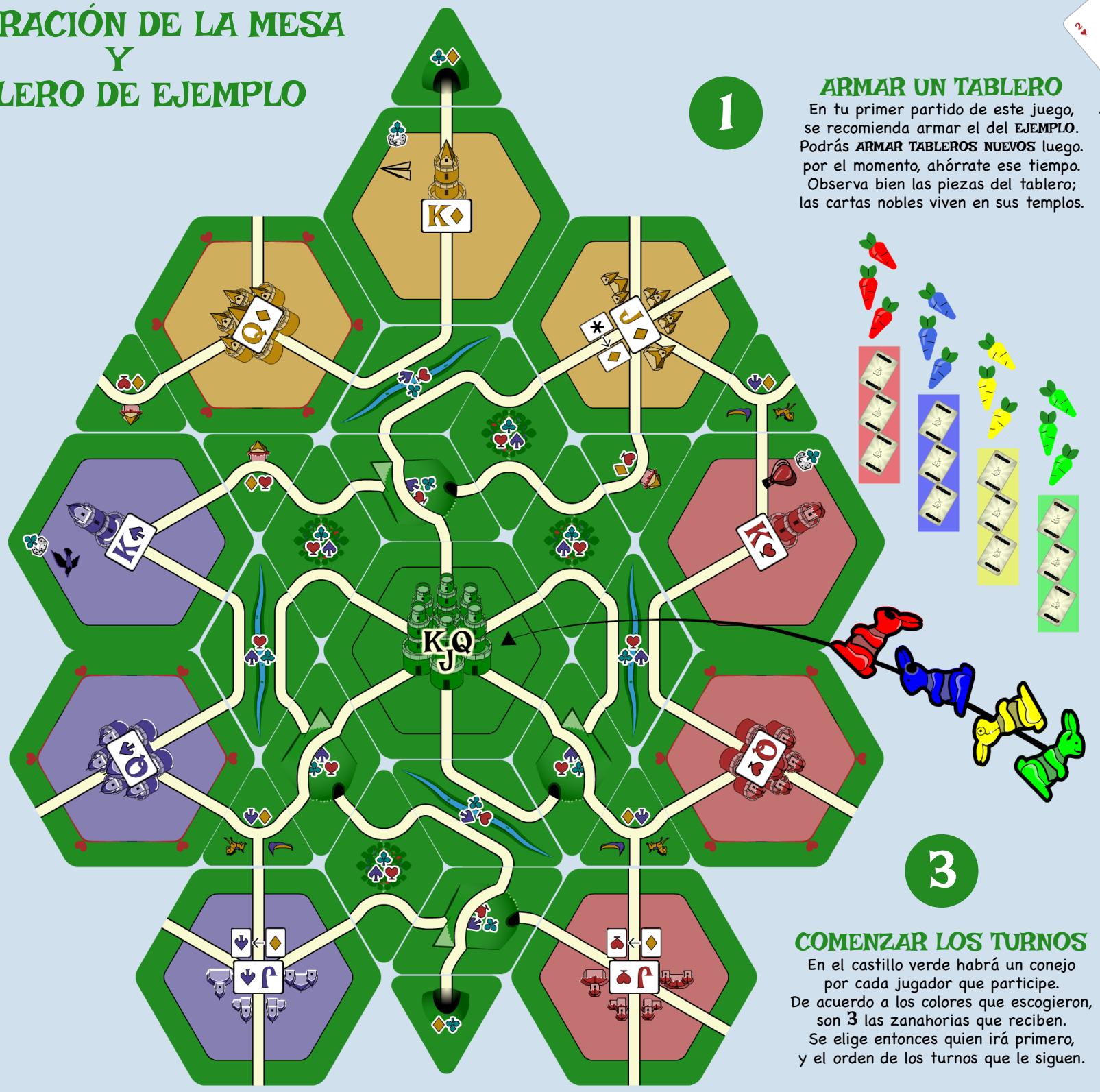
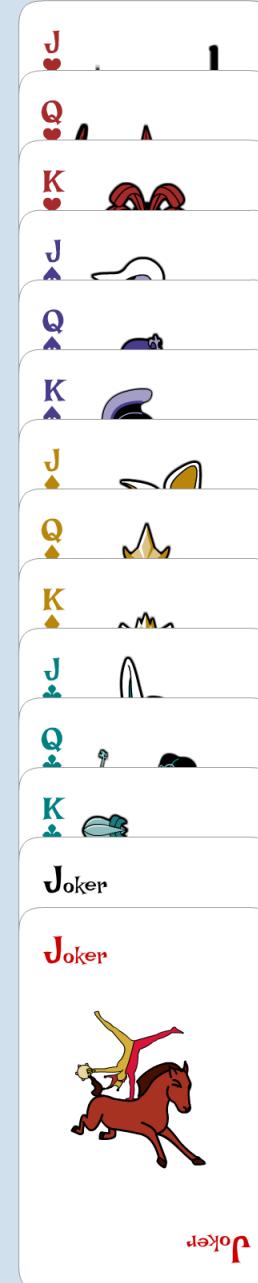


