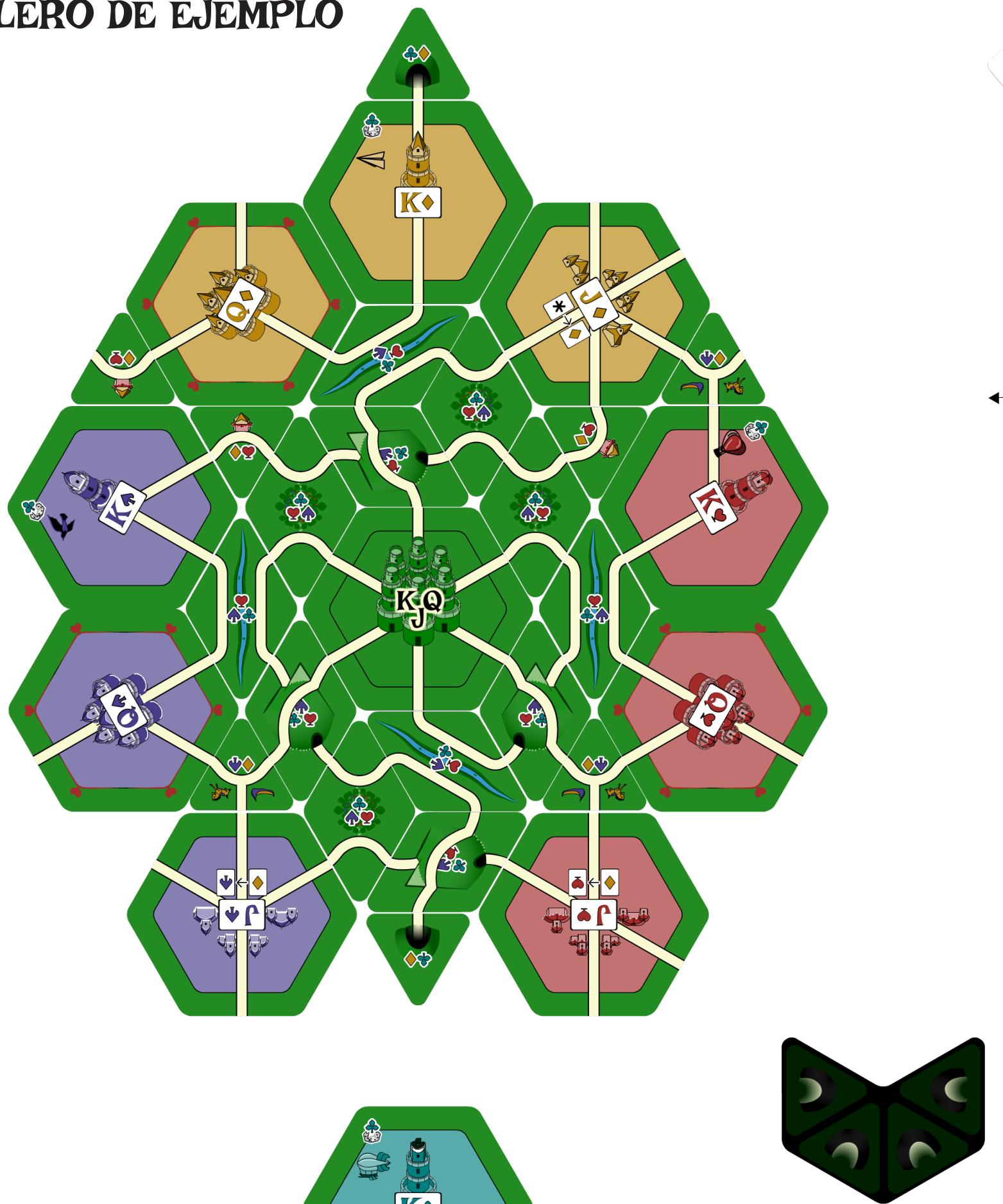


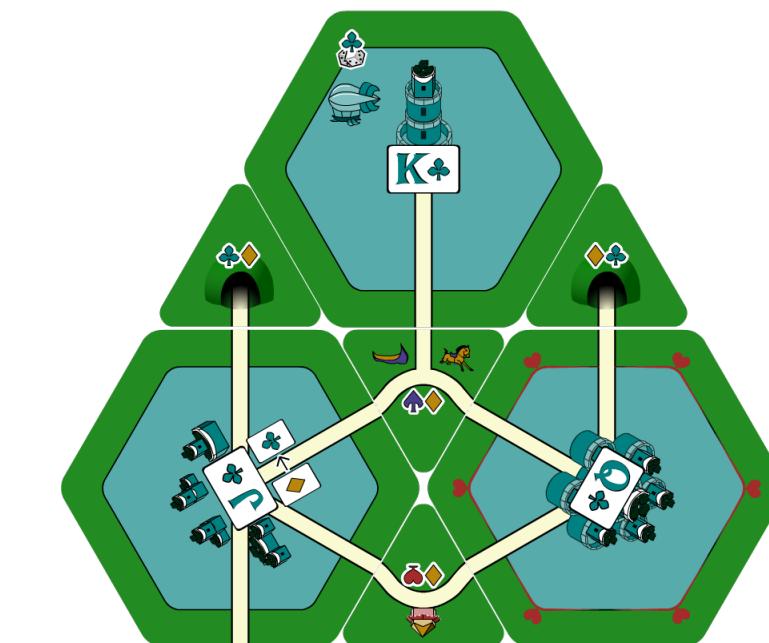
## TABLERO DE EJEMPLO



### 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](https://lenino.jackrabbits.net). Encuentra eventos, videos, tutoriales y mucho más en [jackrabbits.lenino.net](https://jackrabbits.lenino.net).

**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. 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.

**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.

**USAR CARTAS**  
Las cartas se «descartan» al usarse en el CAMINO o por la realeza, y tienes que exhibir las que descartaste 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. Y cuando no hayan cartas, recopila las descartadas y ármala de nuevo.

**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, por el momento, ahórrate ese tiempo. 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. COMIENZAN 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.

**CAMINOS** y medios de transporte

**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.

**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.

**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 Y CÓMODIN**  
Observa bien el cruce y sus opciones; de allí saldrás de viaje en cuanto pagas, y sin un puerto, no hay embarcaciones. En cambio, elije 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.

<b>PICAS (O ESPADAS)</b> Tu fuerza 	<b>DIAMANTES (U OROS)</b> Tu riqueza 	<b>CORAZONES (O COPAS)</b> Tu encanto 	<b>TRÉBOLES (O BASTOS)</b> Tu sapiencia 
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.	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.	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.	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.
Descarta las espadas que se tiran.	Repón con más o igual lo que retiras.	Se quedará en tu mano lo que exhibas.	Apunte inútil por diseño y rima

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 11, 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.

