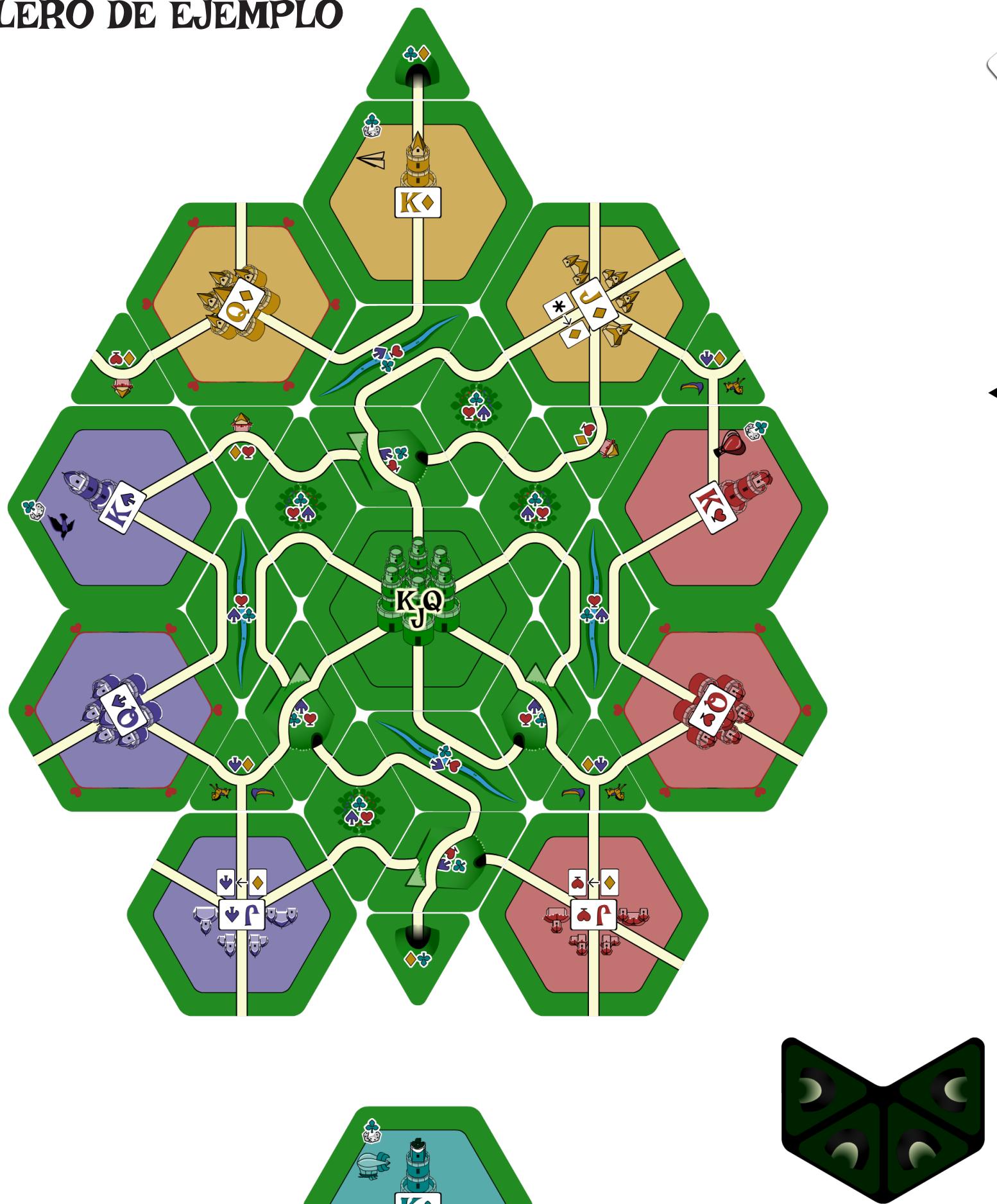


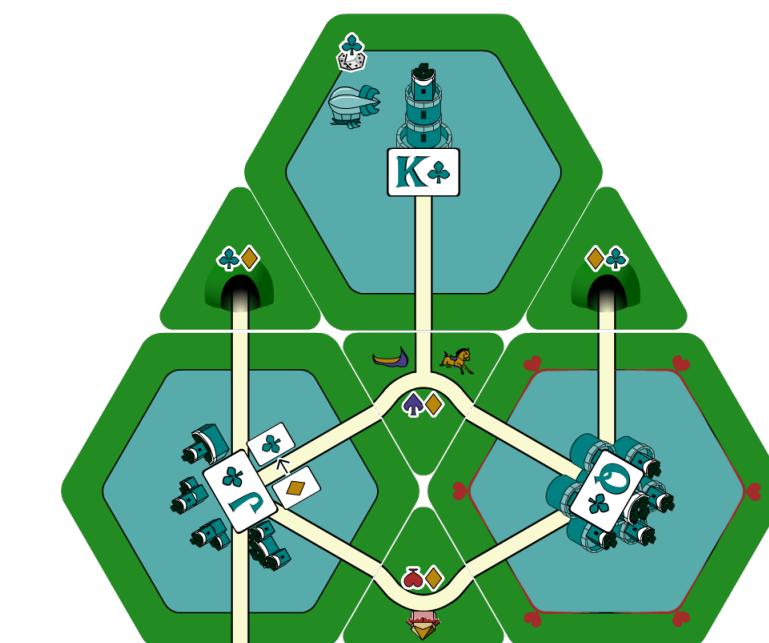
TABLERO DE EJEMPLO



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

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.

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.

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.

USAR CARTAS

Las cartas se «descartan» al usarse por el **CAMINO** o con la **realeza**. Y tienes que exhibir las que descartes 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 festejo, sus tres cartitas de la **realeza**, que pueden ser de palos dispares, sin importar tampoco cuáles letras.

LOS CAMINOS y sus acciones

NAVEGAR Y CABALGAR

Obtén un pase en estas triangulares con el que harás el viaje que prefieras: te vas a galopar sin que deparas hexágonos, caminos o praderas, o vas de puerto a puerto por los mares; los puertos son caminos hacia afuera.

