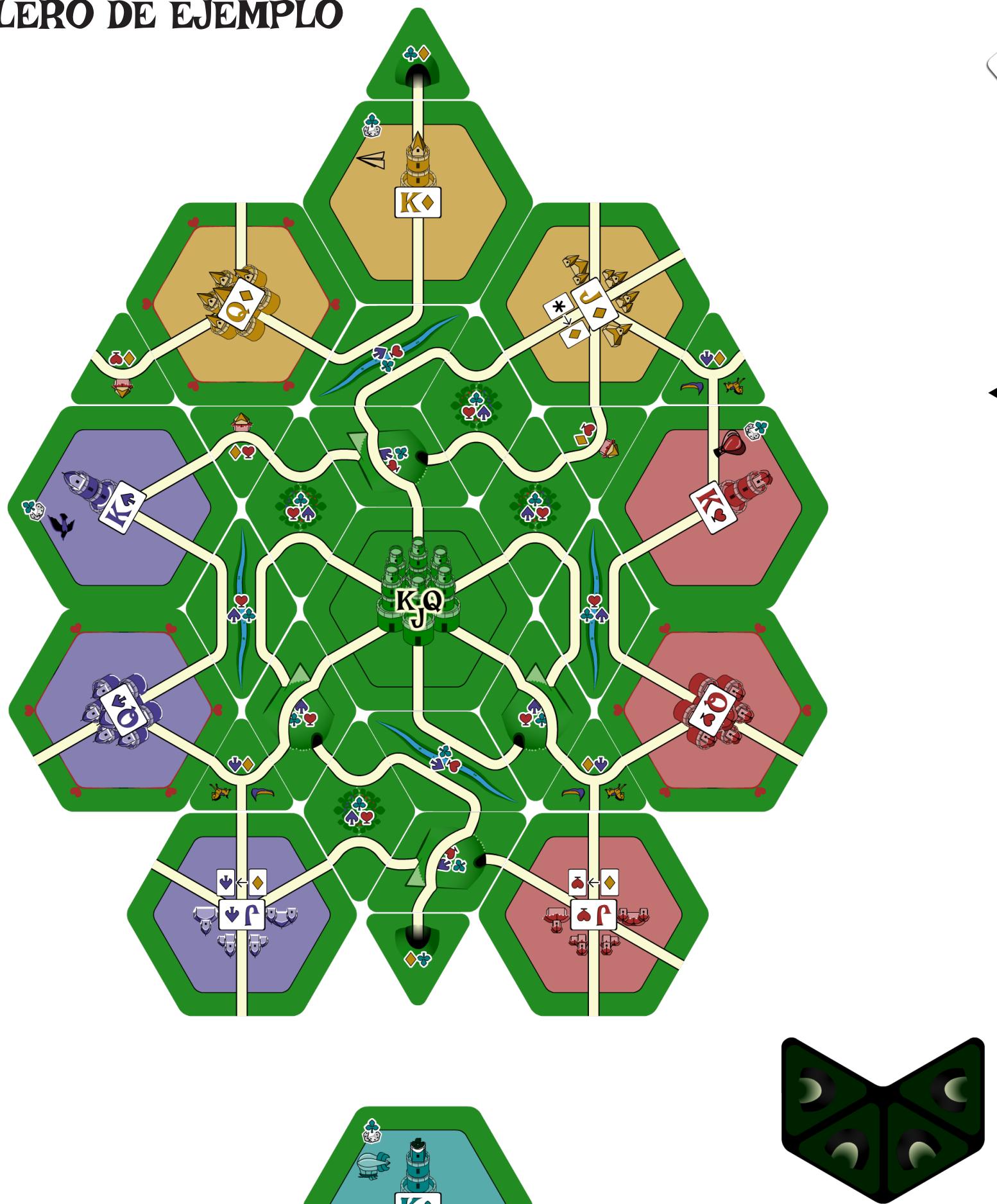


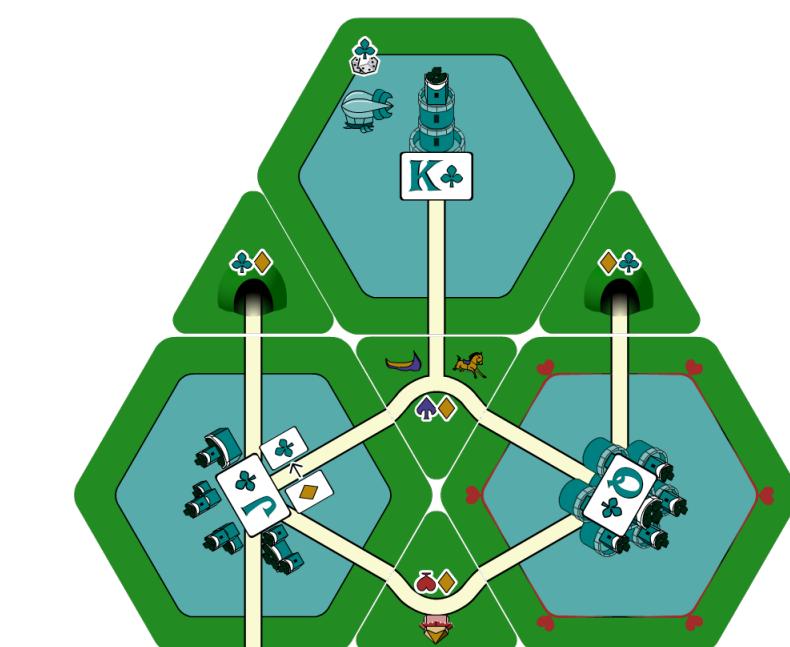
TABLERO DE EJEMPLO



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

EN TU TURNO

La meta es que visites la nobleza llevando **10** 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.

INSTRUCCIONES
(2 a 4 personas)

1. ARMAR UN TABLERO

En tu primer partido de este juego, construye el tablero del **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.

OBTENER CARTAS REALES

Podrás apoderarte de la carta, si llegas a su hogar y das por ella al menos **10** puntitos de su marca. Si algún conejo va a la residencia, podrá pararse allí, mas no tomarla. Tu zanahoria marcará la pieza, así que toma solo 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.

USAR CARTAS

Las cartas se «descartan» al usarse por el **CAMINO** o con 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.

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 vuelo.