**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.

ACCIONES ESPECIALES AVANZADAS

**AS**  
Si acuerdas retractar sus dos jugadas, podrás 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.

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

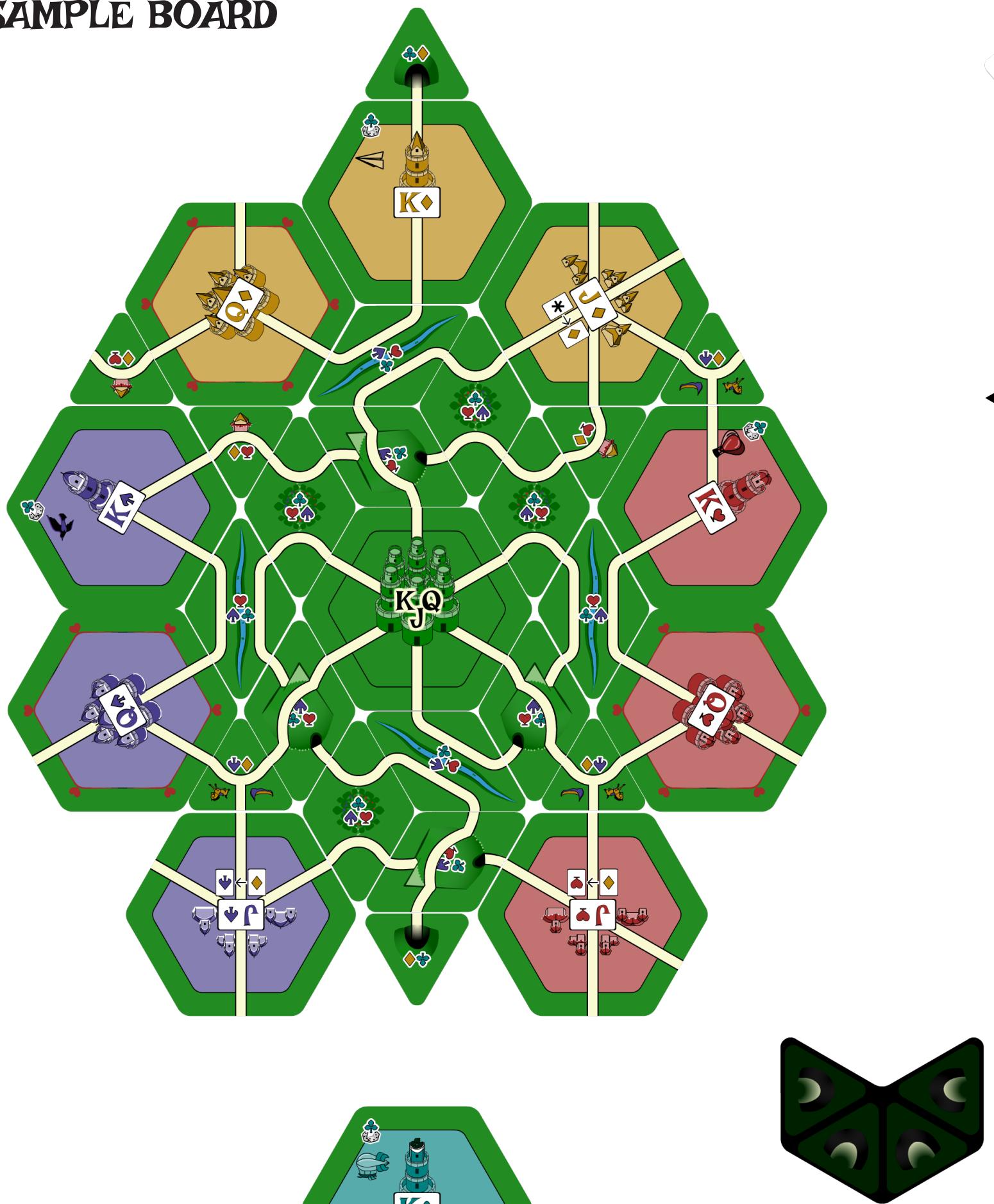
**ZANAHORIAS AVANZADAS**  
Al visitar, no tienes que parar, si está tu zanahoria en el lugar.

**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.

Lenino

## SAMPLE BOARD



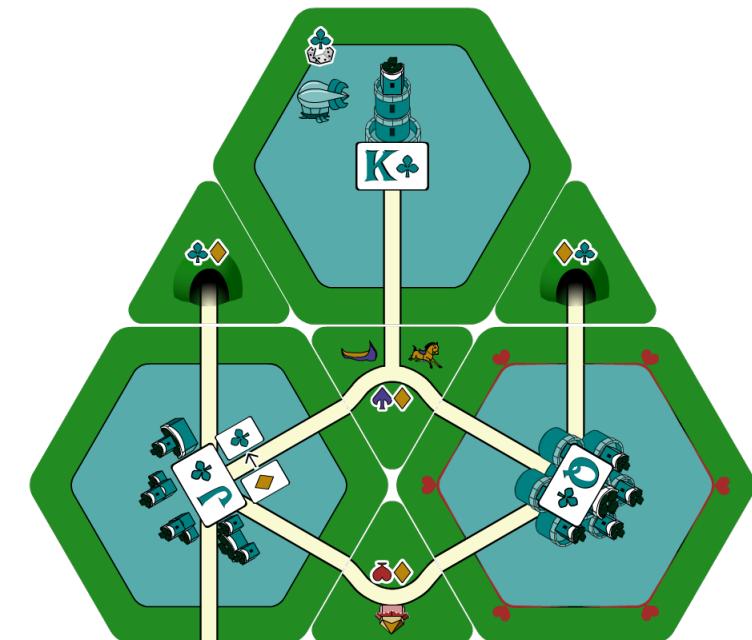
### BUILDING NEW BOARDS

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.

**ROADS** and actions on the way

**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.

**SPADES (OR SWORDS)**  
Your Might

**ATTACK OTHER RABBITS**

Meet a rabbit and draw spades to rob them a random card, unless they draw higher than; the loser goes **OFF** 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.

Do discard all dueling cards.

**DIAMONDS (OR GOLD)**  
Your Wealth

**EXCHANGE IN J-TOWNS**

The discarded cards are sold at the **J** 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 lose 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 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.

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, you reach your goal: any tower you may like. Keep the clover card you showed, whether you fall or you fly.

Needless sign for neat design

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

**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.

**ADVANCED SUIT ACTIONS**

Duelers 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**.

**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**.