

OBJETIVO DEL JUEGO

En "*Rabbit vs Bondsman*", un fugitivo conocido como "El Conejo" ha escapado después de no pagar la fianza. Por eso, John, el fiador, contrata Cazarrecompensas para encontrarlo. El juego tiene objetivos diferentes para el Conejo y para los Cazarrecompensas.

El objetivo principal del Conejo es reunir dinero visitando casas escondidas o haciendo trabajos, todo mientras evita ser atrapado por los Cazarrecompensas. Además, el Conejo puede buscar un código secreto de cuatro números usando códigos QR en las casas escondidas. Si consigue el código correcto, puede abrir la bóveda y tomar el dinero que hay allí.

Si el Conejo es capturado, puede usar el dinero que ha ganado para pagar un soborno y escapar, pero solo si tiene suficiente para pagar la cantidad acordada al inicio del juego. Si no tiene suficiente dinero cuando lo atrapan, gana el Cazarrecompensas. Pero si los Cazarrecompensas se quedan sin dinero antes de capturar al Conejo, entonces el Conejo gana la partida.

El objetivo de los Cazarrecompensas es capturar al Conejo antes de quedarse sin dinero. Durante el juego, cada Cazarrecompensas puede buscar una llave especial usando códigos QR en ciertos lugares. Esta llave les da acceso al dinero dentro de la bóveda. Si hay varios Cazarrecompensas, el primero en atrapar al Conejo gana, siempre que el Conejo no pueda pagar el soborno necesario.

CONTENIDO:

- De 2 a 6 jugadores
 - Edades: 10 años en adelante
 - 1 tablero (20" x 20")
 - 1 dado
 - 6 piezas de juego (de 2" de alto) - (1 pieza de Conejo y 5 de Cazarrecompensas)
 - 6 bases plásticas para las piezas
 - 2 cajas para organizar las cartas
 - 1 bandeja para el dinero (banco del fiador)
 - 5 llaves de bóveda
 - 4 marcadores rojos cuadrados
 - 214 cartas de juego ($2 \frac{3}{4}$ " x $3 \frac{1}{2}$ ")
 - Dinero (2" x 4") - Total de \$5,020 divididos así:
 - a. Fondos de los Cazarrecompensas: Cada uno recibe \$500 al comenzar el juego.
 - b. Fondos de las casas escondidas del Conejo: \$500 en total (permanecen en el banco hasta que se necesiten).
 - c. Banco del fiador: \$2,020
-

PREPARANDO EL TABLERO

Coloca el tablero sobre una superficie plana. Baraja las cartas "Espacios en Blanco" que están en la caja del Conejo y los Cazarrecompensas. Coloca boca abajo en el tablero las cartas marcadas como 'Parada de Bus', 'Estación de Tren', 'Helipuerto' y 'Rabid Cove', según lo indicado.

Coloca las 5 llaves de bóveda en sus lugares asignados. Pon la pieza del Conejo en la casilla que dice "HOLDING" y las piezas de los Cazarrecompensas en la casilla "START".

Cada Cazarrecompensas recibe \$500 distribuidos así:

- 10 billetes de \$5
- 5 billetes de \$10
- 10 billetes de \$20
- 2 billetes de \$50
- 1 billete de \$100

Coloca el dinero restante en el banco del fiador.

OPCIONES DE JUEGO

Antes de comenzar la partida, deben elegir una de las siguientes reglas opcionales. Cada una determina cuánto tiempo puede durar el juego. Solo se puede usar una opción por partida:

Opción de Soborno del 10%

Si eligen esta opción, cuando el Conejo es capturado solo necesita pagar un soborno de \$50 para continuar en el juego.

Si no puede o no quiere pagar, el Cazarrecompensas que lo atrapó gana.

Si paga el soborno, el dinero va al banco del fiador (no a la bóveda), y el Conejo puede lanzar el dado y avanzar la cantidad que salga.

Opción de Medio Soborno (\$250)

Si el Conejo es capturado, debe pagar un soborno mínimo de \$250 para seguir jugando.

Si no puede o no quiere pagar, el Cazarrecompensas que lo atrapó gana.

Si paga el soborno, el dinero va al banco del fiador y el Conejo lanza el dado para moverse.

Opción de Soborno Completo (\$500)

Con esta opción, el Conejo debe pagar \$500 si es atrapado.

Si no puede o no quiere pagar, el Cazarrecompensas que lo capturó gana.

Si paga, el dinero va al banco del fiador y el Conejo puede lanzar el dado y avanzar.

