

La Cucaracha Leap

D

Ein Spiel für 2 – 4 flinke Käfer von 5 – 99 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 21 125 8

Autoren: Inka und Markus Brand · Illustration: Janos Jantner (Beehive)

Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Fotos: Becker Studios · Redaktion: Anne Lenzen

Die Käfer räubern in den Mülltonnen im Hinterhof, dem Revier der Kakerlake. „Schneller, ich hör sie schon!“

„Achtung, da kommt sie wiiiiieder!!!“ Plötzlich schießt die Kakerlake aus einem der Lüftungsschächte in den Hinterhof.

Jetzt hilft den Käfern nur noch eins: sich tot stellen und hoffen ...

Nicht erwischt? Glück gehabt! Dann nichts wie weiter zum Ziel.

Erwischt? Dann schnell zurück zum Start.

In diesem Spiel brauchst du Würfelglück und Nerven wie Drahtseile, um deine Käfer als Erster ins Ziel zu bringen!



Inhalt

- ① 1 Spielplan
- ② 1 dreidimensionaler Hinterhof
- ③ 1 HEXBUG® nano V2® Kakerlake
- ④ 2 Loopings
- ⑤ 12 Käfer-Spielfiguren
- ⑥ 1 Würfel



Ravensburger

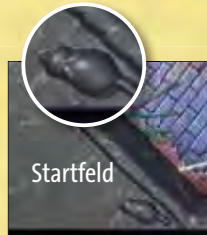


Spielaufbau & Vorbereitung

Drückt die vier Löcher vorsichtig aus dem Spielplan. Sollte der Spielplan transportbedingt gewölbt sein, biegt ihn vorsichtig gerade, sodass der HEXBUG® nano V2® problemlos vom Looping auf den Spielplan laufen kann. Legt den Spielplan so auf den Schachteinsatz, dass die Seite mit der Fischgräte nach oben zeigt. Steck die Loopings in die Vertiefungen rechts und links neben dem Spielplan.



Jeder Spieler sucht sich drei Käfer einer Farbe aus. Alle Spieler stellen ihre Käfer auf das Startfeld bei der Maus. Das Ziel befindet sich gegenüber, bei den Efeu-Blättern.



Legt den Würfel und die Kakerlake (HEXBUG® nano V2®) neben dem Spiel bereit.

Spielziel

Wer als Erster alle seine Käfer ins Ziel bringt, gewinnt!

Das Spiel beginnt!

1. HEXBUG® nano V2® starten

Schaltet den HEXBUG® nano V2® auf der Unterseite ein und schiebt ihn mit dem Kopf voran in einen der Loopings.

Der HEXBUG® nano V2® läuft in den Looping und verschwindet unter der Spielfläche.



2. Die Käfer würfeln & laufen

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und zieht einen seiner Käfer 1 – 4 Felder weit. Auf welcher der beiden Strecken er läuft, bleibt ihm überlassen. Besetzte Felder werden mitgezählt. Sollte das Zielfeld deines Zugs besetzt sein, wird es übersprungen.



Beispiel: Spieler Grün würfelt eine 1.
Er entscheidet sich, auf der gleichen Strecke zu ziehen wie Blau. Da sein Zielfeld durch Blau besetzt ist, springt er sofort auf das erste freie Feld vor Blau.

Nur beim Zieleinlauf dürfen Punkte verfallen.

Landet ein Käfer auf einem der vier erhöhten Felder, hat er Glück gehabt. Auf diesem sicheren Feld kann ihn der HEXBUG® nano V2® nicht erwischen!

Hat der Startspieler seinen Spielzug gemacht, geht es **sofort** im Uhrzeigersinn weiter und der nächste Spieler ist mit Würfeln und Ziehen an der Reihe.

Ein Spieler darf beliebig viele Käfer gleichzeitig im Spiel haben.

Tipp: Je mehr Käfer im Spiel sind, desto größer ist die Chance, einen zu überspringen, und desto schneller geht es vorwärts!



3. Sobald der HEXBUG® nano V2® das Spielfeld betritt ...

... wird das Spiel der Käfer unterbrochen. Solange die Kakerlake auf dem Spielfeld ist, **darf nicht gezogen werden!**

Der Hexbug® nano V2® flitzt über das Spielfeld und schubst dabei die Käfer vor sich her. Nur wenn ein Käfer **direkt vor** dem Eingang eines Loopings geschoben wird, schiebt ihr ihn zurück auf den Spielplan. Sonst bleiben alle da stehen, wo sie hingeschoben werden.



