

My first La Cucaracha

D

Ein rasantes Spiel für 2 – 4 Spieler ab 3 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 20 582 0

Autoren: Inka und Markus Brand

Illustration: Janos Jantner (Beehive) · Fotos: Becker Studios

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Anne Lenzen



Mama sein ist ein Vollzeitjob. Diese Wahrheit macht auch vor einer Kakerlaken-Mama nicht halt.

Wie auch, bei 3.589 Kindern, die immer Hunger haben? Mama flitzt durch die Vorratskammer und gibt ihr Bestes, möglichst schnell möglichst viel Futter durch die Ritzen und Löcher im Dielenboden zu schieben.

Helft Mama, ihre Kakerlaken-Babys zu füttern. Der Spieler, dessen Futterkugeln als erste verfütert sind, gewinnt das Spiel!*

Inhalt

- ① 1 Mama Kakerlake
- ② 1 Dielenboden (2 Teile)
- ③ 4 Vorratskisten
- ④ 16 Futterkugeln (in vier Farben)
- ⑤ 4 Vorratskisten-Bilder (nur für Variante)
- ⑥ 1 Schranke (nur für Variante) + 1 als Ersatz



* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Vor dem ersten Spiel

- Nehmt alles Spielmaterial aus der Schachtel.
- Löst alle Kartonteile aus den Rahmen.
- Drückt vorsichtig die Ausstanzungen aus den Löchern.
- Legt den Boden in den Schachteinsatz.
- Drückt das große Bodenteil leicht nach unten, bis es einrastet.
- Das kurze Bodenteil legt ihr ebenfalls in den Einsatz. Es wird im Laufe des Spiels immer wieder herausgenommen und rastet deshalb nicht ein.

Vor jedem Spiel



Stellt das Spiel zwischen euch.

Jeder Spieler nimmt sich eine Vorratskiste und die Kugeln der passenden Farbe. Legt die Kugeln in euren Kisten ab. Nehmt Mama Kakerlake aus ihrer Verpackung und stellt sie neben der Schachtel bereit.

Spielziel

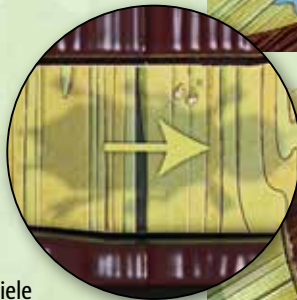
Helft Mama Kakerlake, ihre Kinder zu füttern! Derjenige, dessen Futterkugeln als Erstes komplett verfüttert sind, gewinnt das Spiel.

Das Spiel beginnt

Alle Spieler setzen eine ihrer Futterkugeln auf ein Startfeld **1**.



Der jüngste Spieler schaltet Mama ein und setzt sie in Pfeilrichtung auf ihr Startfeld (Abbildung im Kreis). Mama flitzt durch die Vorratskammer und nimmt so viele Futterkugeln mit, wie sie tragen kann. Sie schiebt die Kugeln vor sich her und versucht sie durch die Löcher im Boden zu ihren Kindern zu bringen **2**. Dies klappt mal mehr und mal weniger gut und schnell.





Kugeln, die Mama nicht mitnimmt oder unterwegs verliert, bleiben dort liegen. Mama wird sie in der nächsten Runde bestimmt wieder mitnehmen.

Aufgepasst! Sobald eine Kugel in ein Loch fällt, darf der Spieler der entsprechenden Farbe sofort eine neue Kugel auf eines der Startfelder legen **3**.



Das Spiel endet

... sobald die letzte Futterkugel eines Spielers in ein Loch fällt **4**. Er hat das Spiel gewonnen!

Eine weitere Runde gefällig?

Greift in das Loch im kurzen Bodenteil und nimmt es aus der Schachtel. Kippt die Schachtel in Richtung der jetzt offenen Ecke und schüttelt sie dabei leicht. Alle Kugeln kullern heraus. Verteilt die Kugeln wieder an die Spieler und spielt eine weitere Runde!



Für heute seid ihr durch?

Dann legt Mama zu ihren Kindern, hier passt sie in die Schachtel **5**.



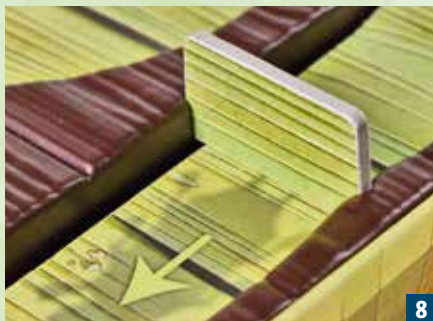
Tipp: Manchmal bleibt Mama mit den Beinen an einem Loch hängen. Mit einem leichten Tippen auf den Po, helfst ihr ihr weiter **6**.

Noch ein Tipp: Sollte Mama nach dem Batteriewechsel sehr langsam sein, lasst einen Erwachsenen kontrollieren, dass die Batterien gemäß ihrer Polung richtig herum eingesetzt wurden.

Variante für geübte Helfer

Variante für
4-Jährige

Alle Futterkugeln kommen als Vorrat in eine Vorratskiste. Jeder Spieler erhält ein Vorratskisten-Bild. Auf dem Bild **7** seht ihr, welche Kugeln ihr braucht. Steckt zusätzlich eine Schranke in den Spielplan **8**.



