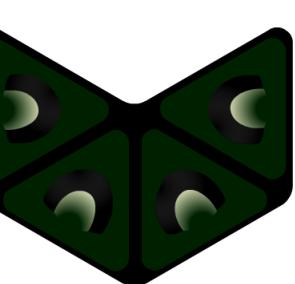
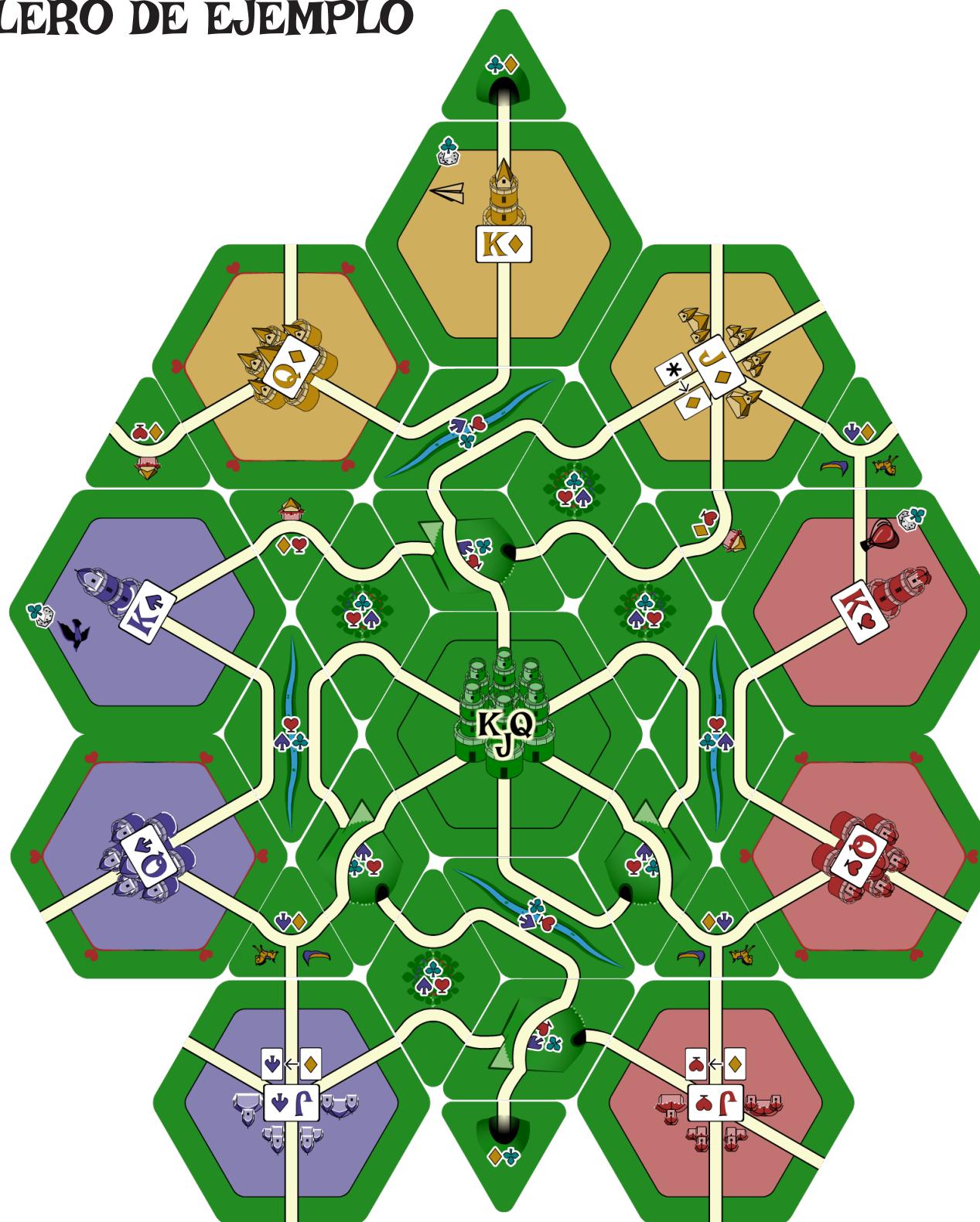


