

# La Cucaracha

Two games in one -  
playable during night or day!  
For 2-4 Exterminators Ages 5+

Ravensburger® Game No. 20 971 2

By: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (instructions) · Illustration: Mooncolony  
Art Direction: Julia Simon · Photo: Becker Studios · Rendering: Andreas Resch



**Ahhhhhhh,**

*there's a cockroach in the kitchen!*

*Don't panic! This edition offers two exciting game variations:*

*You can play the popular and well-known Basic game, or try out the Hunt in the Dark version. In this variant you start the game with the lights on. In the middle of the game, you turn off the lights and the game glows in the dark.*

*The rules for the Basic game are below, followed by the instructions for Hunt in the Dark.*



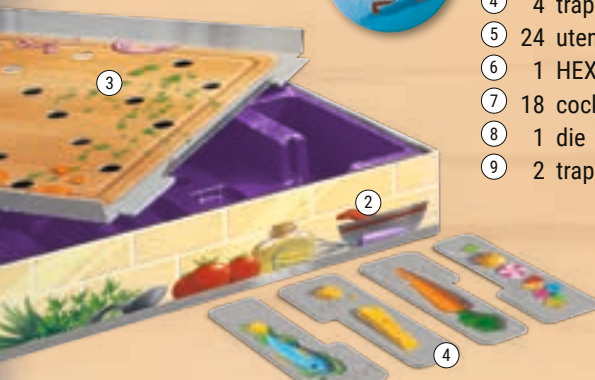
## Object of the game

Be the first to collect five bug tokens.



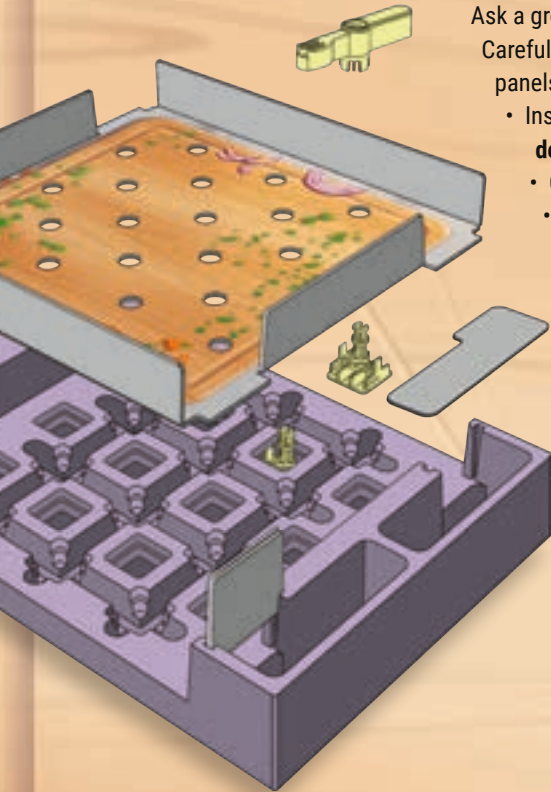
## Contents

- ① 24 pegs
- ② 1 game device
- ③ 1 game board
- ④ 4 traps
- ⑤ 24 utensils (8 knives, 8 forks, 8 spoons)
- ⑥ 1 HEXBUG® nano™ Glow in the Dark
- ⑦ 18 cockroach tokens
- ⑧ 1 die
- ⑨ 2 trap doors



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

## When playing for the first time



Ask a grown-up to help you set up the game.

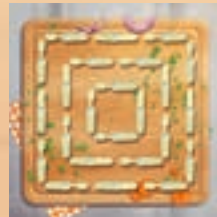
Carefully remove all the pieces from the perforated panels. To set up the game board:

- Insert the **pegs** ① into the 18 holes of the **game device** ②.
- Cover everything with the **game board surface** ③.
- Put the **traps** ④ into the four compartments of the inlay.
- Fit the **utensils** ⑤ onto the pegs as shown in the illustration.



## Before you begin

- Have the **HEXBUG® nano™ Glow in the Dark** ⑥, **cockroach tokens** ⑦ and **die** ⑧ ready.
- Each player chooses a corner with a trap. If there are less than four players, barricade the unused traps with a **door** ⑨. Surplus doors will not be needed. With only two players, choose traps opposite from each other.
- Turn all the **utensils** to one of the following starting positions.



## Let the game begin

### 1. Start the HEXBUG® nano™ Glow in the Dark

The youngest player starts.

Turn on the the HEXBUG® nano™ Glow in the Dark by flipping the switch found underneath the device and place it in the middle of the game board.



### 2. Roll the die



If the die shows a knife, fork or spoon, **quickly** turn that **one corresponding** utensil.

Example: if the die shows a knife, turn one knife.



If the die shows a question mark, **quickly** turn **any one** utensil; either a knife, fork, or spoon.

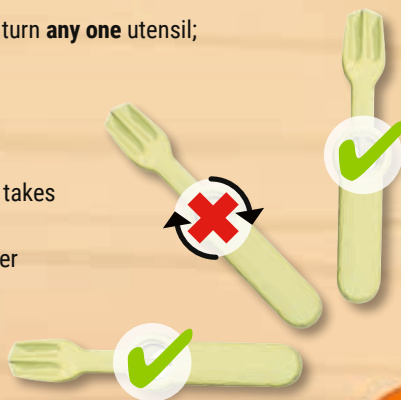
### 3. Turning utensils

Always turn the utensils so that they lock into place.

The utensils should not be left at an angle. If a player takes

too long, the other players can tell them to hurry up.

Play continues in a clockwise direction. The next player rolls the die and turns the corresponding utensil.



### 4. Trap the HEXBUG® nano™ Glow in the Dark

The HEXBUG® nano™ Glow in the Dark will crawl all across the game board. You can direct its path and lure it into the trap by strategically turning utensils. Try to change its path so it ends up in your trap. As soon as it falls into a trap, the player who owns the trap receives a cockroach token.

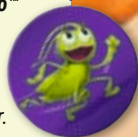
Turn off the HEXBUG® nano™ Glow in the Dark momentarily and set all the utensils back to form one of the starting positions. The player who won the last cockroach token begins the next round.

## End of game

The game is over as soon as someone has collected five cockroach tokens.

### Tips for playing with the HEXBUG® nano™ Glow in the Dark:

- Don't get it jammed when turning utensils.
- Help it back on its feet if it turns over.
- Nudge it if it gets stuck in a corner.
- To clean the device, please turn it off and remove the batteries. Wipe the surface with a dry or slightly damp cloth. Do not use chemical solvents. After the device is completely dry, the batteries can be put back in and the device can be used.



# Hunt in the Dark



First, set up the game as usual with the lights on. Since only one side of the cockroach tokens glows in the dark, make sure that side is face up and no tokens are covered. Ideally, set up the game and let the luminescent paint and the cockroach charge for a while. Make sure the room can get completely dark. Let's get started!

**The rules of the Basic game apply with the following exceptions:**

- The first few rounds are played as usual, with the lights on.
- Once a player wins their third cockroach token, the hunt in the dark begins!
- Turn off the lights. Now the cockroach, the die and the utensils should all start to Glow in the Dark.
- Continue playing in the dark until a player has won their fifth and last token or the cockroach and other game materials disappear in the dark of the night and it's no longer possible to keep playing.
- The player with the most tokens wins. If there is a tie, all players who tied win.
- If you want to increase the difficulty, add the following rule: You can only win if a player manages to collect five tokens before the game material stops glowing. Otherwise the cockroach escaped and you all lose the game!

**Do you accept this challenge?**

**If the game doesn't Glow in the Dark brightly enough after the day phase, try the following:**

1. Place the light source as close to the game board as possible: During the day phase, for example, put a desk lamp on the game table to energize the luminescent paint. Or, energize the game materials for a minute from a close distance using a flashlight or a smartphone.
2. Use bright, cool lights: Light sources with high UV rays (white LEDs, daylight, halogen lamps, energysaving lamps) are best for charging the luminescent paint. Standard light bulbs or LEDs with a warm, yellow light take longer.
3. Make sure the room is dark: Get the room as dark as possible. If you're playing with small children, light a candle or use a night-light so it's a little less scary.