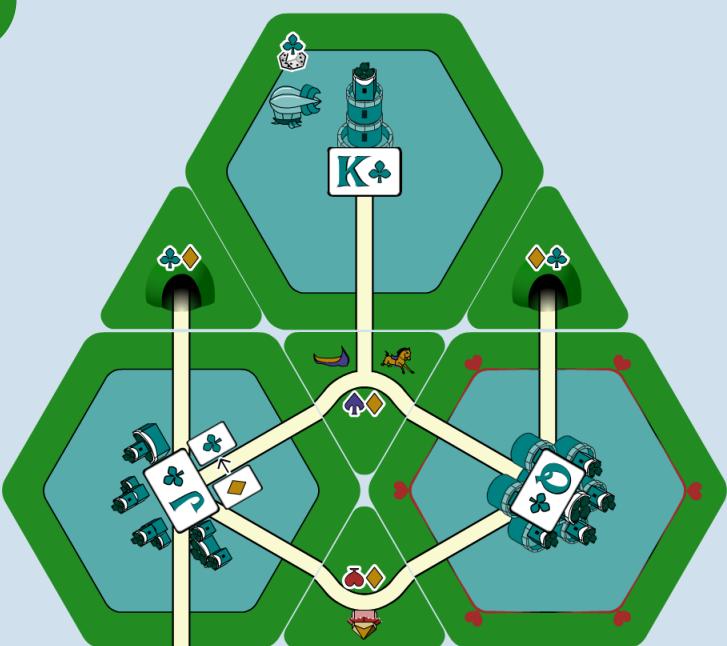
PREPARACIÓN DE LA MESA Y TABLERO DE EJEMPLO



REPARTIR LAS CARTAS

Coloca boca arriba en una fila los JOKERS y los nobles (o reales). Baraja el resto y haces una pila que solo tiene números y ases. Entrega 3 de allí, sin exhibirlas, a cada cual de los participantes.

2



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.

PREPARACIÓN DE LA MESA Y TABLERO DE EJEMPLO

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.

1



Lenino's
JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas
al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

PROPOSITO DEL JUEGO

Irás de turno en turno por el reino a visitar las casas de nobleza, tratando de ser el primer conejo que agarre 3 reales y que vuelva.



Los turnos tienen 3 posibles metas:

- Mover a tu conejo de casilla.
- Comprar alguna carta de nobleza.
- Cobrar la carta nueva de la pila.

@lenino.jackrabbits
jackrabbits.lenino.net

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. 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).

Se te permite visitar los nobles y no pagar ni conseguir sus cartas, también que elijas no moverte y cobres tu FIN DE TURNO y carta de recarga.



El tiro de los DADOS dicta el precio

de acciones que harás en el tablero.

SÍMBOLOS (O PALOS)

Si encuentras estas marcas 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 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.



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; 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



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 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 exhibías.

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, propónelas en un JUEGO AVANZADO.

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.

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.

VALORES PATRIARCALES

Valdrán 14, 13, 12 y 11 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 alguien salga, si en su lugar descartas corazones.