No importa cuál opción elijan:

Cada vez que el Conejo paga un soborno, el Cazarrecompensas que lo capturó recibe \$100 como recompensa.

Si fue atrapado por un equipo de Cazarrecompensas, se reparten los \$100 entre ellos.

CÓMO JUGAR

Después de elegir una de las reglas de juego (opciones de soborno), los jugadores deben decidir quién se encargará del banco del fiador. Esta persona será responsable de manejar el dinero durante el juego, incluyendo el dinero de las casas escondidas del Conejo. Esta función puede ser de un jugador o de alguien que no juegue.

Para decidir quién empieza, todos lanzan el dado una vez. El jugador que saque el número más bajo será el Fugitivo (El Conejo) y comenzará el juego. Los demás serán los Cazarrecompensas. Luego, los Cazarrecompensas deben reunirse y escoger un código secreto para la bóveda (ver guía del código de bóveda). El Conejo deberá adivinar este código si quiere abrir la bóveda.

Importante: El Conejo no puede ser capturado hasta que todos los Cazarrecompensas hayan hecho su primer turno.

El juego continúa en sentido de las agujas del reloj. Cada jugador lanza el dado y mueve su ficha el número de espacios que indica.

Al caer en una ubicación con nombre (excepto 'Parque del Este' o la 'Bóveda'):

El jugador debe sacar una carta del mazo correspondiente a ese lugar. Por ejemplo, si el Conejo cae en "Taller de Louie", saca una carta del mazo "Taller de Louie - Conejo", la lee y luego la coloca al final del mazo.

Si una carta te envía a otro lugar, debes quedarte allí, a menos que la carta diga otra cosa. Si el Conejo y un Cazarrecompensas están en el mismo lugar con nombre, se aplican las reglas de captura del Conejo.

Casas Escondidas:

Cada vez que el Conejo cae en una Casa Escondida, saca una carta de esa categoría y la deja fuera del mazo para el resto del juego. También puede escanear el código QR para obtener un número del código de la bóveda (previamente decidido por los Cazarrecompensas). Si el número coincide con uno del código, ese código QR queda desactivado y se coloca un marcador rojo sobre él.

Si el número no coincide, el Conejo puede pagar \$5 para generar otro número, pero solo una vez por turno. Después de pagar, debe actualizar la página web en su celular o tablet y hacer clic en "Generar Código".

Nota: Las ubicaciones "Parque del Este" y "Bóveda" no tienen cartas (ver secciones correspondientes para más detalles).

La Bóveda:

Si el Conejo cae en la Bóveda y ya tiene el código de 4 dígitos, puede tomar el dinero y avanzar 3 espacios. Si no tiene el código, no puede tomar el dinero.

Si un Cazarrecompensas cae en la Bóveda, debe tener la llave para poder tomar el dinero. Si no tiene la llave, debe avanzar 2 espacios sin tomar el dinero.

Si un Cazarrecompensas no tiene suficiente dinero para pagar lo que dice una carta:

Puede retroceder 1 espacio o perder su turno.

Espacios en Blanco:

- Si un jugador cae en un espacio en blanco (con o sin código QR) y el otro jugador no está allí, no pasa nada y el siguiente jugador toma su turno.
- Si el espacio en blanco tiene una llave de bóveda y el Cazarrecompensas lo ocupa, puede escanear el QR para obtener la llave.
- Si hay varios Cazarrecompensas en el mismo espacio y uno tiene la llave, los otros pueden ofrecer comprarla. Si el dueño no quiere venderla, no pasa nada.

Importante: Si el Conejo cae en un espacio con una llave, no puede usar el QR para tomarla.

Si no se puede usar un celular o tablet para escanear los códigos QR, se pueden usar cartas especiales alternativas (ver sección de cartas especiales).

Alianzas entre Cazarrecompensas:

Si un Cazarrecompensas cae donde ya hay otro, pueden hacer una alianza. Si atrapan al Conejo juntos, comparten la victoria.

La alianza solo dura 1 ronda (hasta que ambos hayan jugado). Puedes hacer nuevas alianzas más adelante, pero solo una por ronda.

Callejón:

Si un jugador cae en "Callejón", debe moverse 1 espacio cruzando el puente. Si todavía le quedan más espacios por moverse, puede seguir recto o girar hacia el callejón.

CÓMO CAPTURAR AL CONEJO

(1) Cuando un Cazarrecompensas y el Conejo están en el mismo lugar con nombre (por ejemplo: Cocina de Abi, Casas Escondidas, etc.), pero no en un espacio en blanco (con o sin código QR), el último jugador que llegue a ese lugar debe lanzar el dado.