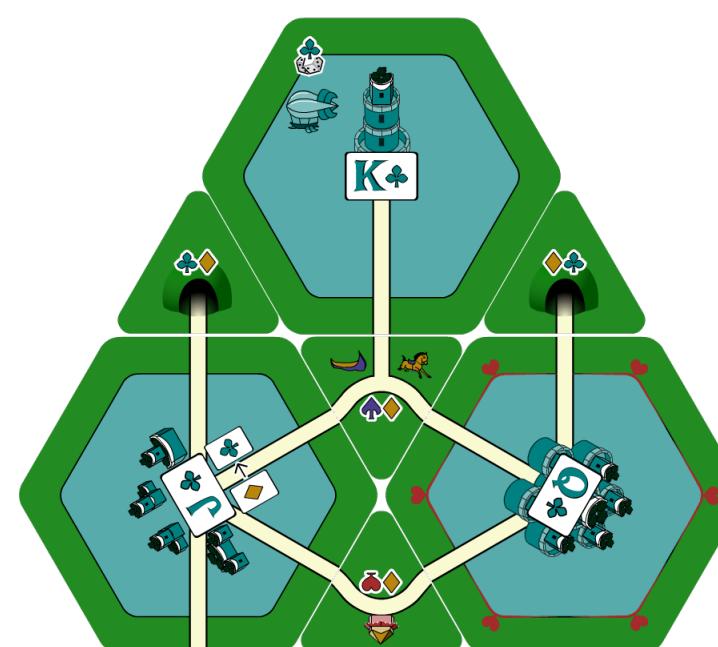
TABLERO DE EJEMPLO



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

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. 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.

Con TURNOS y CAMINOS, solamente, en el primer partido es suficiente.

MOVER 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 cada 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.

USAR CARTAS (O DESCARTARLAS)

Las cartas se descartan al usarse por el CAMINO o con la realeza, y tienen 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.

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 sin importar tampoco cuáles letras.

CAMINOS

LANZAR DADOS

Cualquier lugar con palos 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.

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.

Te vas a galopar sin que deparés hexágonos, caminos o praderas,

o vas de puerto a puerto por los mares.

Los puentes son caminos hacia afuera.

CRUZAR EL SUBSUEL

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

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 superé. 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.

Las espadas se descartan.

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.

Las espadas se descartan.

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.

Las espadas se descartan.

TRÉBOLES (O BASTOS)

Tu sapiencia

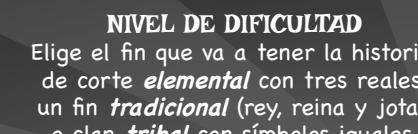


VOLAR EN LAS TORRES (K)

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.

Las espadas se descartan.

JUEGO AVANZADO



NIVEL DE DIFÍCULTAD

Elige el fin que va a tener la historia: de corte **elemental** con tres reales, un fin **tradicional** (rey, reina y jota), o clan **tribal** con símbolos iguales.

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.

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 visitas.

VALORES PATRIARCALES

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

ACCIONES ESPECIALES AVANZADAS



En vez de responder con más espadas y echar con ellas FUERA a los ladrones, podrás salvar tu sitio y otras cartas, si en su lugar descartas corazones.

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



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.



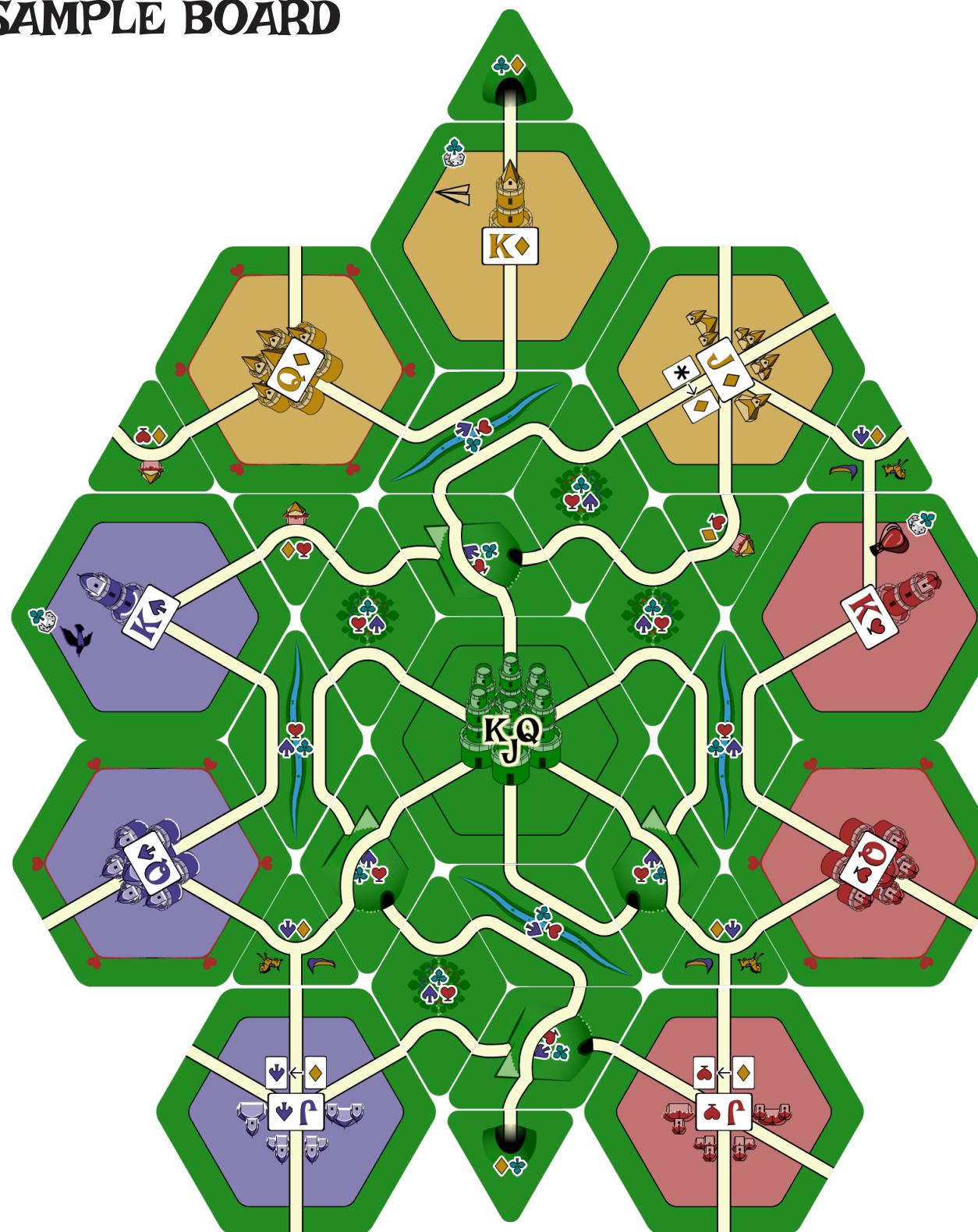
Ahora, cuando exiges corazones, les echas FUERA si es que no los muestra. Mas, para hacerlo, muestra tú tus dones, y tu conejo debe estar en tierra.

