

# RANGLIN' RABBITS™

A Hare-Racing  
Dice Game  
2-5 players • Ages 6+



## RULES OF PLAY

### CONTENTS

10 rabbit dice  
4 fences with stands  
1 action die

### OBJECT

Work together as a team to wrangle the rabbits and then fence them in before they escape. The more rabbits you fence in, the more points you score. Wrangle as many rabbits as you can over three rounds and you might make it to the rank of Bunny Genius!

### SETUP

*Note: This game plays best on a hard flat table or non-carpeted floor.* Place each fence in a stand and then arrange all four fences in the center of the playing area so that the corners touch to form a square.

Place the action die (the one with fences on it) within easy reach. Take a look at the 10 rabbit dice and note that each has three icons:



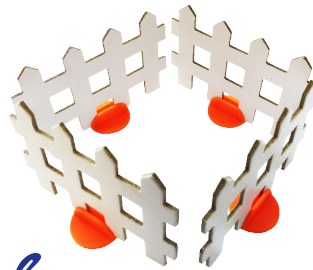
ACTIVE




SLEEPING



HIDING



One player should gather all of the rabbit dice in their hands and then drop them straight down at once inside the fenced area from about six inches above. This may knock over some fences and dice will scatter in all directions.

- Any die that lands on the  side is removed from play and placed off to the side. (Any die that goes off the table is also considered hiding.)
- Any fence that goes off the table should be placed back on the table near the edge where it fell off.
- Any die that landed on or under a fence can be moved to a clear space near that fence, same side facing up.

### HOW TO PLAY

A game of Rangling Rabbits plays out over three rounds. Whoever last held a bunny goes first and play continues to the left. (Remember, this is a team game: you're all working together!) On your turn, roll the action die and then take one of the following actions, depending on the side it lands on:



**Wrangle a sleeping or active rabbit.** Look around the playing area and note the positions of all the sleeping and active rabbits. Then choose one to wrangle.



If you choose to wrangle a sleeping rabbit, simply pick up the die and move it anywhere you want on the playing surface. (Hint: near a fence!) However, moving a sleeping bunny wakes it up, so place it down with its active side facing up.



If you choose to wrangle an active rabbit, you must either roll it or flick it from the spot where it started. **BE CAREFUL!** Any time you roll or flick a die and it lands on the hiding side, that rabbit escapes! Immediately remove it from play and place it with the other hiding rabbits.

**BONUS FENCE ACTION:** After you wrangle a rabbit, you may pick up and/or move a fence. Think carefully and strategize with your teammates as to where to place it. Keep in mind, the goal is to get all four fences back in a square around as many rabbits as possible.

*Note: If you roll a fence on the action die when there are already three fences in place and there are no more rabbits left outside to wrangle, this will immediately end the round. (See "End of a Round")*



**Lure back a hiding rabbit with a carrot!** Take one of the dice that's out of play and roll it back into the playing area. (If it lands on the hiding icon, it is once again removed from play.) This ends your turn. *Note: If there are no hiding bunnies, your turn simply ends.*



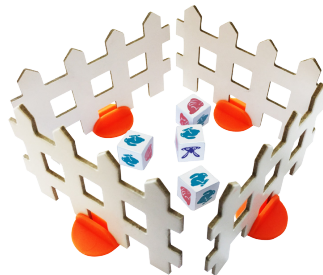
**Bunny Bounce!** Oh no, you've scared the active rabbits and now they are about to bolt again! Take all of the dice that show an active rabbit side and pick each one up about 6" straight above its current spot on the playing area and then drop it in place. This die will now bounce to a new location. (Remember, any die that lands on the hiding icon is immediately removed from play.) This ends your turn. *Note: If there are no active rabbits, your turn simply ends.*

## END OF A ROUND

Keep taking turns until one of the following happens:

- All the bunnies escape.** If all 10 dice end on the hiding icon, the round immediately ends. Your team scores 0 points. Better luck next round!
- You close all four fences.** A round also ends once you put all four fences back in a square. This can either happen because you decide as a team to close them or because a player rolls a fence on the action die when there are already three fences in place and no more rabbits left outside to wrangle.

*Note: the fences must surround the rabbits and be close enough that the dice cannot fit through the gaps.*



## ROLL FOR BONUS BUNNIES!

Whoever closed the last fence (or last rolled the action die) gets one more chance to wrangle all of the vanished rabbits! Pick up all of the "hiding" dice and – one at a time – roll each one. If it lands on a sleeping or active rabbit, add it to the fenced in rabbits and continue rolling until one lands on an hiding side. This ends the bonus round. Count up the number of active and sleeping bunnies that you wrangled (including any bonus bunnies) and note your total. Then set up for a new round, which plays out just like the previous one.

