

INICIO

Hasta 4 participantes



EL TABLERO

El mapa que usarás en la partida se forma de improviso previamente. Las piezas se conectan por sus vías en cientos de maneras diferentes.

Reparte los terrenos aleatorios del reino de las cartas y sus templos. Anímate a CREAR EL TERRITORIO o empieza por armar el del ejemplo.

CREAR EL TERRITORIO

Dispón la **ciudadela** por mesa, y al margen, el **subsuelo** retirado. Baraja bocabajo las que restan y fíjate en su número de lados.

Indica a las personas que recojan iguales cantidades de las piezas. Por formas geométricas les tocan de a doce dividido por cabeza.

Ofrécelas la opción de colocarlas por turnos o por libre preferencia. Por **turnos**: se mantienen sin mirarlas y pieza que volteen la conectan; y **libre**: se permiten voltearlas sin turnos ni descansos al ponerlas.

Igual observarán al conectarlas las notas del dibujo a la derecha. Es bueno que se eviten cercanías de piezas triangulares similares!



Evita el mal empalme de las vías o unir a las de dos hexagonales.

Las islas que deseas las inicias con una hexagonal a la que apartas.



Subsuelo
PAC

La pieza del **subsuelo** es exclusiva; se queda sin uniones laterales.



LAS CARTAS

Después de que el tablero se termina y estén establecidos los lugares, la **corte** se prepara bocarriba con cartas de los jokers y reales: las dos de comodines exclusivas y doce que contienen personajes.

Las cartas que quedaron excluidas, los «palos numerales» y los ases, barájálas y ponlas en la pila o el mazo bocabajo que repartes. Entrégales de a tres, sin exhibirlas, a cada concursante-individuales.

Con estas tramarán LA TRAVESÍA y harán LA ADQUISICIÓN en los parajes.



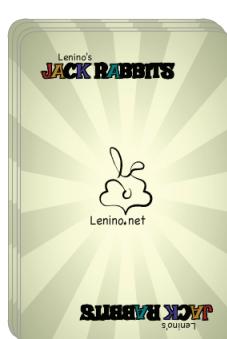
La **corte** de los jokers y reales, y pila de los números (con ases).

TABLERO DE EJEMPLO



OPCIONAL: AS PERMANENTE
Recibe un complemento adicional del as que desembolsas en tu frente, la cuenta de su palo es opcional y vale por un I permanente.

OPCIONAL: CIUDADELA AVANZADA
En esta ciudadela extravagante, con **tréboles** se vuela (sin salvar), te venden lo que quieras por **diamantes**, y esperan **corazones** al entrar.



OPCIONAL: CARTAS CORTAS
Se juega con un palo por conejo y un set de piezas viales a su vez; con tres participantes, por ejemplo, un palo se elimina con su set. Tu límite de cartas es pequeño, te quedas con un máximo de seis.

Descubre contenido y tutoriales. jackrabbits.lenino.net

Lenino S.A.S. © 2023

Tagúaneos, suscríbete y comparte. lenino.jackrabbits

BIENVENIDA

Atención heroicos mensajeros,

Por orden de la Orden de Conejos Mensajeros de la Ciudadela, se te ordena una carrera para obtener la terna que será ordenada al concejo real. Esta misión de orden superior es la orden más importante que un conejo de esta orden puede recibir.

Visita a la nobleza, entrégales las cartas pertinentes, adquiere tres de las suyas y traelas a la ciudadela, en tal orden.

En ese orden, cuando digo «tal orden» no me refiero a alguna otra orden de conejos mensajeros ni a la orden del motivo de esta carta, sino al orden de los pasos para restaurar el orden en el reino.

¡En marcha! ¡El tiempo apremia!

El Heraldo Blanco



Lenino's JACK RABBITS

Descubre maravillas mientras viajas al reino de conejos y barajas.



Video tutorial

Comienza en el **INICIO** (al desplegar) y vuelve por un **JUEGO ELEMENTAL**. Dominas el siguiente material y luego lo del **JUEGO REGULAR**.

LAS 4 FASES DE CADA TURNO

FASE 1

EL LANZAMIENTO

La pila te regala, por tu suerte, un único regalo tras los dados si alguno de los dígitos que obtienes coincide con un número en tus manos. Demuéstralos a la mesa que lo tienes y llévate tu carta de regalo.