4. Sobald der HEXBUG® nano V2® das Spielfeld verlässt ...

... wird geschaut, ob die Käfer ein Feld berühren.

Berührt ein Käfer ein Feld?

Dann bleibt er auf diesem Feld stehen und setzt das Spiel von hier aus fort.



Berührt ein Käfer kein Feld?

Dann wird er zurück auf das Startfeld gestellt und startet von dort aus erneut.



Sonderfälle:



Wenn ein Käfer zwischen zwei Feldern steht und beide berührt, wird er auf das für ihn bessere Feld (näher am Ziel) gestellt und zieht von dort aus weiter.



Wenn zwei Käfer das gleiche Feld berühren, bleiben sie beide auf diesem Feld stehen und ziehen von dort aus weiter.



Wenn der HEXBUG® nano V2® einen Käfer vorwärtsschiebt und er am Ende ein weiter vorne liegendes Feld berührt, hat er Glück gehabt! Für ihn geht es von hier aus weiter.

Dann setzt ihr das Spiel wie oben beschrieben fort. Der nächste Spieler würfelt und zieht. Aber Achtung, der HEXBUG® nano V2® verteidigt sein Revier und kann jeden Moment wieder auftauchen ...

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler alle seine Käfer ins Ziel gezogen hat. Er hat das Spiel gewonnen!

Einsteiger-Tipp:

Die Länge des Spiels könnt ihr beliebig verändern, indem ihr vor dem Spiel festlegt, wie viele eurer drei Käfer ins Ziel kommen müssen, um zu gewinnen.

Profi-Tipp:

Für geübte Spieler empfehlen wir im Spiel zu zweit, dass jeder Spieler zwei Käferfarben spielt. Für alle, die noch mehr Tempo wollen, befindet sich auf der Rückseite des Spielplans ein Hinterhof mit mehr und kleineren Feldern. Wer die Herausforderung sucht, kann hier sein Glück versuchen!

Hinweise zum Umgang mit dem HEXBUG® nano V2®:

- Bitte schubst ihn leicht an, wenn er sich in einer Ecke festgebissen hat.
- Helft ihm auf die Beine, wenn er einmal umgefallen ist.
- Sollte seine Batterie in einem Loop plötzlich leer sein, nehmt den Looping und schüttelt ihn vorsichtig heraus.
- Wenn er deutlich langsamer läuft als zu Beginn, tauscht die Batterie aus.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com



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

Bitte beachten: Bitte Anleitung aufbewahren!

Bei Fragen zur Kakerlake wenden Sie sich bitte an den Originalhersteller:

Innovation First Trading, Inc.,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® and nano® are
registered trademarks of
Innovation First, Inc.

La Cucaracha Leap

F

Un jeu pour 2 à 4 doryphores de 5 à 99 ans

Jeux Ravensburger® n° 21 125 8

Auteurs : Inka et Markus Brand · Illustrations : Janos Jantner (Beehive)

Design : Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (notice)

Photos : Becker Studios · Rédaction : Anne Lenzen

Les petits doryphores festoient dans les poubelles derrière le restaurant, le territoire du terrible cafard. « Plus vite, je l'entends qui arrive ! » « Attention, le voilà ! » Soudain, le cafard surgit dans la cour par l'un des conduits d'aération.

Plus qu'une seule solution : rester immobile et croiser les doigts... Le cafard vous a manqué ? Vous avez de la chance ! Foncez vite vers l'arrivée. Dans le cas contraire, repartez du départ.

Dans ce jeu, il vous faudra de la chance au dé et des nerfs d'acier pour atteindre le premier l'arrivée avec tous vos doryphores !



Contenu

- ① 1 plateau de jeu
- ② 1 décor en 3D
- ③ 1 cafard HEXBUG® nano V2®
- ④ 2 loopings
- ⑤ 12 figurines doryphores
- ⑥ 1 dé



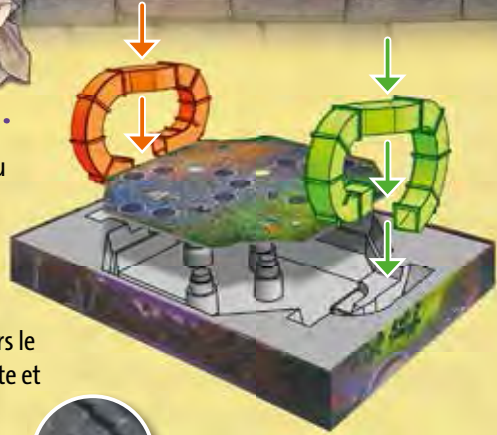
5

Ravensburger



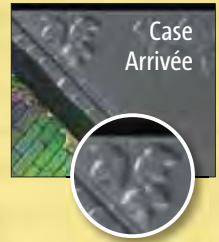
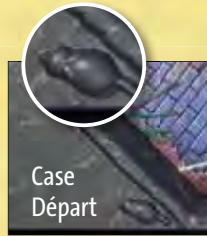
Montage et mise en place