HAY VIAJE INMEDIATO Y CÓMODIN

Observa bien el **cruce** y sus opciones; de allí saldrás de viaje en cuarto pagas, y sin un puerto, no hay embarcaciones. En cambio, elige un joker en las **carpas** y llévalo hasta que haga sus funciones: el negro rema; el carmesí cabalga.

IR 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.

IR FUERA DEL TABLERO

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.

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 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.</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.

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.

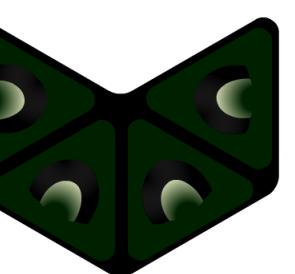
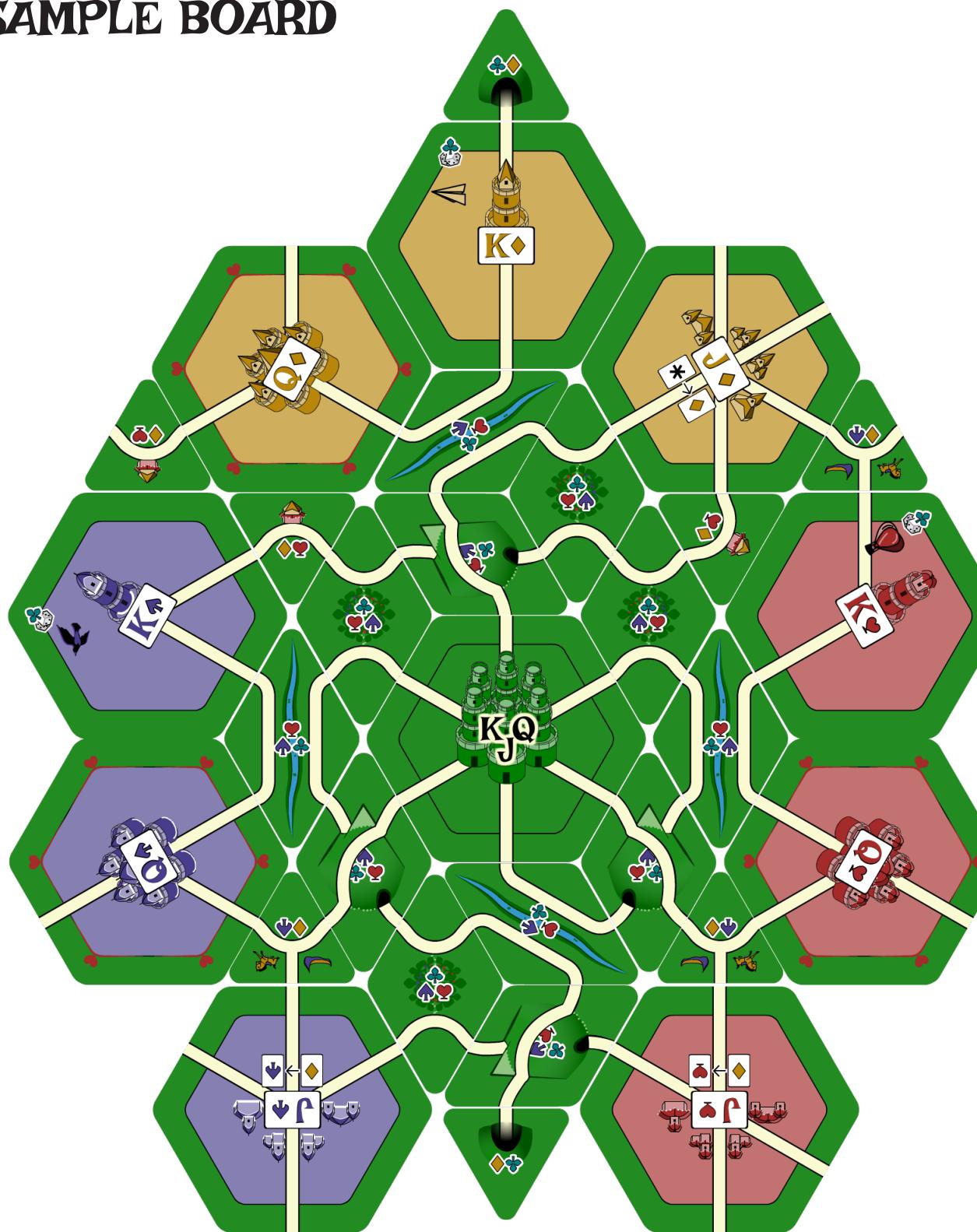
ZANAHORIAS AVANZADAS