Wer an der Reihe ist, sucht sich aus dem gemeinsamen Kugelvorrat die Kugeln heraus, die er für sein Bild braucht, und legt sie auf die Startfelder. Dann schaltet er Mama ein und stellt sie vor der Schranke ab. Mama läuft so genau eine Runde, bis sie hinter der Schranke stehen bleibt. Alle Kugeln, die in dieser Runde nicht durch die Löcher gefallen sind, nehmt ihr vom Spielplan. Alle Kugeln, die sich unter dem Spielplan befinden, erhält der Spieler. Er legt sie auf sein Vorratskisten-Bild. Wer als Erster alle vier Kugeln für sein Bild gesammelt hat, gewinnt.

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Kleine Kugeln. Erstickungsgefahr.

Zum Gebrauch der Kakerlake bitte die Hinweise in der Originalverpackung des HEXBUG® beachten.

Bitte beachten: Bitte Anleitung aufbewahren!

HEXBUG® and nano® are licensed registered trademarks
of Innovation First Trading SARL, 6 Melford Court, Hardwick Grange, Warrington UK WA1 4RZ

© 2020



My first La Cucaracha

Une course à la nourriture pour 2 à 4
joueurs à partir de 3 ans

Jeux Ravensburger® n° 20 582 0

Auteurs : Inka et Markus Brand

Illustrations : Janos Jantner (Beehive) · Photos : Becker Studios

Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice)

Rédaction : Anne Lenzen



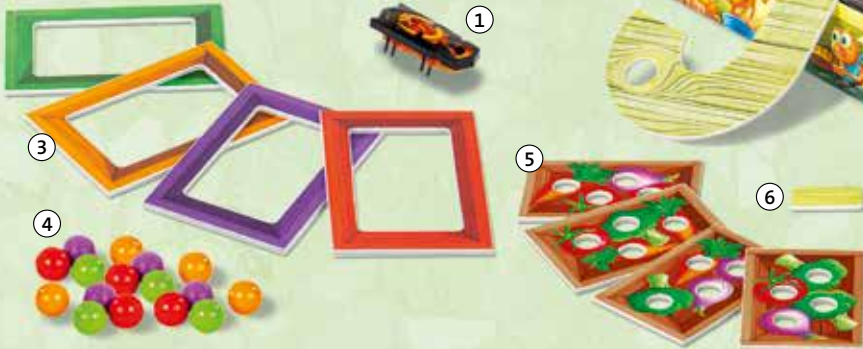
Être maman est un travail à plein temps. C'est aussi vrai pour les mamans cafards.

Et quand en plus, vous avez 3 589 petits qui ont toujours faim... Maman court sans cesse dans le garde-manger et fait tout son possible pour glisser le maximum de nourriture à travers les fentes et les trous du plancher.

À vous de l'aider à nourrir ses bébés cafards. Le joueur qui aura vidé le premier sa caisse de boulettes de nourriture remportera la partie !*

Contenu

- ① 1 maman cafard
- ② 1 plancher (en 2 parties)
- ③ 4 caisses vides
- ④ 16 boulettes (billes de 4 couleurs)
- ⑤ 4 caisses de provisions illustrées (pour la variante)
- ⑥ 1 barrière (pour la variante) + 1 de remplacement



* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Avant la première partie

- Sortez tout le matériel de la boîte.
- Détachez tous les éléments en carton des planches.
- Évidez soigneusement les éléments prédécoupés.
- Placez le plancher dans le calage de la boîte.
- Appuyez légèrement sur la longue pièce du plancher jusqu'à ce qu'elle soit coincée.
- Ajoutez la pièce courte du plancher dans le calage. Elle n'est pas bloquée car elle est sans arrêt retirée et remise en cours de jeu.

Avant chaque partie

Installez la boîte entre vous.

Chaque joueur prend une caisse vide et y place les boulettes de la couleur correspondante.

Sortez maman cafard de son emballage et gardez-la à portée de main.



But du jeu

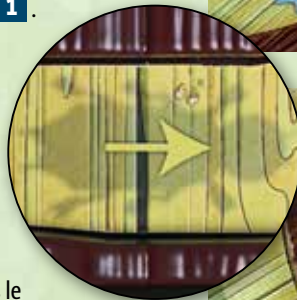
Il s'agit d'aider maman cafard à nourrir ses petits ! Le premier qui aura vidé sa caisse de boulettes remportera la partie.

Et c'est parti !

Chaque joueur place 1 de ses boulettes sur un des trous de la case Départ **1**.



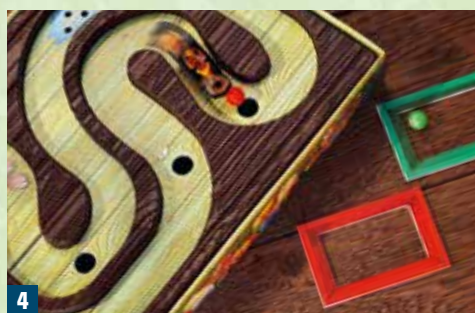
Le plus jeune joueur met la maman en marche et la dépose sur sa case Départ, dans le sens de la flèche (voir zoom ci-contre). Maman fonce alors à travers le garde-manger, emportant avec elle autant de boulettes qu'elle le peut. Elle les pousse devant elle et tente de les faire tomber dans les trous du plancher pour les amener à ses petits **2**. Elle y parvient avec plus ou moins de succès et de rapidité.





Les boulettes que maman cafard n'emporte pas ou qu'elle perd en cours de route restent là où elles sont. Elle les récupérera certainement au tour suivant...

Attention ! Dès qu'une boulette tombe dans un trou, le joueur à qui elle appartient peut immédiatement en placer une nouvelle sur l'un des trous de la case Départ **3**.



La partie s'arrête

... dès que la dernière boulette de nourriture d'un joueur tombe dans un trou **4**. Il remporte la partie !