Dégage soigneusement les 4 trous prédécoupés du plateau. Si, à cause du transport, celui-ci venait à s'incurver, pliez-le légèrement pour l'aplanir, afin que HEXBUG® nano V2® puisse passer sans problème du looping au plateau. Placez le plateau sur le calage, la face avec les arêtes de poissons vers le haut. Insérez les loopings dans les découpes à droite et à gauche du plateau.



Chaque joueur choisit 3 doryphores d'une couleur et les place sur la case Départ, près de la souris.

L'arrivée se trouve de l'autre côté, près des feuilles de lierre.



Gardez le dé et le cafard (HEXBUG® nano V2®) à portée de main.

But du jeu

Le premier à amener tous ses doryphores à l'arrivée remporte la partie.

La course commence !

1. Mise en marche de l'HEXBUG® nano V2®

Allumez l'HEXBUG® nano V2® avec l'interrupteur en dessous et introduisez-le dans l'un des loopings, la tête en avant.



L'HEXBUG® nano V2® remonte le looping puis disparaît sous le plateau de jeu.

2. Lancer du dé et déplacement des doryphores

Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé puis déplace un de ses doryphores de 1 à 4 cases selon le résultat obtenu. À lui de choisir lequel des deux chemins il emprunte.

Une case occupée est comptée dans le déplacement. S'il doit finir son déplacement sur une case se trouve déjà un autre doryphore, il saute par-dessus.

Exemple : Vert obtient « 1 » au dé.

Il décide de se déplacer sur le même parcours que Bleu. Comme sa case d'arrivée est déjà occupée, il saute immédiatement jusqu'à la première case libre devant Bleu.

Les points du dé en trop ne sont ignorés que pour atteindre l'arrivée.

Si un doryphore atterrit sur l'une des quatre cases surélevées, il a de la chance : il y est en sécurité et ne peut pas être attrapé par l'HEXBUG® nano V2® !

Dès que le premier joueur a terminé son déplacement, son voisin de gauche enchaîne **immédiatement** en lançant le dé et en se déplaçant à son tour...

Un joueur peut avoir autant de doryphores qu'il veut sur le plateau à la fois.

Remarque : Plus il y a de doryphores sur le parcours, plus il y a de chance de sauter par-dessus et donc de progresser plus vite !

3. Dès que l'HEXBUG® nano V2® surgit dans la cour...

... le déplacement des doryphores est interrompu. Tant que le cafard se trouve sur le plateau, **il est interdit de se déplacer !**

HEXBUG® nano V2® fonce sur le plateau et renverse les bestioles sur son passage. Si l'une d'elle est poussée directement devant l'entrée d'un looping, remettez-la sur le plateau. Sinon, chacune reste là où elle a atterri.

4. Dès que l'HEXBUG® nano V2® quitte la cour...

... les joueurs vérifient si les doryphores touchent une case ou pas.

Si un doryphore touche une case...

... il reste sur cette case et poursuit son déplacement de là où il est.



Si un doryphore ne touche aucune case...

... il est renvoyé au départ et reprend son parcours à zéro.



Cas particuliers :



Si un doryphore touche deux cases à la fois, il est placé sur la plus avantageuse pour lui (la plus proche de l'arrivée) et repartira de là.



Si deux doryphores touchent la même case, ils y restent tous les deux et repartiront de là.



Si l'HEXBUG® nano V2® pousse un doryphore sur une case plus proche de l'arrivée, tant mieux pour lui ! Il repartira de cette case.

Puis la partie se poursuit de la manière décrite précédemment. Le joueur suivant lance le dé, puis se déplace. Mais attention ! L'HEXBUG® nano V2® défend son territoire et peut resurgir à tout moment...

Fin de la partie

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur parvient à amener toutes ses doryphores à l'arrivée. Il remporte alors immédiatement la partie.

