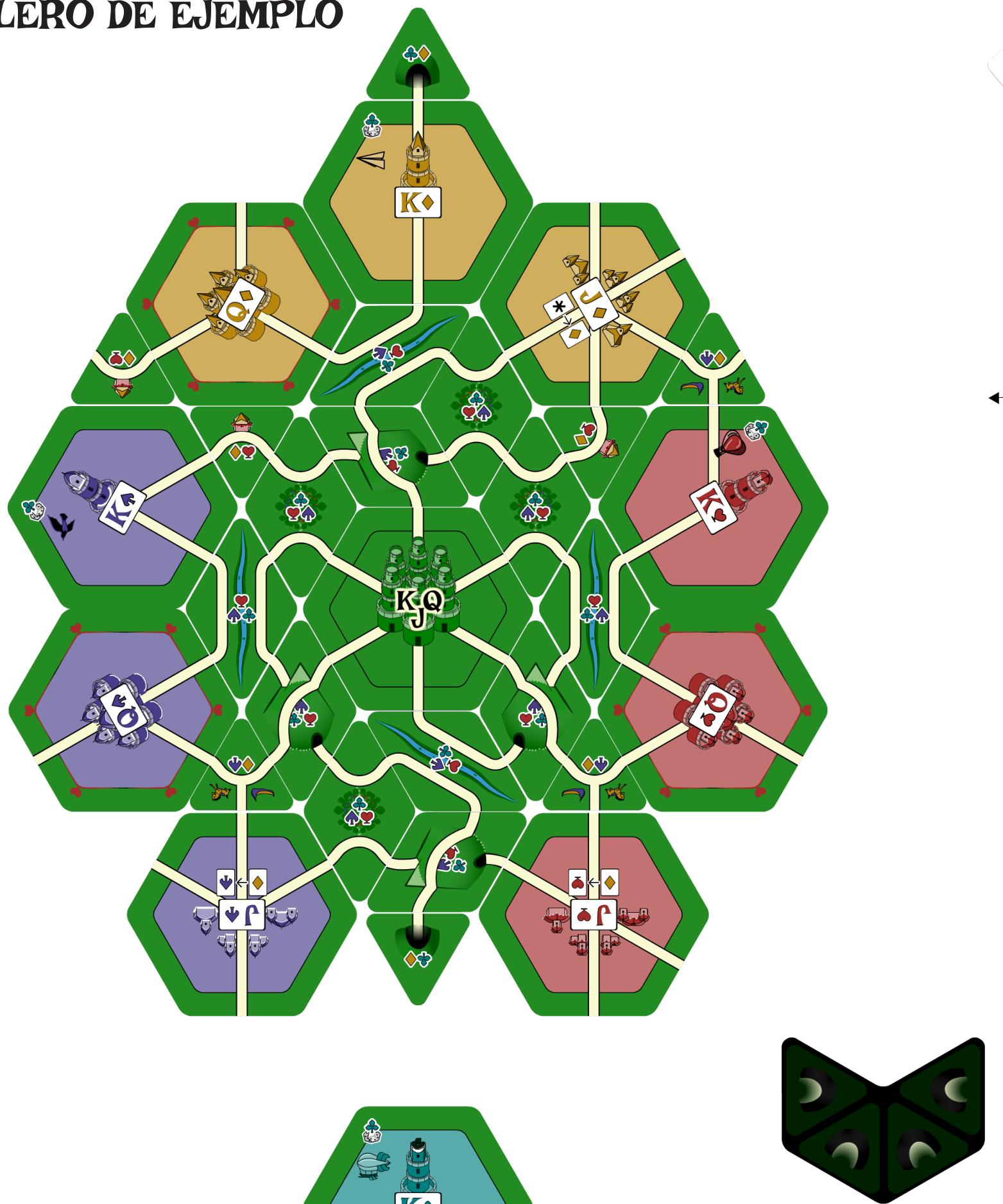


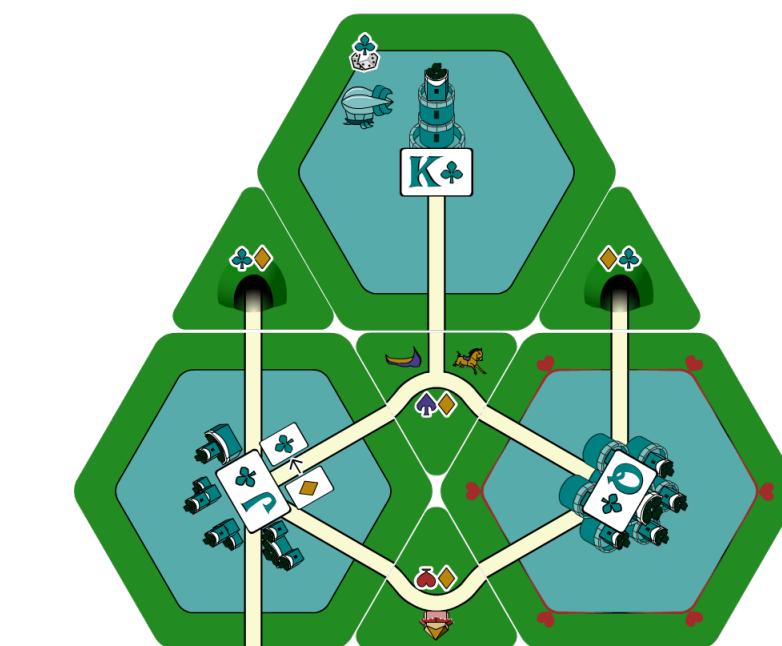
TABLERO DE EJEMPLO



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

EN TU TURNO
Tu meta es visitar a algún monarca, comprar su carta de correspondencia por 10 o más puntos de su marca con tu conejo allí en su residencia. 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, así que, nunca más de 3 se cargan.

Se te permite visitar los nobles sin pretender que pagues lo que valgan, también que elijas no moverte y cobres tu FIN DE TURNO y carta de recarga.

MOVER TU CONEJO
De aquél lugar en el que el turno empieza, podrás seleccionar algún camino. Con tu conejo vas 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.

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 1 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 cartitas de la realeza, que pueden ser de palos dispares, sin importar tampoco cuáles letras.

CAMINOS y medios de transporte

CRUZAR EL SUBSUELO
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 afuera.

CABALGAR Y NAVEGAR
Obtén un pase en estas triangulares con el que harás el viaje que prefieres: te vas a galopar por los lugares atravesando como y cuanto quieras. O vas de puerto a puerto por los mares; los puertos son caminos hacia afuera.

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.

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.

DIAMANTES (U OROS)
Tu riqueza

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.

Recura que al hacer la pila 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 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.

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.

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.

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.

ACCIONES ESPECIALES AVANZADAS

ASES AVANZADOS
El as que muestres de primero es 11, y encima, no tendrás que descartarlo; se mantendrá en tu frente desde entonces sumando siempre un punto de su palo.

