

La Cucaracula

Verjagt die Vampir-Kakerlake!

Ravensburger® Spiele Nr. 20 821 0

Kooperativer Wettlauf für 2–4 mutige Spieler* von 5–99 Jahren.

Autoren: Inka und Markus Brand

Illustration: Janos Jantner

Redaktion: Monika Gohl



Inhalt

1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 1 Katapult mit 2 Aufstellern,

1 Katapultchip, 12 Kerzenchips, 4 Spielerchips,

1 Kakerlake mit Aufsteller, 10 Knoblauch-Chips

liiih! Cucaracula flitzt durch das Spukschloss und liebt es, euch zu erschrecken. Da hilft nur eins: Zündet alle Kerzen an und vertreibt so die lichtscheue Vampir-Kakerlake! Mit dem Katapult kommt ihr dabei schnell voran.

Schafft ihr es, bevor euch der schützende Knoblauch ausgeht?

Ziel des Spiels

Alle spielen gemeinsam gegen Cucaracula. Sobald alle 12 Kerzen brennen und ihr noch Knoblauch übrig habt, gewinnt ihr das Spiel.

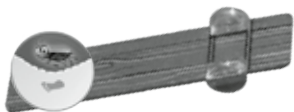
*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Vorbereitung

Drückt alle Teile aus der Stanztafel heraus. Puzzelt den **Spielplan** aus den drei Teilen zusammen. Befestigt den Aufsteller an der **Kakerlake** und stellt sie auf ihr Startfeld mit den grauen Steinen. Der Pfeil zeigt euch, in welche Richtung Cucaracula gezogen wird. Wählt eine **Spielfigur** aus und stellt sie in das Kinderzimmer mit dem hellen Holzboden. Hier seid ihr immer vor der Kakerlake sicher. Den **Spielerchip** in derselben Farbe legt ihr vor euch ab.



Alle 12 **Kerzenchips** verteilt ihr auf den farbgleichen Kerzenfeldern des Spielplans.



Baut das **Katapult** zusammen, indem ihr die Aufsteller links und rechts genau innerhalb der Markierung befestigt. Stellt das Katapult neben den Spielplan und legt den **Katapultchip** auf den dunklen Kreis.

Je nach Spielerzahl werden **Knoblauchchips** neben dem Spielplan bereit gelegt.



Jetzt geht's los!

Grundregel für 3 und 4 Spieler

Bei 3 Spielern bekommt ihr 7 Knoblauch-Chips, bei 4 Spielern sind es 10 Chips.

Der Jüngste beginnt, danach spielt ihr reihum weiter. Bist du an der Reihe, schleuderst du den Katapultchip, indem du mit dem Finger auf die gegenüberliegende Seite des Katapultes tippst. Der Chip sollte sich möglichst in der Luft drehen.



Gehe **bis zu drei Räume** in beliebiger Richtung. Dabei darfst du nur über die Linien zwischen den Räumen gehen, nicht durch die Wände. Mit mehreren Kindern in demselben Raum zu stehen, ist erlaubt. Niemals darfst du jedoch durch Räume ziehen oder in einem Raum stehen, in dem sich Cucaracula aufhält!

Erreichst du einen Raum, in dem eine Kerze deiner Spielerfarbe ist, stoppst du und kannst überzählige Schritte verfallen lassen. Entferne den Kerzenchip und deine Kerze ist damit angezündet. Anschließend ist der nächste Spieler dran.



Oh nein! **Cucaracula flitzt los!** Auf dem Spielplan ist sein Weg mit der weißen gestrichelten Linie eingezeichnet, den er im Spiel auch mehrmals umrunden kann. Ziehe ihn in Pfeilrichtung bis zum nächsten Kakerlakensymbol.

Jedes Kind, das er unterwegs trifft, flüchtet sofort ins Kinderzimmer! Dabei verliert ihr für **jede** vertriebene Spielfigur einen **Knoblauch-Chip**, der aus dem Spiel genommen wird.

Der Spieler, der katapultiert hat, darf mit seiner Figur **einen Raum** weitergehen. Er entscheidet, ob er zuerst läuft und dann Cucaracula zieht, oder umgekehrt. Beide Züge müssen jedoch ausgeführt werden. Es kann passieren, dass seine Figur ins Kinderzimmer flüchtet und dann anschließend gleich wieder in den Raum davor geht.

