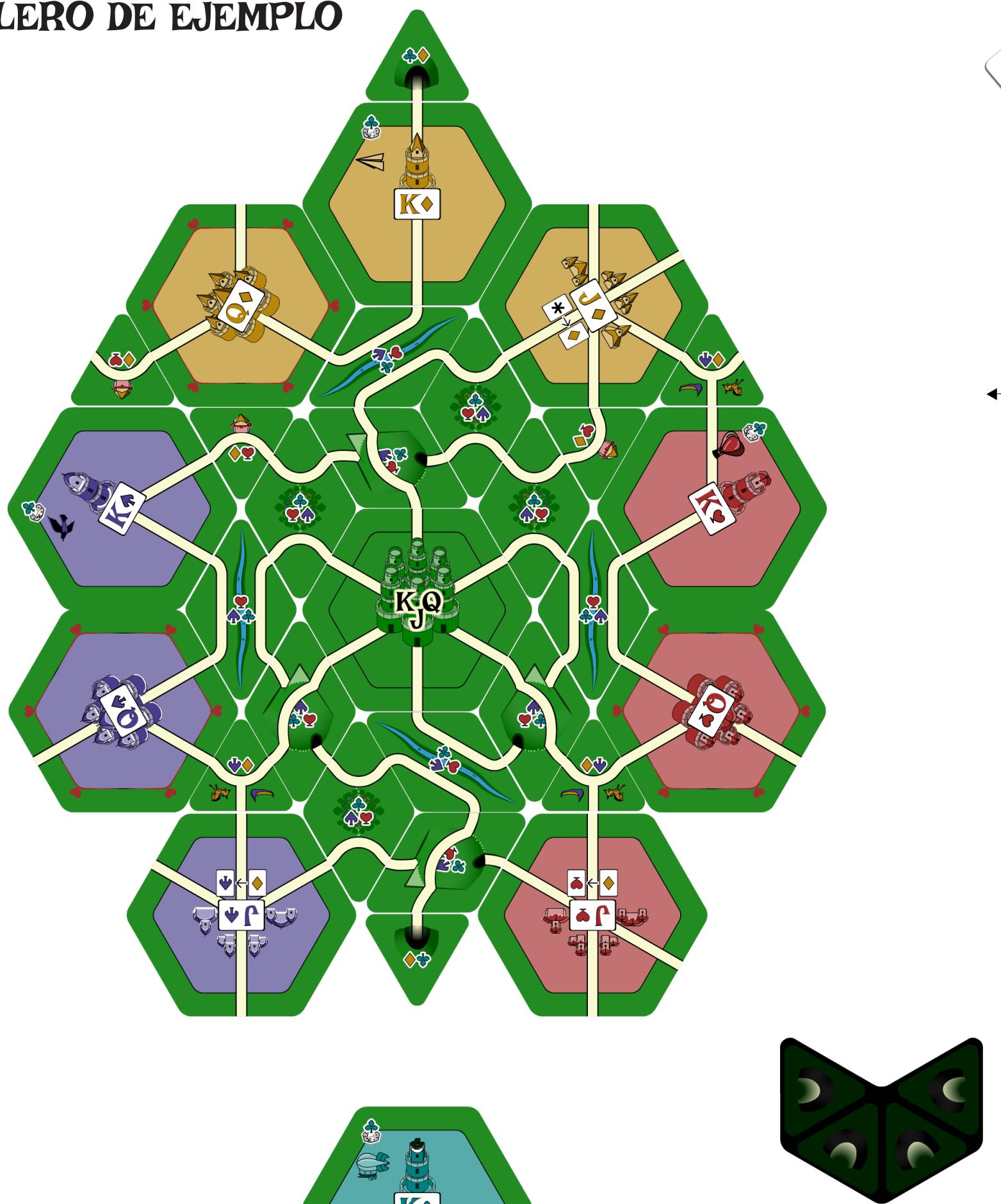


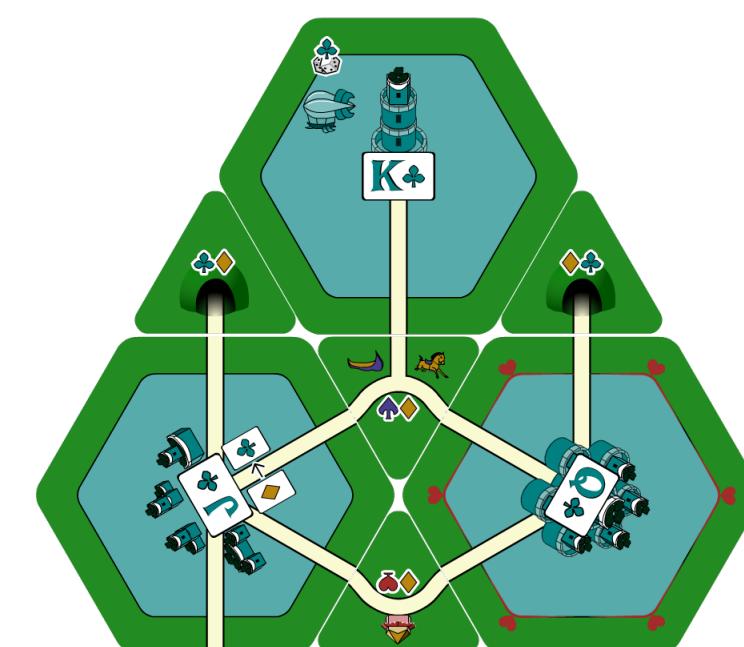
TABLERO DE EJEMPLO



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.

Lenino

Con TURNOs y CAMINOS, solamente, en el **PRIMER PARTIDO** es suficiente.

MOVER O NO TU CONEJO
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.

SALIR POR UN 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 cruza 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 tienes que exhibir las que se gasten 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.

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.

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 en manos, para el gran festejo, sus tres cartitas de la realeza, que pueden ser de palos dispares, sin importar tampoco cuáles letras.

INSTRUCCIONES
(2 a 4 personas)

1. ARMAR UN TABLERO
En tu primer partido de este juego, construye 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. COMIENZAN 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.

CAMINOS (y sus acciones)

LANZAR DADOS
Cualquier lugar con palos sobre el 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. Se puede combinar o usar un símbolo.

