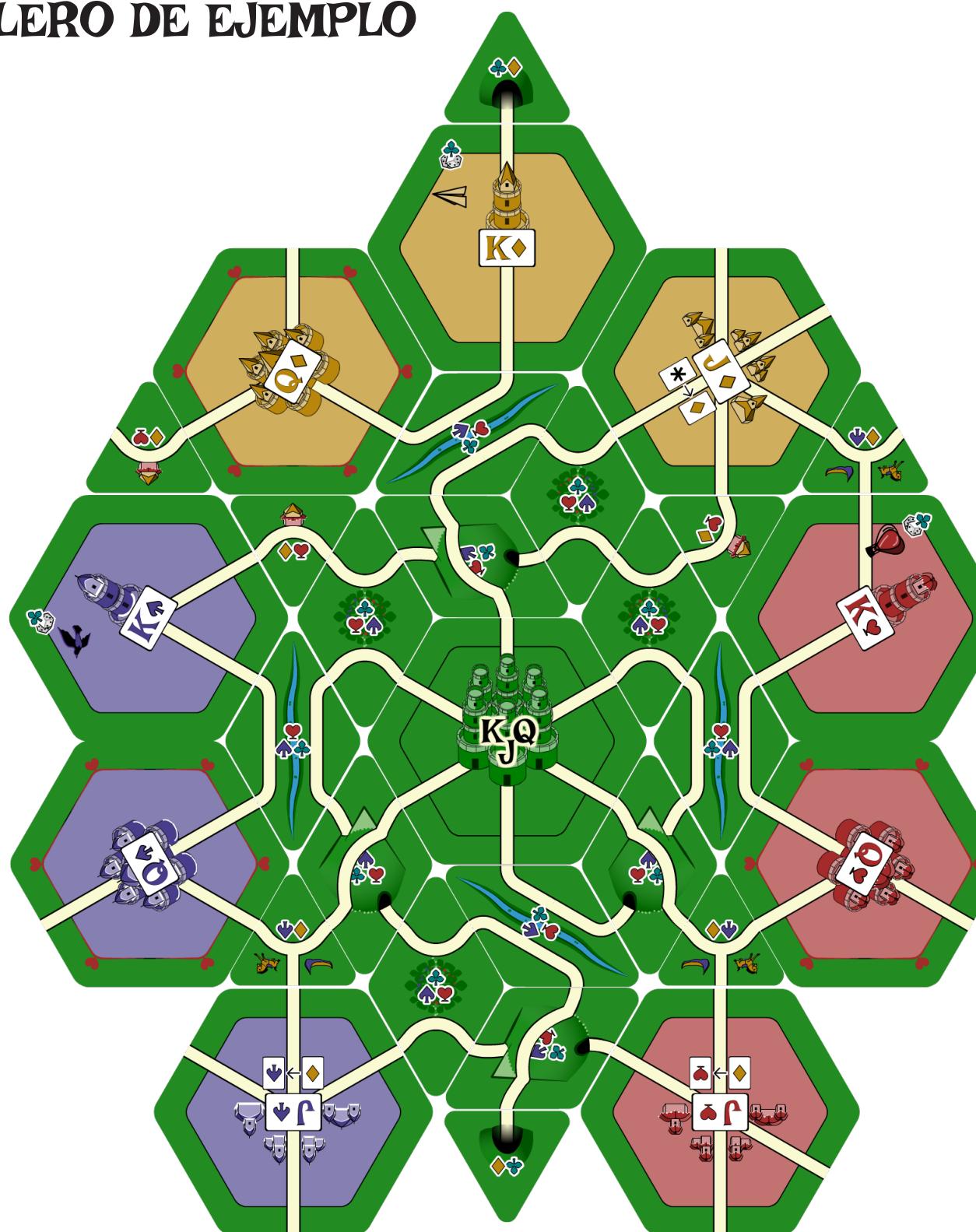


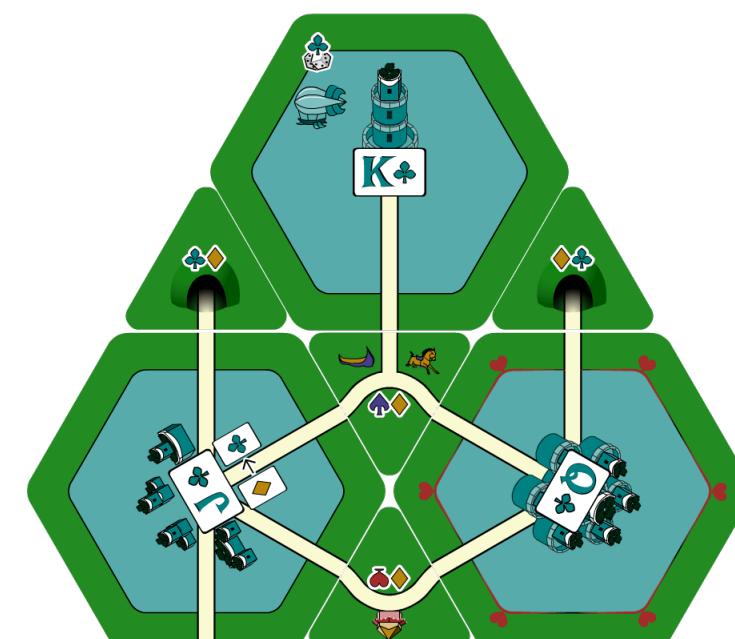
TABLERO DE EJEMPLO



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 hacer 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](#).



INSTRUCCIONES (2 a 4 personas)

1. ARMA UN TABLERO

En tu primer partido de este juego, construye el **TABLERO DE 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. REPARTE LAS CARTAS

Si 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. COMIENZA 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.

MOVIR O NO TU CONEJO

La meta es que visites la nobleza llevando diez 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 AL 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 cruce en otro turno, no el que vino.

CAMINOS



LANZAR DADOS

Cualquier lugar con polos sobre 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. Podrás mezclar o usar un solo símbolo.

MONTEAR

Es gratis ir por los caminos viales, de hexagonal a hexagonal continuos. En 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.



ACCIONES ESPECIALES

viene luego. Agrégala en tu segundo juego.

PICAS (O ESPADAS)

Tu fuerza



ASALTAR A LOS DEMÁS

Si tiras picas donde alguno espere, podrás robarle allí una carta a ciegas, a menos que con picas te supere. Aquel que pierde el duelo sale **FUERA**. Aplica todo lo que se requiere, si robas una carta de nobleza, liberas una, si es que cuatro tienes; la zanahoria cambia; el turno cesa.



DIAMANTES (U OROS)

Tu riqueza



CANJEAR EN LOS PUEBLOS (J)

Las cartas del descarte están en venta en pueblos de sus respectivos palos. Repones con diamantes toda cuenta, mas, los diamantes del bazar dorado los cambias por los palos que convenga; el asterisco admite todo pago. Recuerda que al hacer la pila nueva, se acabarán las cartas del mercado.



CORAZONES (O COPAS)