## ENDING OF THE GAME

The game ends after three rounds of play. Total up your score for the three rounds and look up your rank:

WHAT'S YOUR RANGLIN' RANK?	RABBITS	RANK
	24	Bunny Genius
	20	Bunny Whisperer
	16	Bouncy Bunny
	12	Sleepy Bunny
	8	Hidey Bunny
	4	Carrot

## A WORD FROM GAMEWRIGHT

We've played lots of different cooperative games but we're pretty sure this is the first cooperative dexterity dice game. Inventors Evan Eaton Rowland and Thomas J. Rabideau came up with this wildly whimsical game that highlights of one of the most obvious but least exploited properties of dice – namely their ability to "bounce". As you wrangle all those bouncing bunnies, you'll hone some valuable skills, like hand-eye coordination, estimating distance, and most importantly – team-work. Work your way up the ranks until your team reaches the level of Bunny Genius!

Game by Evan Eaton Rowland and Thomas J. Rabideau  
Illustrations by Brian White



**GAMEWRIGHT®**

Games for the Infinitely Imaginative  
70 Bridge Street Newton, MA 02458

jester@gamewright.com • www.gamewright.com

©2016 Gamewright, a division of Ceaco, Inc. / All worldwide rights reserved

**WARNING:**  
CHOKING HAZARD - Small parts  
Not for children under 3 years of age.

## FOLLOW US!



facebook.com/gamewright @gamewright instagram.com/gamewright

# RANGLIN' RABBITS

## ARRIANDO CONEJOS

Un Juego De Dados Para  
Competir Con Conejos  
2-5 jugadores • 6+ Años



## REGLAS DEL JUEGO

### CONTENIDO

10 dados de conejos  
4 cercos con soportes  
1 dado de acción

### OBJECT

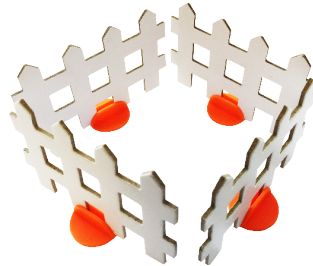
Trabajen juntos como equipo para arriar a los Conejos y luego encerrarlos antes de que escapen. Mientras más conejos encierren, más puntos recibirán. Arreen a tantos conejos como puedan en las tres rondas de juego ¡y podrían alcanzar el grado de genio de conejos!

### SETUP


**Nota: Este juego se juega mejor en una mesa dura y plana o en el suelo sin alfombrar.**

Place each fence in a stand and then arrange all four fences in the center of the playing area so that the corners touch to form a square. [ART: Show ¾ view of fences in a square- NEED TO TAKE NEW PIC]

Place the action die (the one with fences on it) within easy reach. Take a look at the 10 rabbit dice and note that each has three icons:



Un jugador deberá tomar todos los dados de conejo en su mano y luego lanzarlos a la vez dentro del área cercada "desde unas 6 pulgadas (15,24 cm) de altura". Esto puede tumbar algunos cercos y los dados se dispersarán en todas direcciones.

- Cualquier dado que aterrice en el lado  es removido del juego y dejado a un lado. (Cualquier dado que haya caído de la mesa también se considerará oculto).
- Cualquier cerco que caiga de la mesa deberá ser colocado nuevamente sobre ella cerca de la orilla por la que cayó.
- Cualquier dado que aterrice sobre o bajo un cerco puede ser movido a un espacio despejado cerca de ese cerco, con la misma cara hacia arriba.

### CÓMO JUGAR

Un juego de Ranglin' Rabbits se juega en tres rondas. El último en sostener un conejo juega primero y el juego continúa hacia la izquierda. (Recuerda, este es un juego de equipos: ¡todos trabajan juntos!). En tu turno, lanza el dado de acción y luego lleva a cabo una de las siguientes acciones, dependiendo del lado por el que cayó el dado



**Arriar un conejo durmiente o activo.** Mira el área de juego y nota la posición de todos los Conejos durmientes o activos. Luego escoge uno para arriar.



Si escoges arriar un conejo durmiente, simplemente toma el dado y muévelo hacia dónde desees en el área de juego. (Consejo: ¡Cerca del cerco!). Sin embargo, mover un conejo durmiente lo despierta, así es que colócalo con su lado activo hacia arriba.



Si escoges arriar un conejo activo, debes escoger entre lanzarlo o darle un golpecito desde el lugar en que comenzó. ¡TEN CUIDADO! Cada vez que lances o le des un golpecito a un dado y este caiga por el lado oculto ¡ese conejo escapará! Remuévelo inmediatamente del juego colocándolo junto a los otros conejos ocultos.

