



## Lenino's JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas  
al reino de conejos y barajas.

## INSTRUCCIONES

(2 a 4 personas)

### 1. ARMAR UN TABLERO

En tu primer partido de este juego, construyes 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. COMIENZAR 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.

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

### EN TU TURNO

La meta es que visites la nobleza llevando **10** 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.

### 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 tropieza, la cruza en otro turno, no el que vino.



### LOS DADOS SON EL PRECIO

Cualquier lugar con palos sobre el suelo te ofrece acciones en aquel camino. Tu tiro (en cada turno) dicta el precio que se requiere como pago mínimo. Si das de más, olvídate 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.



### OBTENER CARTAS REALES

Podrás apoderarte de la carta, si llegas a su hogar y das por ella al menos **10** puntitos de su marca. Si algún conejo va a la residencia, podrá pararse allí, mas no tomarla. Tu zanahoria marcará la pieza, así que toma solo tres monarcas.

### USAR CARTAS

Las cartas se «descartan» al usarse por el **CAMINO** o con la realaleza. Y tienes que exhibir las que descartes 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. 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 realaleza, que pueden ser de palos disparejos, sin importar tampoco cuales letras.



### NAVEGAR Y CABALGAR

Obtén un pase en estas triangulares con el que harás el viaje que prefieras: te vas a galopar sin que depares hexágonos, caminos o praderas, o vas de puerto a puerto por los mares; los puertos son caminos hacia afuera.



### HAY VIAJE INMEDIATO Y COMODÍN

Observa bien el **cruce** y sus opciones; de allí saldrás de viaje en cuanto pagas, y sin un puerto, no hay embarcaciones. En cambio, elige un **jóker** en las **carpas** y llévalo hasta que haga sus funciones: el negro rema; el carmesí cabalga.

### 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.

### 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 empiece en las afueras, en el subsuelo esperas la salida.



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; aquel 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 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.



Repón con más o igual lo que retiras.

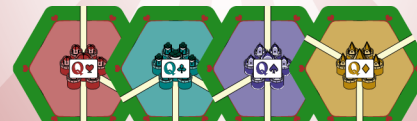
### CORAZONES (O COPAS)

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.

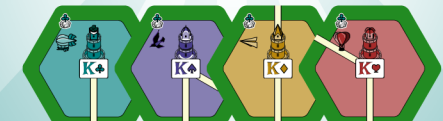
### TRÉBOLES (O BASTOS)

Tu sapiencia



#### VOLAR EN LAS TORRES (K)

Con suerte en manos y 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, propónlas en un **JUEGO AVANZADO**.



#### CASTILLO AVANZADO

Aquí se vende todo por diamantes. y al vuelo trebolarse 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.



#### 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.



#### 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

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

#### VALORES PATRIARCALES

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

#### 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 se salgan, si en su lugar descartas corazones.



Anuncia alguna cifra de diamantes que ofrezcas canjear por otro palo. Si alguno quiere ser tu comerciante, encuéntrense antes de enseñar los datos. Aquel que trae menos o es farsante, será expulsado **FUERA** y rompe el trato.