Tu gracia



AGRADAR EN LOS PALACIOS (Q)

Entrar en casa de una reina implica que al menos suman seis tus corazones. También podrás entrar con su cartita, o si te cuelas 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.



JUEGO AVANZADO

NIVEL DE DIFÍCULTAD

Elige el fin que va a tener la historia: la **corte simple** (solo tres reales), la **monarquía** (con rey, reina y jota), o el **cian tribal** (con 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 tres el juego, excluye un palo y saca sus reales.



ASES AVANZADOS

El as que muestres de primero es once, y encima, no tendrás que descartarlo; se mantendrá en tu frente desde entonces sumando siempre un punto de su palo.

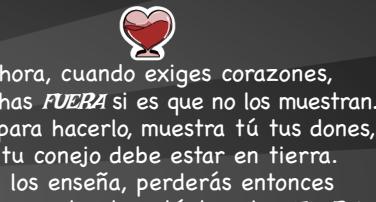
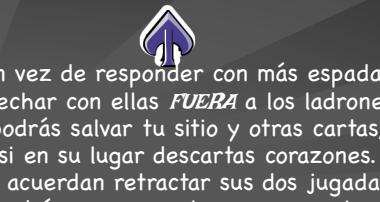
ZANAHORIAS AVANZADAS

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

VALORES PATRIARCALES

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

ACCIONES ESPECIALES AVANZADAS



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.

FIN DEL JUEGO
El juego acaba cuando algún conejo regresa al sitio donde el juego empieza trayendo allí las cartas del festejo: sus tres cartitas de la realeza, que pueden ser de palos dispares o sin importar tampoco cuáles letras.



OBTENER CARTAS REALES

Podrás apoderarte de la carta si logras visitar su residencia y sueltas diez puntitos de su marca; entonces, quien por ella se apareza, podrá parar allí, mas no tomarla. Tu zanahoria marcará la pieza, así tan solo cargas tres monarcas.

USAR CARTAS (O DESCARTARLAS)
Las cartas se descartan al usarse por el **CAMINO** o con la realeza, y tienes que exhibir las que se gasten dejándolas a un lado de la mesa. Se cuenta solo un **uno** por los ases y diez por las que son de la nobleza. Recuerda si descartas las reales, quitar tu zanahoria de su pieza.