**ACCION DE BONO DEL CERCO:** Después de arriar a un conejo podrás tomar y/o mover un cerco. Piensa cuidadosamente y desarrolla una estrategia con tu equipo decidiendo dónde colocarlo. Ten en cuenta que el objetivo es dejar los cuatro cercos nuevamente formando un cuadrado alrededor de tantos conejos como sea posible.

**Nota: Si lanzas un cerco en el dado de acción cuándo ya haya tres cercos en su lugar y no hay más conejos fuera para arriar, esto terminará la ronda inmediatamente. (Ver "Fin de una Ronda" más abajo).**



**¡Atraer nuevamente a un conejo oculto con una zanahoria!** Toma uno de los dados que está fuera del juego y lánzalo nuevamente al área de juego. (Si cae con la cara de oculto, nuevamente será removido del juego). Esto termina tu turno. Nota: Si no hay conejos ocultos tu turno simplemente termina.



**¡Brinco de Conejo!** ¡Oh no, has asustado a los Conejos activos y ahora están a punto de huir nuevamente! Toma todos los dados que muestran un conejo activo y alza cada uno a 6" (15,24 cm) sobre su posición actual en el área de juego y luego suéltalos. Este dado ahora rebotará a una nueva localización. (Recuerda, cualquier dado que aterrice con el icono de oculto será removido de inmediato del juego). Esto acaba tu turno. **Nota: Si no hay conejos activos, tu turno simplemente acaba.**

## FIN DE UNA RONDA

Sigan tomando turnos hasta que una de estas cosas ocurra:

1. **Todos los Conejos han escapado.** Si los 10 dados terminan con el icono de oculto, la ronda finaliza de inmediato. Tu equipo puntúa 0 puntos. ¡Mejor suerte la próxima ronda!

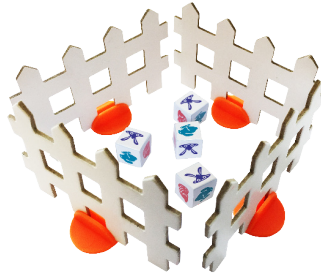
2. **Has cerrado los cuatro cercos.** La ronda también finaliza cuando colocas nuevamente los cuatro cercos formando un cuadrado. Esto puede ocurrir ya sea porque deciden como equipo cerrarlos o porque un jugador lanzó un cerco en el dado de acción cuando ya había tres cercos en posición y no más conejos fuera para arriar.

Nota: Los cercos deben rodear a los Conejos y estar lo suficientemente cerca de manera de que los dados no quepan en las brechas.

## ¡LANZAR POR CONEJOS DE BONO!

Quien haya cerrado el último cerco (o último lanzó el dado) ¡tiene una última oportunidad para arriar a los conejos! Toma todos los dados "ocultos" y – uno a uno – los lanza. Si cae como conejo durmiente o activo, agrégalo a los conejos cercados y continúa lanzando hasta que uno aterrice por el lado de oculto. Esto acaba con la ronda de bono.

Contabiliza la cantidad de Conejos activos y durmientes que has enfrentado (incluyendo los Conejos de bono) y anota el total. Luego prepara una nueva ronda, que se juega exactamente como la anterior.



## FIN DEL JUEGO

El juego finaliza tras tres rondas. Suma los puntajes de las tres rondas y verifica tu rango:

WHAT'S YOUR RANGLIN' RANK?	RABBITS	RANK
	24	Bunny Genius
	20	Bunny Whisperer
	16	Bouncy Bunny
	12	Sleepy Bunny
	8	Hidey Bunny
	4	Carrot

## UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

Hemos jugado muchos juegos cooperativos pero estamos bastantes seguros de que este es el primer juego cooperativo de destreza. Los inventores Evan Eaton Rowland y Thomas J. Rabideau surgieron con este juego tremendamente caprichoso que resalta una de las propiedades más obvias pero menos explotadas de los dados – su habilidad para "rebotar". A medida que enfrentas a todos esos conejos saltarines, podrás perfeccionar algunas valiosas habilidades, como coordinación mano ojo, estimación de distancia, y más importante – trabajo en equipo. ¡Hazte paso en el rango hasta que tu equipo alcance el nivel de Genio de Conejos!

Juego de Evan Eaton Rowland and Thomas J. Rabideau  
Ilustraciones de Brian White



**GAMEWRIGHT®**

Juegos para el Infinitamente Imaginativo  
70 Bridge Street Newton, MA 02458

jester@gamewright.com • www.gamewright.com

©2016 Gamewright, una división de Ceaco, Inc. / Todos los Derechos Mundiales Reservados

**¡SIGUENOS!**



facebook.com/gamewright @gamewright instagram.com/gamewright

**WARNING:**  
CHOKING HAZARD - Small parts  
Not for children under 3 years of age.