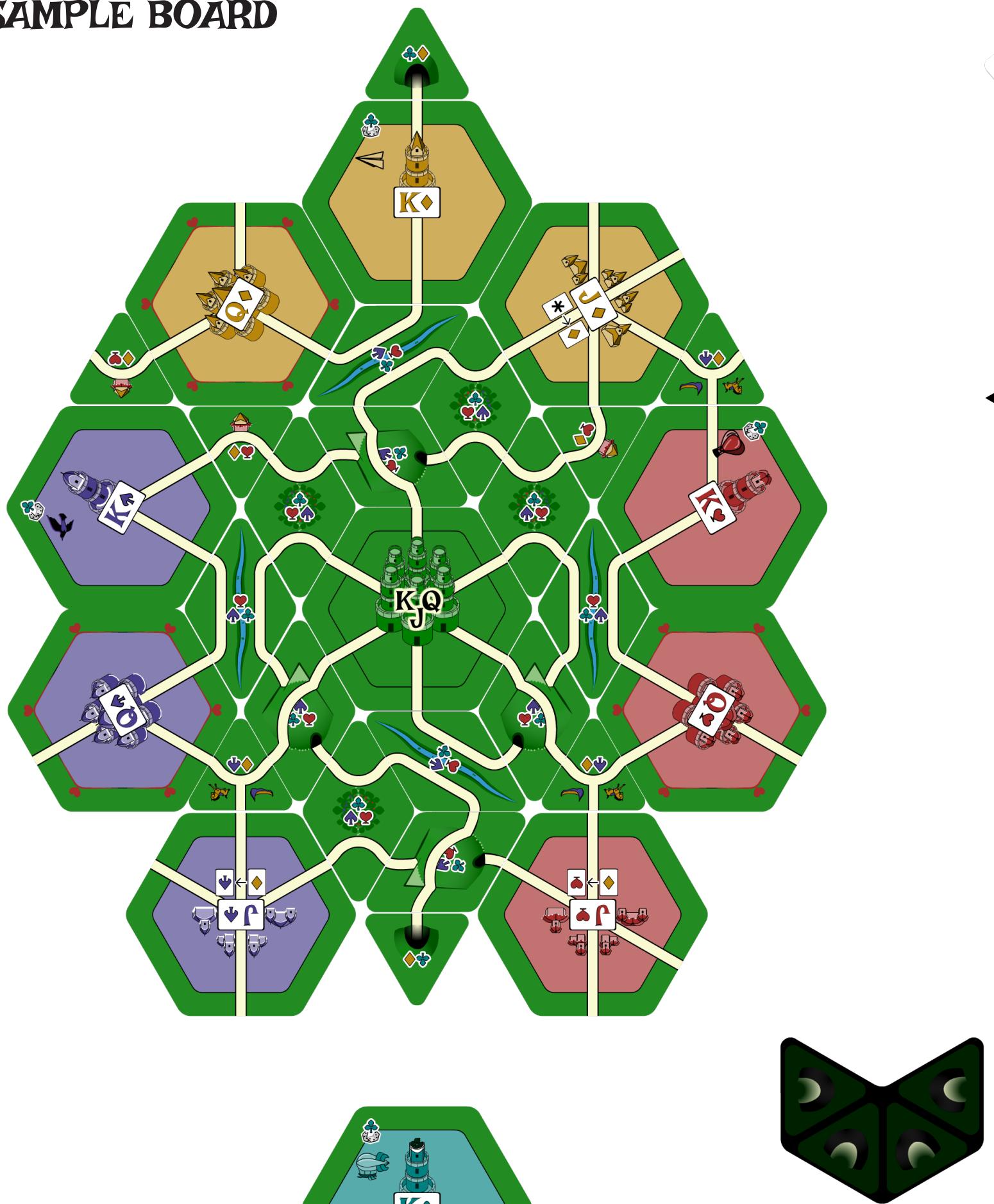
ZANAHORIAS AVANZADAS
Al visitar, no tienes que parar, si está tu zanahoria en el lugar.

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

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.

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.

SAMPLE BOARD



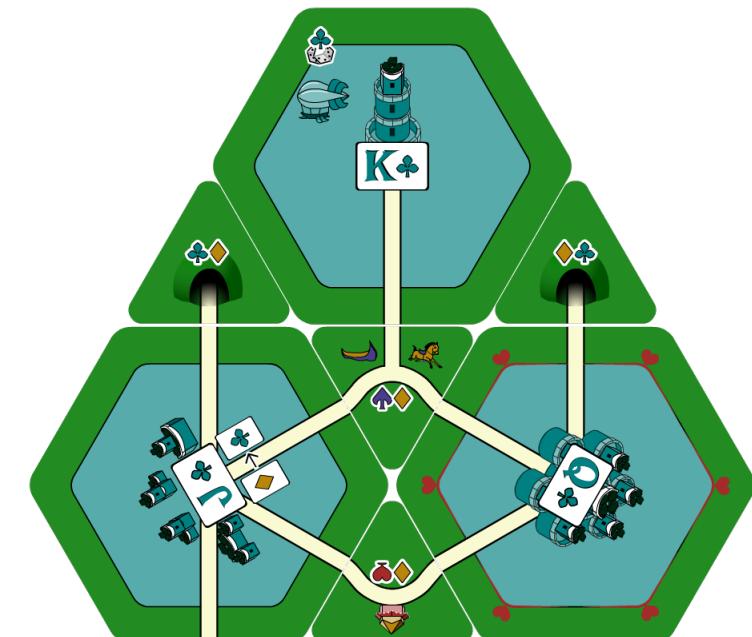
BUILDING NEW BOARDS

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

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.

USING CARDS

At royal castles and **ROADS** you will use your cards to pay: discard them 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.

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.

ROADS and actions on the way

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 as your rabbit has gone **OFF**, but it will go **UNDERGROUND** when your turn begins offshore.

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 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. 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

Your **FUTURE GAMES** should include special actions for each suit.

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.

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 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.

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**.

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 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.