Andere Kerzen anzünden

Leuchten alle Kerzen deiner Farbe, darfst du den anderen Kindern helfen. Bei drei Spielern werden aber zunächst die Kerzen der **nicht mitspielenden Farbe** angezündet, bevor du den Mitspielern hilfst.

Ende des Spiels

Gelingt es euch, alle Kerzen anzuzünden und es ist noch Knoblauch übrig? Dann habt ihr Cucaracula erfolgreich vertrieben und gewinnt das Spiel!

Solltet ihr keinen Knoblauch mehr haben, der euch vor Cucaracula schützt, gewinnt dieser. Auf geht's zur nächsten Runde. Diesmal schafft ihr es bestimmt, die Vampir-Kakerlake zu vertreiben!

Tipp:

Wenn ihr gewonnen habt, dürft ihr Cucaracula auf das Katapult stellen und ihn zur Belohnung in die Schachtel katapultieren. Das darf gern jeder von euch einmal versuchen!

Spielregel zu zweit

Legt 10 Knoblauch-Chips bereit.

Jeder spielt mit **zwei Spielfiguren**, die immer in der gleichen Reihenfolge gezogen werden. Legt diese fest, indem ihr die **vier Spielerchips** in eine Reihe legt – am besten, immer abwechselnd eine Farbe von Spieler eins und zwei.

Auch hier zündet ihr zuerst nur die Kerzen eurer Spielerfarben an, bevor ihr eurem Mitspieler helft. Die übrigen Regeln gelten wie oben beschrieben.

© 2021



La Cucaracula

Chassez le cafard vampire !

Jeux Ravensburger® n° 20 821 0

Un jeu de parcours coopératif pour **2 à 4** joueurs*
courageux de **5 à 99** ans.

Auteurs : Inka et Markus Brand

Illustrations : Janos Jantner

Rédaction : Monika Gohl



Contenu

1 plateau de jeu, 4 pions, 1 catapulte avec 2 socles,
1 jeton Projectile, 12 jetons Bougie, 4 jetons Joueur,
1 Cafard et son socle, 10 jetons Ail

Hiiii ! Cucaracula vole à travers le château hanté et adore vous effrayer. Un seul moyen de s'en débarrasser : allumez toutes les bougies pour chasser le cafard vampire qui a peur de la lumière ! Et rien de mieux qu'une catapulte pour progresser rapidement. Réussirez-vous à le faire fuir avant de manquer d'ail pour vous protéger ?

But du jeu

Tous les joueurs jouent ensemble contre Cucaracula. Vous remportez la partie si vous allumez les 12 bougies et qu'il vous reste de l'ail.

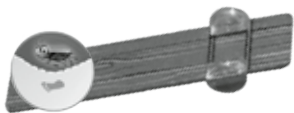
* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Mise en place

Détachez tous les éléments de la planche prédécoupée. Assemblez les trois parties du **plateau de jeu**. Insérez le **cafard** dans son socle et placez-le sur sa case Départ pavée de pierres grises. La flèche vous indique dans quel sens se déplace Cucaracula. Choisissez chacun un **pion** et placez-le dans la chambre avec le parquet clair. Dans cette pièce, vous êtes toujours à l'abri du cafard. Posez le **jeton Joueur** de même couleur que votre pion devant vous.



Répartissez les 12 **jetons Bougie** sur les cases de couleur correspondante du plateau.



Montez la **catapulte** en fixant les deux socles à gauche et à droite de la planche, entre les marques indiquées. Installez-la à côté du plateau puis placez le **Projectile** sur le cercle foncé.

Placez le nombre requis de **jetons Ail** à côté du plateau selon le nombre de joueurs.



À la chasse !

Règle de base pour 3 à 4 joueurs

À 3 joueurs, vous disposez de 7 jetons Ail ; à 4 joueurs, de 10 jetons.

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. Quand vient son tour, le joueur lance le Projectile en donnant un petit coup sec sur l'extrémité opposée de la catapulte. Dans la mesure du possible, le jeton doit se retourner dans les airs.



Le joueur déplace son pion de **1 à 3** pièces dans la direction de son choix. Il doit pour cela suivre les lignes qui les relient, sans traverser les murs. Plusieurs enfants peuvent occuper la même pièce. Mais il est interdit de traverser ou de s'arrêter dans une pièce occupée par Cucaracula !

Si le joueur atteint une pièce dans laquelle se trouve une bougie de sa couleur, il s'y arrête en ignorant les éventuels points de déplacement restants. Il retire le jeton Bougie ; celle-ci est considérée comme allumée. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.



