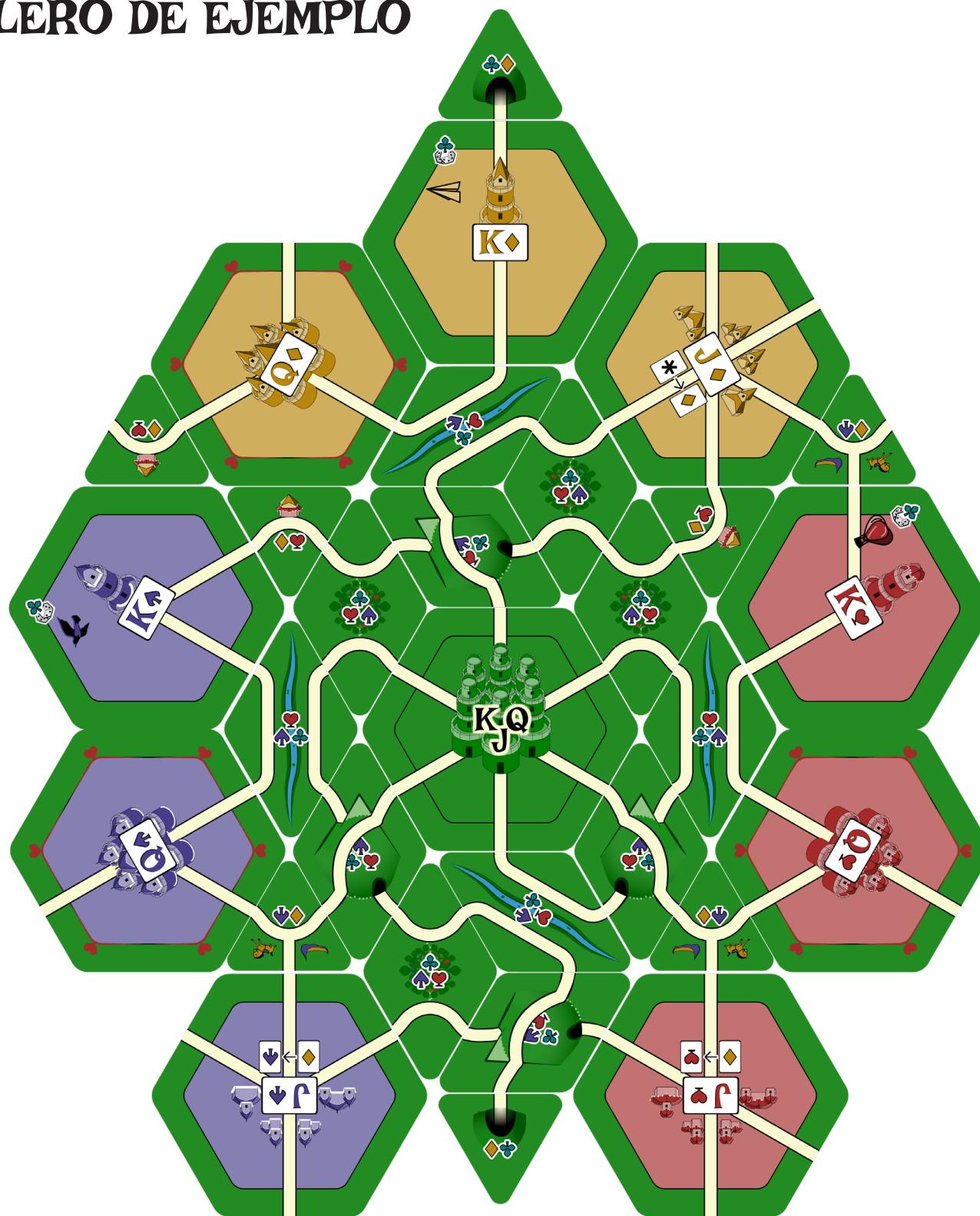


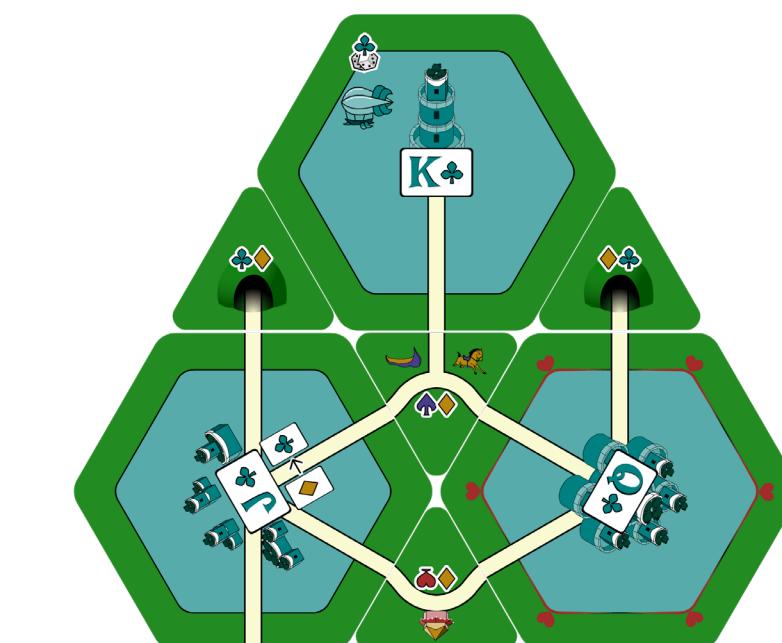
## TABLERO DE EJEMPLO



### 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](http://jackrabbits.lenino.net).

Lenino

**LENINO'S JACK RABBITS**

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

**EN TU TURNO**  
Tu meta es conseguir algún monarca, comprarlo al visitar su residencia, con **10** o más puntos de su marca tendrás su carta de correspondencia.

**MOVER TU CONEJO**  
De aquel lugar en el que el turno empieza, podrás seleccionar algún camino. Tu conejito irá 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 vine.

**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.

**USAR CARTAS**  
Las cartas se «descartan» al usarse en el camino o por la realeza, y tienes que exhibir las que descartaste 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 DEL JUEGO**  
El juego acaba cuando algún conejo regresa al sitio donde el juego empieza, trayendo en manos, para el gran festeo, sus **3** cartas de la realeza, que pueden ser de palos dispares, sin importar tampoco cuáles letras.

**INSTRUCCIONES**  
(2 a 4 personas)

**1. ARMAR EL 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.

**2. REPARTIR LAS CARTAS**  
Retira las reales de la pila; baraja solo numerales y ases. Entrega tres al comenzar la fila y vas sumando una en lo adelante. Le tocan cuatro cartas al que siga, y cinco y seis, según participantes.

**3. COMENZAR LOS TURNOS**  
En el castillo verde habrá un conejo por cada jugador que participe. De acuerdo a los colores que eligieron, son tres las zanahorias que reciben. Irán por turno a recorrer el reino y a visitar los nobles que allí viven.

**CABALGAR Y NAVEGAR**  
Algunas triangulares venden pasajes con los que harás el viaje que prefieres: te vas a galopar por los lugares cruzando tantas piezas como quieras, o sales por alguna cueva luego. Ahora, que si pagas en la puerta, te saltas el subsuelo como afuera.

**CRUZAR EL SUBSUEL**  
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 empieza en las afueras, en el subsuelo esperas la salida.

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

**4. SÍMBOLOS (O PALOS)** Si encuentras estos palos 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 vuelo. 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 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.

**DIAMANTES (O 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 prefieres; el asterisco (\*) indica todo pago. Recuerda que al hacer la fila nueva, se acabarán las cartas del mercado.

**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 te que 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.

**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.

**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** son símbolos iguales.

**CASTILLO AVANZADO**  
Aquí se vende todo por diamantes. y el vuelo trébol se tiene acceso. También es válido que te demanden mostrar tus corazones al ingreso.