Si saca un 3, el Conejo queda capturado y se mueve a la zona de "HOLDING" (detención). El Cazarrecompensas que lo atrapó se mueve a la zona de "START" (inicio) y se aplican las reglas de soborno que se eligieron al comenzar el juego.

Si no se saca un 3, el siguiente jugador toma su turno.

(2) Si el Conejo y un Cazarrecompensas están en el mismo espacio en blanco o espacio en blanco con llave, el último jugador en llegar debe sacar una carta del mazo correspondiente a su personaje.

Por ejemplo:

- Si el Conejo cae en un espacio en blanco donde ya hay un Cazarrecompensas, el Conejo saca una carta de "Espacio en blanco - Conejo".
 - Si es al revés, el Cazarrecompensas saca una carta de "Espacio en blanco - Cazarrecompensas".
-

(3) Si el Conejo y un Cazarrecompensas están en el mismo espacio en blanco con código QR (pero sin llave), el Cazarrecompensas debe escanear el QR y seguir las instrucciones para ver si el Conejo es capturado o logra escapar.

Pérdida de dinero por parte del Cazarrecompensas:

Cada vez que el Conejo logra escapar —ya sea con una carta o porque no se sacó un 3— el Cazarrecompensas pierde \$5.

Ese dinero se deposita en el banco del fiador.

Esta regla se aplica incluso si el jugador se ausenta del juego por un momento.

Reglas con Cartas Especiales (si no se usan códigos QR):

Cartas de Código de Casas Escondidas:

Cuando el Conejo cae en una Casa Escondida, baraja las cartas de código de esa casa, las pone boca abajo y saca la primera.

Si el número no coincide con el código de la bóveda, puede pagar \$5 para sacar otra carta. Solo una vez por turno.

Cartas Especiales de Espacio en Blanco:

Si el Conejo y un Cazarrecompensas están en un espacio en blanco con QR, el último jugador baraja las cartas especiales, las coloca boca abajo en 2 filas de 5 cartas, y tiene 3 intentos para encontrar dos cartas de "capturado".

Si no lo logra, el Conejo escapa y las cartas se guardan.

Cartas de Llave de Bóveda:

Estas cartas son solo para Cazarrecompensas.

Cuando uno cae en un espacio con una llave, baraja las cartas de llave, las pone boca abajo en 2 filas de 5 y tiene **3 intentos** para encontrar la carta correcta.

Si lo logra, se queda con la llave. Si falla, no obtiene ninguna.

Luego, las cartas se guardan.

CÓMO GANAR EL JUEGO

El juego puede ser ganado por el Conejo o por los Cazarrecompensas.

Para que un Cazarrecompensas gane:

(1) Si el Conejo no puede o no quiere pagar el soborno que se eligió al comienzo del juego, el Cazarrecompensas que lo atrapó gana la partida.

(2) Si el Conejo paga el soborno después de ser atrapado, el Cazarrecompensas que lo capturó recibe \$100 (o \$50 cada uno si fueron dos).

El juego continúa, pero la próxima vez que un Cazarrecompensas alcance al Conejo, ese jugador gana automáticamente.

No se necesita lanzar dado, usar cartas, ni escanear códigos QR.

Para que el Conejo gane:

(1) El Conejo gana si todos los Cazarrecompensas se quedan sin dinero antes de atraparlo.

(2) El Conejo también gana si logra juntar \$800 y luego cae en cualquier Parada de Bus o Estación de Tren antes de ser capturado.

Se considera que ha escapado con éxito y gana automáticamente, aunque los Cazarrecompensas aún tengan dinero.

UBICACIONES

Cocina de Abi:

Cuando el Conejo cae en la Cocina de Abi, debe sacar una carta del mazo "Cocina de Abi - Conejo" para ver cuánto gana (entre \$10 y \$30).

Si un Cazarrecompensas cae ahí, saca una carta del mazo "Cocina de Abi - Cazarrecompensas", que le dirá qué hacer.

Callejón (Alley Way Road):

Si un jugador cae aquí, debe avanzar 1 espacio cruzando el puente. Si solo pasa por el lugar, puede elegir seguir recto o girar hacia el callejón.

Espacios en Blanco:

Hay 12 espacios normales, 4 espacios con llave y código QR, y 4 con solo código QR.

Si un jugador cae en un espacio en blanco, puede descansar ahí.

- Si es un Cazarrecompensas y hay una llave, puede escanear el código QR para obtenerla (el Conejo no puede).
- Cada llave solo se puede usar una vez por turno.
- Si el Conejo y un Cazarrecompensas caen en el mismo espacio, el último en llegar saca una carta de "Espacio en blanco (Conejo o Cazarrecompensas)".