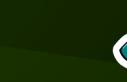


Anuncia alguna cifra de diamantes que ofreces canjear por otro palo. Si alguno quiere ser tu comerciante, encuéntrense antes de enseñar los datos.

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

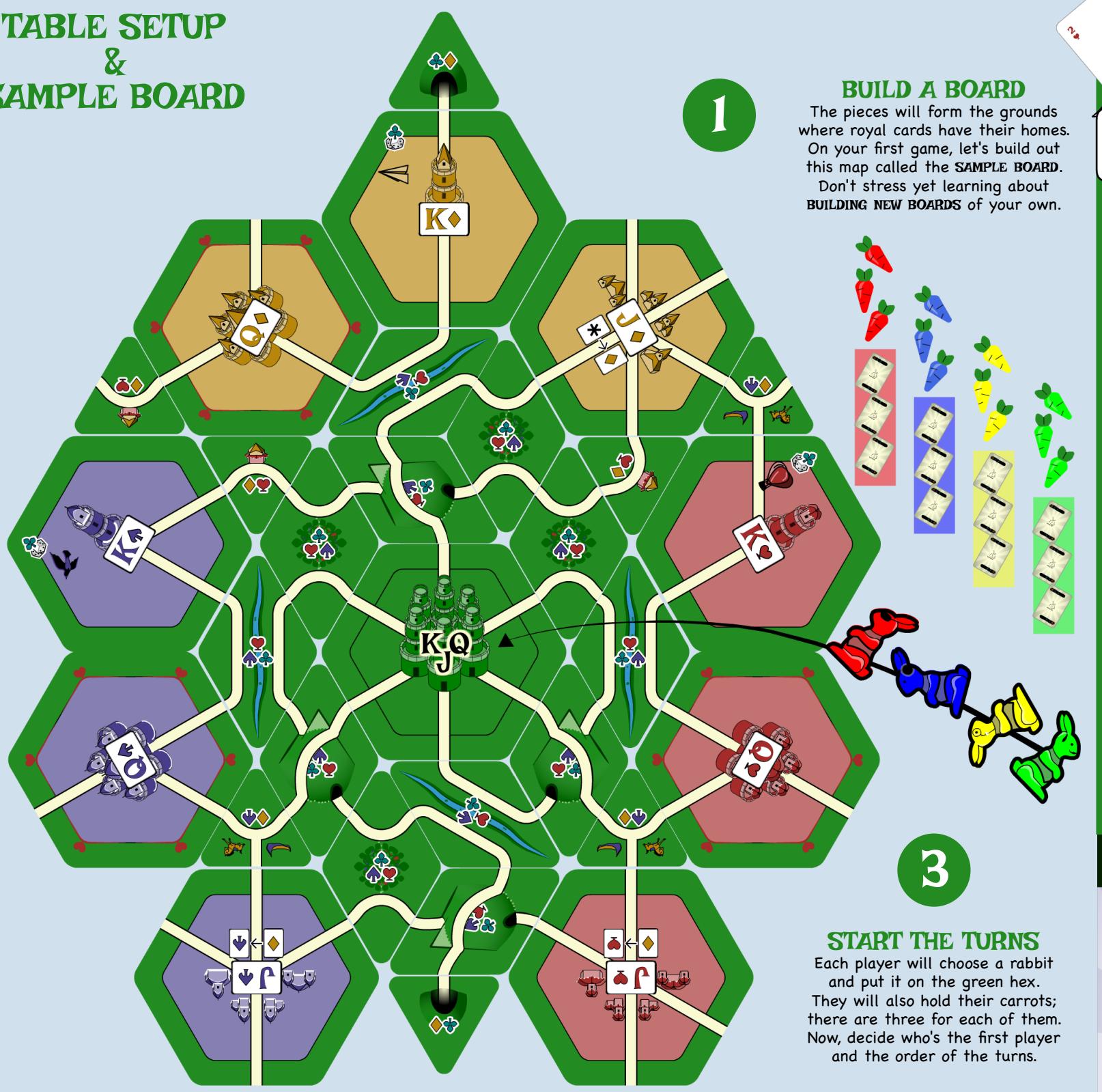
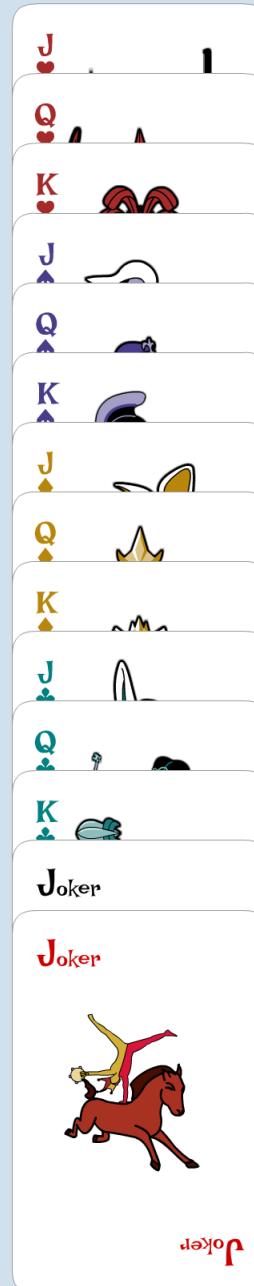