LANZAR DADOS

Obtén un pase en estas triangulares con el que harás el viaje que prefieres. Tu tiro en cada turno dicta el precio que se requiere como pago mínimo. Si das de más, olvídalo del vuelo. Podrás mezclar o usar un solo símbolo.

VIAJE INMEDIATO VS 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.



NAVEGAR Y CABALGAR

Obtén un pase en estas triangulares con el que harás el viaje que prefieres. Tu tiro en cada turno dicta el precio que se requiere como pago mínimo. Si das de más, olvídalo del vuelo. Podrás mezclar o usar un solo símbolo.

CRUZAR EL SUBSUELO
Los triángulos con una **madriguera** transportan los conejos al **subsuelo**. Si ingresas, pasarás allí una vuelta; podrás salir por una cueva luego. Ahora, que si pagas en la puerta, te saltas el subsuelo como vuelo.

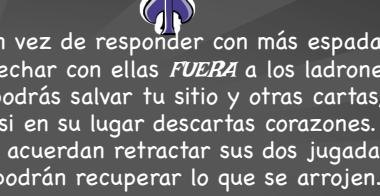


SALIR FUERA DEL TABLERO

A veces te conviene estar afuera, salirte por un puerto en las orillas. El 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.



ACCIONES ESPECIALES



PICAS (O ESPADAS)

Si tiras picas donde alguno espere, podrás robarle allí una carta a ciegas, a menos que con picas te supere. Aquel que pierde el duelo sale **FUERA**. Aplica todo lo que se requiere, si robas una carta de nobleza, liberas una, si es que cuatro tienes; la zanahoria cambia; el turno cesa.

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 traer menos o es farsante, será expulsado **FUERA** y rompe el trato. Si el trébol que mostraste es derrotado y tienes palos de los de la torre, podrás restarle puntos a los dados, tal como si esos palos se los borren. Mas, estos palos hay que descartarlos; su sacrificio es lo que te socorre.

DIAMANTES (U OROS)

Si tiras diamantes donde alguno espere, podrás robarle allí una carta a ciegas, a menos que con diamantes te supere. Aquel que pierde el duelo sale **FUERA**. Aplica todo lo que se requiere, si robas una carta de nobleza, liberas una, si es que cuatro tienes; la zanahoria cambia; el turno cesa.

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 traer menos o es farsante, será expulsado **FUERA** y rompe el trato. Si el trébol que mostraste es derrotado y tienes palos de los de la torre, podrás restarle puntos a los dados, tal como si esos palos se los borren. Mas, estos palos hay que descartarlos; su sacrificio es lo que te socorre.

CORAZONES (O COPAS)

Si tiras corazones donde alguno espere, podrás robarle allí una carta a ciegas, a menos que con corazones te supere. Aquel que pierde el duelo sale **FUERA**. Aplica todo lo que se requiere, si robas una carta de nobleza, liberas una, si es que cuatro tienes; la zanahoria cambia; el turno cesa.

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 traer menos o es farsante, será expulsado **FUERA** y rompe el trato. Si el trébol que mostraste es derrotado y tienes palos de los de la torre, podrás restarle puntos a los dados, tal como si esos palos se los borren. Mas, estos palos hay que descartarlos; su sacrificio es lo que te socorre.