**ACCIONES ESPECIALES AVANZADAS**

**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.

**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.

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

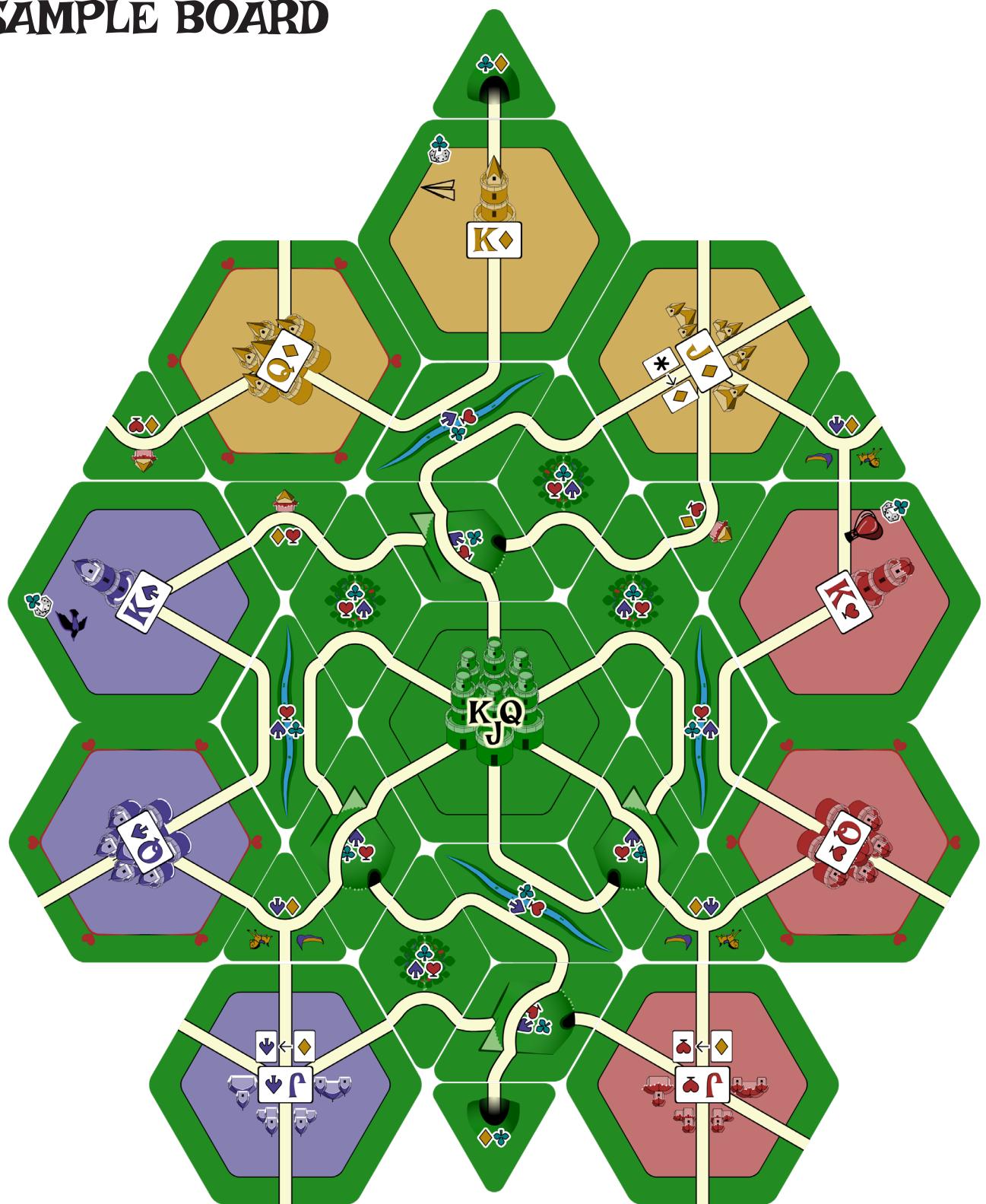
**FIN DE JUEGO**  
El juego acaba cuando algún conejo regresa al sitio donde el juego empieza, trayendo en manos, para el gran festeo, sus **3** cartas de la realeza, que pueden ser de palos dispares, sin importar tampoco cuáles letras.

