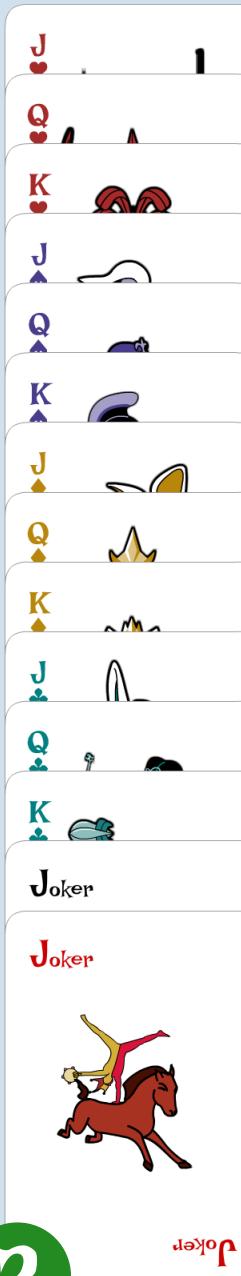
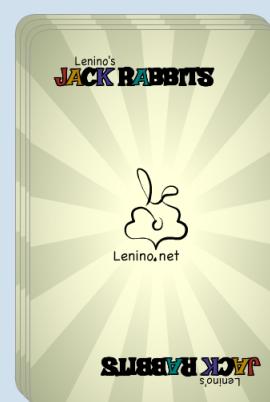
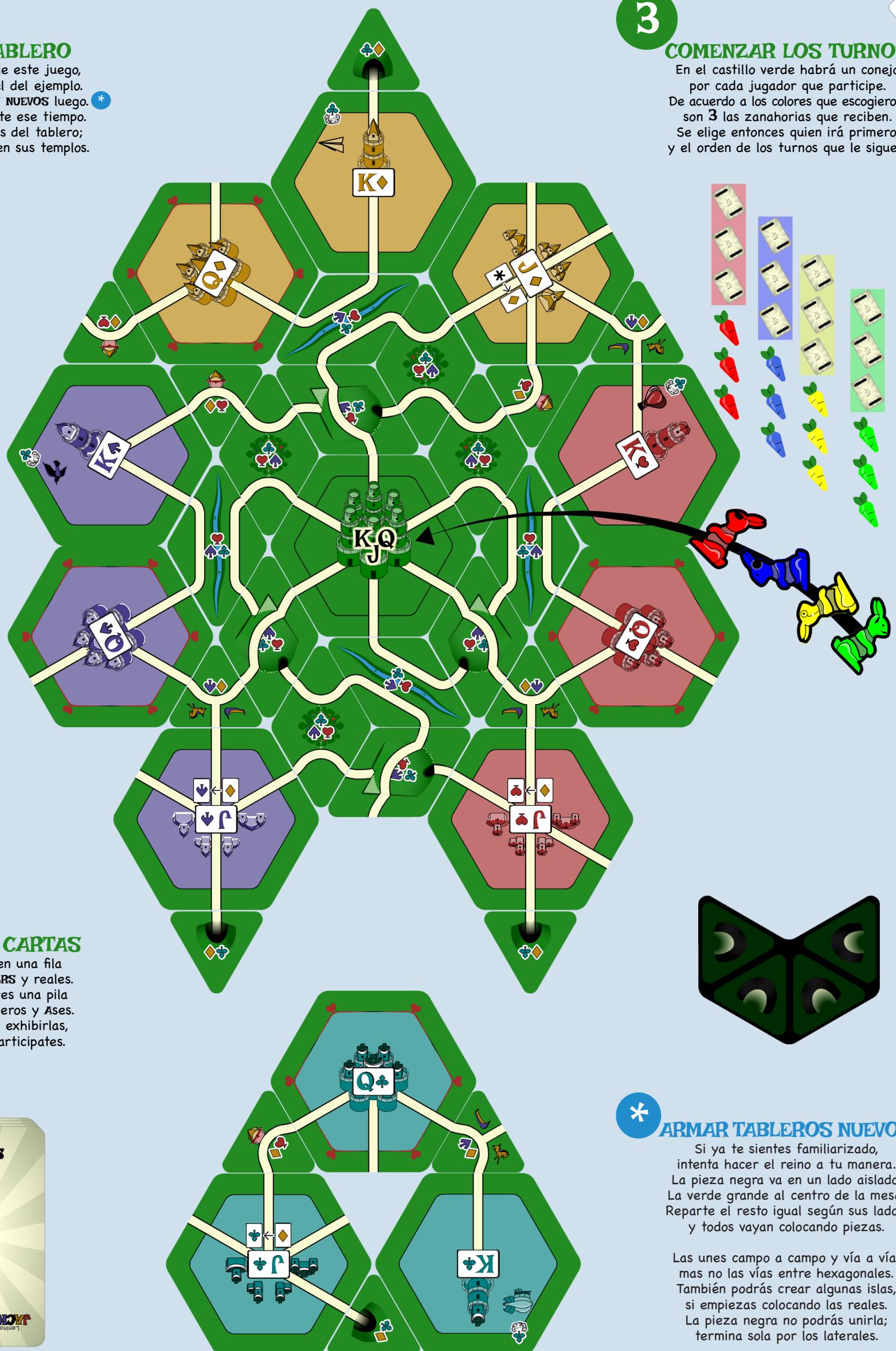