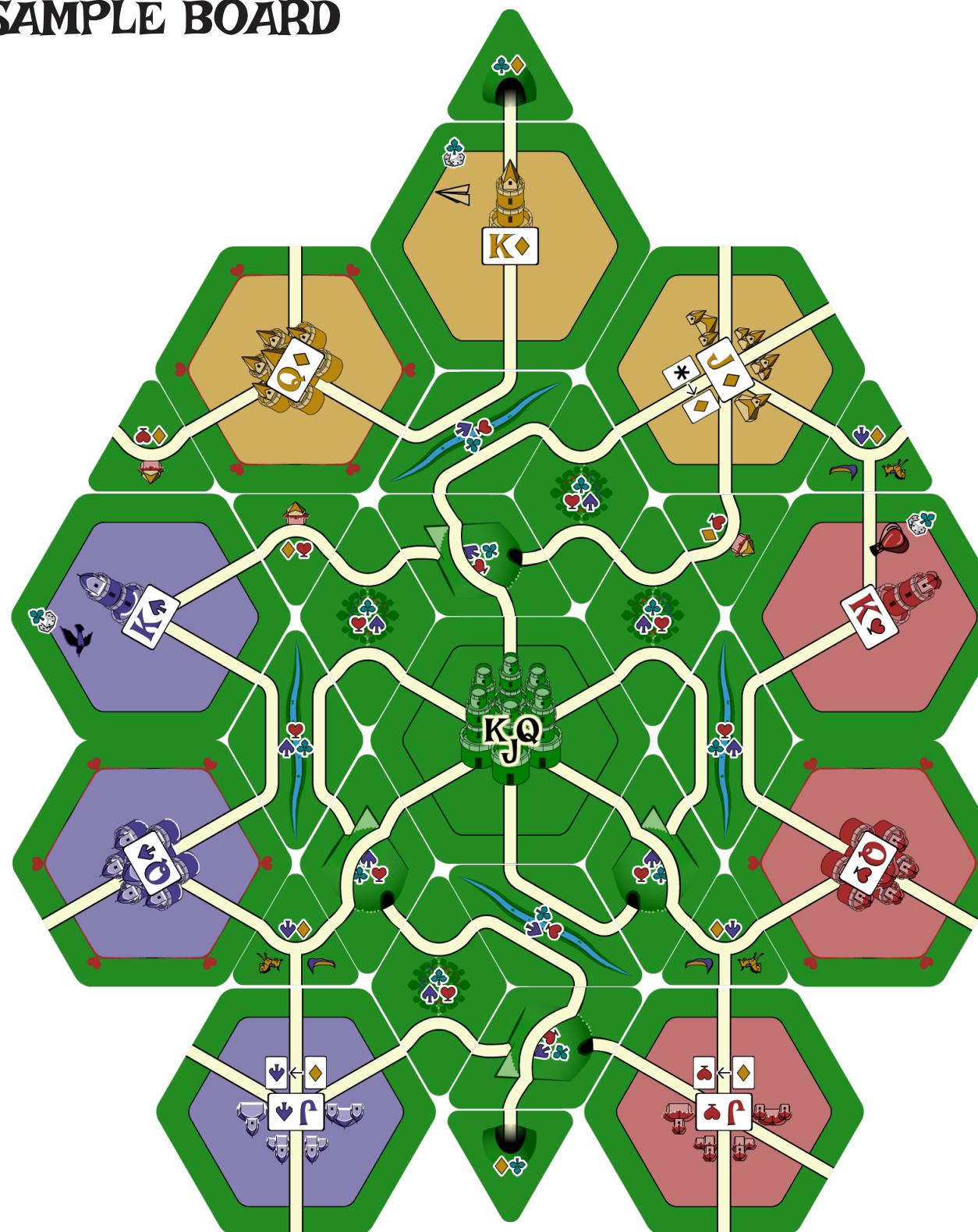
TRÉBOLES (O BASTOS)

Si tiras tréboles donde alguno espere, podrás robarle allí una carta a ciegas, a menos que con tréboles te supere. Aquel que pierde el duelo sale **FUERA**. Aplica todo lo que se requiere, si robas una carta de nobleza, liberas una, si es que cuatro tienes; la zanahoria cambia; el turno cesa.

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 traer menos o es farsante, será expulsado **FUERA** y rompe el trato. Si el trébol que mostraste es derrotado y tienes palos de los de la torre, podrás restarle puntos a los dados, tal como si esos palos se los borren. Mas, estos palos hay que descartarlos; su sacrificio es lo que te socorre.

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 traer menos o es farsante, será expulsado **FUERA** y rompe el trato. Si el trébol que mostraste es derrotado y tienes palos de los de la torre, podrás restarle puntos a los dados, tal como si esos palos se los borren. Mas, estos palos hay que descartarlos; su sacrificio es lo que te socorre.

