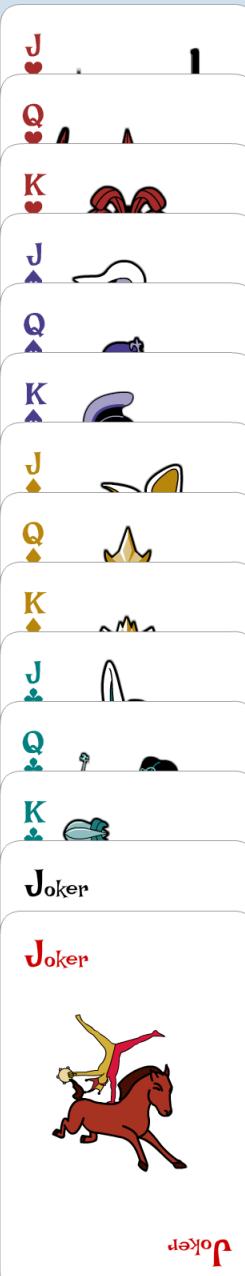


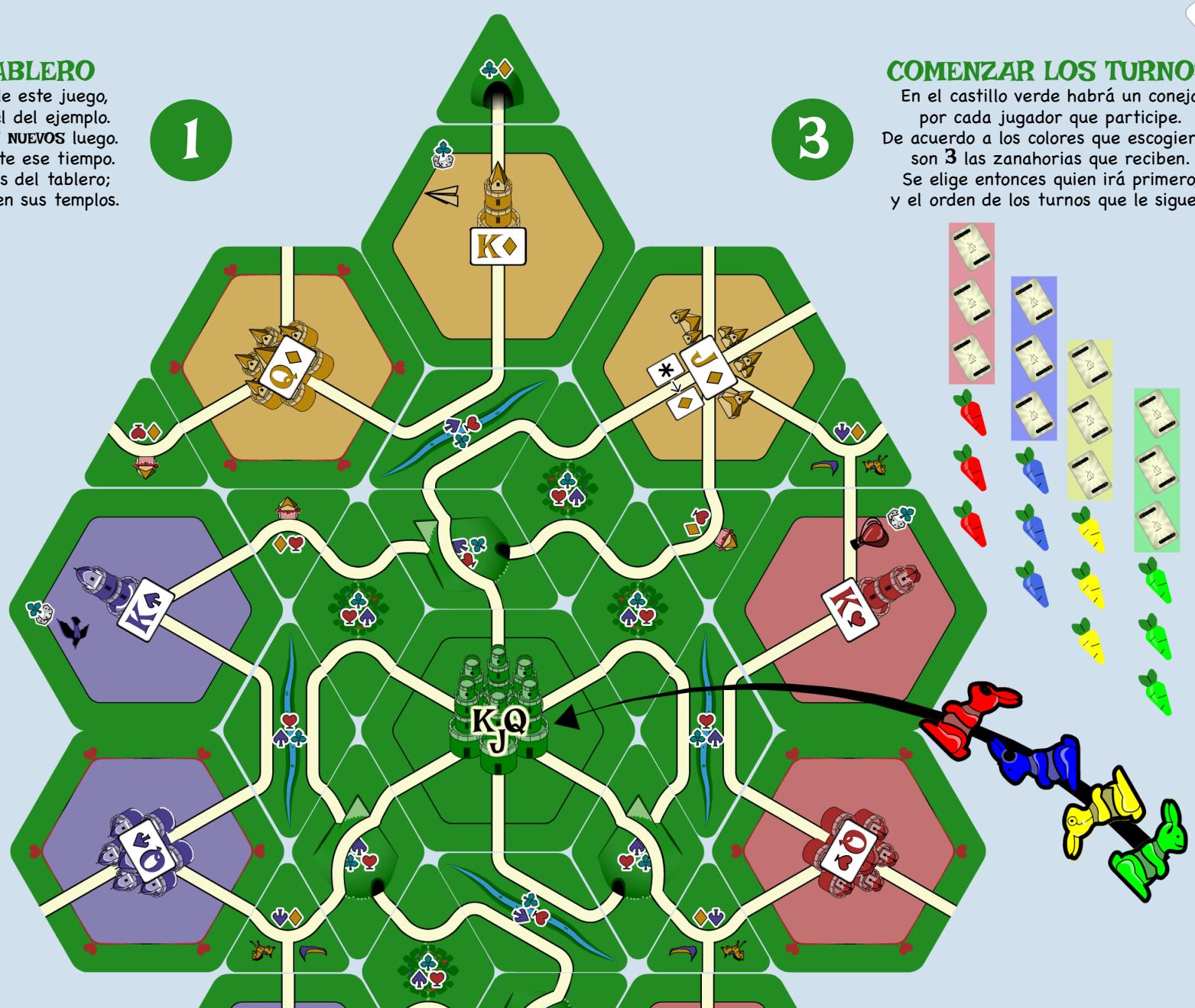
## PREPARACIÓN

### 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 bien las piezas del tablero; las cartas nobles viven en sus templos.



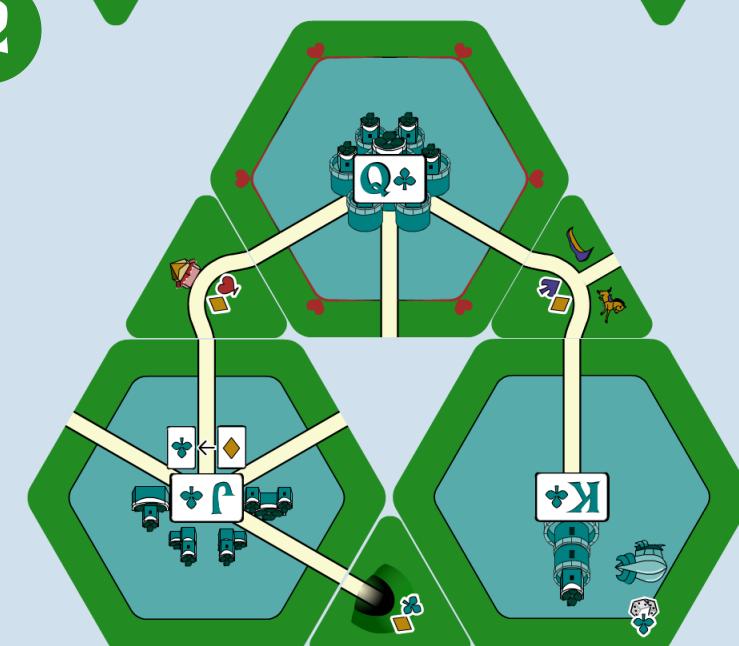
1



### REPARTIR LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila las cartas de los JÓKERS y reales. Baraja el resto y haces una pila en donde irán los números y Ases. Entrega 3 de allí, sin exhibirlas, a cada cual de los participates.

2



3

### COMENZAR LOS TURNOS

En el castillo verde habrá un conejo por cada jugador que participe. De acuerdo a los colores que escogieron, son 3 las zanahorias que reciben. Se elige entonces quien irá primero, y el orden de los turnos que le siguen.



Lenino's  
**JACK RABBITS**

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Vídeo tutorial



Vídeo tutorial



Vídeo tutorial

### OBJETIVO

Irás de turno en turno por el reino llevando cartas a la realeza, tratando de lograr ser el primero que toma 3 reales y regresa.



**TU TURNO** tienen 3 posibles metas:  
mover tu conejo de casilla,  
comprar allí una carta de nobleza  
y recibir tu carta de la pila.

Encuentra la PREPARACIÓN al lado.

Las instrucciones de esta parte verde son las que un **JUEGO BÁSICO** requiere.