Oh, non ! **Cucaracula détale** ! Son chemin sur le plateau est matérialisé par une ligne pointillée blanche qu'il peut parcourir plusieurs fois au cours du jeu. Le joueur le déplace jusqu'au prochain symbole Cafard en suivant la flèche.

Chaque enfant qu'il rencontre en chemin se réfugie immédiatement dans la chambre ! Pour chaque enfant ainsi effrayé, vous perdez 1 **jeton Ail** et le remettez dans la boîte.

Le joueur qui a lancé le Projectile peut avancer en plus **d'1 pièce**. À lui de choisir s'il déplace d'abord son pion ou Cucaracula. Mais il est obligé d'effectuer les deux déplacements. Il peut arriver que son pion se réfugie dans la chambre avant de ressortir immédiatement.

Allumer les autres bougies

Lorsqu'un joueur a allumé toutes ses bougies, il peut aider les autres. Cependant, à 3 joueurs, il doit d'abord s'occuper des bougies **n'appartenant à aucun joueur**, avant d'aller aider les autres.

Fin de la partie

Vous avez réussi à allumer toutes les bougies et il vous reste de l'ail ? Alors, vous avez chassé Cucaracula et remporté la partie !

En revanche, s'il ne vous reste aucun Ail pour vous protéger de Cucaracula, c'est lui qui gagne. Prêts pour une revanche ? Cette fois, vous réussirez sûrement à chasser ce cafard vampire !

Astuce :

Lorsque vous aurez gagné, pourquoi ne pas fêter ça en plaçant Cucaracula sur la catapulte pour le renvoyer dans la boîte ? Chacun peut tenter sa chance une fois !

Règle pour 2 joueurs

Vous disposez de 10 jetons Ail au départ.

Chacun de vous joue **2 pions** alternativement, toujours dans le même ordre. Pour vous en souvenir, alignez les 4 jetons Joueur dans l'ordre de jeu : une couleur du joueur 1, une couleur du joueur 2,...

Là aussi, commencez par allumer d'abord les bougies de vos couleurs avant d'aider votre partenaire. Les autres règles restent inchangées.

© 2021



La Cucaracula

Scacciate lo scarafaggio vampiro!

Gioco Ravensburger® n° 20 821 0

Gioco di squadra per 2-4 intrepidi giocatori* dai 5 ai 99 anni.

Autori: Inka und Markus Brand

Illustrazioni: Janos Jantner

Redazione: Monika Gohl



Contenuto

1 tabellone, 4 pedine, 1 catapulta con 2 supporti,
1 gettone-catapulta, 12 gettoni-candela, 4 gettoni-giocatori,
1 scarafaggio con piedistallo, 10 gettoni-aglio

liiih! La Cucaracula si aggira nel castello e si diverte a spaventarvi. C'è una sola cosa da fare: accendete tutte le candele per scacciarla, perché lei teme la luce! Utilizzate la catapulta per procedere velocemente.

Per proteggervi, vi occorre l'aglio, ma... riuscirete a compiere la vostra missione prima di finirlo?

Scopo del gioco

Siete una squadra: giocate tutti insieme contro la Cucaracula. Per vincere, dovete riuscire ad accendere tutte e 12 le candele e a conservare un po' di aglio.

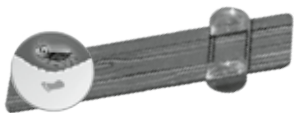
*La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

Preparazione del gioco

Staccate tutti i pezzi dalla fustella. Componete il puzzle del **tabellone** (tre pezzi). Fissate lo **scarafaggio** sul piedistallo e poi mettetelo sulla sua casella di partenza, quella con i sassi grigi. La freccia indica la direzione verso la quale la Cucaracula si muove. Scegliete una **pedina** a testa e mettetela nella camera dei bambini (con il pavimento in legno chiaro). In questa stanza siete al sicuro, protetti dallo scarafaggio. Mettete davanti a voi il **gettone-giocatore** dello stesso colore.



Disponete tutti e 12 i **gettoni-candela** sulle caselle del tabellone con raffigurate le candele dello stesso colore.



Montate la **catapulta** fissando con precisione i supporti a sinistra e a destra, all'interno della zona contrassegnata. Mettete la catapulta accanto al tabellone e appoggiate il **gettone-catapulta** sul cerchio scuro.

Preparate accanto al tabellone i **gettoni-aglio** in base al numero di giocatori.