Une nouvelle partie ?

Glissez le doigt dans la petite pièce du plancher et soulevez-la. Inclinez la boîte, tout en la secouant légèrement, pour faire rouler toutes les boulettes vers l'ouverture. Chacun reprend les siennes et une nouvelle partie commence.



Fini pour aujourd'hui ?

Éteignez la maman et rangez-la dans la boîte auprès de ses petits **5**.



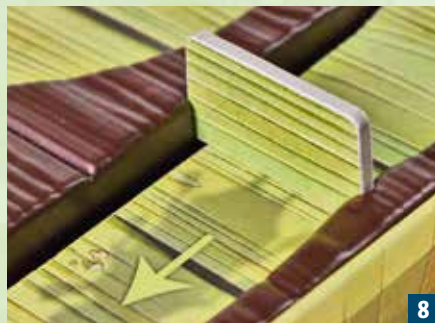
Astuce : Il peut arriver que les pattes de maman restent accrochées à un trou. Une petite pichenette sur les fesses l'aide à repartir **6**.

Autre astuce : Si maman est très lente malgré un changement de piles, un adulte doit contrôler qu'elles ont bien été insérées en respectant le sens de polarité.



Variante pour joueurs expérimentés

Placez toutes les boulettes dans des caisses vides : c'est la réserve. Chaque joueur reçoit une caisse de provisions illustrée **7** qui lui montre de quelles boulettes il a besoin. Ajoutez une barrière en travers du parcours **8**.



Quand vient son tour de jeu, le joueur prend dans la réserve toutes les boulettes dont il a besoin pour sa caisse et les place sur les trous de la case Départ. Il met ensuite la maman en marche et la place devant la barrière. Elle fait donc 1 tour complet avant d'être bloquée. Toutes les boulettes qui ne sont pas tombées dans un trou durant ce tour sont retirées du parcours et remises dans la réserve. Le joueur gagne toutes les boulettes tombées sous le plancher. Il les place sur les dessins de la couleur correspondante de sa caisse de provisions. Le premier qui complète sa caisse de provisions remporte la partie.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Petites balles. Danger d'étouffement.

Précautions d'emploi du cafard : Reportez-vous à l'emballage d'origine du HEXBUG®

Important : Notice à conserver !

HEXBUG® and nano® are licensed registered trademarks
of Innovation First Trading SARL, 6 Melford Court, Hardwick Grange, Warrington UK WA1 4RZ

© 2020



My first La Cucaracha

1

Un gioco rapido per 2 – 4 giocatori dai 3 anni in su

Gioco Ravensburger® n° 20 582 0

Autori: Inka e Markus Brand

Illustrazioni: Janos Jantner (Beehive) · Foto: Becker Studios

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (istruzioni)

Redazione: Anne Lenzen



Fare la mamma è un lavoro a tempo pieno... e questo vale anche per la Cucaracha.

Infatti, lei deve portare continuamente da mangiare ai suoi 3.589 figli, riuscirà a sfamarli tutti? Mamma Cucaracha corre affannata per la dispensa e fa del suo meglio per spingere in fretta più cibo possibile attraverso le fessure e i fori delle assi del pavimento.

Aiutate mamma Cucaracha a nutrire i suoi cuccioli. Vince la partita chi riesce per primo a consegnare tutte le proprie palline di cibo!

Contenuto

- ① 1 mamma Cucaracha
- ② 1 pavimento ad assi (2 pezzi)
- ③ 4 cassette per le scorte
- ④ 16 palline di cibo (in quattro colori)
- ⑤ 4 cassette per le scorte illustrate (solo per la variante)
- ⑥ 1 barriera (solo per la variante) + 1 pezzo di ricambio



Prima di giocare per la prima volta

- Estraete tutto il materiale dalla scatola.
- Staccate tutti i pezzi in cartone dalle cornici.
- Premete delicatamente le parti punzonate per liberare i fori.
- Appoggiate il pavimento nell'inserto della scatola.
- Premete leggermente verso il basso il pezzo grande del pavimento, fino a sentire lo scatto.
- Inserite anche il pezzo corto del pavimento. Questo non fa lo scatto perché dovrete estrarlo più volte.

Prima di ogni partita



Appoggiate il gioco in mezzo a voi. Ogni giocatore* prende una cassetta per le scorte e le palline del colore corrispondente. Ognuno di voi deve mettere le palline che ha preso nella propria cassetta. Estraete mamma Cucaracha dalla confezione e tenetela pronta accanto alla scatola.

Scopo del gioco

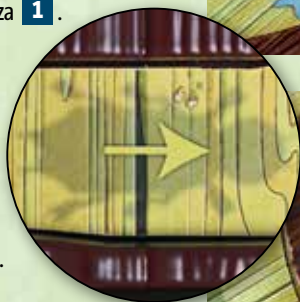
Aiutate mamma Cucaracha a nutrire i suoi cuccioli! Vince chi riesce a consegnare per primo tutte le sue palline di cibo.

Si comincia!

Tutti i giocatori mettono una delle proprie palline di cibo su una casella di partenza **1**.



Il giocatore più giovane accende mamma Cucaracha e poi la mette sulla sua casella di partenza, rispettando la direzione della freccia (immagine nel cerchio). Mamma Cucaracha corre all'interno della dispensa, prende tutte le palline di cibo che riesce a trasportare e tenta di farle cadere attraverso i fori del pavimento **per consegnarle ai suoi piccoli 2**. A volte ci riuscirà meglio e più velocemente, altre farà molta più fatica.



* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.



Le palline che mamma Cucaracha non riesce a prendere, o che perde lungo il percorso, restano dove lei le ha lasciate; di certo le recupererà al prossimo giro.