1**ARMAR UN TABLERO**

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**

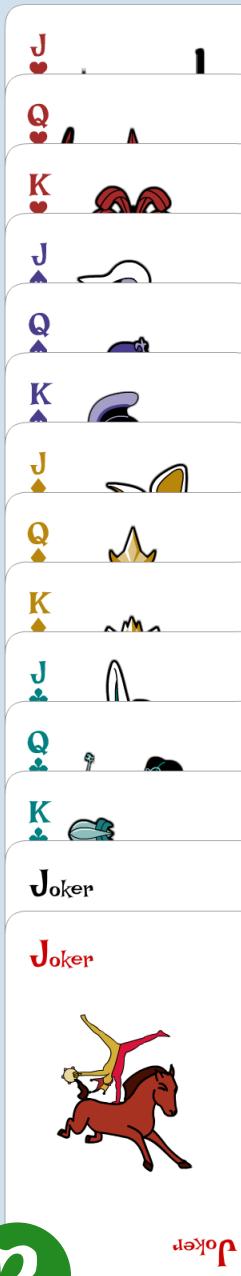
Coloca boca arriba en una fila las cartas de los JOKERS y reales. Baraja el resto y haces una pila en donde irán los números y Ases. Entrega 3 de allí, sin exhibirlas, a cada cual de los participates.

**PREPARACIÓN****3****COMENZAR LOS TURNOS**

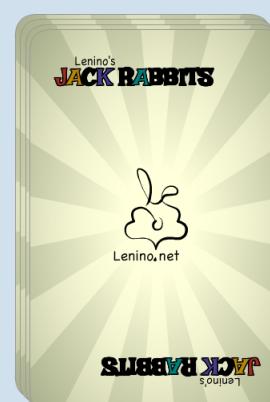
En el castillo verde habrá un conejo por cada jugador que participe. De acuerdo a los colores que escogieron, son 3 las zanahorias que reciben. Se elige entonces quien irá primero, y el orden de los turnos que le siguen.

**1****ARMAR UN 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**

Coloca boca arriba en una fila las cartas de los JOKERS y reales. Baraja el resto y haces una pila en donde irán los números y Ases. Entrega 3 de allí, sin exhibirlas, a cada cual de los participates.

**3****COMENZAR LOS TURNOS**

En el castillo verde habrá un conejo por cada jugador que participe. De acuerdo a los colores que escogieron, son 3 las zanahorias que reciben. Se elige entonces quien irá primero, y el orden de los turnos que le siguen.

**5**

Las instrucciones de esta parte verde son las que un **JUEGO BÁSICO** requiere.