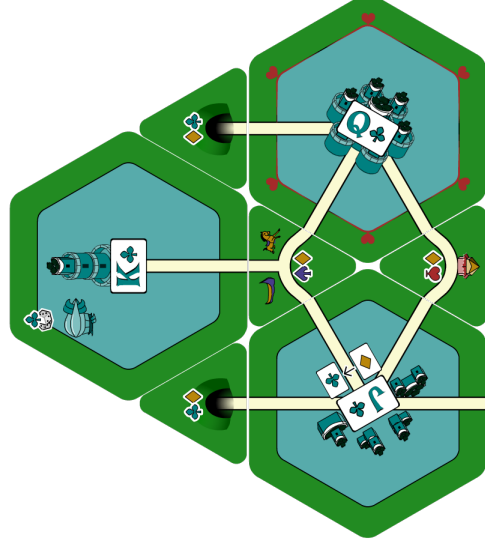
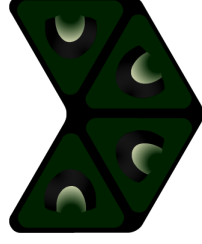
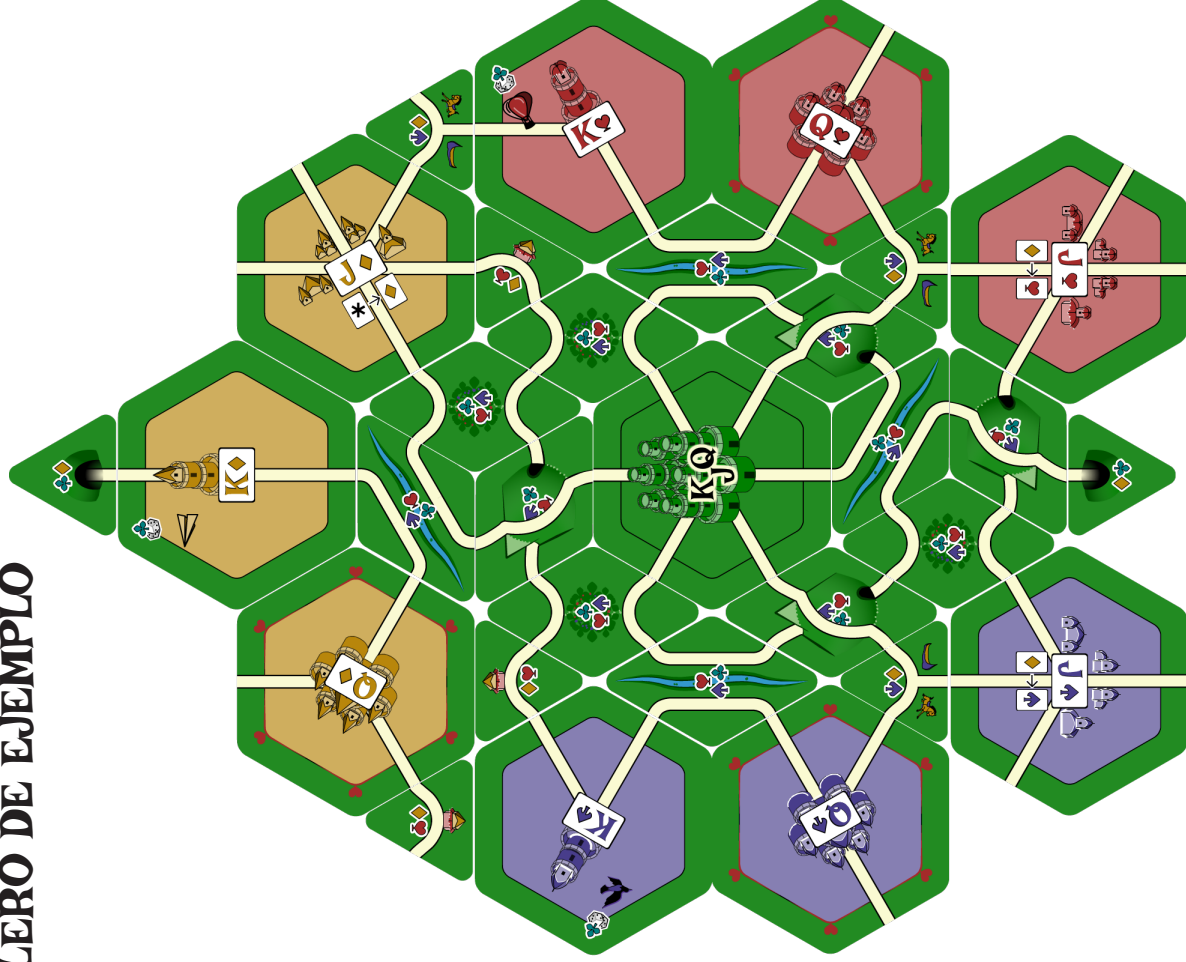


Ahora, cuando exiges corazones, se saca **FUERA** a aquel que no los muestra. Mas, si acusas, muestra tú tus dones, y tu conejo debe estar en tierra. Pues si calumnias, perderás entonces lo mostrado y es a ti quien echan **FUERA**



Si el trébol que mostraste es derrotado y tienes palos de los de esta 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.

# 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 podrás unirlos; termina sola por los laterales.