Ricordate: non appena una pallina cade in un buco, il giocatore che possiede le palline di quel colore può metterne immediatamente una nuova su una delle caselle di partenza **3**.



Fine della partita

La partita termina quando l'ultima pallina di cibo di un giocatore cade in un buco **4**. È lui il vincitore!

Volete giocare ancora?

Estraete dalla scatola il pezzo di pavimento corto afferrandolo dal buco. Inclinate la scatola in direzione dell'angolo ora aperto e scuotetela leggermente per far rotolare fuori tutte le palline. Suddividetevi di nuovo le palline in base al loro colore e... siete pronti per un'altra partita!



Per oggi avete terminato?

Allora mettete mamma Cucaracha accanto ai suoi cuccioli, è questo il suo posto nella scatola **5**.



Consiglio: può succedere che mamma Cucaracha resti con le zampe incastrate in un buco. Basta darle una piccola spinta per farla ripartire **6**.

Consiglio numero 2: se mamma Cucaracha continua a essere molto lenta anche dopo averle cambiato le pile, chiedete a un adulto di controllare che siano state inserite rispettando le corrette polarità.

Variante per aiutanti esperti

Variante per i
4 anni

Mettete tutte e quante le palline di cibo dentro a una cassetta per le scorte. Ogni giocatore prende una cassetta per le scorte illustrata. Nell'immagine disegnata sulla cassetta potete vedere quali sono le palline che servono a ognuno di voi **7**. Inoltre, inserite una barriera nel piano di gioco **8**.



Al proprio turno, si cercano nella cassetta per le scorte le palline che occorrono per completare la propria immagine e si mettono sulle caselle di partenza. Poi si accende mamma Cucaracha e la si appoggia davanti alla barriera. In questo modo, mamma Cucaracha correrà per un intero giro per poi fermarsi dietro alla barriera.

A questo punto, il giocatore di turno toglie dal piano di gioco le palline che non sono cadute attraverso i fori, poi prende tutte le palline che sono finite sotto il piano di gioco e le mette sulla propria cassetta delle scorte illustrata.

Vince chi conquista per primo tutte e quattro le palline che completano l'immagine.

Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Piccole palle. Rischio di soffocamento.

Per l'utilizzo della Cucaracha, osservare le indicazioni riportate sulla confezione originale dello HEXBUG®.

Attenzione: conservare le istruzioni!

HEXBUG® and nano® are licensed registered trademarks
of Innovation First Trading SARL, 6 Melford Court, Hardwick Grange, Warrington UK WA1 4RZ

© 2020



My first La Cucaracha

GB

USA

A fast-paced game for 2 – 4 players, ages 3+

Ravensburger® Game no. 20 582 0

Game design: Inka and Markus Brand

Illustration: Janos Jantner (Beehive) · Photos: Becker Studios

Graphic Design: DE Ravensburger, KniffDesign (rules)

Editor: Anne Lenzen



Being a mother is a full-time job, especially for a Mama Bug with 3,589 children who are always hungry!

Mama Bug races through the pantry doing her best to push as many crumbs as she can through the holes in the floorboards.

Help Mama Bug feed her babies! The player whose food crumbs are gobbled up first wins!

Contents

- ① 1 Mama Bug
- ② 1 floorboard (in 2 pieces)
- ③ 4 food crates (in 4 colours)
- ④ 16 food crumbs (in 4 colours)
- ⑤ 4 food crate pictures (expert game only)
- ⑥ 1 barrier & 1 replacement barrier (expert game only)



The First Time You Play

- Carefully remove the game parts from the die-cut sheets.
- Carefully press out the hole punchings.
- Please dispose of all waste responsibly.
- Place the longer floorboard piece into the box insert. Press it down until it locks into place.
- Place the shorter floorboard piece in the insert. This piece will be lifted repeatedly as you play.

Setup

Place the game in the centre of the table.

Choose your colour and take your food crate and four food crumbs. Put your crumbs into your food crate. Remove Mama Bug from her packaging and place her next to the box.



How to Win

Put your crumbs of food out to help Mama Bug feed her babies! The player whose crumbs are gobbled up first wins.

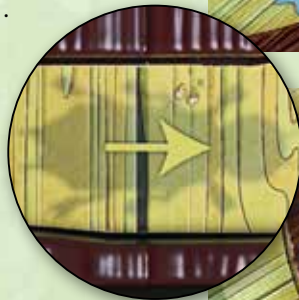
How to Play

Each player puts one of their crumbs onto the start space (the puddle) **1**.



The youngest player switches on Mama Bug and puts her on her start space, facing the direction of the arrow.

Mama Bug will race through the pantry, pushing as many crumbs through the holes in the floor as she can **2**. Sometimes this is easy, but other times she might miss!





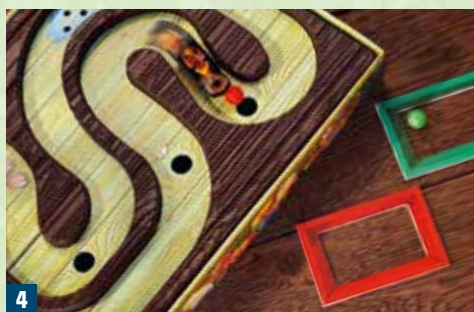
Don't worry, she won't leave her children hungry! She'll try and get the crumbs when she races around again!

Did your crumb get pushed through a hole? Quickly put another of your crumbs on the start space **3** .

Win

.....

The first player to have all four of their food crumbs pushed through the floorboard wins **4** !



Are you up for another game?