Según la carta, puede que el Conejo deba pagar soborno y lanzar el dado, o que escape y avance.

Si están en un espacio con solo QR, el Cazarrecompensas debe escanearlo para ver si atrapa al Conejo.

Constructora de Brandon (Brandon's Builders):

El Conejo saca una carta para ver cuánto gana (\$10 a \$30).

El Cazarrecompensas saca una carta para ver si Brandon lo ayuda a encontrar al Conejo.

Paradas de Bus (Avenida 1 y Avenida Park):

Al llegar, el jugador saca una carta del mazo de paradas, responde una pregunta de suma y avanza el total.

Si un Cazarrecompensas llega desde "Casa del Amigo del Conejo" y el Conejo está presente, lanza el dado. Si saca 3, captura al Conejo.

Parque del Este (Eastside Park):

Los jugadores pueden quedarse sin hacer nada.

Si ambos están ahí, el último en llegar lanza el dado. Si saca 3, captura al Conejo.

Helipuerto:

El jugador saca una carta del mazo, responde una suma o resta, y se mueve según el resultado.

Detención (Holding):

Es como una cárcel. Si el Conejo es capturado, va aquí y puede pagar un soborno para salir. La cantidad depende de la regla elegida (\$250 o \$500).

L.I.E (Long Island Expressway):

El Conejo saca una carta del mazo "L.I.E - Conejo".

El Cazarrecompensas saca una carta de "L.I.E - Cazarrecompensas".

Taller de Louie:

El Conejo saca una carta para ver cuánto gana (\$10 a \$30).

El Cazarrecompensas saca una carta de su mazo correspondiente.

Tienda de Videojuegos de Miguel:

El Conejo saca una carta para ver cuánto gana (\$10 a \$30).

El Cazarrecompensas también saca una carta del mazo de Miguel.

Tienda de Mascotas de Mamá:

El Conejo saca una carta que cuenta sobre un robo y sus consecuencias.

El Cazarrecompensas saca una carta de su mazo correspondiente.

Rabid Cove:

Cuando el Conejo o un Cazarrecompensas llega aquí, sacan una carta para saber su siguiente acción.

Casa de la Familia del Conejo:

El Conejo saca una carta del mazo "Casa de la Familia - Conejo".

El Cazarrecompensas saca una carta de "Casa de la Familia - Cazarrecompensas".

Casa del Amigo del Conejo:

El Conejo saca una carta de "Casa del Amigo - Conejo".

El Cazarrecompensas saca una carta de "Casa del Amigo - Cazarrecompensas".

Casa del Conejo:

El Conejo saca una carta del mazo "Casa del Conejo - Conejo".

El Cazarrecompensas saca una carta del mazo "Casa del Conejo - Cazarrecompensas".

Casas Escondidas del Conejo (4):

En cada una, el Conejo saca una carta que indica cuánto dinero recibe (\$50, \$30, \$20, \$15 o \$10).

También puede escanear un código QR para obtener un número del código de la bóveda. Si acierta, el código queda bloqueado con un marcador rojo.

Los Cazarrecompensas que caen en una Casa Escondida sacan una carta de su mazo, pero no pueden escanear el QR.

Estaciones de Tren (Nassau Line y Woodside Line):

Al llegar, el jugador saca una carta del mazo y responde una resta. Luego retrocede esa cantidad de espacios.

Si un Cazarrecompensas llega desde la Cocina de Abi y el Conejo está ahí, lanza el dado. Si saca 3, lo captura.

Bóveda:

El Cazarrecompensas necesita una llave de bóveda (que se consigue en espacios en blanco con llave) para tomar el dinero.

Luego, avanza 2 espacios y devuelve la llave.

Si no tiene llave, igual avanza 2 espacios, pero sin dinero.

Si no hay dinero, también avanza 2 espacios.

El Conejo necesita un código de 4 dígitos (de las Casas Escondidas).

Si lo tiene, toma el dinero y avanza 3 espacios. Luego, los Cazarrecompensas deben elegir un nuevo código, y se reinician los QR.

El Conejo quita todos los marcadores rojos.

Si no tiene el código o no hay dinero, también avanza 3 espacios.

Guía del Código de Bóveda para los Cazarrecompensas

Los Cazarrecompensas deben elegir el código secreto de la bóveda usando las siguientes reglas:

- 1er dígito: elige un número entre 1 y 3
- 2do dígito: elige un número entre 4 y 6
- 3er dígito: elige un número entre 7 y 9
- 4to dígito: elige un número entre 1 y 9