1. MOVER TU CONEJO
De aquel lugar en el que el turno empieza, podrás seleccionar algún camino. Con tu conejo, irás 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 vino.

Tu meta es ir a alguna residencia y allí comprar la carta del monarca; Tendrás su carta de correspondencia con 10 o más puntitos de su marca. También se pueden visitar las piezas y no pagar ni conseguir sus cartas. O puedes no moverte y se procesa tu **FIN DE TURNO** y carta de recarga.

**6**

Otras 3 VÍAS de transporte

2. COMPRAR CARTAS REALES
Con 10 puntitos de su marca pagas la carta del lugar en que te encuentras. Tu turno acabará al tomar la carta, y en el futuro, si alguien va por ella, podrá pararse allí, mas no tomarla. Tu zanahoria marcará la pieza, y aquella marca tuya es necesaria.

3. FIN DE TURNO
Las cartas se descartan al usarse en el camino o por la realeza, y tienes que exhibir las que descartas dejándolas a un lado de la mesa. Los números también podrán sumarse, si son del símbolo que te interesa. 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.

Encima de un hexágono terminas, si no te sales **FUERA** por completo! Recibes una carta de la pila, si tu conejo acaba en 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 3 cartitas de la realeza, que pueden ser de palos dispares, sin importar tampoco cuáles letras.



3. VIAJAR POR LAS CUEVAS
Los triángulos que tienen una **cueva** 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.

FUERA
A veces te conviene estar afuera, salir 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.

**4. MISIÓN**

Irás de turno en turno por el reino llevando cartas a la realeza, tratando de lograr ser el primero que compra 3 reales y regresa.



Por lo común, **TU TURNO** así se muestra:
1. Mover a tu conejo de casilla
2. Comprar la carta de la realeza
3. Tomar tu carta nueva de la pila.

**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.



Descarta las espadas que se tiran.

DIAMANTES (U 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 pila nueva, se acabarán las cartas del mercado.



Repón con más o igual lo que retiras.

CORAZONES (O COPAS)

Tu encanto

**AGRAR 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 cuellos 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.



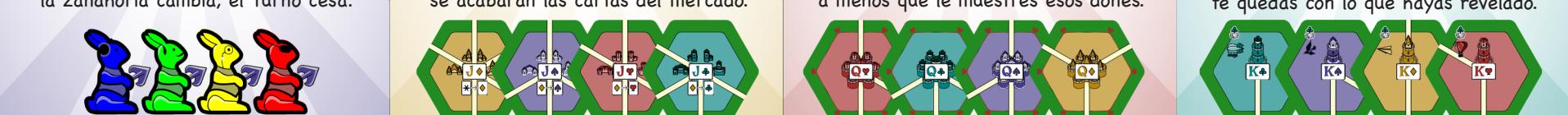
Se quedará en tu mano lo que exhibas.

TRÉBOLES (O BASTOS)

Tu sapiencia



VOLAR EN LAS TORRES (K)
Con suerte en manos y 1 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, propónelas en un **JUEGO AVANZADO**.

NIVEL DE DIFICULTAD

Elegir 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.

A. ASEES 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.

VALORES PATRIARCALES

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



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 alguien salga, si en su lugar descartas corazones.

PIEZAS JUSTAS

Incluye solo un palo por conejo, y un set de vías y sus hexagonales. Ejemplo: si será de **3** el juego, excluye un palo y saca sus reales.

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.

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 **3** el juego, excluye un palo y saca sus reales.

VALORES PATRIARCALES

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

VALORES PATRIARCALES

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

VALORES PATRIARCALES

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

VALORES PATRIARCALES

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

VALORES PATRIARCALES

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

VALORES PATRIARCALES

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

VALORES PATRIARCALES

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

VALORES PATRIARCALES

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

VALORES PATRIARCALES

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

VALORES PATRIARCALES

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

VALORES PATRIARCALES

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

VALORES PATRIARCALES

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

VALORES PATRIARCALES

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

VALORES PATRIARCALES

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

</div

SETUP

1. BUILD A BOARD

The pieces will form a realm where royal cards have their homes. If you are new to the game, let's build out this sample board. Unless you prefer to learn to **BUILD NEW BOARDS** of your own. *

2. DEAL THE CARDS

First, remove face cards and **JOKERS** and display them in a line. After this, shuffle the others to make a facedown pile, and give all players the order to draw **3** cards for their hands.