Lift the shorter floorboard piece out of the box by reaching through the hole with your finger. Tilt the box and gently shake it until all of the food crumbs fall out.



Take your colour crumbs and start a new game.

Finished for today?

Lift the shorter floorboard piece out of the box by reaching through the hole with your finger. Put Mama Bug next to her children; she fits perfectly **5** !



Hint: Mama Bug sometimes gets her feet stuck in a hole. Gently tap her on her back to help her on her way **6** .

If she stops moving completely, ask an adult to change her batteries!

If Mama Bug moves very slowly even after changing the batteries, ask an adult to double-check the batteries have been placed correctly.

Expert Game

For ages
4 and up

All food crumbs start in one food crate.

Each player takes a food crate picture. The picture shows which crumbs you need Mama Bug to push through the holes **7**.

Place a barrier onto the floor as shown **8**.



On your turn

Look at your food crate picture and take four crumbs in the colours you need. Put them on the start space. Switch on Mama Bug and put her on her start space, facing the direction of the arrow. Your turn ends when she has made a full tour of the pantry and comes to a stop behind the barrier. Any crumbs that haven't fallen through the holes in the floor go back in the food crate. Lift the short floorboard piece and put your collected crumbs on your picture. Then the next player takes their turn. Keep going around until someone has collected all four of their crumbs. The first player to collect all four of their crumbs wins!

Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Small balls. Choking hazard.

For instructions how to use Mama Bug, please read the instruction manual included in the original HEXBUG® packaging.

Please note: Keep the manual for reference.

HEXBUG® and nano® are licensed registered trademarks of Innovation First Trading SARL, 6 Melford Court, Hardwick Grange, Warrington, UK WA1 4RZ

© 2020



My first La Cucaracha

Een flitsend spel voor 2 – 4
spelers vanaf 3 jaar

Ravensburger® spel nr. 20 582 0

Auteurs: Inka en Markus Brand

Illustraties: Janos Jantner (Beehive) · Foto's: Becker Studios

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (handleiding)

Redactie: Anne Lenzen



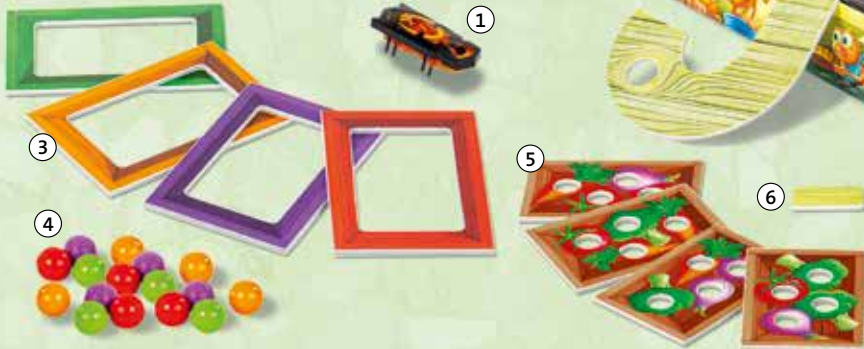
Mama zijn is een fulltime baan, zeker voor deze kakkerlak-mama.

Logisch, met 3.589 kinderen die steeds honger hebben! Mama flitst door de voorraadkamer en doet haar best om zo snel mogelijk veel voer door de gaten en kieren in de plankenvloer te schuiven.

Help mama haar kakkerlak-baby's te voeren. De speler van wie alle voerballetjes als eerste gevoerd zijn, wint het spel!*

Inhoud

- ① 1 mama kakkerlak
- ② 1 plankenvloer (2 delen)
- ③ 4 voorraadkisten
- ④ 16 voerballetjes (in vier kleuren)
- ⑤ 4 voorraadkist-plaatjes (alleen voor 4+ variant)
- ⑥ 1 hek (alleen voor 4+ variant) + 1 als reserve



*De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

Voor het eerste spel

- Haal al het spelmateriaal uit de doos.
- Haal alle delen uit het karton.
- Druk voorzichtig het karton uit de gaatjes.
- Leg de bodem in de inzet van de doos.
- Druk het grote deel van de bodem zachtjes naar beneden, tot het vastklikt.
- Leg het kleine deel ook in de inzet. Dit wordt er in de loop van het spel steeds weer uitgehaald en klikt daarom niet vast.

Voor ieder spel

Zet het spel tussen jullie in.

Iedere speler pakt een voorraadkist en de balletjes met dezelfde kleur. Leg de balletjes in je kist. Pak mama kakkerlak uit de verpakking en zet haar klaar naast het spelbord.



Doel van het spel

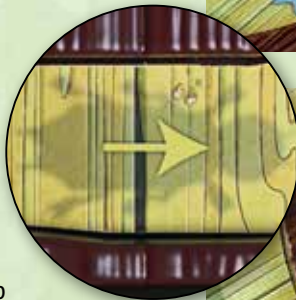
Help mama kakkerlak haar kinderen eten te geven! De speler van wie de voerballetjes als eerste helemaal op zijn, wint het spel.

Het spel begint

Alle spelers leggen één van hun voerballetjes op een startveld **1**.



De jongste speler zet mama aan en zet haar in de richting van de pijl op haar startveld (afbeelding in de cirkel). Mama flitst door de voorraadkamer en pakt zo veel mogelijk voerballetjes mee als ze kan dragen. Ze schuift de balletjes voor zich uit en probeert ze door de gaten in de vloer bij haar kinderen te brengen **2**. Dit lukt de ene keer beter en sneller dan de andere keer.





Balletjes die mama niet meeneemt of onderweg verliest, blijven daar liggen. Mama zal ze de volgende ronde vast wel weer meenemen.