### MOVER TU CONEJO

De aquel lugar en el que el turno empieza, podrás seleccionar algún camino. Con tu conejo, irás 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 vino.

Tu meta es ir a alguna residencia y allí comprar la carta del monarca; Tendrás su carta de correspondencia con 10 o más puntitos de su marca. También se pueden visitar las piezas y no pagar ni conseguir sus cartas. O puedes no moverte y se procesa tu **FIN DE TURNO** y carta de recarga.



**COMPRAR CARTAS REALES**

Con 10 puntitos de su marca pagas la carta del lugar en que te encuentras. 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, y aquella marca tuya es necesaria.

**PAGAR CON 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.

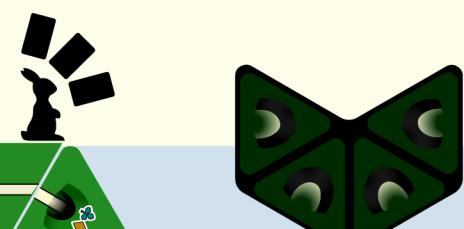
Los números también podrán sumarse, si son del símbolo que te interesa.

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 no te encuentras fuera del 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 3 cartitas de la realeza, que pueden ser de palos dispares, sin importar tampoco cuáles letras.



### OTRAS 3 FORMAS DE MOVERSE

#### 1. CAMBIARTE DE CAMINO

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.



Tu tiro de los dados dicta el precio que se requiere como pago mínimo. En cada turno lanzarás primero y así sabrás los precios del camino. Si pagas más, olvídate del vuelto. Se puede combinar o usar un símbolo.



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; 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.



Descarta las espadas que se tiran.

#### DIAMANTES (U OROS)

Tu riqueza



#### CANJEAR EN LAS PLAZAS (J)

Las cartas del descarte están en venta en plazas de sus respectivos palos. Se paga con diamantes toda cuenta, mas, en la plaza de color dorado se paga con los palos que prefieres; 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 1 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.

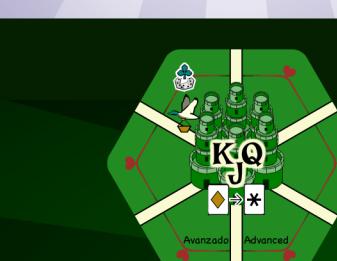


Apunte inútil por diseño y rima

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

### NIVEL DE DIFICULTAD

Elegir 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.



#### CASTILLO AVANZADO

Aquí se vende todo por diamantes. y al vuelo trebolar 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 3 el juego, excluye un palo y saca sus reales.

#### VALORES PATRIARCALES

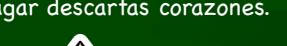
Valdrán 14, 13, 12 y 11

el **As**, la **K**, la **Q** y la **J**, entonces,

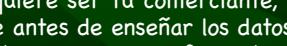
### PALOS AVANZADOS



Si acuerdan retractar sus dos jugadas, podrán recuperar lo que se arrojan. 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.