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.

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.

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.

HAY 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.

CRUZAR LA PUERTA

Si entras en la puerta, te saltas el subsuelo como vuelo.

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 superé, 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.

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 cuelen 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.

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.

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.

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.

ACCIONES ESPECIALES AVANZADAS

ASES 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.

ZANAHORIAS AVANZADAS

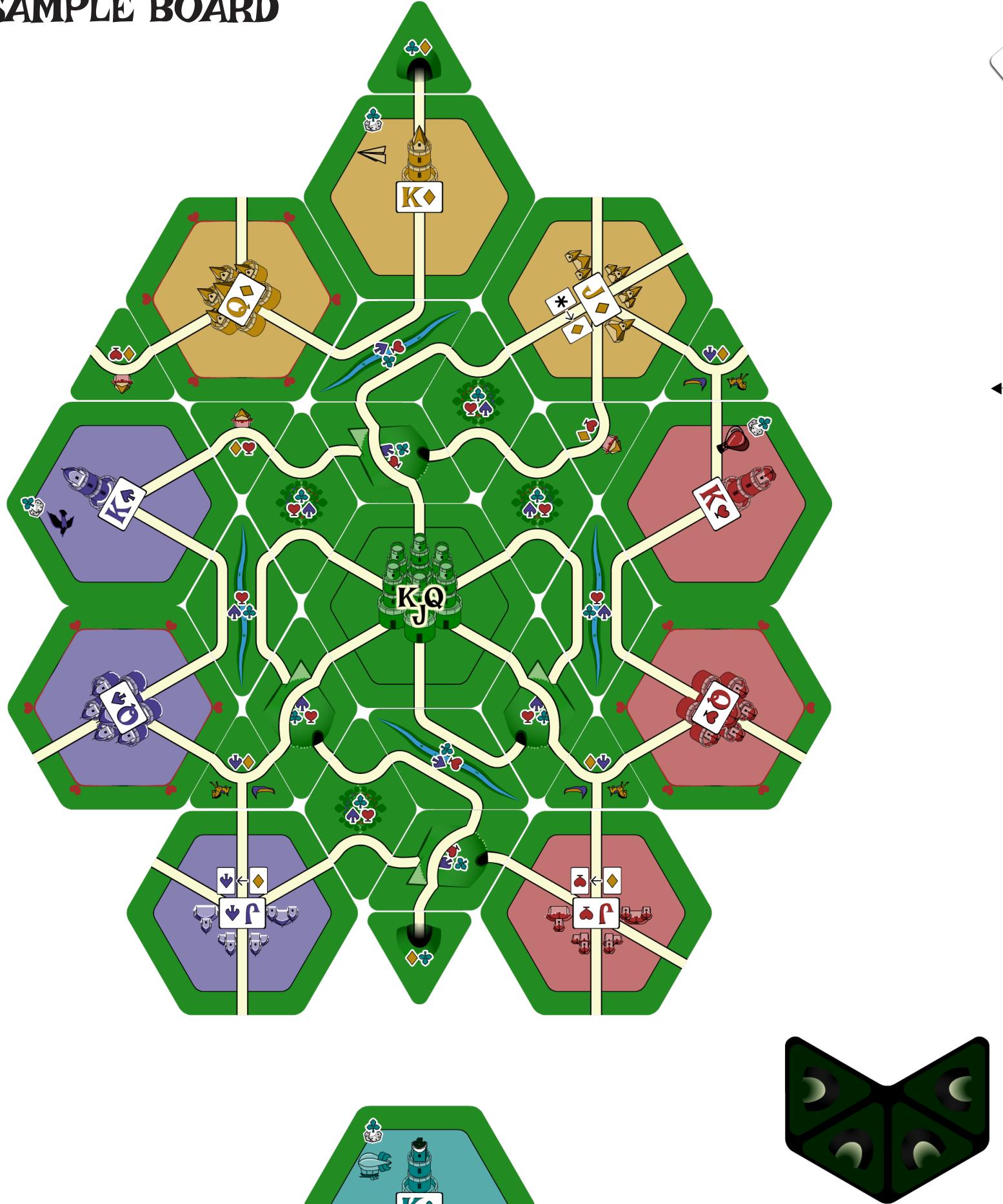
Tu zanahoria ahora te permite cruzar la pieza cuando la visites.