3. START THE TURNS

Each player will choose a rabbit and put it on the green hex. They must also take their carrots; there are **3** for each of them. Now, vote on who should be starting and the order of the turns.

4. OVERVIEW

Go through the realm, turn by turn, making stops at royal lands. Be the first one to return with **3** royal cards in hand.

THE TURNS tend to look like this:

- MOVE YOUR RABBIT to a tile
- BUY THE ROYAL CARD you see
- END YOUR TURN and "hit the pile"

5. This section is all you need for **BASIC GAMES to succeed.**

1. MOVE YOUR RABBIT
Take your rabbit on a road from its current hexagon through the tiles that it traverses. At the end of every trek you should reach another hex. Since **GETTING ROYALS** requires spending **10** points of their suit, you may need to wait a while until you have enough loot.

2. BUY THE ROYAL CARD
To obtain a royal card, pay with **10** points of their suit while you're visiting their land. You must carry carrots too and leave **1** there as your mark; end your turn and get the loot. Others may visit the tile, but not take the card you took.

3. END YOUR TURN
You'll end up on a hex tile unless you go **overboard**! Get a new card from the pile, if your rabbit's on the board. When the pile runs out of cards grab all the ones spent before except for the royal ones, and reshuffle them once more.

4. PAYING WITH CARDS
You must display what you spend, which some people call "discard". The players may overpay by using multiple cards. A royal card is worth **10**, and an **Ace** will count as **1**. If you use royals to pay, take your carrots off their lands.

5. ENDING THE GAME
To win the game, come back to the castle where you started, while holding **3** royal cards of any color, suit or title.

6. Other 3 WAYS to get around

1. SWITCHING BETWEEN TWO ROADS
Rivers, mountains and the woods, featured in the tiles below, allow you to go on foot and hike between their two roads. For this, you must pay with suits; in this case: **hearts, spades** or **clubs**.

2. GOING BY HORSE OR BOAT
Merchant tiles featured below will sell either type of ride:

- Reach any place on the board, dashing through connected tiles.
- Or reach any **seaside road**, sailing on the sea outside.

You may not leave on a boat from **merchants** with no sea sides.

3. TRAVELING THROUGH CAVES
Pay to travel in and out between two triangle **caves**. Or, if you don't wanna pay, take your rabbit "**underground**". This means: wait on the black place, and on your next turn, get out.

OFF
! If you ever get stuck, go **overboard** by the seaside. This means: falling off a road out of the board by its side. End your turn out of the board; do not touch the new card pile; and when your turn starts offshore, go to the **underground** tile.

REGULAR GAMES should include special actions for each suit.

SPADES (OR SWORDS)
Your Might

ATTACK OTHER RABBITS
Meet a rabbit and draw spades to rob them a random card, unless they draw higher than; 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.

Do discard all dueling cards.

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. The asterisk (*) on the board means that any suit will do. When a new pile must be formed, all the towns will lose their loot.

Don't repay what's overpaid.

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. But, they may only protest as soon as you reach her land. You may also be her guest, if you're holding that queen's card.

Show these hearts, do not discard.

CLOVERS (OR CLUBS)
Your Wisdom

FLY FROM K-TOWERS
Show **1** card before you roll, to attempt a clover flight. If the dice are higher, fall **OFF** the board, now from the sky. Otherwise, go reach your goal: any tower you may like. Keep the clover card you showed, whether you fall or you fly.

Needless sign, but 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 SUITS

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 CARROTS
You won't have to make a stop, if your carrot's on that spot.

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

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