Précautions d'emploi concernant L'HEXBUG® nano V2® :

- Poussez-le légèrement s'il est bloqué dans un coin.
- Remettez-le sur ses pattes s'il s'est renversé.
- Si la pile s'arrêtait en plein milieu d'un looping, secouez-le doucement pour faire sortir le cafard.
- S'il se déplace nettement moins vite qu'au début, changez la pile.

Conseil pour les débutants :

Il est possible de moduler la durée de la partie en déterminant au préalable combien de doryphores sur les trois doivent atteindre l'arrivée pour remporter la partie.

Conseil pour les pros :

Dans une partie à 2, nous conseillons aux joueurs expérimentés de jouer avec 2 couleurs chacun. Pour ceux qui veulent accélérer le rythme, l'autre face du plateau propose une cour avec des cases plus petites et des parcours plus longs. Ceux qui aiment les défis peuvent y tenter leur chance !

© 2015 Ravensburger Spieleverlag
Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach
F-68120 Pfstatt
www.ravensburger.com

Concernant l'utilisation du cafard, veuillez respecter les conseils figurant sur l'emballage d'origine de l'HEXBUG® nano V2®.

Important : Veuillez conserver la notice !

En cas de question sur le cafard, adressez-vous directement au fabricant :

Innovation First Trading, Inc.,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® et nano® sont
des marques déposées
de Innovation First, Inc.

La Cucaracha Leap

Un gioco per 2 – 4 abili maggiolini dai 5 anni in su

Ravensburger® Gioco n° 21 125 8

Autori: Inca e Markus Brand · Illustrazioni: Janos Jantner (Beehive)

Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Istruzioni gioco)

Foto: Becker Studios · Redazione: Anne Lenzen

I maggiolini frugano nei bidoni dell'immondizia in cortile, territorio incontrastato dello scarafaggio. "Più veloci, lo sento arrivare!" "Attenti, sta tornandooooo!!!!" Improvvisamente lo scarafaggio piomba in cortile da uno dei condotti d'aerazione.

Adesso solo una cosa può salvare i maggiolini: fingersi morti e sperare...

Non vi ha acchiappato? Che fortuna! Via libera verso il traguardo. Vi ha preso? Tornate velocemente al punto di partenza.

In questo gioco servono fortuna ai dadi e nervi d'acciaio per riuscire a portare i propri maggiolini per primi al traguardo!



Contenuto

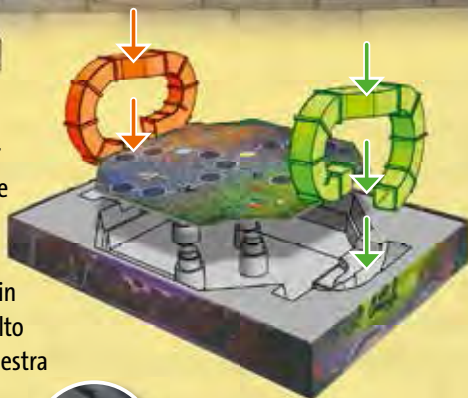
- ① 1 tabellone da gioco
- ② 1 cortile tridimensionale
- ③ 1 HEXBUG® nano V2® Scarafaggio
- ④ 2 condotti
- ⑤ 12 pedine-maggiolini
- ⑥ 1 dado



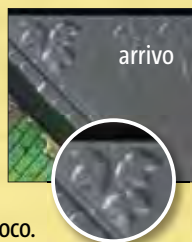
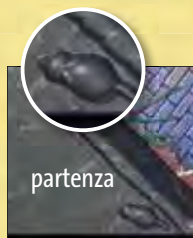


Costruzione del gioco e preparativi

Aprirete i quattro fori prefustellati del tabellone. Se, per motivi di trasporto, non dovesse essere perfettamente piano, conviene riappianarlo per rendere più agevole il percorso di HEXBUG nano V2®. Posizionate il tabellone sui supporti nella vaschetta della scatola, in modo che il lato con il motivo a spina di pesce sia rivolto verso l'alto. Inserite i condotti negli alloggiamenti a destra e a sinistra, accanto al tabellone di gioco.



Ogni giocatore sceglie tre maggiolini dello stesso colore. Tutti i giocatori posizionano i propri maggiolini sulla casella di partenza, vicino al topolino. Il traguardo si trova dalla parte opposta, vicino alle foglie d'edera.



Posizionate il dado e lo scarafaggio (HEXBUG® nano V2®) vicino alla scatola di gioco.

Scopo del gioco!

Vince chi riesce a portare per primo tutti e tre i suoi maggiolini sulla casella del traguardo!