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

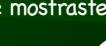


**VALORES PATRIARCALES**  
Valdrán 14, 13, 12 y 11

el **As**, la **K**, la **Q** y la **J**, entonces,



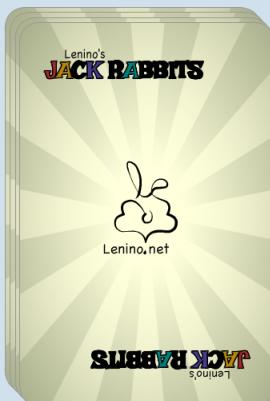
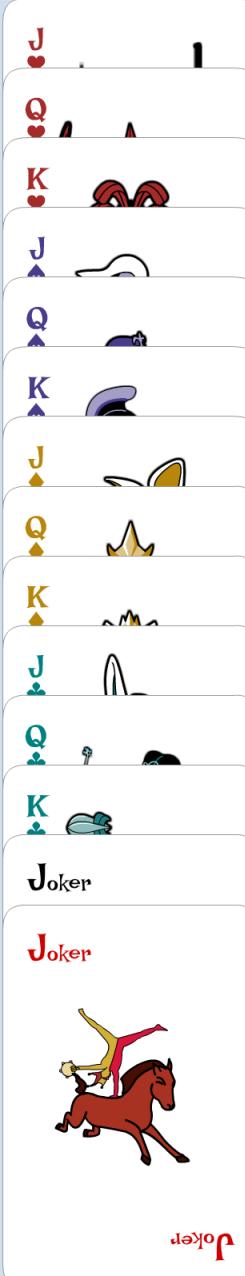
Ahora, cuando exiges corazones, se saca **FUERA** a aquél que no los muestra. Mas, para hacerlo, muestra tú tus dones, y tu conejo debe estar en tierra, pues si calumnias, perderás entonces lo que mostraste y te echan **FUERA**.



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.

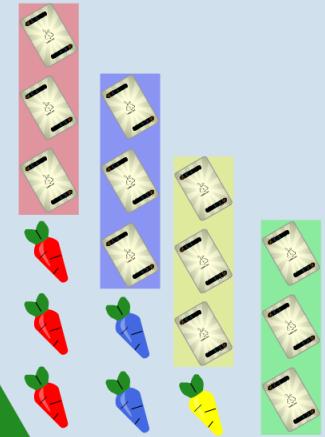
Síguenos, taguéanos y comparte tus tableros favoritos @lenino.jackrabbits. Encuentra eventos, videos, tutoriales y mucho más en jackrabbits.lenino.net.

**BUILD A BOARD**  
The pieces will form a realm where royal cards have their homes. If you are new to the game, let's build out this sample board. In the future, you may learn to **BUILD NEW BOARDS** of your own.



Follow us, tag us and share your favorite boards @lenino.jackrabbits. Find events, videos, tutorials and more at jackrabbits.lenino.net.

**START THE TURNS**  
Each player will choose a rabbit and put it on the green hex. They must also take their carrots; there are **3** for each of them. Lastly, choose who will be starting and the order of the turns.



Lenino's  
**JACK RABBITS**

The board game for playing cards on a quest through wonderlands



Video tutorial

### OBJECTIVE

Go through the realm, turn by turn, making stops at royal lands. Be the first one to return with **3** royal cards in hand.



**IN YOUR TURN** you may do these:  
- Move to another hex tile  
- Buy the royal card you see  
- Get a new card from the pile

Unfold to see the **SETUP**.

This section is all you need for **BASIC GAMES** to succeed.

**MOVING YOUR RABBIT**  
Take your rabbit on a road from its current hexagon through the tiles that it traverses. At the end of every trek you should reach another hex.

Since **GETTING ROYALS** requires spending **10** points of their suit, you may need to wait a while until you get enough loot.

You may visit any tile as a pit stop on your route, or you may simply decide for your rabbit to stay put.

If you use royals to pay, take your carrots off their land.

**PAYING WITH CARDS**

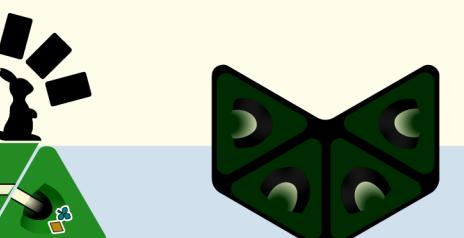
To obtain a royal card, pay with **10** points of their suit while you're visiting their land. You must have a carrot too and leave it there as your mark; end your turn and get the loot. Others may visit the tile, but not take the card you took.

**GETTING ROYALS**

To obtain a new card from the pile, if your rabbit's on the board. When the pile runs out of cards grab all the ones spent before, except any royal ones, and reshuffle them once more.