Let op! Zodra een balletje in een gat valt, mag de speler van deze kleur meteen weer een nieuw balletje op één van de startvelden leggen

3 .



Het spel is afgelopen

... zodra het laatste voerballetje van een speler in een gat valt **4** . Deze speler heeft het spel gewonnen!

Nog een ronde?

Pak het korte bodemdeel vast in het gaatje en haal het uit de doos. Kiep de doos in de richting van de open hoek en schud hem zachtjes. Alle balletjes rollen eruit. Verdeel de balletjes weer onder de spelers en speel nog een ronde!

Zijn jullie nu klaar met spelen?

Leg mama dan bij haar kinderen, hier past ze in de doos **5** .



Tip: Soms blijft mama met haar pootjes in een gat hangen. Met een zacht tikje tegen de achterkant, helpen jullie haar verder **6** .



Nog een tip: Als mama na het wisselen van de batterijen erg langzaam is, laat een volwassene dan controleren of de batterijen er goed zijn ingedaan.



Variant voor geofefende helpers

Alle voerballetjes komen als voorraad in een voorraadkist. Iedere speler krijgt een voorraadkist-plaatje. Op het plaatje **7** zien jullie welke balletjes jullie nodig hebben. Zet bovendien een hek in het spelbord **8**.



Wie aan de beurt is, zoekt uit de gezamenlijke voorraad de balletjes uit, die hij voor zijn plaatje nodig heeft en legt ze op de startvelden. Dan zet hij mama aan en zet haar voor het hek neer. Mama loopt zo precies een ronde, tot ze achter het hek blijft staan.

Alle balletjes die in deze ronde niet door de gaten gevallen zijn, halen jullie van het spelbord. Alle balletjes die onder het spelbord liggen, krijgt de speler. De speler legt ze op het plaatje van z'n voorraadkist. Wie als eerste alle vier de balletjes voor z'n plaatje heeft verzameld, wint het spel.

Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen.
Kleine ballen. Verstikkingsgevaar.

Lees voor het gebruik van de kakkerlak s.v.p. de aanwijzingen in de originele verpakking van de HEXBUG®.

Handleiding bewaren!

HEXBUG® and nano® are licensed registered trademarks
of Innovation First Trading SARL, 6 Melford Court, Hardwick Grange, Warrington UK WA1 4RZ

© 2020



My first La Cucaracha

Un frenético juego para 2 – 4
jugadores a partir de 3 años

Juego Ravensburger® n.º 20 582 0

Autores: Inka y Markus Brand

Ilustraciones: Janos Jantner (Beehive) · Fotos: Becker Studios

Diseño: DE Ravensburger, KniffDesign (instrucciones)

Redacción: Anne Lenzen



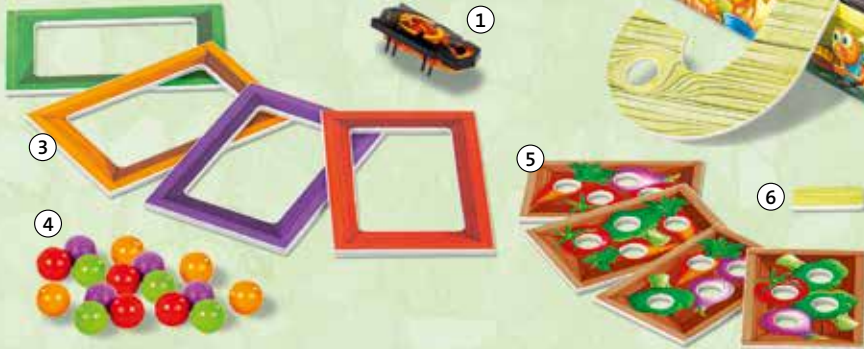
Ser padres es un trabajo a tiempo completo... ¡incluso para la Cucaracha!

De hecho, tiene que llevarles comida continuamente a sus 3.589 hijos, ¿logrará alimentarles a todos? Mamá Cucaracha corre acalorada por la despensa y hace todo lo que puede por meter deprisa toda la comida posible por las grietas y los huecos de las tablas del suelo.

Ayudad a mamá Cucaracha a dar de comer a sus crías. ¡Gana la partida el primero que consiga entregar todas sus bolitas de comida!

Contenido

- ① 1 mamá Cucaracha
- ② 1 suelo de tablas (2 piezas)
- ③ 4 cajitas para provisiones
- ④ 16 bolitas de comida (de cuatro colores)
- ⑤ 4 cajitas para provisiones ilustradas (solo para la variante)
- ⑥ 1 barrera (solo para la variante) + 1 pieza de recambio



Antes de jugar por primera vez

- Sacad todos los componentes de la caja.
- Separad todas las piezas de cartón de los marcos.
- Presionad con cuidado las partes troqueladas para vaciar los agujeros.
- Poned el suelo sobre la bandeja interior de la caja.
- Empujad ligeramente hacia abajo la pieza grande del suelo hasta oír el chasquido.
- Introducid también la pieza de suelo corta. Esta no hace ningún chasquido, porque tendréis que sacarla más veces.

Antes de cada partida

Colocad el juego en medio de vosotros. Cada jugador* coge una cajita para provisiones y las bolitas del color correspondiente. Después, cada uno pone las bolitas que ha cogido dentro de su cajita. Sacad de la caja a mamá Cucaracha y dejadla preparada al lado de la caja.



Objetivo del juego

¡Ayudad a mamá Cucaracha a alimentar a sus crías! Gana el primero que consiga entregar todas sus bolitas de comida.

¡A jugar!

