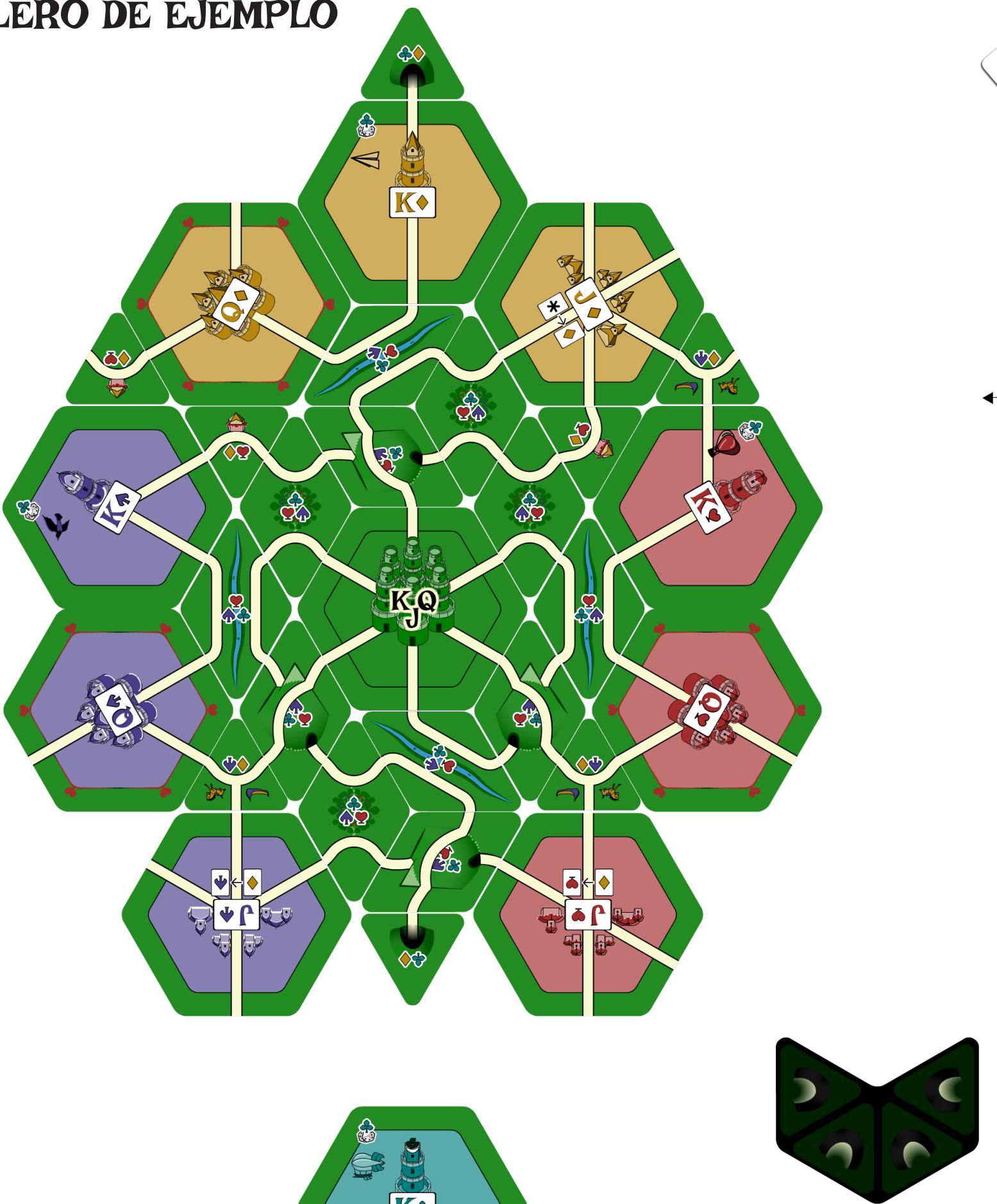


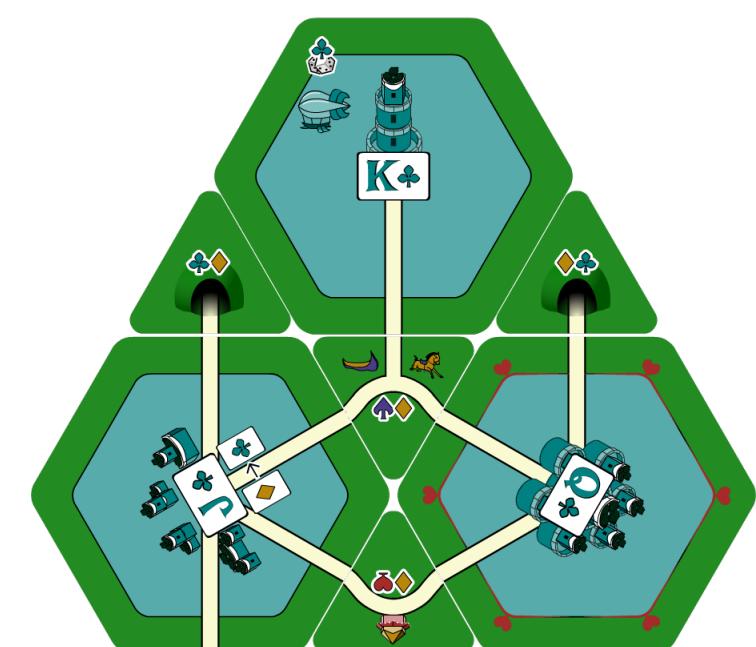
TABLERO DE EJEMPLO



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 y lleves **10** puntos de su palo. Si eliges no moverte aún, proresa tu **FIN DE TURNO** y carta de regalo. También se pueden visitar las piezas sin importar las cartas en tu mano.

Podrás apoderarte de una carta, si entregas **10** puntos de su marca con tu conejo allí en su residencia. Entonces, si alguien llega por su casa, podrá pararse ahí, más no tomarla; Tu **FIN DE TURNO** llega al obtenerla. Podrás tener tan solo tres monarcas; tus zanahorias marcarán sus piezas.

MOVER TU CONEJO
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 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 descartes dejándolas a un lado de la mesa. Se cuenta solo un **I** 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. 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 tres cartitas de la realeza, que pueden ser de palos dispares, sin importar tampoco cuáles letras.

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 terminará nombrándose triunfante.

LOS CAMINOS
y sus acciones

NAVEGAR Y CABALGAR
Obtén un pase en estas triangulares con el que harás el viaje que prefieres: te vas a galopar sin que deparres hexágonos, caminos o praderas, 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 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.

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**.

PICAS (O ESPADAS) Tu fuerza 	DIAMANTES (U OROS) Tu riqueza 	CORAZONES (O COPAS) Tu encanto 	TRÉBOLES (O BASTOS) 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 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.	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.	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

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

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.