**ENDING YOUR TURN**  
You'll end up on a hex tile or go **OFF** (see **GOING OFF**). Get a new card from the pile, if your rabbit's on the board. When the pile runs out of cards grab all the ones spent before, except any royal ones, and reshuffle them once more.

**ENDING THE GAME**  
To win the game, come back to the castle where you started, while holding **3** royal cards of any color, suit or title.



### 3 MORE WAYS TO MOVE AROUND

#### 1. SWITCHING BETWEEN TWO ROADS

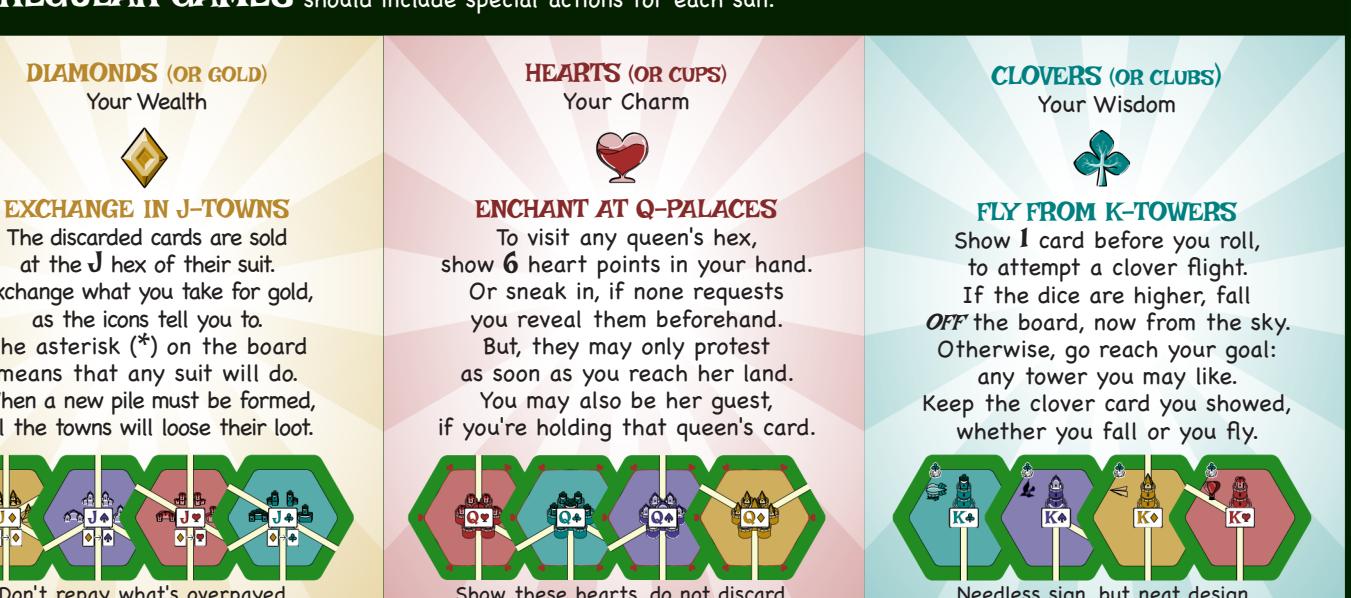
Your rabbit is free to move along a continuous road, yet to switch between the two on the tiles featured below, you will have to pay with suits, either hearts, spades or clubs.



To find out how much to pay, every turn you'll roll the dice, and all actions on the way will be assigned that same price. You may also overpay. And the suits may be combined.



### REGULAR GAMES



#### 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. The 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. But, they 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 **1** card before you roll, to attempt a clover flight. If the dice are higher, fall **OFF** the board, now from the sky. Otherwise, go reach your goal: any tower you may like. Keep the clover card you showed, whether you fall or you fly.



Needless sign, but 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. You'll have that **+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 won't have to make a stop, if your carrot's on that spot.

**PATRIARCHY**

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

#### ADVANCED SUITS

**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**.

**ADVANCED CARROTS**  
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.

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