The "crossed-out dustbin" symbol on batteries and accumulators indicates that they should not be disposed of with household waste at the end of their useful life. If batteries or accumulators contain mercury, cadmium or lead, you will find the corresponding chemical symbol (Hg, Cd or Pb) below the symbol of the crossed-out dustbin. You are required by law to recycle old batteries and accumulators. You can do this free of charge at a retail store or another collection point near you. Addresses of suitable collection points can be obtained from your local council or municipal authority. Batteries and accumulators may contain substances that can be harmful to the environment and human health. The use of separate collection points for old batteries and accumulators is designed to enable proper recycling and avoid harm to the environment and human health. Further information can also be found in EU Directive 2013/56/EU. The battery / accumulator must be removed with suitable tools and disposed of properly. Only dispose of lithium batteries (designation "CR") and accumulators that have been discharged and secured against short-circuiting.

**For instructions on how to use the HEXBUG®, please see the notes enclosed with the original packaging. Important: Please retain these instructions for reference!**



**HEXBUG and NANO are trademarks of Spin Master, Inc., and the SPIN MASTER Logo is a trademark of Spin Master Ltd., used under license. All rights reserved.**

# La Cucaracha

Ein krabbelstarkes Spiel  
für 2 – 4 Kammerjäger\* von 5 – 99 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 20 971 2  
Autor: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, KniffDesign (Spielanleitung) · Illustration: Mooncolony  
Art Direction: Julia Simon · Foto: Becker Studios · Rendering: Andreas Resch



## Alaaaaaarm!

*Die Kakerlaken sind los! Aber nur keine Panik. Zwei unterhalt-same Spielmöglichkeiten warten auf euch. Spielt entweder das beliebte und bekannte Grundspiel, oder probiert „Jagd im Dunkeln“ aus. Bei dieser Variante beginnt ihr im Hellen, doch mitten im Spiel schaltet ihr das Licht aus – und alles beginnt zu leuchten. Zuerst findet ihr die Regeln des Grundspiels, anschließend wird „Jagd im Dunkeln“ erklärt.*

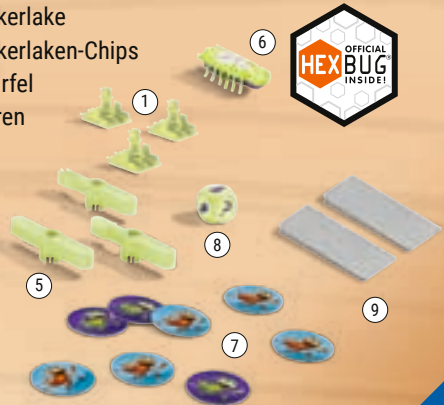
## Ziel des Spiels

ist es, als Erster  
fünf Kakerlaken-Chips  
zu sammeln.



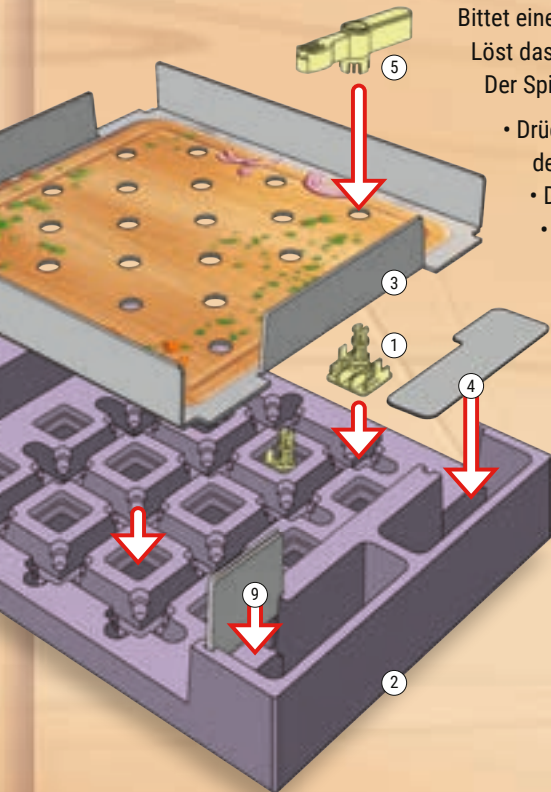
## Inhalt

- ① 24 Nieten
- ② 1 Spielgerät
- ③ 1 Spielplan
- ④ 4 Fallen
- ⑤ 24 Besteckteile (8 Messer, 8 Gabeln, 8 Löffel)
- ⑥ 1 HEXBUG® nano™ Glow in the Dark Kakerlake
- ⑦ 18 Kakerlaken-Chips
- ⑧ 1 Würfel
- ⑨ 2 Türen



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

## Vor dem ersten Spiel



Bittet einen Erwachsenen, euch beim Aufbau zu helfen:  
Löst das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln.  
Der Spielplan wird wie folgt zusammengebaut:

- Drückt die **Nieten** ① in die 24 Vertiefungen des **Spielgeräts** ②.
- Deckt alles mit dem **Spielplan** ③ ab.
- Die **Fallen** ④ legt ihr in die vier Fächer des Einsatzes.
- Steck die **Besteckteile** ⑤ entsprechend der Abbildung unten auf die Niete:



## Bevor es losgeht

- Legt den **HEXBUG® nano™ Glow in the Dark** ⑥, die **Kakerlaken-Chips** ⑦ und den **Würfel** ⑧ bereit.
- Jeder Spieler wählt sich eine Ecke des Spieles mit einer Falle aus.  
Bei weniger als vier Mitspielern verschließt ihr die Falle(n), für die kein Spieler zuständig ist, mit einer **Tür** ⑨.  
Überzählige Türen werden nicht benötigt.  
Wählt bei zwei Spielern am besten gegenüberliegende Fallen aus.
- Dreht alle **Besteckteile** in eine der rechts abgebildeten Startpositionen:



## Das Spiel beginnt!

### 1. HEXBUG® nano™ Glow in the Dark starten

Der jüngste Spieler beginnt. Er darf den HEXBUG® nano™ Glow in the Dark auf der Unterseite einschalten und ihn in das Feld in der Mitte setzen.

### 2. Würfeln



**Zeigt der Würfel ein Messer, eine Gabel oder einen Löffel?**

Dann darfst du ein **entsprechendes** Besteckteil **zügig** drehen. Zeigt der Würfel z. B. das Messer, darfst du ein Messer drehen.



**Zeigt der Würfel ein Fragezeichen?** Jetzt darfst du **ein beliebiges** Besteckteil **zügig** drehen, egal ob Messer, Gabel oder Löffel.

### 3. Besteck drehen

Die Besteckteile müssen immer so weit gedreht werden, bis sie einrasten. Das bedeutet, sie dürfen nie schräg stehen. Lasst euch beim Drehen des Bestecks nicht allzu viel Zeit. Wenn ein Spieler zu langetrödelt, dürft ihr ihn zur Eile auffordern. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter und der nächste Spieler ist mit Würfeln und Besteck drehen dran.



### 4. HEXBUG® nano™ Glow in the Dark fangen

Der HEXBUG® nano™ Glow in the Dark wird über den gesamten Spielplan krabbeln. Ihr könnt seinen Weg beeinflussen und ihn fangen, indem ihr die Teile des Bestecks clever dreht. Versucht den Weg so zu ändern, dass er in eure Falle fällt. Sobald er in einer Falle gelandet ist, bekommt der Spieler, dem diese Falle gehört, einen Kakerlaken-Chip.

Schaltet den HEXBUG® nano™ Glow in the Dark kurz aus und dreht alle Besteckteile in eine der Startpositionen. Der Spieler, der den letzten Kakerlaken-Chip gewonnen hat, darf in der nächsten Runde beginnen.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler fünf Kakerlaken-Chips sammeln konnte.