Come si gioca

1. Accendete l'HEXBUG® nano V2®

Azionate la levetta a scorrimento sotto l'HEXBUG® nano V2® e spingete lo scarafaggio in uno dei condotti con la testa rivolta in avanti. L'HEXBUG® nano V2® corre all'interno del condotto, nel «looping», e scompare sotto la superficie di gioco.



2. Lanciate il dado e fate avanzare i maggiolini

Inizia il giocatore più giovane. Lancia il dado e fa avanzare uno dei suoi maggiolini di 1-4 caselle. Potrà scegliere uno dei due percorsi a disposizione. Si contano anche le caselle occupate. Se la casella di arrivo della tua mossa fosse già occupata da un altro maggiolino, la si salta.

Esempio: Il giocatore verde lancia il dado e ottiene 1. Decide di avanzare sullo stesso percorso scelto dal giocatore blu. Dato che la casella dove dovrebbe fermarsi è già occupata dal blu, il verde salta subito sulla prima casella libera, davanti al concorrente blu.

Eventuali punti in eccesso non vengono considerati soltanto nella mossa per l'arrivo al traguardo.

Se un maggiolino finisce su una delle quattro caselle rialzate, avrà avuto davvero fortuna! Qui, infatti sarà al sicuro dagli attacchi dell' HEXBUG® nano V2®!

Una volta terminato il turno del primo giocatore, si procederà subito in senso orario e toccherà al giocatore alla sua sinistra lanciare il dado e far avanzare il proprio maggiolino.

Un giocatore potrà, a piacere, mettere in gioco più maggiolini contemporaneamente.

Suggerimento: più maggiolini saranno in gioco, maggiori saranno le possibilità di saltare le caselle occupate e di avanzare più velocemente!

3. Non appena l' HEXBUG® nano V2® fa il suo ingresso sul campo di gioco...

...l'avanzata dei maggiolini si interrompe. Per tutto il tempo in cui lo scarafaggio sarà presente sul tabellone, **non si potrà tirare il dado né avanzare!**

L'HEXBUG nano V2® piomba sul tabellone e spinge via i maggiolini che gli si parano davanti. Un maggiolino viene spostato solo nel caso dovesse capitare **direttamente** davanti all'apertura del condotto, altrimenti rimane dov'è stato spinto.

4. 1. Non appena l' HEXBUG® nano V2® abbandona il campo di gioco...

...si controlla se i maggiolini toccano una delle caselle.

Toccano una casella?

Allora restano dove si trovano e ripartono da qui.



Non la toccano?

Allora tornano al punto di partenza e ricominciano da capo.



Casi particolari:



Se un maggiolino si trova tra due caselle e le tocca entrambe, verrà posizionato su quella per lui più favorevole (più vicina al traguardo) e ripartirà da lì.



Se due maggiolini toccano la stessa casella, resteranno entrambi su di essa e ripartiranno da lì.



Se l'HEXBUG® nano V2® ha spazzato via un maggiolino, spingendolo su una casella molto più avanti rispetto a dove si trovava prima, buon per lui! Ripartirà da questa vantaggiosissima posizione!

Il gioco riprende come descritto sopra. Il giocatore successivo lancia il dado e fa avanzare la propria pedina. Attenzione, però: l'HEXBUG® nano V2® protegge il suo territorio e può ricomparire in qualunque momento...

Fine del gioco

Il gioco finisce quando uno dei giocatori riesce a portare per primo tutti i suoi maggiolini al traguardo. Sarà lui il vincitore!

Suggerimento per i principianti:

La durata del gioco può essere modificata a piacimento stabilendo, prima di iniziare, quanti maggiolini dovranno arrivare al traguardo per poter vincere.

Suggerimento per i professionisti:

Ai giocatori più esperti suggeriamo di giocare in due, con maggiolini di due diversi colori ciascuno. Per tutti coloro che desiderano aumentare il ritmo di gioco, sul retro del tabellone è raffigurato un cortile con tante caselle, più piccole, in più. Chi è in cerca di una vera e propria sfida, potrà tentare la sorte qui!

Indicazioni importanti relative all'HEXBUG® Nano V2®:

- Liberatelo nel caso si trovasse imprigionato in un angolo.
- Riportatelo nella posizione corretta, nel caso si rovesci.
- Se si dovessero esaurire le batterie e lo scarafaggio rimanesse incastrato, estraetelo dal condotto scuotendolo delicatamente.
- Sostituite le batterie nel caso lo scarafaggio diventasse troppo lento.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger S.p.A
Via Enrico Fermi 20
I - 20090 Assago (MI)
www.ravensburger.com



Per le istruzioni di utilizzo dello scarafaggio, si prega di fare riferimento a quanto riportato nella confezione originale dell'HEXBUG®.

