

PREPARACIÓN DE LA MESA Y TABLERO DE EJEMPLO

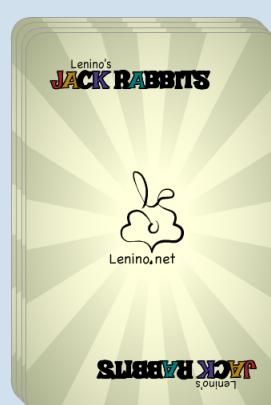
ARMAR UN TABLERO

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.



REPARTIR LAS CARTAS

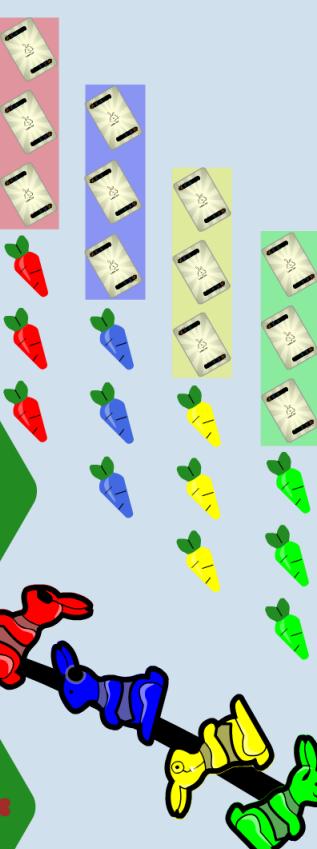
Coloca boca arriba en una fila las cartas de los **JOKERS** y reales. Baraja el resto y haces una pila en donde irán los números y Ases. Entrega 3 de allí, sin exhibirlas, a cada cual de los participates.



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

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.



Video tutorial

PROPOSITO DEL JUEGO

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 a tu conejo de casilla, comprar allí una carta de nobleza y recibir tu carta de la pila.

@lenino.jackrabbits
jackrabbits.lenino.net

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

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.

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.



El tiro de los **DADOS** dicta el precio de acciones que harás en el tablero.

SÍMBOLOS (O PALOS)

Si encuentras estas marcas sobre el suelo es que hay alguna acción en el camino. Tus dados de ese turno dan el precio que se requiere como pago mínimo. Si pagas más, olvídalo del vuelto. Se puede combinar o usar un símbolo.



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.



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 prefieras; 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.

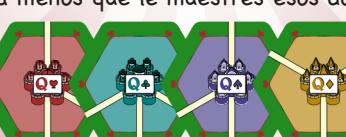
CORAZONES (O COPAS)

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 cuellos 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 exhibías.

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.



Apunte inútil por diseño y rima

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

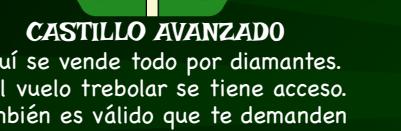
NIVEL DE DIFICULTAD

Elige el fin que va a tener la historia: la **corte simple** exige tres reales, la **monarqua** es rey con reina y jota, y el **clan tribal** son símbolos iguales.



ASES AVANZADOS

El as que muestres de primero es II, 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.



VALORES PATRIARCALES

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

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.

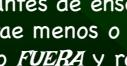
ACCIONES ESPECIALES AVANZADAS



Si acuerdan retractar sus dos jugadas, podrán 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.



Anuncia alguna cifra de diamantes que ofreces canjear por otro palo. Si alguno quiere ser tu comerciante, encuéntrense antes de enseñar los datos.

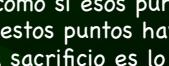


Al que traे menos o es farsante, será expulsado **FUERA** y rompe el trato.

Ahora, cuando exiges corazones, se saca **FUERA** a aquel 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.



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.

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.

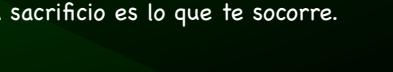
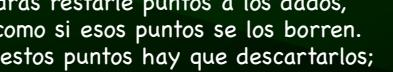
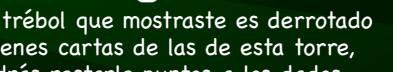
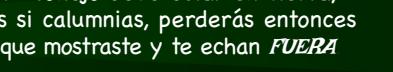
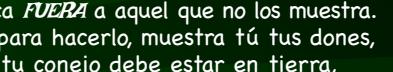
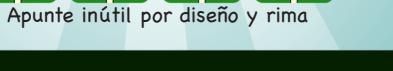
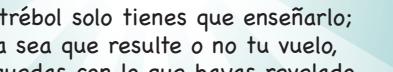
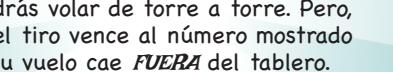
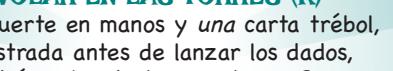
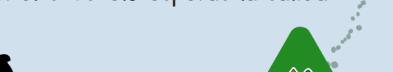
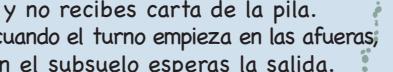
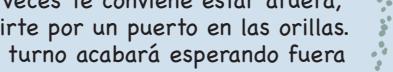
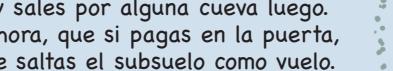
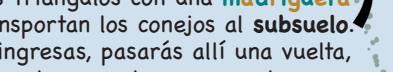
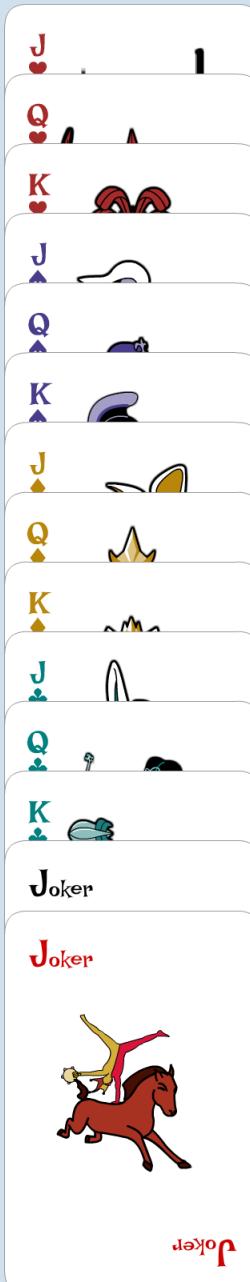