### Hinweis im Umgang mit dem HEXBUG® nano™ Glow in the Dark:

- Bitte quetscht ihn beim Drehen der Besteckteile nicht ein.
- Bitte helft ihm wieder auf die Beine, wenn er einmal umgefallen ist.
- Bitte schubst ihn leicht an, falls er sich in einer Ecke festgebissen hat.
- Zur Reinigung bitte das Gerät ausschalten und die Batterien entfernen. Die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden. Nach dem vollständigen Trocknen können die Batterien wieder eingelegt und das Gerät verwendet werden.

# Jagd im Dunkeln



Der Spielaufbau ist mit dem Grundspiel identisch. Da aber nur eine Seite der Kakerlaken-Chips leuchtet, achtet darauf, dass diese Seite beim Aufbau nach oben zeigt und keine Chips übereinander liegen. Optimal ist es, wenn ihr das Spiel zuerst aufbaut und dann die Leuchtfarbe und den HEXBUG® nano™ Glow in the Dark eine Weile im Licht aufladen lasst.



Außerdem sollte der Raum anschließend abgedunkelt sein. Und schon kann es losgehen!

## Es gelten die Regeln des Grundspieles mit folgenden Änderungen:

- Die ersten Runden werden wie gewohnt im Hellen, also bei eingeschaltetem Licht gespielt.
- Sobald ein Spieler aber seinen dritten Kakerlaken-Chip gewonnen hat, beginnt die Jagd im Dunkeln!
- Schaltet das Licht aus und schon beginnen der HEXBUG® nano™ Glow in the Dark, der Würfel und das Besteck usw. an zu leuchten.
- Jetzt wird das Spiel so lange im Dunkeln gespielt, bis jemand seinen fünften und letzten Chip gewinnt oder der HEXBUG® nano™ Glow in the Dark bzw. das andere Material im Dunkeln der Nacht verschwindet und keine Runde mehr möglich ist.
- Wer hat jetzt die meisten Chips? Du hast das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.
- Eine besondere Herausforderung ist es, wenn ihr nur dann gewinnt, wenn jemand den fünften Chip gewinnt. Sollte es vorher zu dunkel werden, ist euch die Kakerlake entkommen und ihr habt alle verloren!

**Nehmt ihr die Herausforderung an?**

## So bringt ihr das Spiel zum Leuchten!

Falls euer Spiel nach der Tag-Phase nicht ausreichend leuchten sollte, könnt ihr Folgendes ausprobieren:

1. Je näher die Lichtquelle, desto besser:  
Stellt z. B. während der Tag-Phase eine Schreibtischlampe auf den Spieltisch, mit der ihr die Leuchtfarbe aufladet. Oder ihr ladet einfach die Spielmaterialien mit einer Taschenlampe oder einem Smartphone für ca. 1 Minute aus nächster Nähe auf.
2. Je „weißer“ das Licht, desto besser:  
Lichtquellen mit einem hohen UV-Anteil (weiße LEDs, Tageslicht, Halogenlampen, Energiesparlampen) laden die Leuchtfarbe am besten auf. Glühbirnen oder LEDs mit „warmem gelben“ Licht benötigen hierfür länger.
3. Je dunkler, desto besser:  
Der Raum, in dem ihr spielt, sollte so dunkel wie möglich sein. Falls ihr mit Kindern spielt, könnt ihr den Raum komplett abdunkeln und dann z. B. ein Nachtlicht benutzen. Dann ist die Dunkelheit nicht ganz so gruselig.



Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne auf Batterien und Akkumulatoren besagt, dass diese am Ende ihrer Lebensdauer nicht im Hausmüll entsorgt werden dürfen. Sofern Batterien oder Akkumulatoren Quecksilber, Cadmium oder Blei enthalten, finden Sie das jeweilige chemische Zeichen (Hg, Cd oder Pb) unterhalb des Symbols der durchgestrichenen Mülltonne. Sie sind gesetzlich verpflichtet, alte Batterien und Akkumulatoren zurückzugeben. Sie können dies kostenfrei im Handelsgeschäft oder bei einer anderen Sammelstelle in Ihrer Nähe tun. Adressen geeigneter Sammelstellen können Sie von Ihrer Stadt- oder Kommunalverwaltung erhalten. Batterien und Akkumulatoren können Stoffe enthalten, die schädlich für die Umwelt und die menschliche Gesundheit sein können. Durch die getrennte Sammlung von alten Batterien und Akkumulatoren soll die ordnungsgemäße Verwertung ermöglicht sowie negative Auswirkungen auf die Umwelt und die menschliche Gesundheit vermieden werden. Weitere Informationen finden Sie auch in der EU-Richtlinie 2013/56/EU. Die Batterie ist mit geeignetem Werkzeug zu entfernen und fachgerecht zu entsorgen. Lithiumbatterien (Bezeichnung CR) nur entladen und gegen Kurzschluss gesichert entsorgen.

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

Bitte beachten: Bitte Anleitung aufbewahren!



HEXBUG and NANO are trademarks of Spin Master, Inc., and the SPIN MASTER Logo is a trademark of Spin Master Ltd., used under license. All rights reserved.



# La Cucaracha

Un jeu pour  
2 à 4 chasseurs d'insectes de 5 à 99 ans

Jeux Ravensburger® n° 20 971 2

Auteur: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (règle du jeu) · Illustrations: Mooncolony

Art Direction: Julia Simon · Photo: Becker Studios · Rendering: Andreas Resch

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.

## Aleeeerte !

*Des cafards ! Mais, pas de panique ! Deux variantes de jeu s'offrent à vous : soit la règle classique de votre jeu préféré, soit une chasse au cafard dans le noir.*

*Dans cette dernière, vous commencez avec la lumière allumée, mais au milieu du jeu, éteignez-la pour que les éléments luminescents se mettent à briller.*

*Cette notice vous présente d'abord la version de base, puis la « Chasse dans le noir ».*



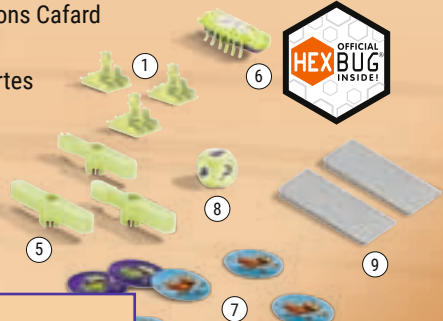
## But du jeu

Il s'agit de gagner le premier  
5 jetons Cafard.



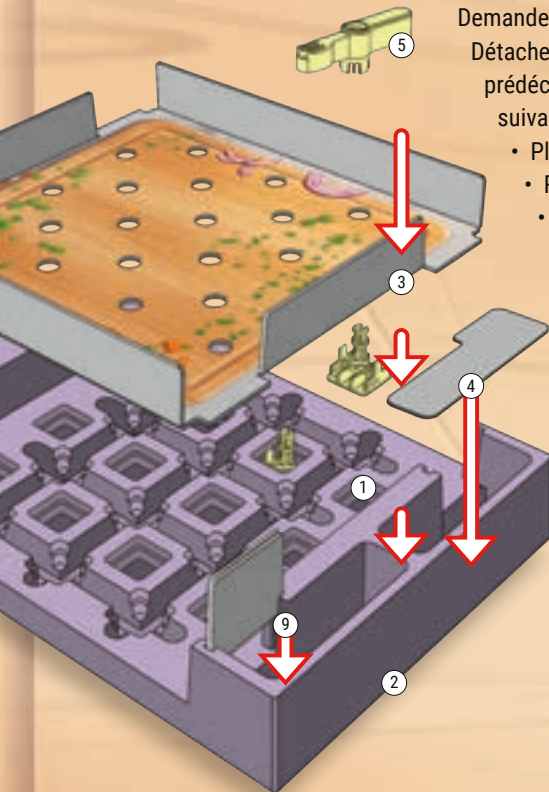
## Contenu

- ① 24 rivets
- ② 1 boîtier
- ③ 1 plateau de jeu
- ④ 4 pièges
- ⑤ 24 couverts  
(8 couteaux, 8 fourchettes, 8 cuillères)
- ⑥ 1 HEXBUG® nano™ Glow in the Dark
- ⑦ 18 jetons Cafard
- ⑧ 1 dé
- ⑨ 2 portes



**ATTENTION :**  
**RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces.**  
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

## Avant la première partie



Demandez à un adulte de vous aider à monter le jeu.