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.

SAMPLE BOARD



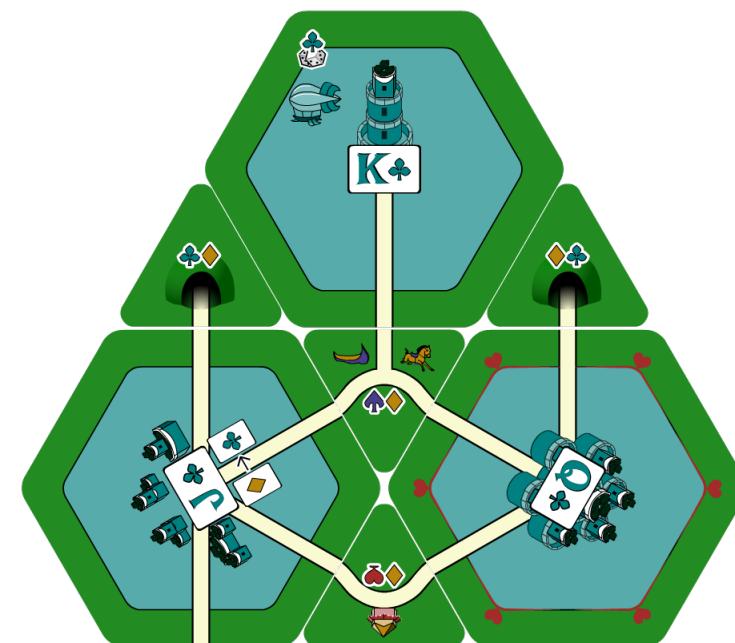
BUILDING NEW BOARDS

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.

This section is all you need for your **FIRST GAME** to succeed.

ON YOUR TURN

You want to visit a monarch; bring them **10** points of their suit. You may wait to get more cards before starting the pursuit, or go visit any land 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** and get your loot. Others may visit this land, but won't get the royal too.

ENDING YOUR TURN

You'll end up on a hex tile, or of the board (see **GOING OFF**). Get a new card from the pile, except when your rabbit's **OFF**. If the pile is done, compile all cards discarded before.

MOVING 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

See **GETTING ROYALS** and **ROADS**, in both you need cards to pay: discard 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.

ENDING THE GAME

The first player to come back to the castle hex (in green), while they're holding in their hand any three royal cards, wins. Suits and letters on these cards are not a relevant thing.

ABOUT ROADS

ROLLING DICE TO KNOW THE PRICE

When you see suits on a tile, it means there's an action there. Roll (once per turn) on the dice; that's the price you'd have to pay. The suits there may be combined. You'll 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 dash through connected tiles any way you wanna cross.

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.

THERE'RE IMMEDIATE & JOKER RIDES

Buy a joker at the **curve**. The boat is black; the horse, red. Discard the card when you ride. At **forks**, you ride when you pay. You may only sail away from an unconnected side.

GOING OFF

You may want to leave the land through an unconnected road. You will not collect a card as your rabbit has gone **OFF**, but it will **GO UNDERGROUND** once your turn begins offshore.

On your **FUTURE GAMES** 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 and beat them; the loser's kicked **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 want 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.

ADVANCED SUIT ACTIONS

Duels may get back their cards, if agree to call it off.
 Now, when you ask to see hearts, those who bluff will get thrown **OFF**. Yet, you must first show your charm, while your rabbit's on the board. You'll be **OFFed** and loose these card if the accusation's wrong.

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.

ADVANCED CARROTS
You don't have to wait a turn, if your carrot's on the hex.

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.

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

ADVANCED LEAVES
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.