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 puertos son caminos hacia afuera.

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

Añade las **ACCIONES ESPECIALES** en tus futuros JUEGOS REGULARES.

PICAS (O ESPADAS) Tu fuerza <p>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.</p>	DIAMANTES (U OROS) Tu riqueza <p>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.</p>	CORAZONES (O COPAS) Tu encanto <p>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 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.</p>	TRÉBOLES (O BASTOS) Tu sapiencia <p>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.</p>
--	--	---	---

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.

CASTILLO AVANZADO
Aquí se vende todo por diamantes. y al vuelo trébol 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 muestras de primero es **11**, 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.

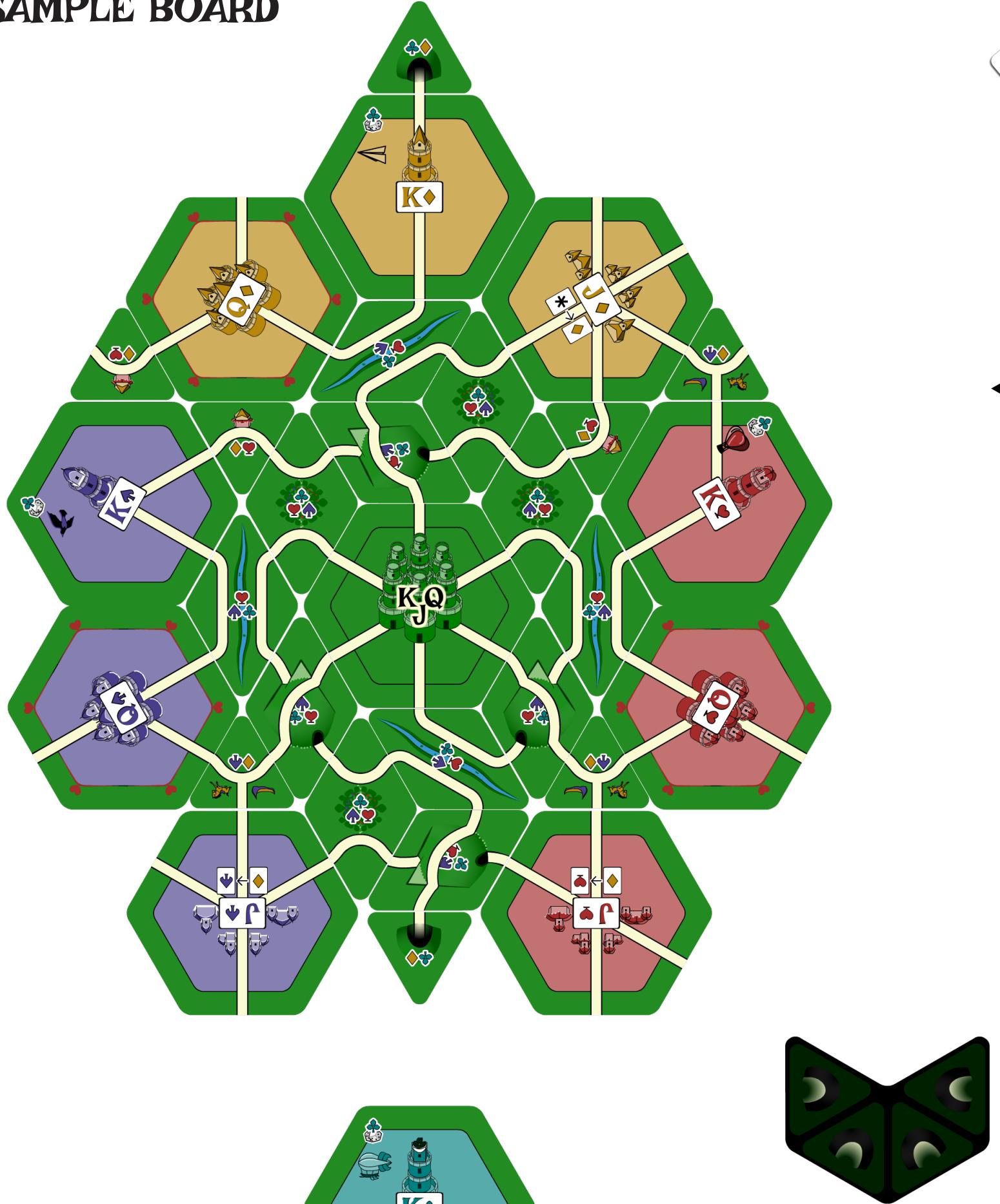
VALORES PATRIARCALES
Valdrán **14, 13, 12** y **11** el **A**, la **K**, la **Q** y la **J**, entonces.