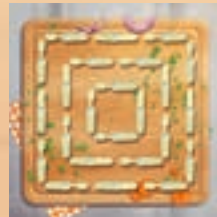
Détachez soigneusement le matériel des planches prédécoupées. Le plateau est assemblé de la manière suivante :

- Placez les **rivets** ① dans les 18 trous du **boîtier** ② .
- Recouvrez le tout avec le **plateau de jeu** ③ .
- Placez les 4 **pièges** ④ dans les 4 compartiments du calage.
- Fixez les **couverts** ⑤ sur les rivets, selon l'illustration.



## Avant de commencer

- Gardez l'**HEXBUG® nano™ Glow in the Dark** ⑥ , les **jetons Cafard** ⑦ et le **dé** ⑧ à portée de main.
- Chaque joueur choisit un coin du plateau avec un piège. À moins de 4 joueurs, fermez le(s) piège(s) non utilisé(s) avec une **porte** ⑨ . Les portes restantes ne sont pas utilisées. À deux joueurs, ne prenez pas de pièges côte à côte.
- Tournez tous les **couverts** dans l'une des positions de départ suivantes :



## La chasse commence !

### 1. Mettre HEXBUG® nano™ Glow in the Dark en marche

Le plus jeune joueur commence. Il peut allumer l'HEXBUG® nano™ GLOW in the DARK avec l'interrupteur en dessous et le placer sur la case centrale.

### 2. Lancer le dé



Si le dé indique un couteau, une fourchette ou une cuillère, le joueur peut tourner **rapidement un couvert correspondant**. Si le dé indique un couteau, par exemple, il peut tourner un couteau.



Si le dé indique un point d'interrogation, le joueur peut tourner **rapidement le couvert de son choix**, que ce soit un couteau, une fourchette ou une cuillère.

### 3. Tourner un couvert

Un couvert doit toujours être tourné jusqu'à un cran. Il ne peut donc jamais être oblique. Ne perdez pas trop de temps à tourner le couvert. Si c'est le cas, les autres joueurs peuvent vous demander de vous dépêcher. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est au joueur suivant de lancer le dé et de tourner un couvert.

### 4. Attraper HEXBUG® nano™ Glow in the Dark

L'HEXBUG® nano™ Glow in the Dark rampe sur tout le plateau. Vous pouvez influencer son déplacement et l'attraper en tournant astucieusement les couverts. Essayez de modifier le parcours de manière à l'attirer dans votre piège. Dès qu'il est tombé dans un piège, son propriétaire gagne un jeton Cafard. Éteignez l'HEXBUG® nano™ Glow in the Dark quelques instants et tournez les couverts dans l'une des positions de départ. Le joueur qui a gagné le jeton Cafard précédent entame la manche suivante.

## Fin de la partie

La partie s'arrête dès que le premier joueur a gagné 5 jetons Cafard.



### Conseil de manipulations avec HEXBUG® nano™ Glow in the Dark :

- Ne l'écrasez pas en tournant les couverts.
- Remettez-le sur ses pattes s'il tombe.
- Poussez-le légèrement s'il reste coincé dans un coin.
- Pour procéder au nettoyage, veuillez éteindre l'appareil et retirer les piles. Essayez la surface avec un chiffon sec ou légèrement humide. N'utilisez pas de solvants chimiques. Une fois complètement sec, l'appareil peut être réutilisé après avoir remis les piles en place.



# Chasse dans le noir



La mise en place est identique au jeu de base. Mais comme seule l'une des faces des jetons Cafard est lumineuse, vérifiez que celle-ci est bien retournée face visible et que les jetons ne sont pas empilés. L'idéal est de commencer par installer le jeu et de laisser les éléments lumineux, face visible, se charger à la lumière. Par la suite, la pièce devra être plongée dans le noir. La partie peut alors commencer !

## Les règles du jeu de base restent identiques, aux exceptions suivantes :

- Jouez les premiers tours comme d'habitude, la lumière allumée.
- Mais dès qu'un joueur a gagné son 3<sup>e</sup> jeton Cafard, la chasse dans le noir commence !
- Éteignez la lumière : le cafard, ainsi que le dé, les fourchettes... commencent à briller.
- La partie continue dans le noir jusqu'à ce qu'un des joueurs remporte son 5<sup>e</sup> et dernier jeton ou que le cafard, ou les autres éléments, disparaissent dans l'obscurité et qu'il devienne impossible de jouer.
- Le joueur qui totalise le plus de jetons à ce moment-là remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.
- Pour des parties plus tendues, vous pouvez aussi choisir qu'un joueur ne peut gagner qu'à la seule condition qu'il remporte son 5<sup>e</sup> jeton Cafard. Si le jeu est plongé dans le noir avant, le cafard vous a échappé et vous avez tous perdu !

Relèverez-vous le défi ?



## Comment rendre le jeu lumineux ?

Si votre jeu n'est pas assez lumineux après la phase d'éclairage, essayez ce qui suit.

1. Plus la source de lumière est proche, mieux c'est : Durant la phase d'éclairage, posez, par exemple, une lampe de bureau sur la table pour charger les éléments lumineux. Vous pouvez également utiliser une lampe de poche ou un smartphone pendant environ 1 minute en les tenant le plus près possible du matériel de jeu
2. Plus la lumière est blanche, plus elle est efficace : Les sources lumineuses avec le plus haut niveau d'UV (LEDs blanches, lumière du jour, lampes halogènes) assurent le meilleur chargement des éléments lumineux. Les ampoules ou les LEDs à lumière chaude, jaune, demandent plus de temps.
3. Plus la pièce est sombre, mieux c'est : L'endroit où vous jouez doit être aussi sombre que possible. Si vous jouez avec de jeunes enfants, vous pouvez plonger la pièce totalement dans le noir et garder une veilleuse, par exemple. L'obscurité sera alors moins effrayante.



Le symbole de la poubelle barrée sur les piles et les batteries signifie qu'elles ne doivent pas être jetées avec les ordures ménagères à la fin de leur durée de vie. Si les piles ou les batteries contiennent du mercure, du cadmium ou du plomb, vous trouverez le symbole chimique respectif (Hg, Cd ou Pb) sous le symbole de la poubelle barrée. Vous êtes légalement obligé de recycler les piles et les batteries usagées. Vous pouvez les déposer gratuitement dans un point de vente ou dans un point de collecte près de chez vous. Vous pouvez obtenir les adresses des points de collecte appropriés auprès de votre ville ou de votre municipalité. Les piles et les batteries peuvent contenir des substances qui peuvent être nocives pour l'environnement et la santé humaine. La collecte séparée des piles et des batteries usagées vise à permettre un recyclage adéquat et à éviter les effets négatifs sur l'environnement et la santé humaine. De plus amples informations figurent dans la Directive 2013/56/UE. La pile / la batterie doit être retirée avec un outil approprié et mise au rebut de manière appropriée. Les piles au lithium (désignation CR) et les batteries doivent être déchargées et protégées contre les courts-circuits avant d'être mises au rebut.

Pour l'emploi du cafard, veuillez suivre les indications sur l'emballage d'origine du HEXBUG®.  
Notice à conserver.



HEXBUG and NANO are trademarks of Spin Master, Inc., and the SPIN MASTER Logo is a trademark of Spin Master Ltd., used under license. All rights reserved.

# La Cucaracha

Un gioco entusiasmante  
per 2-4 disinfestatori dai 5 anni in su

Gioco Ravensburger® n° 20 971 2

Autore: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, KniffDesign (istruzioni) · Illustrazioni: Mooncolony  
Art Direction: Julia Simon · Foto: Becker Studios · Rendering: Andreas Resch



## Ahhhh

*c'è uno scarafaggio in cucina!*

*Niente panico! Questa edizione offre due entusiasmanti varianti di gioco: si può giocare al popolare e noto gioco di base, oppure provare la versione „Caccia al buio“. In questa variante si inizia il gioco con le luci accese. Poi, a metà partita, si spegne la luce e il gioco inizia a brillare al buio. Le regole del gioco base sono riportate di seguito, seguite dalle istruzioni per „Caccia al buio“.*



## Scopo del gioco

Conquistare per primo 5 gettoni.



