your route. When your turn ends every round, a new card you may accrue.

**MOVING YOUR RABBIT**

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

**USING CARDS**

At royal castles and **ROADS** you will use your cards to pay: discard them 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.

**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.

**INSTRUCTIONS**  
(2 to 4 players)

- 1. BUILD A BOARD**  
The pieces will form the grounds where royal cards have their homes. On your first game, let's build out this map called the **SAMPLE BOARD**, and don't stress learning about **BUILDING NEW BOARDS** of your own.
- 2. DEAL THE CARDS**  
Remove all face cards and jokers; the rest, shuffle to a pile. Cards are dealt in clockwise 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. They will also hold their carrots; there are three for each of them. Now, let's play until somebody gets three royals and returns.

**ROADS** and actions on the way

**ROLL THE DICE TO KNOW THE PRICE**  
When you see suits on a tile, it means there's an action there. Roll (once per turn) on the dice; that's the price you'd have to pay. The suits there may be combined. You'll 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.

**RIDING BOATS & HORSES**  
Some triangles let you buy one ride to go off the roads. Sail across waters outside between unconnected ports. Or dash through connected tiles any way you wanna cross.

**THERE'RE IMMEDIATE & JOKER RIDES**  
Buy a joker at the **curve**. The boat is black; the horse, red. Discard the card when you ride. At **forks**, you ride when you pay. You may only sail away from an unconnected side.

**CROSSING THE UNDERGROUND**  
Triangle tiles with a **cave** are gates to the **underground**. This tile is an odd black 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 as your rabbit has gone **OFF**, but it will go **UNDERGROUND** when your turn begins offshore.

Your **FUTURE GAMES** should include special actions for each suit.

<b>SPADES (OR SWORDS)</b> Your Might <p><b>ATTACK OTHER RABBITS</b> Meet a rabbit and draw spades to rob them a random card, unless they draw higher then; the loser goes <b>OFF</b> 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.</p> <p>Do discard all dueling cards.</p>	<b>DIAMONDS (OR GOLD)</b> Your Wealth <p><b>EXCHANGE IN J-TOWNS</b> The discarded cards are sold at the <b>J</b> hex of their suit. Exchange what you take for gold, as the icons tell you to. An asterisk (*) on the board means that any suit will do. When a new pile must be formed, all the towns will loose their loot.</p> <p>Don't repay what's overpaid.</p>	<b>HEARTS (OR CUPS)</b> Your Charm <p><b>ENCHANT AT Q-PALACES</b> To visit any queen's hex, show <b>6</b> heart points in your hand. Or sneak in, if none requests you reveal them beforehand. Others may only protest as soon as you reach her land. You may also be her guest, if you're holding that queen's card.</p> <p>Show these hearts, do not discard.</p>	<b>CLOVERS (OR CLUBS)</b> Your Wisdom <p><b>FLY FROM K-TOWERS</b> Show one card before you roll, to attempt a clover flight. If the dice is higher, fall <b>OFF</b> the board, now from the sky. Otherwise, you reach your goal: any tower you may like. Keep the clover card you showed, whether you fall or you fly.</p> <p>Needless sign for neat design</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 counts as **+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 CARROTS**  
You don't have to make a stop, when you carrot's on that spot.

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

**ADVANCED SUIT ACTIONS**

Duellers 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**.

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 the accusation's wrong.

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