Ahora, cuando exiges corazones, se saca FUERA a aquel que no los muestra. Mas, para hacerlo, muestra tú tus dones, y tu conejo debe estar en tierra, pues si calumnias, perderás entonces lo que mostraste y te echan FUERA.



Si el trébol que mostraste es derrotado y tienes cartas de las de esta torre, podrás restarle puntos a los dados, tal como si esos puntos se los borren. Mas, estos puntos hay que descartarlos; su sacrificio es lo que te socorre.

TABLE SETUP & SAMPLE BOARD

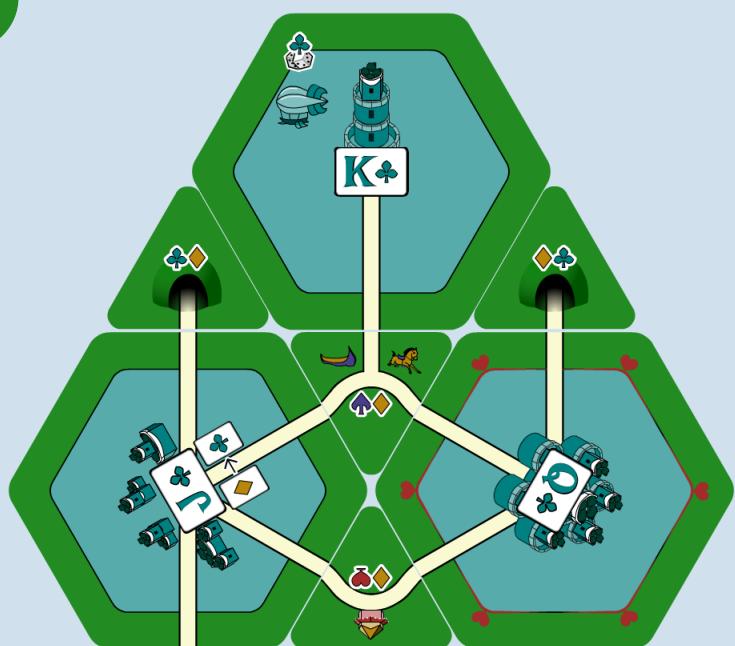


DEAL THE CARDS

Remove all face cards and **JOKERS** to display them on a line. Now, the aces and the numbers are shuffled into a pile. Give 3 of these to each other, and don't let them see their cards.



2

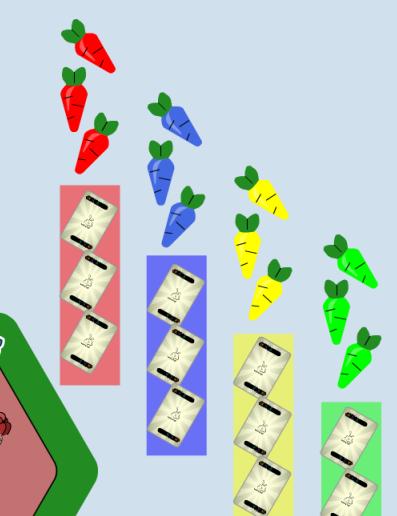


BUILDING NEW BOARDS

For a 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 tile with caves is odd and will remain unconnected.