Todos los jugadores colocan una de sus bolitas de comida en una casilla de salida **1**.



El jugador más joven enciende a mamá Cucaracha y luego la pone en su casilla de salida, respetando la dirección de la flecha (imagen en el círculo).



Mamá Cucaracha correrá por el interior de la despensa, cogerá todas las bolitas de comida que pueda transportar e intentará hacer que caigan por los agujeros del suelo para dárselas a sus crías **2**. A veces se le dará mejor y lo hará más rápido, pero otras le costará mucho más.

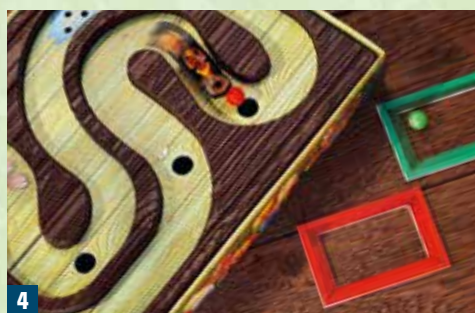


* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.



Las bolitas que mamá Cucaracha no consiga coger o que pierda a lo largo del recorrido se quedan donde ella las ha dejado; en la próxima vuelta las recuperará, por supuesto.

Recordad: En cuanto una bolita caiga en un agujero, el jugador que tenga las bolitas de ese mismo color puede colocar inmediatamente una nueva en una de las casillas de salida **3**.



Fin de la partida

La partida termina en cuanto la última bolita de comida de un jugador caiga en un agujero **4**. ¡Ese jugador será el ganador de la partida!

¿Queréis seguir jugando?

Sacad de la caja la pieza de suelo corta agarrándola por el agujero. Inclina la caja en dirección a la esquina que ahora está abierta y agítadla ligeramente para que rueden afuera todas las bolitas. Separad otra vez las bolitas por colores y... ¡ya estáis listos para jugar otra partida!



¿Ya habéis acabado por hoy?

En ese caso, guardad a mamá Cucaracha junto a sus crías, que es su sitio en la caja **5**.



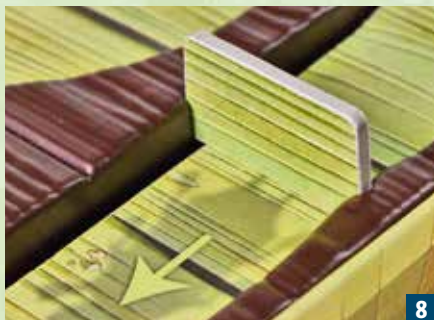
Consejo: Cuando mamá Cucaracha está cansada (las pilas empiezan a agotarse) puede que se le queden las patitas enganchadas en algún agujero. Simplemente hay que darle un empujoncito en el «culito» para que siga caminando **6**.

Otro consejo: Si después de cambiarle las pilas, mamá Cucaracha siguiera moviéndose muy lento, pedidle a un adulto que compruebe si las pilas están instaladas correctamente (se respeta la polaridad adecuada).

Variante para ayudantes expertos

Variante para
4 años

Poned todas las bolitas de comida dentro de una cajita para provisiones común. Cada jugador coge una cajita para provisiones ilustrada. En la ilustración de la cajita podéis ver cuáles son las bolitas que necesitáis cada uno de vosotros **7**. Insertad también una barrera en el tablero de juego **8**.



En su turno, cada jugador busca en la cajita para provisiones común las bolitas necesarias para completar su ilustración y las pone en las casillas de salida. Luego se enciende a mamá Cucaracha y se deja delante de la barrera. Así, mamá Cucaracha dará una vuelta entera y luego se parará detrás de la barrera.

Ahora, el jugador de turno quita del tablero las bolitas que no se hayan caído por los agujeros, luego coge todas las bolitas que han caído debajo del tablero y las pone en su propia cajita para provisiones ilustrada.

Gana el primero que consiga las cuatro bolitas necesarias para completar su ilustración.

Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Bolas pequeñas.
Peligro de atragantamiento.

Para utilizar la Cucaracha, seguid las indicaciones que encontraréis en la caja original del HEXBUG®.

Atención: ¡Conservar las instrucciones!

HEXBUG® and nano® are licensed registered trademarks
of Innovation First Trading SARL, 6 Melford Court, Hardwick Grange, Warrington UK WA1 4RZ



My first La Cucaracha

Jogo rápido para 2 – 4 jogadores a partir de 3 anos

Jogo Ravensburger® n° 20 582 0

Autores: Inka e Markus Brand

Ilustrações: Janos Jantner (Beehive) · Fotos: Becker Studios

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Instruções)

Redação: Anne Lenzen



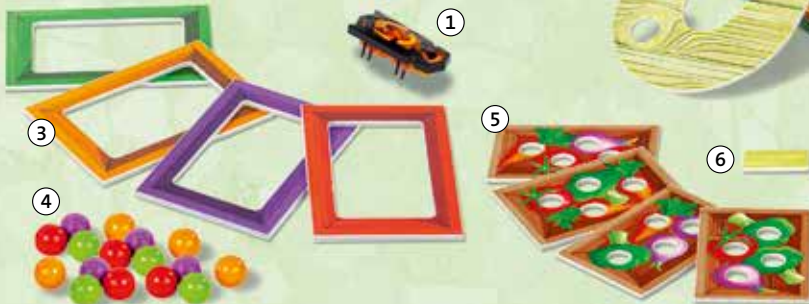
Ser mãe é um trabalho em tempo integral... e isto vale também para a Cucaracha.