Si comincia!

Regole base per 3 e 4 giocatori

Se giocate in 3, utilizzate 7 gettoni-aglio, invece, se giocate in 4 ve ne occorrono 10.

Inizia il giocare più giovane, poi la partita prosegue in senso orario. Al proprio turno, il giocatore lancia il gettone-catapulta dando un colpo con il dito sul lato opposto della catapulta. Quando è in volo, il gettone dovrebbe voltarsi più volte.

Dopo il lancio del gettone-catapulta svolgere l'azione mostrata sulla faccia superiore:



- Il giocatore di turno avanza **fino a tre stanze** nella direzione che preferisce. Si può procedere solo sulle linee che si trovano tra le stanze, non è possibile passare attraverso le pareti. Ci si può fermare nella stessa stanza con altri bambini. Non è consentito mai passare attraverso le stanze, oppure fermarsi in una dove si trova la Cucaracula!

Quando si arriva in una stanza dove è posizionata una candela del colore uguale al proprio, bisogna fermarsi (i passi che si dovrebbe ancora compiere non contano più). Si toglie il gettone-candela dalla stanza ed ecco fatto: la candela è accesa!

Ora il turno passa al giocatore successivo.



- Oh no! La **Cucaracula corre veloce!** Sul tabellone, il suo percorso è indicato dalla linea bianca tratteggiata; durante la partita, la Cucaracula può passarci anche più volte. Seguendo la direzione indicata dalla freccia, spostatela sul successivo simbolo dello scarafaggio.

Chiunque incontra la Cucaracula lungo il proprio tragitto deve immediatamente scappare nella camera dei bambini! In questo caso, per **ogni** pedina scappata si perde un **gettone-aglio** che deve essere tolto dal gioco.

Il giocatore che ha utilizzato la catapulta può far avanzare la propria pedina di **una stanza**. Spetta a lui decidere se prima procedere con la sua pedina e poi muovere la Cucaracula, o viceversa. In ogni caso, è obbligatorio eseguire entrambe le mosse. Può capitare che la sua pedina fugga nella camera dei bambini e poi torni subito nella stanza davanti.

Accendere le altre candele

Dopo aver acceso tutte le candele del proprio colore, si possono aiutare gli altri bambini. Ma se siete in tre a giocare, prima si devono accendere le candele che **non corrispondono ai colori** dei giocatori, solo dopo è possibile aiutare i propri compagni di squadra.

Fine della partita

Avete acceso tutte le candele e vi è rimasto ancora dell'aglio? Allora siete riusciti a scacciare la Cucaracula. Avete vinto!

Se invece avete finito l'aglio che vi protegge... purtroppo vince la Cucaracula. Riprovate a sconfiggerla con un'altra partita! Prima o poi riuscirete di sicuro a scacciare lo scarafaggio vampiro!

Suggerimento:

se avete vinto, vi meritate un premio: mettete la Cucaracula sulla catapulta e catapultatela dentro alla scatola. Provate il lancio a turno, buon divertimento!

Regole per giocare in due

Preparate 10 gettoni-aglio.

Ogni giocatore ha **due pedine** che devono essere spostate sempre nella stessa successione. Per non confondervi, mettete i **quattro gettoni-giocatori** in fila, alternando un colore del giocatore uno con un colore del giocatore due.

Anche in questa partita, ogni giocatore deve prima accendere solo le candele dei propri colori prima di poter aiutare il compagno. Per il resto, valgono le regole del gioco base.



La Cucaracula

Verjaag de vampier-kakkerlak!

Ravensburger® spel nr. 20 821 0

Samenwerkingsspel voor 2 – 4 dappere spelers* van 5 – 99 jaar.

Auteurs: Inka en Markus Brand

Illustraties: Janos Jantner

Redactie: Monika Gohl



Inhoud

1 spelbord, 4 speelfiguren, 1 katapult met 2 houdertjes,
1 katapultfiche, 12 kaars-fiches, 4 spelers-fiches,
1 kakkerlak met opzetvoetje, 10 knoflook-fiches

leeehhh! Cucaracula flitst door het spookslot en vindt het leuk jullie te laten schrikken. Daar helpt maar één ding tegen: steek alle kaarsen aan en jaag zo de lichtschuwe vampier-kakkerlak weg! Met de katapult gaat dat jullie nog sneller lukken. Lukt het jullie voordat de knoflook op is?