TABLE SETUP & SAMPLE BOARD

BUILD A BOARD

The pieces will form a layout where each royal has a home. On your first game, let's build out together this **SAMPLE BOARD**. For future games, learn about **BUILDING NEW BOARDS** of your own.



1



3

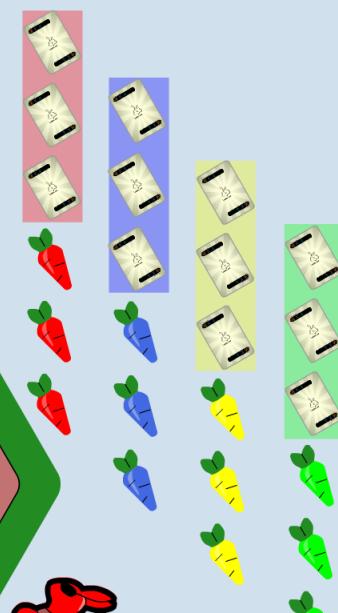
2



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 will 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

GOAL OF THE GAME

Visit royals in their land as you travel turn to turn. Be the first to have at hand 3 of their cards and return.



YOUR TURN may include 3 tasks:
Move to another hex tile.
Buy, right there, the royal card.
Get a new card from the pile.

@lenino.jackrabbits
jackrabbits.lenino.net

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

MOVING YOUR RABBIT

From the hexagon it's on, take your rabbit on a road through all the tiles it traverses. At the end of every trek, you may reach another hex. Wait a turn to cross the hexes.

GETTING ROYALS will require at least 10 points of their suit. So, you may wait for a while before starting the pursuit.

Or go visit any tile as a pit stop on your route. You'll get 1 card from the pile upon **ENDING YOU TURN** too.

Aces are worth 1, no more.

And a royal is worth 10.
If you let a royal go, take your carrot off their den.

ROLL THE DICE to set the price of things to pay on the way.

SUITS ON THE WAY
You will see suits on the tiles. This means there's an action there. Roll (once per turn) on the dice; that's the minimum to pay. The suits there may be combined. You 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.

JOKER vs. **MERCHANT** sites
At **forks**, you ride when you pay, and may only sail away from a side where there's no tile. In contrast, at a **tent** you get a Joker instead, which you'll discard when you ride.

CROSSING THE UNDERGROUND
Triangle tiles with a **cave** are gates to the **underground**, which is technically a 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 when your rabbit has gone **OFF**; But, it will go **UNDERGROUND** when your turn begins offshore.

REGULAR GAMES should 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. 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 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. 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 one 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.

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 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**.

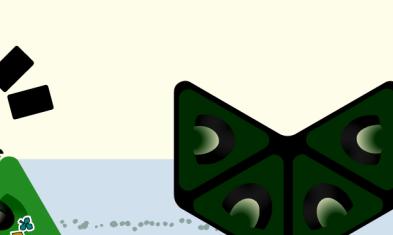
Announce an amount of gold you'd like to trade for a suit. Meet a seller on the board to reveal each other's loot.

If someone's short, they're thrown **OFF**; and the deal is off to boot.

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. Reshuffle discarded cards when the facedown pile is done.

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.

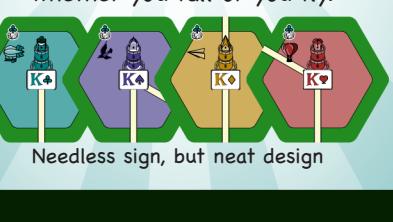


CROSSING THE UNDERGROUND
Triangle tiles with a **cave** are gates to the **underground**, which is technically a hex, so you must wait to get out. Yet, if you pay at its gate, you'll skip it and get right out.

GOING OFF
You may want to leave the land through an unconnected road. You won't collect a new card when your rabbit has gone **OFF**; But, it will go **UNDERGROUND** when your turn begins offshore.



FLY FROM K-TOWERS
Show one 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.



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 your accusation's wrong.

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