De fato, ela deve levar sem parar comida para seus 3.589 filhos, conseguirá alimentar todos? A mamãe Cucaracha corre ofegante à volta da despensa e faz o que pode para empurrar depressa o máximo de comida possível através das fendas e dos furos nas ripas do pavimento.

Ajudem a mamãe Cucaracha a alimentar seus filhotes. O vencedor do jogo é aquele que conseguir entregar primeiro todas as próprias bolinhas de comida!

Conteúdo

- ① 1 mãe Cucaracha
- ② 1 pavimento de ripas (2 partes)
- ③ 4 caixinhas para as provisões
- ④ 16 bolinhas de comida (em quatro cores)
- ⑤ 4 caixinhas para as provisões ilustradas (apenas para a variante)
- ⑥ 1 barreira (apenas para a variante) + 1 peça sobressalente



Antes de jogar pela primeira vez

- Tirem todo o material da caixa.
- Desprendam todas as peças em cartão das molduras.
- Pressionem delicadamente as partes perfuradas para liberar os furos.
- Apoiem o pavimento no inserto da caixa.
- Pressionem ligeiramente para baixo a parte grande do pavimento, até ouvir o clique.
- Introduzam também a parte curta do pavimento. Esta não fará o clique porque deverá ser removida várias vezes.

Antes de cada partida

Apoie o jogo no meio dos jogadores. Cada jogador* pega uma caixinha para as provisões e as bolinhas da cor correspondente. Cada um deve colocar as bolinhas que pegou na própria caixinha. Tirem a mãe Cucaracha da embalagem, ela deve ficar pronta ao lado da caixa.



Objetivo do jogo

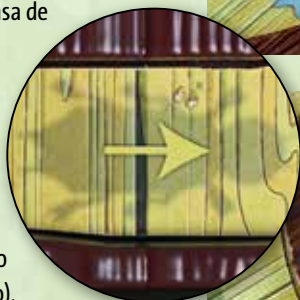
Ajudem a mãe Cucaracha a alimentar seus filhotes! Ganha quem conseguir entregar primeiro todas as próprias bolinhas de comida.

Vamos começar!

Todos os jogadores colocam uma das próprias bolinhas de comida numa casa de partida **1**.



O jogador mais novo liga a mãe Cucaracha e depois coloca-a na sua casa de partida, respeitando a direção da flecha (imagem no círculo). A mãe Cucaracha corre dentro da despensa, pega todas as bolinhas de comida que conseguir transportar e tenta deixá-las cair através dos furos do pavimento para entregá-las aos seus filhotes **2**. Às vezes conseguirá melhor e mais rápido, outras vezes terá mais dificuldade.



* A forma linguística do genérico masculino tem exclusivamente a finalidade de melhorar a legibilidade e entende-se neutro em todos os casos do ponto de vista do gênero



As bolinhas que a mãe Cucaracha não consegue pegar, ou que perde ao longo do percurso, ficam onde ela as deixou; com certeza irá recuperá-las na próxima rodada.

Lembre: logo que uma bolinha cair num buraco, o jogador que possui as bolinhas daquela cor pode colocar imediatamente uma nova numa das casas de partida **3**.



Fim da partida

A partida acaba quando a última bolinha de comida de um jogador cair num buraco **4**. Ele é o vencedor!

Quer jogar mais?

Tire da caixa a parte de pavimento curto agarrando-a pelo buraco. Incline a caixa na direção do canto agora aberto e agite-a ligeiramente para fazer todas as bolinhas rolaem para fora. Distribuam de novo as bolinhas conforme a cor e... estão prontos para outra partida!



Por hoje acabaram?

Então coloquem a mãe Cucaracha ao lado de seus filhotes, esse é o seu lugar na caixa **5**.



Conselho: pode acontecer que a mãe Cucaracha fique com as patas presas num buraco. Basta dar-lhe um empurrãozinho para ela andar de novo **6**.

Conselho número 2: se a mãe Cucaracha continua muito lenta, mesmo depois de ter trocado as pilhas, peçam a um adulto para verificar que estejam colocadas respeitando as polaridades corretas.

Variante para ajudantes experientes

Variante para
4 anos

Coloquem todas as bolinhas de comida dentro de uma caixinha para provisões. Cada jogador pega uma caixinha para provisões ilustrada. Na figura desenhada na caixinha pode-se ver quais são as bolinhas necessárias para cada jogador **7**. Para além disso, insiram uma barreira no tabuleiro de jogo **8**.



Na própria vez, procurem na caixinha para as provisões e as bolinhas necessárias para completar a própria imagem que devem ser colocadas na casa de partida. Depois deve-se ligar a mãe Cucaracha e apoiá-la na frente da barreira. Assim, a Mãe Cucaracha irá correr uma rodada inteira para depois parar atrás da barreira. Nessa altura, o jogador que tem a vez tira do tabuleiro de jogo as bolinhas que não caíram através dos furos, depois pega todas as bolinhas que foram parar em baixo do tabuleiro de jogo e coloca-as na própria caixinha das provisões ilustrada. Ganha quem obtém primeiro todas as quatro bolinhas que completam a imagem.

Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Pequenas bolas. Risco de asxia.

Para a utilização da Cucaracha, siga as indicações contidas na embalagem original do HEXBUG®.

Atenção: guarde as instruções!

HEXBUG® and nano® are licensed registered trademarks
of Innovation First Trading SARL, 6 Melford Court, Hardwick Grange, Warrington UK WA1 4RZ

© 2020

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger North America, Inc.
One Puzzle Lane · Newton · NH 03858 · USA

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Unit 1 · Avonbury Business Park
Howes Lane · BICESTER · OX26 2UB · GB



Ravensburger