Doel van het spel

Jullie spelen allemaal tegen Cucaracula. Zodra alle 12 kaarsen branden en jullie nog knoflook over hebben, winnen jullie het spel.

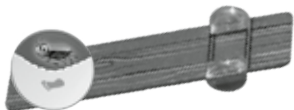
*De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

Vorbereiding

Haal alle onderdelen uit het karton. Puzzel het **spelbord** met de drie delen in elkaar. Bevestig het opzetvoetje aan de kakkerlak en zet hem op het startveld met de grijze stenen. De pijl laat zien in welke richting Cucaracula gezet moet worden. Kies een **speelfiguur** uit en zet hem in de kinderkamer met de lichte houten vloer. Hier ben je altijd veilig voor de kakkerlak. Leg het **spelersfiche** met dezelfde kleur voor je neer.



Verdeel alle 12 kaars-fiches over de kaars-velden met dezelfde kleur op het spelbord.



Bouw de **katapult** in elkaar, door de houdertjes links en rechts precies op de markering te bevestigen. Zet de katapult naast het spelbord en leg het **katapultfiche** op de donkere cirkel.

Afhankelijk van het aantal spelers worden **knoflook-fiches** naast het spelbord klaargelegd.



Nu gaat het beginnen!

Basisregel voor 3 en 4 spelers

Bij 3 spelers krijgen jullie 7 knoflook-fiches, bij 4 spelers 10 fiches.

De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel om de beurt verder. Ben je aan de beurt, dan slinger je de katapultfiche weg door met de vinger op de tegenoverliggende zijde van de katapult te tikken. Het fiche moet in de lucht kunnen draaien.



Zet **tot 3 ruimtes** in willekeurige richting. Daarbij mag je alleen over de lijnen tussen de ruimtes gaan, niet door de muren. Je mag met meerdere speelfiguren in één ruimte staan. Je mag echter nooit door ruimtes heen gaan of in een ruimte staan waar de kakkerlak zich al bevindt.

Bereik je een ruimte waar een kaars van je spelerskleur ligt, dan stop je en mag je het teveel aantal stappen laten vervallen. Verwijder het kaars-fiche en je kaars wordt daarmee beschouwd als aangestoken. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.



Oh nee! **Cucaracula flitst weg!** Op het spelbord is zijn route met de witte gestippelde lijn aangegeven, die hij tijdens het spel ook meerdere keren kan rondlopen. Zet hem in de richting van de pijl tot aan het volgende kakkerlaksymbool.

Ieder speelfiguur dat hij onderweg tegenkomt, vlucht meteen naar de kinderkamer! Daarbij verliezen jullie voor **ieder** verdreven speelfiguur een **knoflook-fiche**, dat uit het spel wordt gehaald.

De speler die heeft gekatapulteerd, mag met zijn figuur **één ruimte** verder gaan. Hij beslist of hij eerst loopt en dan Cucaracula zet, of andersom. Beide zetten moeten echter worden uitgevoerd. Het kan gebeuren dat zijn figuur de kinderkamer in vlucht en dan meteen weer naar de ruimte daarvoor gaat.

Andere kaarsen aansteken

Branden alle kaarsen van je kleur, dan mag je de andere kinderen helpen. Bij drie spelers worden echter eerst de kaarsen van de **niet meespelende kleur** aangestoken, voordat je de andere spelers helpt.

Einde van het spel

Lukt het jullie, alle kaarsen aan te steken en is er nog knoflook over? Dan hebben jullie Cucaracula succesvol verdreven en jullie winnen het spel!

Hebben jullie geen knoflook meer die jullie tegen Cucaracula beschermt, dan wint hij. In de volgende ronde lukt het jullie vast om de vampier-kakkerlak weg te jagen!

Tip:

Als jullie gewonnen hebben, mogen jullie Cucaracula op de katapult zetten en hem als beloning in de doos katapulteren. Dat mag ieder van jullie een keer proberen!

Spelregels voor twee spelers

Leg 10 knoflook-fiches klaar.

Ieder speelt met **twee speelfiguren**, die steeds in dezelfde volgorde worden gezet. Leg deze vast door de **vier spelersfiches** in een rij te leggen – het beste is, steeds afwisselend een kleur van speler één en een kleur van speler twee.

Ook hier steek je eerst de kaarsen van je spelerskleuren aan, voordat je de andere speler helpt. De overige regels zijn zoals hierboven beschreven.

© 2021

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



Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Ravensburger

238890