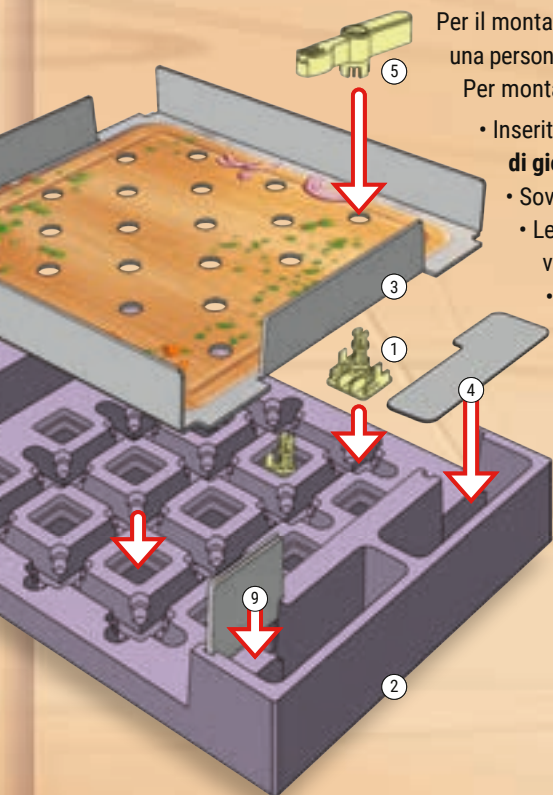
## Inhalt

- ① 24 rivetti
- ② 1 dispositivo di gioco
- ③ 1 tabellone di gioco
- ④ 4 trappole
- ⑤ 24 posate (8 cucchiai, 8 coltelli, 8 forchette)
- ⑥ 1 HEXBUG® nano™ Glow in the Dark
- ⑦ 18 gettoni
- ⑧ 1 dado
- ⑨ 2 porte



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.

## Prima di iniziare a giocare



Per il montaggio del gioco vi consigliamo di farvi aiutare da una persona adulta. Estraete con cura il materiale dalla scatola. Per montare il tabellone seguite le seguenti istruzioni:

- Inserite i **rivetti** ① nei 24 incavi presenti nel **dispositivo di gioco** ②.
- Sovrapponete poi il **tabellone di gioco** ③.
- Le **trappole** ④ devono essere posizionate nei quattro vani del tabellone.
- Infilate le **posate** ⑤ sulle tesserine come da illustrazione.



## Prima del via

- Preparate l'**HEXBUG® nano™ Glow in the Dark** ⑥, i **gettoni** ⑦ e il **dado** ⑧.
  - Ogni giocatore sceglie il proprio angolo e posiziona la trappola. Nel caso in cui ci fossero meno di quattro giocatori, la trappola non utilizzata deve essere chiusa con una **porta** ⑨.
- Le porte rimanenti restano inutilizzate. Se giocate in due scegliete le trappole una di fronte all'altra.
- Disponete tutte le **posate** in una delle seguenti posizioni iniziali.



## Inizia il gioco!

### 1. Accendi l'HEXBUG® nano™ Glow in the Dark

Inizia il giocatore più giovane. Accende l'HEXBUG® nano™ Glow in the Dark azionando l'interruttore posto sulla parte inferiore e posiziona lo scarafaggio nel campo centrale.

### 2. Dado



Tira il dado. Cosa è uscito? **Un coltello, una forchetta o un cucchiaino?** Hai pochi secondi per girare la posata corrispondente. Se il dado mostra, ad esempio, la fi gura del coltello, allora dovrai girare un coltello.

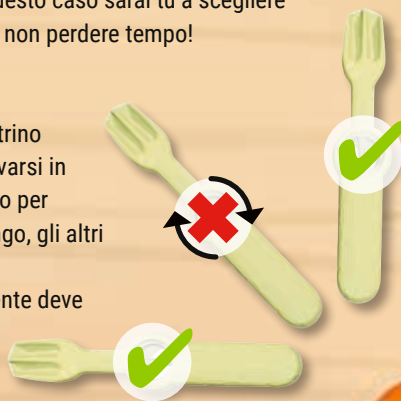


**E se invece esce punto di domanda?** In questo caso sarai tu a scegliere quale posata girare. Ma mi raccomando non perdere tempo!

### 3. Come girare le posate

Le posate devono essere girate in modo che si incastrino perfettamente. Ciò significa che non devono mai trovarsi in posizione obliqua. Attenzione: non avete molto tempo per girare la posata. Se un giocatore indugia troppo a lungo, gli altri concorrenti possono incitarlo all'azione!

Il gioco prosegue in senso orario e il giocatore seguente deve tirare il dado e girare la posata corrispondente.



### 4. Acchiappa HEXBUG® nano™ Glow in the Dark

Acchiappare un HEXBUG® nano™ Glow in the Dark che scappa in ogni direzione richiede grande astuzia. E' necessario girare le posate in modo da costringerlo a compiere un particolare percorso e, scegliendo una via piuttosto che un'altra, potrete farlo cadere proprio nella vostra trappola. Quando lo scarafaggio cade in una trappola, il giocatore che possiede quella trappola conquista un gettone. Spegnete l'HEXBUG® nano™ Glow in the Dark e riportate le posate in una delle posizioni iniziali illustrate. Il giocatore che ha catturato lo scarafaggio conquistando il gettone, ha il diritto di partire per primo nella partita successiva.

## Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore riesce a conquistare cinque gettoni.

### Indicazioni importanti relative all'HEXBUG® nano™ Glow in the Dark :

- Non schiacciatelo girando le posate.
- Riportatelo nella posizione corretta, nel caso si rovesci.
- Liberatelo nel caso si trovasse imprigionato in un angolo.
- Per la pulizia, spegnere l'apparecchio e rimuovere le batterie. Strofinare la superficie con un panno asciutto o leggermente umido. Non utilizzare solventi chimici. Inserire nuovamente le batterie e utilizzare l'apparecchio dopo che è completamente asciutto.



# Caccia al buio



Per prima cosa, preparate il gioco come al solito con le luci accese. Poiché solo un lato delle pedine scarafaggio si illumina al buio, assicuratevi che quel lato sia rivolto verso l'alto e che nessuna pedina sia coperta. L'ideale è preparare il gioco e lasciare che la vernice luminescente e lo scarafaggio si carichino per un po'. Assicuratevi che la stanza possa diventare completamente buia. Cominciamo!



**Si applicano le stesse regole del gioco base con le seguenti eccezioni:**

- I primi turni si giocano come al solito, con la luce accesa.
- Una volta che un giocatore ha vinto il suo terzo gettone scarafaggio, inizia la caccia al buio!
- Spegnete la luce: ora lo scarafaggio, il dado, gli utensili, ecc. dovrebbero iniziare a brillare al buio.
- Continuate a giocare al buio finché un giocatore non avrà vinto il suo quinto e ultimo gettone, oppure lo scarafaggio e gli altri materiali di gioco spariranno nel buio della notte e non sarà più possibile continuare a giocare.
- Chi ha vinto più gettoni ha vinto il gioco! Se c'è un pareggio, vincono tutti i giocatori che hanno pareggiato.
- Se volete aumentare la difficoltà, aggiungete la seguente regola: si può vincere solo se un giocatore riesce a raccogliere cinque gettoni prima che il materiale di gioco smetta di brillare. Altrimenti lo scarafaggio scappa e tutti perdono la partita!