ACCIONES ESPECIALES AVANZADAS

Ahora, cuando exiges corazones, les echas **FUERA** si es que no los muestran. Mas, para hacerlo, muestra tú tus dones, y tu conejo debe estar en tierra. Si los enseña, perderás entonces lo que mostraste y tú te sales **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.

SAMPLE BOARD



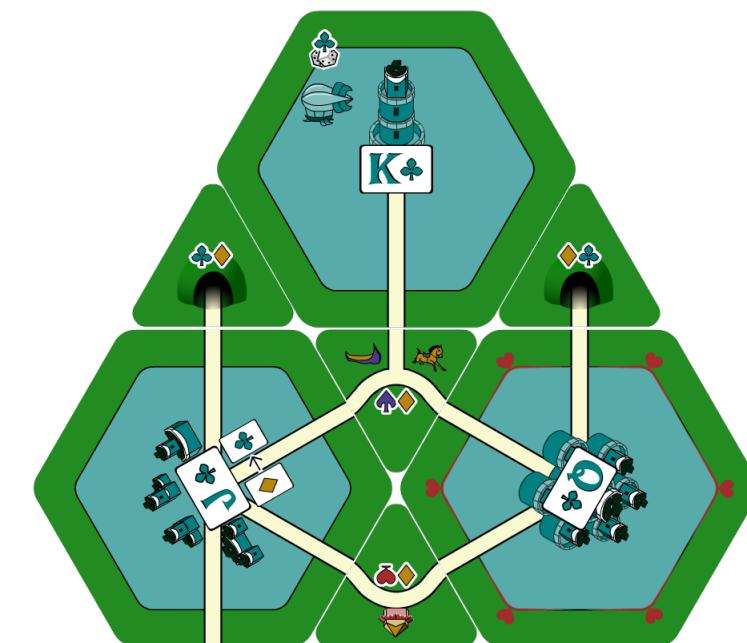
BUILDING NEW BOARDS

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.

Lenino

TURNS and **ROADS** is all you need for your **FIRST GAME** to succeed.

TO MOVE OR NOT YOUR RABBIT
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.

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.

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)
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 1, no more; and a royal is worth 10. If you let a royal go, take your carrot off their den.

ROADS (and their actions)

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.

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.

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.

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.

Lenino's JACK RABBITS

The board game for playing cards on a quest through wonderlands

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 face cards and jokers. The rest, shuffle to a pile, from which they'll 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.

Your FUTURE GAMES should include **SPECIAL ACTIONS** for each suit.

SPADES (OR SWORDS)
Your Might

ATTACK OTHER RABBITS
Use spades where another 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.

Do discard the dueling cards.

DIAMONDS (OR GOLD)
Your Wealth

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

It's okay to overpay.

HEARTS (OR CUPS)
Your Charm

ENCHANT AT Q-PALACES
To visit any queen's hex, show at least 6 heart counts. 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 her guest, if you're holding that queen's card.

Show your cards, 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 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.

Needless sign for 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.

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 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.

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 Aces, 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.

When you demand to see hearts, you'll send bluffers **OFF** the board. But, first you must 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.