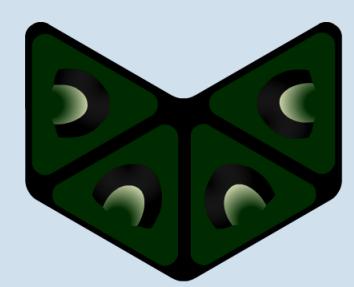
1

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**. Don't stress yet learning about **BUILDING NEW BOARDS** of your own.



START THE TURNS

Each player will choose a rabbit and put it on the green hex. They will also hold their carrots; there are three for each of them. Now, decide who's the first player and the order of the turns.



ADVANCED CASTLE

You may buy all suits for gold and go on flights using leaves, also 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.

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



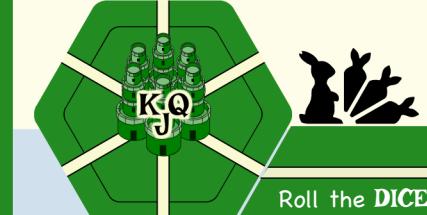
The board game for playing cards on a quest through wonderlands

Video tutorial

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.

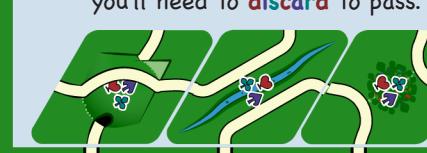


SUITS (OR PIPS)
You will find suits on a tile. These mean there's an action there. Roll (once per turn) on the dice; that's the minimum to pay. The symbols may combined. You loose what you overpay.



Things you may do in a turn:
• Move your rabbit to a tile.
• Get the royal of that hex.
• Get a new card from the pile.

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.



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. 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.



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. 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.



Show these hearts, 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 **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.



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.



A ADVANCED ACES
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.

ADVANCED CARROTS
You don't have to make a stop, when you carrot's on that spot.

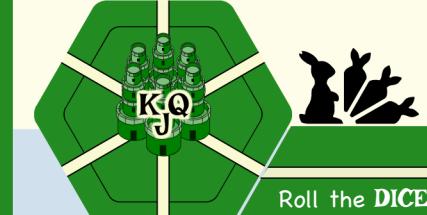


PATRIARCHY
Have unequal value levels, from **I4** down to **II**, for **Aces, Kings, Queens & Jacks**.

If someone's short, they're thrown **OFF**; and the deal is off to boot.

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.

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. You may add what they are worth when you discard of the same. Aces are worth **1**, no more. And a royal is worth **10**. If you let a royal go, take your carrot off their den.



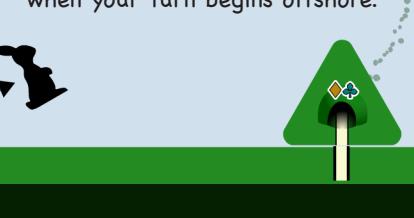
ENDING YOUR TURN
You'll end up on a hex tile or go **OFF** (see **GOING OFF**). Get a new card from the pile, if your rabbit's on the board. When the pile is done, compile all cards discarded before.

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.



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.

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.

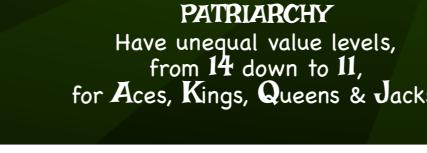


FLY FROM K-TOWERS
Show one card before you roll, to attempt a clover flight. If the dice is higher, fall **OFF** the board, now from the sky. Otherwise, you reach your goal: any tower you may like. Keep the clover card you showed, whether you fall or you fly.



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**.

ANNOUNCE AN AMOUNT OF GOLD
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. You'll be **OFFed** and loose these card if the accusation's wrong.



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.