**Accettate questa sfida?**

**Far brillare il gioco al buio!**

Se il gioco non si illumina abbastanza al buio dopo la fase del giorno, provate a fare come segue:

1. Posizionate la fonte di luce il più vicino possibile al tabellone di gioco: Durante la fase diurna, ad esempio, mettete una lampada da tavolo sul tavolo da gioco per dare energia alla vernice luminescente. Oppure date energia ai materiali di gioco per un minuto da una distanza ravvicinata usando una torcia o uno smartphone.
2. Utilizzare luci luminose e fredde: le fonti di luce con elevati raggi UV (LED bianchi, luce diurna, lampade alogene, lampade a risparmio energetico) sono le migliori per caricare la vernice luminescente. Le lampadine standard o i LED con luce gialla e calda richiedono più tempo.
3. Assicurarsi che la stanza sia buia: fate in modo che la stanza sia il più buia possibile. Se state giocando con bambini piccoli, accendete una candela o utilizzate una luce notturna, in modo da rendere il tutto meno spaventoso.



Il simbolo del cassonetto barrato sulle batterie e sugli accumulatori indica che al termine della loro durata utile non devono essere smaltiti nei rifiuti domestici. Se le batterie o gli accumulatori contengono mercurio, cadmio o piombo, sotto al simbolo del cassonetto barrato si trova il relativo simbolo chimico (Hg, Cd o Pb). L'utente è obbligato per legge a restituire le batterie e gli accumulatori usati. È possibile consegnarli gratuitamente in un negozio oppure nel centro di raccolta più vicino. Rivolgersi al proprio comune per gli indirizzi dei centri di raccolta adatti. Le batterie e gli accumulatori possono contenere sostanze dannose per l'ambiente e per la salute. La raccolta separata delle batterie e degli accumulatori usati dovrebbe consentire un riciclaggio adeguato e impedire ripercussioni negative sull'ambiente e sulla salute. Per maggiori informazioni consultare la direttiva dell'Unione europea 2013/56/UE. Rimuovere la batteria/l'accumulatore con un utensile adatto e smaltirla/o correttamente. Smaltire le batterie al litio (CR) e gli accumulatori solo se sono scarichi e protetti contro il cortocircuito.

Per le istruzioni di utilizzo dello scarafaggio, si prega di fare riferimento a quanto riportato nella confezione originale dell' **HEXBUG®**. Conservate il foglietto con le istruzioni per future informazioni per l'utilizzo del dispositivo elettronico!



**HEXBUG and NANO** are trademarks of Spin Master, Inc., and the **SPIN MASTER** Logo is a trademark of Spin Master Ltd., used under license. All rights reserved.



# La Cucaracha

Un juego emocionante  
para 2-4 exterminadores a partir de 5 años

Juego Ravensburger® n.º 20 971 2  
Autor: Peter-Paul Joopen · Diseño: Kinetic, KniffDesign (instrucciones) · Ilustraciones: Mooncolony  
Dirección artística: Julia Simon · Fotografía: Becker Studios · Rendering: Andreas Resch



## ¡Arghhhh!

*¡Hay una cucaracha en la cocina! ¡Que no cunda el pánico!*

*Esta edición os ofrece dos emocionantes variantes de juego: podéis jugar al conocido y popular juego base o probar la versión «Caza en la oscuridad». En esta variante, empezáis la partida con las luces encendidas. Después, a mitad de la partida, apagáis las luces y el juego empieza a brillar en la oscuridad. A continuación, encontraréis primero las reglas para el juego base y más adelante las instrucciones para la «Caza en la oscuridad».*



## Objetivo del juego

Ser el primero en ganar 5 fichas de cucaracha.



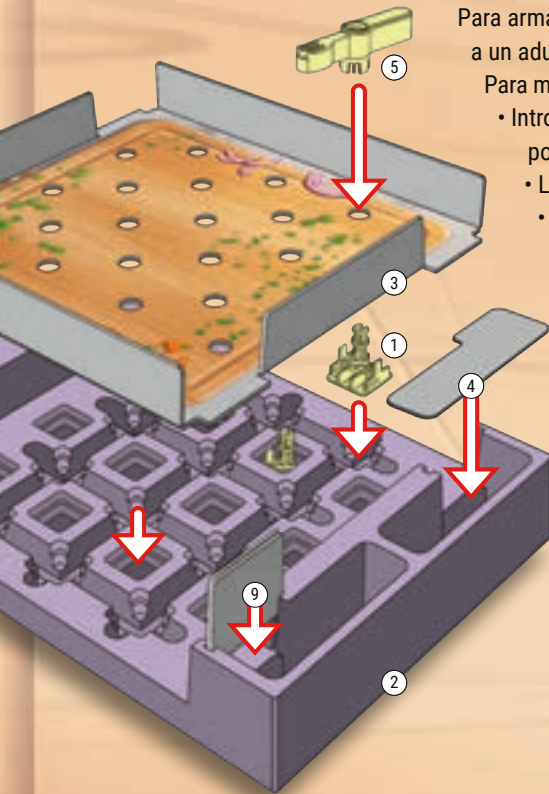
## Contenido

- 1 24 remaches
- 2 1 dispositivo de juego
- 3 1 tablero de juego
- 4 4 trampas
- 5 24 cubiertos (8 cucharas, 8 cuchillos, 8 tenedores)
- 6 1 HEXBUG® nano™ Glow in the Dark
- 7 18 fichas de cucaracha
- 8 1 dado
- 9 2 puertas para trampas



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.

## Antes de jugar la primera partida



Para armar el juego, os aconsejamos que le pidáis ayuda a un adulto. Extraed con cuidado el material de la caja.

Para montar el tablero seguid las siguientes instrucciones:

- Introducid los 24 **remaches** ① en los 24 huecos que posee el **dispositivo de juego** ②.
- Luego poned encima el **tablero de juego** ③.
- Las **trampas** ④ se deben colocar en los cuatro compartimentos correspondientes.
- Insertad los **cubiertos** ⑤ en los remaches como indica la ilustración.



## Antes de comenzar

- Preparad la **HEXBUG® nano™ Glow in the Dark** ⑥, las **fichas** ⑦ y el **dado** ⑧.
- Cada jugador elige una esquina con una trampa. Si los jugadores son menos de cuatro, la trampa no utilizada se cierra con una **puerta** ⑨. Las demás puertas no se usan. Con 2 jugadores, hay que escoger dos trampas que estén en lados opuestos.
- Colocad los **cubiertos** en una de las siguientes posiciones iniciales.



## ¡Comienza la partida!

### 1. Enciende la HEXBUG® nano™ Glow in the Dark

Empieza el jugador más joven. Enciende la HEXBUG® nano Glow in the Dark accionando el interruptor ubicado en la parte inferior y ponla en el centro del tablero.

### 2. Tira el dado



Tira el dado. **¿Qué cubierto ha salido? ¿Cuchillo, tenedor o cuchara?** Tienes pocos segundos para girar el cubierto correspondiente. Si el dado muestra, por ejemplo, la figura del cuchillo, entonces, debes girar un cuchillo.



**¿Y si el dado muestra el signo de interrogación?** En este caso debes elegir tú el cubierto que deseas hacer girar. ¡Pero procura no perder tiempo!

### 3. Cómo girar los cubiertos

Los cubiertos deben girar de modo que encajen perfectamente. Esto significa que no deben estar nunca en posición oblicua. Atención: No tienes mucho tiempo para girar el cubierto. Si un jugador vacila demasiado, ¡los demás participantes pueden incitarlo a la acción! El juego continúa en sentido horario y el siguiente jugador lanza el dado y gira el cubierto correspondiente.



### 4. Atrapa la HEXBUG® nano™ Glow in the Dark

Para atrapar la HEXBUG® nano™ Glow in the Dark que corretea en todas direcciones debes demostrar gran astucia. Si giras los cubiertos de manera que la cucaracha esté obligada a cumplir cierto recorrido, escogiendo un camino en vez de otro, podrás hacerla caer precisamente en tu trampa. Cuando la cucaracha cae en la trampa de un jugador, ese jugador gana una ficha.

Apaga la HEXBUG® nano™ Glow in the Dark y coloca los cubiertos en una de las posiciones iniciales mostradas. El jugador que ha capturado la cucaracha y ganado la ficha es quien empieza la ronda siguiente.