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

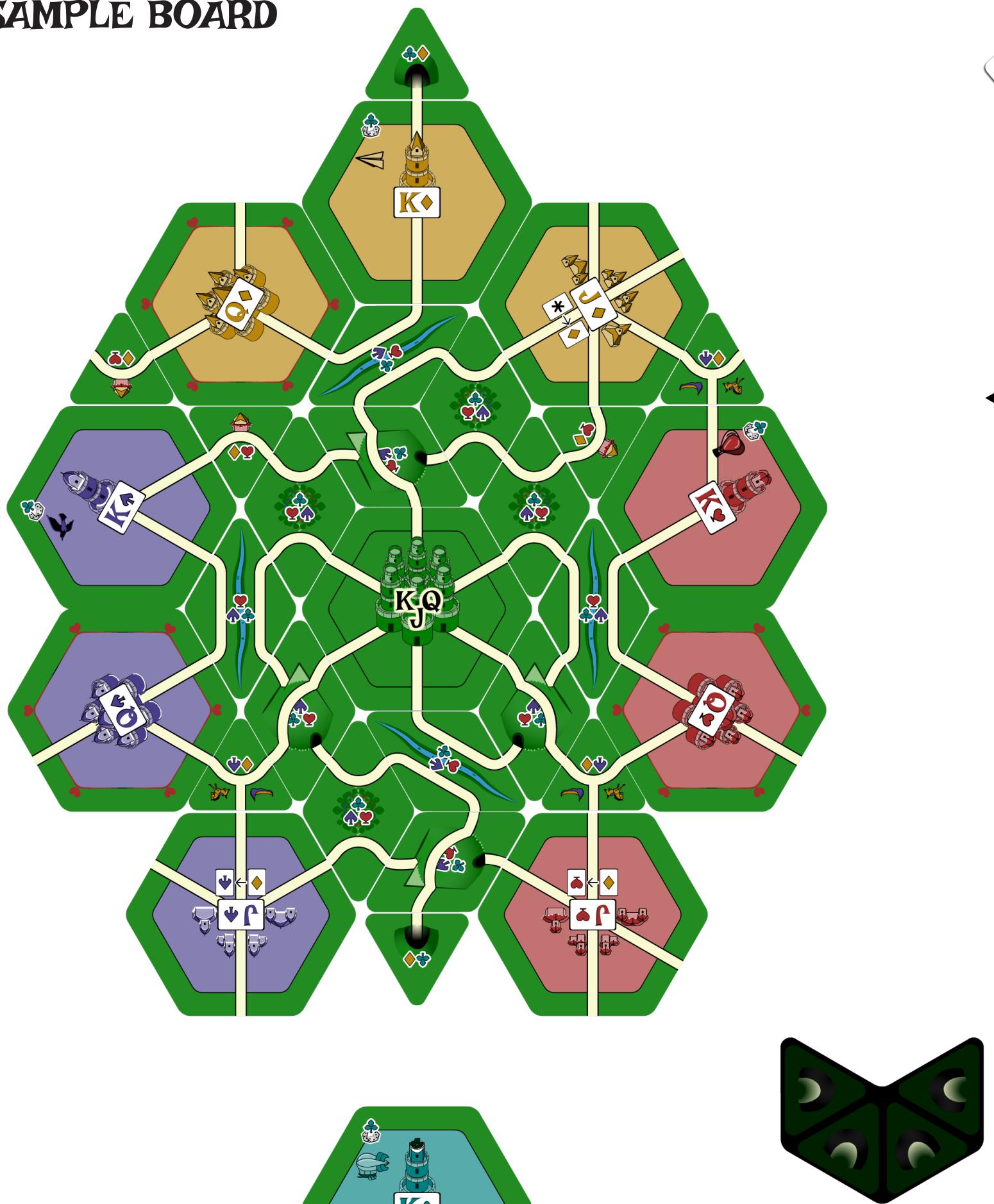
VALORES PATRIARCALES
Valdrán **14, 13, 12** y **11** el **A**, la **K**, la **Q** y la **J**, entonces.

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
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 traе menos o es farsante, será expulsado **FUERA** y rompe el trato.

SAMPLE BOARD



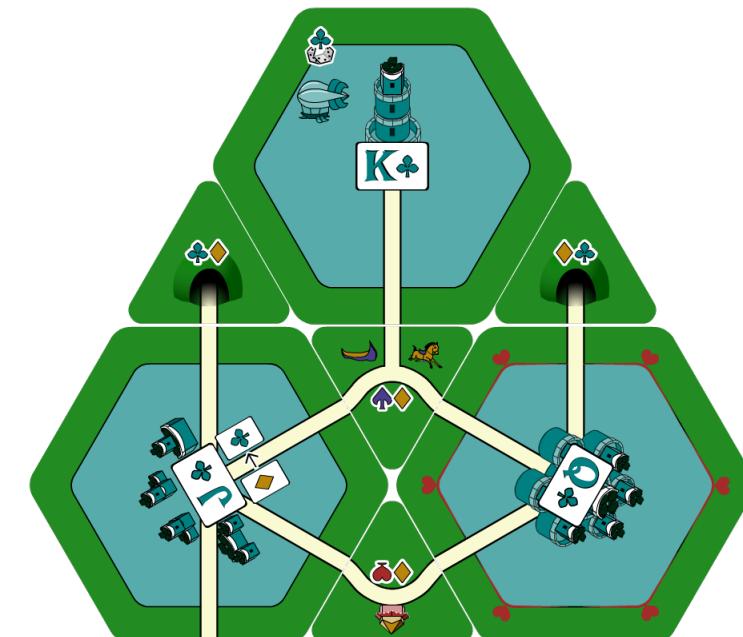
BUILDING NEW BOARDS

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.

Lenino

This green section's 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 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.

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 is done, compile all cards discarded before.

USING CARDS
To get royals and on **ROADS** you will need 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 three royal cards, wins. Suits and letters on these cards are not a relevant thing.

INSTRUCTIONS
(2 to 4 players)

1. BUILD A BOARD
For your first game, let's build out this map we called **SAMPLE BOARD**, and don't stress learning about **BUILDING NEW BOARDS** of your own. Notice how in the layout every royal has a home.

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**. Players also hold their carrots; there are three for each of them. Now, let's play until somebody gets three royals and returns.

ROLLING 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.

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

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, unless they draw higher than. 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.

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

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 you carrot's on the hex.

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.

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.

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.