**5. ACCIONES ESPECIALES**

**ASAS AVANZADOS**  
Ahora, cuando exiges corazones, se saca **FUERA** a aquél que no los muestra. Mas, para hacerlo, muestra tú tus dones, y tu conejo debe estar en tierra, pues si caímos, perderás entonces lo que mostraste y te echan **FUERA**.

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

## SAMPLE BOARD



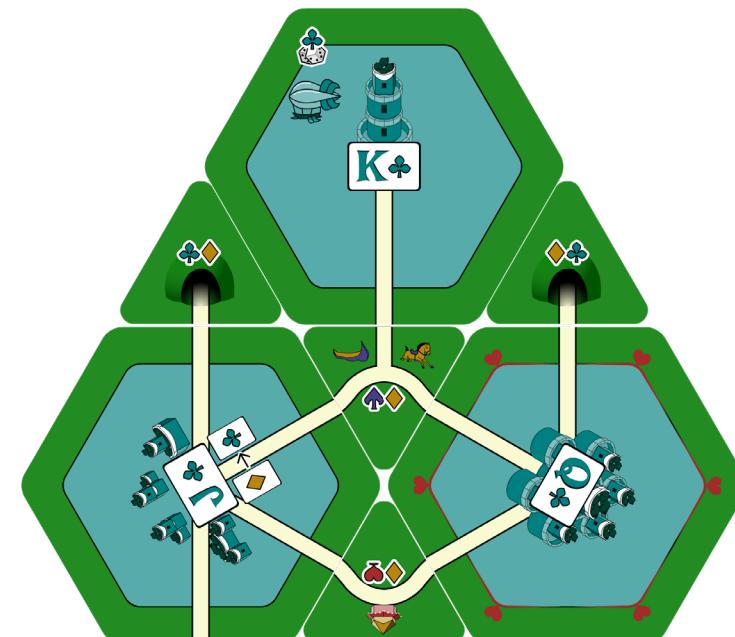
### BUILDING NEW BOARDS

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](http://jackrabbits.lenino.net).



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

**ON YOUR TURN**

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, and get the loot. Others may visit the land, but not pay to get it too.

You may need to wait around before starting the pursuit, or go visit any grounds as a pit stop on your route. When your turn ends every round, a new card you may accrue.

**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**

At the royal homes and roads you discard your cards to pay. Set a place close to the board where you'll leave them on display. 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 **3** royal cards, wins. Suits and letters on these cards are not a relevant thing.

**INSTRUCTIONS**  
(2 to 4 players)

- 1. BUILD A BOARD**  
The pieces will form the grounds where royal cards have their homes. On your first game, let's build out this map called the **SAMPLE BOARD**, and don't stress learning about **BUILDING NEW BOARDS** of your own.
- 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. They will also hold their carrots; there are three for each of them. Now, let's play until somebody gets three royals and returns.

**ON YOUR TURN**

To set prices on the way, roll the **DICE** each turn you play.

**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.

**SUITS (OR PIPS)**

When you see suits on a tile, it means there's an action there. Roll (once per turn) on the dice; that's the minimum you'd pay. The suits there may combined. You loose what you overpay.

**RIDING BOATS & HORSES**

Some triangles let you buy one ride to go off the roads. Sail across waters outside between unconnected ports. Or go through connected tiles any way you wanna cross.

**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.

**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**

At **forks**, you ride when you pay, and may only sail away if there're no tiles on a side. But, when you pay at a **tent**, you'll get a Joker instead, which you'll discard when you ride.

**SPADES (OR SWORDS)**  
Your Might

**ATTACK OTHER RABBITS**

Meet a rabbit and draw spades to rob them a random card, unless they draw higher then; 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.

**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. 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.

**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.

**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.

**Do discard all dueling cards.**

**Don't repay what's overpaid.**

**Show these hearts, do not discard.**

**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.

**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**.

**ADVANCED CASTLE**

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 make a stop, when you carrot's on that spot.

**PATRIARCHY**

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

**ANNOUNCE AN AMOUNT OF GOLD**

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.