## Fin de la partida

La partida termina cuando un jugador logra ganar cinco fichas de cucaracha.

### Indicaciones importantes sobre la HEXBUG® nano™ Glow in the Dark :

- No aplastes la cucaracha al girar los cubiertos.
- Vuelve a colocarla en la posición correcta, si se da la vuelta..
- Libérala si queda atascada en un rincón.
- Para la limpieza, apague el aparato y retire las pilas. Limpie la superficie con un paño seco o ligeramente húmedo. No utilice disolventes químicos. Cuando se haya secado por completo, pueden volver a colocarse las pilas y a utilizarse el aparato.



# Caza en la oscuridad



Primero preparad el juego como de costumbre con las luces encendidas.

Ya que solo una cara de las fichas de cucaracha brilla en la oscuridad, aseguraos de que esa cara queda hacia arriba y que ninguna ficha está tapada.

Lo mejor es que preparéis primero el juego y que dejéis que la pintura luminiscente y la cucaracha se carguen de luz durante un rato. Aseguraos de que la habitación puede quedarse totalmente a oscuras. ¡Ya podéis empezar a jugar!

**Se aplican las mismas reglas que en el juego base, pero con los siguientes cambios:**

- Las primeras rondas se juegan como siempre, con las luces encendidas.
- En cuanto un jugador haya ganado su tercera ficha de cucaracha, ¡empieza la caza en la oscuridad!
- Apagad las luces y veréis como la cucaracha, el dado, los utensilios, etc. empiezan a brillar en la oscuridad.
- Seguid jugando a oscuras hasta que un jugador gane su quinta y última ficha, o hasta que la cucaracha o el resto de los componentes del juego desaparezcan en la oscuridad y ya no podáis seguir jugando.
- ¿Quién ha ganado el mayor número de fichas? ¡Si eres tú, has ganado la partida! En caso de empate, hay varios ganadores.
- Si queréis subir el nivel de dificultad, añadid la siguiente regla: solo se puede ganar si se consiguen cinco fichas antes de que los componentes del juego dejen de brillar. ¡En caso contrario, la cucaracha logra escapar y todos perdéis!

**¿Aceptáis el reto?**

**¡Así conseguiréis que el juego brille en la oscuridad!**

Si el juego no brilla en la oscuridad lo suficiente, probad lo siguiente:

1. Cuanto más cerca la fuente de luz, mejor: Poned, por ejemplo, durante la fase de día una lámpara de escritorio en la mesa en la que juguéis para cargar la pintura luminiscente. O cargad los componentes del juego alumbrándolos de cerca con una linterna o un *smartphone* durante un minuto.
2. Cuanto más blanca la luz, mejor: Las fuentes de luz con un alto componente UV (ledes blancos, luz natural del día, halógenos, bombillas de bajo consumo) son las mejores para cargar la pintura luminiscente. Con las bombillas normales o los ledes con luz cálida costará más cargarla.
3. Cuanta más oscuridad, mejor: La habitación en la que juguéis debe estar lo más oscura posible. En caso de que juguéis con niños pequeños, podéis oscurecer la habitación por completo y luego encender, por ejemplo, una vela o una lamparita de noche para que no tengan miedo.



El símbolo del contenedor tachado sobre pilas y acumuladores indica que estos productos no deben eliminarse con otros residuos domésticos al finalizar su vida útil. Si las pilas o los acumuladores contienen mercurio, cadmio o plomo, encontrará el símbolo químico correspondiente (Hg, Cd o Pb) debajo del símbolo del contenedor tachado. Por ley tiene la obligación de devolver las pilas y acumuladores usados, que podrá dejar de forma gratuita tanto en un establecimiento comercial como en otro punto de recogida cercano. Las direcciones de los correspondientes puntos de recogida puede consultarlas en su administración local o ayuntamiento. Las pilas y los acumuladores pueden contener sustancias potencialmente perjudiciales para el medio ambiente y la salud humana. La recogida por separado de pilas y acumuladores usados tiene como objetivo permitir un reciclaje adecuado y evitar efectos negativos sobre el medio ambiente y la salud humana. Tiene más información al respecto en la Directiva 2013/56/UE. La pila/acumulador debe retirarse con las herramientas adecuadas y eliminarse correctamente. Las pilas de litio (denominación CR) y los acumuladores deben estar descargados y asegurados contra cortocircuitos al desecharse.

Por favor, seguir las indicaciones de uso de la cucaracha incluidas en el envase original de la HEXBUG®.

¡Conservad el folleto de instrucciones para futuras consultas!



HEXBUG y NANO son marcas registradas de Spin Master, Inc., y el logo de SPIN MASTER es una marca registrada de Spin Master Ltd., utilizadas bajo licencia. Todos los derechos reservados.

# La Cucaracha

Um jogo emocionante  
para 2-4 desinfestadores a partir de 5 anos

Jogo Ravensburger® n 20 971 2  
Autor: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, KniffDesign (instruções) · Ilustrações: Mooncolony  
Direção artística: Julia Simon · Foto: Becker Studios · Rendering: Andreas Resch



## Ahhhhhhh!

*Está uma barata na cozinha!*

*Nada de pânico! Esta edição apresenta duas divertidas variantes: podes jogar a popular e bem conhecida versão base do jogo, ou experimentar a versão "À Caça no Escuro". Nesta variante, comesças o jogo com as luzes acesas. Depois, a meio do jogo, apagas as luzes e este começa brilhar no escuro. As regras para o jogo base encontram-se abaixo, seguidas pelas instruções de "À Caça no Escuro".*



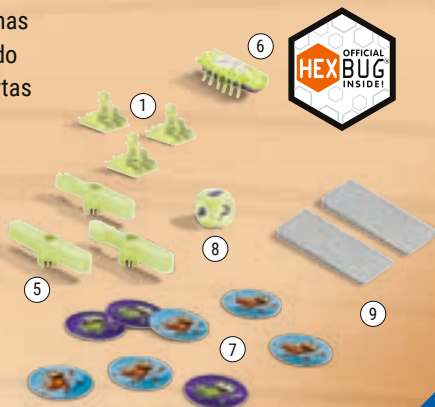
## Finalidade do jogo

Ser o primeiro a conquistar  
5 fichas



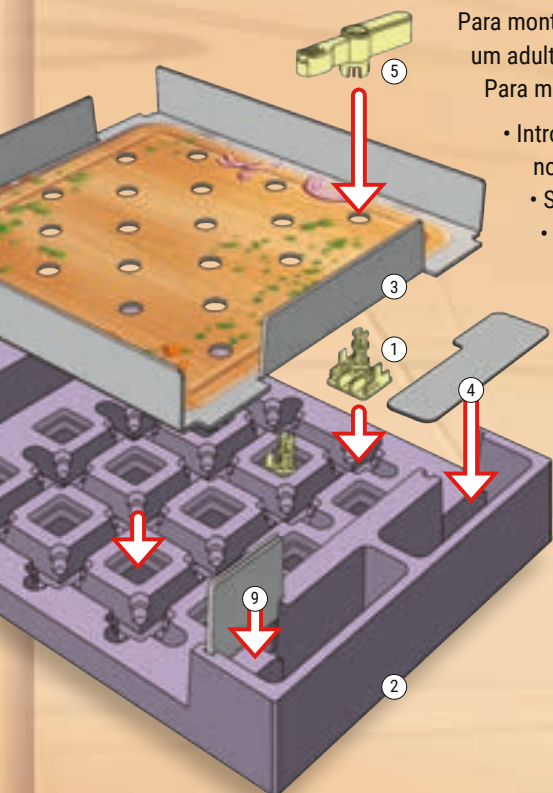
## Conteúdo

- 1 24 rebites
- 2 1 dispositivo de jogo
- 3 1 tabuleiro de jogo
- 4 4 armadilhas
- 5 24 talheres (8 colheres, 8 facas, 8 garfos)
- 6 1 HEXBUG® nano™ Glow in the Dark
- 7 18 fichas
- 8 1 dado
- 9 2 portas



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 género.