VALORES PATRIARCALES

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

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

SAMPLE BOARD



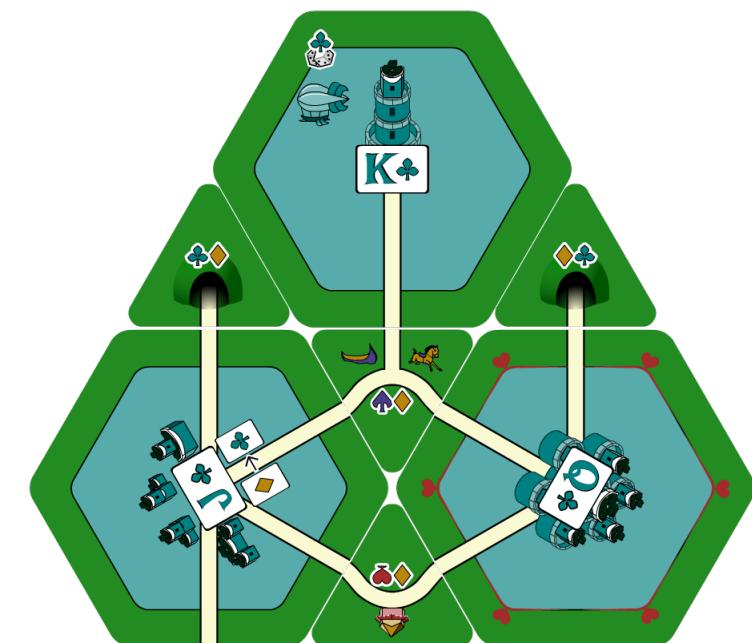
BUILDING NEW BOARDS

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

The green rules are all you need for your **FIRST GAME** to succeed.

ON YOUR TURN
You want to visit a monarch; bring them **10** points of their suit. You may wait to get more cards before starting the pursuit, or go visit any land as a pit stop on your route.

MOVING 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.

ABOUT ROADS and their actions

ROLLING DICE TO GET 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 here 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.

On your **FUTURE GAMES** include special actions for each suit.

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. Your turn ends as you recruit. Others may visit this land, but not get the royal too.

USING CARDS
See **GETTING ROYALS** and **ROADS**, in both you'll need cards to pay: discard 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.

ENDING YOUR TURN
You'll end up on a hex tile, or fall **OFF** (see **OFF THE BOARD**). Get a new card from the pile; but not when your rabbit's **OFF**. 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.

SPADES (OR SWORDS)
Your Might

ATTACK OTHER RABBITS
Go draw spades where someone rests to rob them a random card, unless they draw higher than; toss the loser **OFF THE LANDS**. Observe the rules, if you take a royal card from their hand: switch the carrot; end your turn; if you have four, discard one.

Do discard all dueling cards.

DIAMONDS (OR GOLD)
Your Wealth

EXCHANGE IN J-TOWNS
The discarded cards are sold at the J town of their suit. Replace what you take with gold, as the icons tell you to. The asterisk (*) on the board means that any suit will do. When a new pile must be formed, all the towns will loose their loot.

Don't repay what's overpaid.

HEARTS (OR CUPS)
Your Charm

ENCHANT AT Q-PALACES
To visit any queen's hex, show **6** heart points on 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.

Show these hearts, do not discard.

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 **OFF THE BOARD**, now from the sky. Otherwise, go to your goal: any tower you may like. Keep the clover card you showed, whether you fall or you fly.

Needless sign for neat design

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 wait a turn, if your carrot's on the hex.

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

ADVANCED SUIT ACTIONS

UP
If you won't use spades to fight and send robbers **OFF THE BOARD**, you may beat them just with hearts and no one will be thrown off. Duelers may get back their cards, if agree to call it off.

DOWN
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.

CLOVER
Before falling **OFF** the sky when your card is not enough, you may subtract form the dice by discarding something off. The right suit to make this fly is with the **K** on the floor!