SAMPLE BOARD



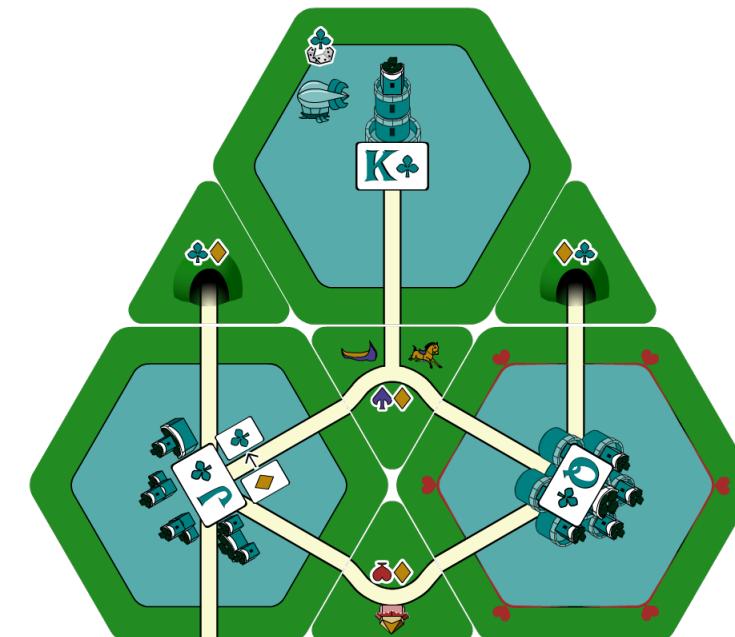
BUILDING NEW BOARDS

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.



INSTRUCTIONS (2 to 4 players)

1. BUILD A BOARD

On your first game, let's build out the included SAMPLE BOARD, and don't stress learning about BUILDING NEW BOARDS of your own.

Notice how in this layout every royal has a home.

2. DEAL THE CARDS

Remove all royals and jokers. The rest, shuffle to a pile. The cards will be dealt in 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. And, they also get their carrots, three of the color they wear. Each will play TURNS 'till somebody gets three royals and returns.

TO MOVE OR NOT TO MOVE

You want to visit the monarchs and bring ten points of their suits. Reach their home or wait for more cards before starting the pursuit. You may visit any homelands as a pit stop on your route.

GOING 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.

USING CARDS (or DISCARDING THEM)

GETTING ROYALS

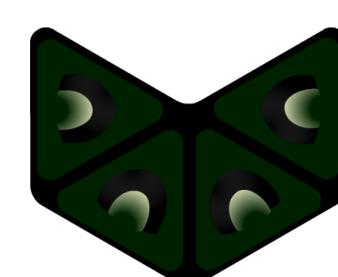
To obtain a royal card, visit their home and discard at least 10 points of their suit. You must have carrots at hand to leave one there as your mark. End your turn as you recruit. Others may visit this land, but no longer get the loot.

ENDING YOUR TURN

You'll end up on a hex tile, or completely OFF THE BOARD. Get a new card from the pile, if your rabbit's still onboard. 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.



ROADS

ROLLING THE DICE

When you see suits on a tile, you may take 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 may need to 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.

CROSSING THE UNDERGROUND

Triangle tiles with a cave are gates to the underground. This tile is odd, but a hex, so you must wait to get out. Yet, if you pay at the gate, you may skip and get right out.

IMMEDIATE TRIP VS. JOKER CARD

Buy a joker at the curve—the boat is black; the horse, red—discard the card when you ride. At forks, you'll ride as you pay, and you'll only sail away from an unconnected side.

GOING OFF THE BOARD

You may want to leave the land through an unconnected road. You won't collect a new card if your rabbit's not onboard. But, you'll bring it underground when your turn begins offshore.

SPECIAL ACTIONS for each suit.

SPADES (OR SWORDS)

Your Strength



ATTACK OTHERS

Discard spades where someone rests to rob them a random card, unless they discard more spades; the one who's beat LEAVES the map. Observe the rules, if you take a royal card from their hand: switch the carrots; end your turn; if you have four, discard one.



Spades used are discarded.

DIAMONDS (OR GOLD)

Your Wealth



EXCHANGE IN J-TOWNS

The discarded cards are sold at the town hex of their suit. Pay for what you take with gold. The gold town buys other loot; the asterisk on the board means that any suit will do. When a new pile must be formed, the market gets a reboot.



HEARTS (OR CUPS)

Your Charm



ENCHANT AT Q-PALACES

To visit any queen's hex, show at least 6 hearts at hand. Or, sneak in, if none requests you reveal them beforehand. Others may only protest as soon as you reach the land. You may also be a guest, if you're holding the queen's card.



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 OUT of the board from the sky. Otherwise, fly to your goal: any tower you may like. You won't need to pay a toll, whether you fall or you fly.



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 grants you +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 CASTLE

You may buy all suits for gold and go on flights using leaves, but may need hearts at the door to come in after you leave.

ADVANCED CARROTS

If your carrot's on the hex, you may cross it in a turn.

PATRIARCHY

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

ADVANCED SUIT ACTIONS

If you won't use spades to fight to send robbers OFF the board, you may beat them with your hearts to save your hand and your spot. Both may also keep your cards, if the duel's called off by both.

If you demand to see hearts, send the bluffers OFF the board. But, must first prove your charm, and your pawn must be onboard. If they're truthful, you discard what you showed and get 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.

So you don't fall from 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.