## Antes de começar a jogar



Para montar o jogo recomendamos pedir ajuda a um adulto. Extraia com cuidado o material da caixa. Para montar o tabuleiro siga as instruções abaixo:

- Introduza os **rebites** ① nas 24 cavidades presentes no **dispositivo de jogo** ②.
- Sobreponha depois o **tabuleiro de jogo** ③.
- As **armadilhas** ④ devem estar posicionadas nos quatro compartimentos do dispositivo.
- Enfie o **talher** ⑤ nos orifícios conforme a ilustração:



## Antes de dar a partida

- Prepare o **HEXBUG® nano™ Glow in the Dark** ⑥, as **fichas** ⑦ e o **dado** ⑧.
- Cada jogador escolhe o próprio ângulo e posiciona a armadilha. No caso de jogar com menos de quatro jogadores, a armadilha não utilizada deve ser fechada com uma **porta** ⑨.
- As portas restantes ficam inutilizadas. Se jogar em dois escolham as armadilhas uma na frente da outra.
- Coloque todos os **talheres** em uma das posições iniciais a seguir.



## Começar o jogo!

### 1. Ligue o HEXBUG® nano™ Glow in the Dark

Começa o jogador mais jovem. Liga o HEXBUG® nano™ Glow in the Dark acionando o interruptor situado na parte inferior e posiciona a barata no campo central.

### 2. Dado



Lance o dado. O que saiu? **Uma faca, um garfo ou uma colher?**

Tem poucos segundos para virar o talher correspondente.

Se o dado mostra, por exemplo, a figura da faca, então deverá virar a faca.

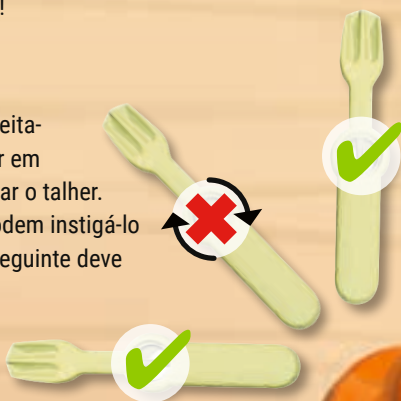


**E se sai o ponto de interrogação?** Neste caso você escolherá qual talher virar.

Mas preste atenção para não perder tempo!

### 3. Como virar os talheres

Os talheres devem ser virados de forma que fiquem perfeitamente encaixados. Isso significa que nunca devem estar em posição oblíqua. Atenção: não tem muito tempo para virar o talher. Se um jogador demora muito, os outros concorrentes podem instigá-lo à ação! O jogo continua no sentido horário e o jogador seguinte deve lançar o dado e virar o talher correspondente.



### 4. Agarrar o HEXBUG® nano™ Glow in the Dark

Agarrar um HEXBUG® nano™ Glow in the Dark que foge em todas as direções exige grande astúcia. É preciso virar os talheres de forma a obrigá-lo a efetuar um percurso específico e, ao escolher um caminho no lugar de outro, poderão fazê-lo cair na vossa armadilha. Quando a barata cai numa armadilha, o jogador que possui aquela armadilha conquista uma ficha.

Desligue o HEXBUG® nano™ Glow in the Dark e recoloque os talheres numa das posições iniciais ilustradas. O jogador que capturou a barata e conquista a ficha, tem o direito de jogar primeiro na partida seguinte.

## Fim do jogo

O jogo termina quando um jogador consegue conquistar cinco fichas.

### Indicações importantes relativas ao HEXBUG® nano™ Glow in the Dark :

- Não o apertes ao virar os talheres.
- Recoloque-o na posição correta, se porventura virar.
- Solte-o se ficar aprisionado num canto.
- Para a limpeza, desligue o aparelho e retire as pilhas. Limpe a superfície com um pano seco ou ligeiramente humedecido. Não use solventes químicos. Depois de o aparelho estar completamente seco, poderá voltar a colocar as pilhas e utilizar o aparelho.



# À Caça no Escuro



Prepara o jogo como habitualmente, com as luzes acesas. Uma vez que apenas um dos lados das fichas-barata brilha no escuro, certifica-te que esse lado está virado para cima e que nenhuma ficha está tapada. De preferência, prepara o jogo e deixa a tinta luminescente e a barata a carregar durante algum tempo. Assegura-te que é possível criar uma escuridão completa na sala. Começemos!

## Usam-se as mesmas regras do jogo base, com as seguintes exceções:

- As primeiras rondas jogam-se como usual, com as luzes acesas.
- Assim que um jogador obtiver a sua terceira ficha-barata, começa a caça no escuro!
- Apaga as luzes – agora a barata, os dados, os utensílios, etc., começarão a brilhar no escuro.
- Continua a jogar no escuro até um jogador obter a sua quinta e última ficha, ou até que a barata e também o resto do material de jogo desapareçam no escuro da noite, não sendo possível continuar a jogar.
- Apanhaste mais fichas? És o vencedor! Em caso de empate, os jogadores empatados partilham a vitória.
- Para aumentar a dificuldade podes adicionar a seguinte regra: para ganhar é preciso que um jogador apanhe cinco fichas antes do material de jogo deixar de brilhar. Caso contrário, a barata escapou e todos perdem!

## Aceitas este desafio?



O símbolo do contentor de lixo riscado nas pilhas e baterias recarregáveis indica que, quando alcançarem o seu fim de vida útil, não podem ser descartadas juntamente com o lixo doméstico. Se as pilhas e baterias recarregáveis contiverem mercúrio, cádmio ou chumbo, o respetivo símbolo químico (Hg, Cd ou Pb) constará debaixo do símbolo do contentor de lixo riscado. A legislação obriga qualquer cidadão a devolver pilhas e baterias recarregáveis usadas. A entrega na loja especializada ou noutra ponto de recolha nas suas proximidades é gratuita. Para obter endereços de pontos de recolha apropriados, contacte a sua administração municipal ou comunal. Pilhas e baterias recarregáveis podem conter substâncias nocivas para o ambiente e a saúde humana. A recolha separada de pilhas e baterias recarregáveis usadas visa permitir o seu reaproveitamento correto, bem como evitar quaisquer repercussões negativas para o ambiente e a saúde humana. Para mais informações, consulte a diretiva 2013/56/UE do Parlamento Europeu e do Conselho. A pilha/bateria recarregável deve ser removida com uma ferramenta apropriada e eliminada da forma correta. Pilhas de lítio (designação CR) e baterias recarregáveis devem ser descarregadas e protegidas contra curto-circuito antes de serem eliminadas.

## Fazer o jogo brilhar no escuro!

Se o jogo não brilha com intensidade suficiente no escuro, após a fase diurna, experimenta o seguinte:

1. Coloca a fonte de luz tão perto do tabuleiro quanto possível: por exemplo, coloca um candeeiro de secretária na mesa de jogo, durante a fase diurna, para fornecer energia à tinta. Ou faz incidir a luz de um flash ou telemóvel, durante um minuto e a curta distância, sobre os componentes do jogo.
2. Usa luzes intensas e frias: fontes de luz com muito ultravioleta (LEDs brancos, luz diurna, lâmpadas de halogéneo, lâmpadas economizadores de energia) são melhores para ativar a tinta luminescente. Lâmpadas incandescentes normais ou LEDs com luz mais quente, amarela, demorarão mais.

Assegura que a sala esteja tão escura quanto possível. Se estás a jogar com crianças pequenas, acende uma vela ou coloca uma luz de presença, para não ser tão assustador.



Para o uso das baratas, observar as indicações contidas na embalagem original de HEXBUG®.

Guarde o folheto com as instruções para futuras consultas!



HEXBUG and NANO are trademarks of Spin Master, Inc., and the SPIN MASTER Logo is a trademark of Spin Master Ltd., used under license. All rights reserved.

© 2013 / 2023

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
Ravensburger North America, Inc. · PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA  
Imported into the UK by Ravensburger Ltd.  
Units 3-5, Avonbury Business Park · Howes Lane · BICESTER · OX26 2UA · GB

ravensburger.com

Ravensburger

240720-A