Si el juicio es falso, perderás entonces lo que enseñaste y tú te sales FUERA.



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



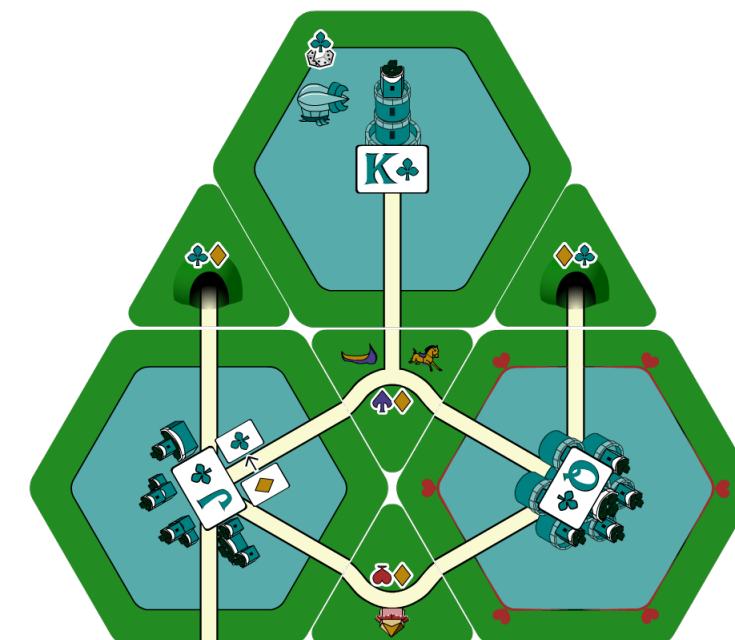
BUILDING NEW BOARDS

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.



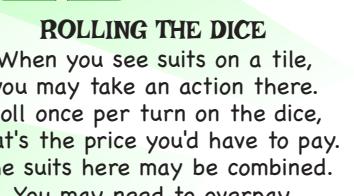
Follow us, tag us and share your favorite boards @lenino.jackrabbits. Find events, videos, tutorials and more at jackrabbits.lenino.net.



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 'til somebody gets three royals and returns.

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.

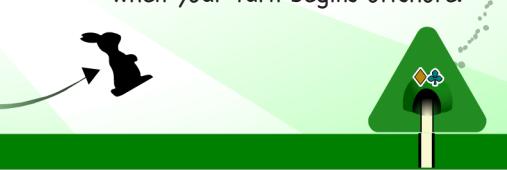
TREKKING

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.



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.

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.

SAILING & GALLOPING

You may discard at these sites to take one ride off the roads. Sail across waters outside between unconnected ports, or go through connected tiles through any fields on a horse.

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.

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

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



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.

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

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.

BLUFFS

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**.

FLYING

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.

TURNS and **ROADS** is all you need for your first game to succeed.

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.

USING CARDS (OR DISCARDING THEM)

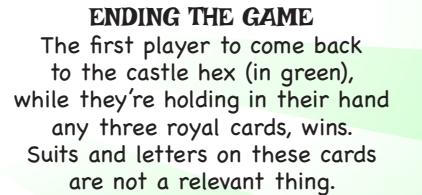
You may discard on the **ROADS** and to get royals as well. Lay these cards close to the board in a place set out for them. Aces are worth one, no more; and a royal is worth ten. If you let a royal go, take your carrot off their den.

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.



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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

ROLLING THE DICE

When you see suits on a tile, you may take an action there.