Attenzione: Conservare le istruzioni di gioco!

In caso di domande relative all'uso dello scarafaggio, vi preghiamo di rivolgervi al costruttore:

Innovation First Trading, Inc.,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® e nano® sono
marchi registrati
Innovation First, Inc.

La Cucaracha Leap

GB

A game for 2 to 4 quick bugs aged 5 – 99

Ravensburger® Game No. 21 125 8
By: Inka and Markus Brand · Illustrations: Janos Jantner (Beehive)
Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Game rules)
Photos: Becker Studios · Editor: Anne Lenzen

*The HEXBUG® is in the yard. "Quick, I can hear it already!"
"Watch out, here it comes again!!" Suddenly it scurries out of
one of the drain pipes.*

*Now, only one thing can save you: stay perfectly still and
hope ... ! You didn't get caught? You were lucky! It's high
time to head for the finish. It got you? Then quickly go back
to the start.*

*You'll need a lucky roll and nerves of
steel to be the first one to get your
bugs to the finish!*

Contents

- ① 1 game board
- ② 1 three-dimensional yard
- ③ 1 HEXBUG® nano V2®
- ④ 2 loops
- ⑤ 12 bugs
- ⑥ 1 die



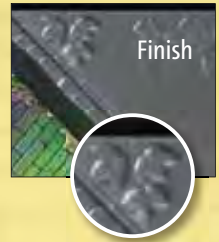
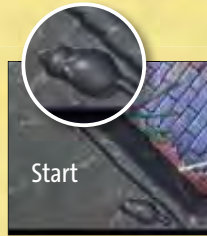


Game set-up and preparation

Carefully press the four holes out of the game board. If the game board should have become curved during transport, carefully bend it straight, so that the HEXBUG® nano V2® can run on the game board without hindrance. Place the game board onto the box insert so that the side with the fish bones faces upwards. Push the loops into the slots to the right and left of the game board.



Each player chooses three bugs of one colour. All players place their bugs on the start square next to the mouse. The finish is opposite at the ivy leaves.



Have the die and the HEXBUG® nano V2® ready beside the game board.

Object of the game

The first player to get all their bugs to the finish wins!

The game begins!

1. Starting the HEXBUG® nano V2®

Switch on the HEXBUG® nano V2® on the underside and push it head first into one of the loops.

The HEXBUG® nano V2® runs into the loop and disappears under the game surface.



2. Throw the die and run

The youngest player begins. Throw the die and move your bug 1 to 4 spaces forwards. It's up to you to decide which of the two tracks to travel.

Occupied spaces are counted. If the target space of your roll is occupied, jump over it.



Example: The green player throws a 1.
They decide to travel along the same track as blue.
Since their target space is occupied by blue, they immediately jump to the first empty space in front of blue.

Points can only be forfeited when running up to the finish.

If a bug lands on one of the four raised spaces it's lucky. The HEXBUG® nano V2® cannot catch you on a safe space!

Once the starting player has had their turn, play continues **immediately** in a clockwise direction and the next player throws the die and moves their bug.

You can have as many bugs in the game simultaneously as you want.

Tip: The more bugs in the game, the greater the chance of jumping over one and the faster the game goes!

3. As soon as the HEXBUG® nano V2® sets foot on the game board ...

... the bugs' game is interrupted. As long as the HEXBUG® is on the play area, **no more moves can be made!**

The HEXBUG® nano V2® whizzes across the game board, pushing the bugs ahead of him. Only when a bug is pushed **directly in front** of the entrance to a loop, may he be pushed back onto the game board. Otherwise, they all remain standing on the space they were pushed to.

4. As soon as the HEXBUG® nano V2® leaves the play area ...

... it's time to look and see if the bugs are touching a space.

Is a bug touching a space?

It stays on that space and continues the game from there.



Is the bug not touching a space?
Move it back to the starting space.



Exceptions:



If a bug is standing between two empty spaces and is touching both of them, move it to the most advantageous space closest to the finish and continue your turn from there.



If two bugs are touching the same space, they both remain on their space and continue from there.



If the HEXBUG® nano V2® pushes a bug further forwards, he's lucky and continues from there.

Then continue the game as described above. The next player throws the die and moves their bug. But beware: The HEXBUG® nano V2® defends its territory and can appear again at any moment ...

End of the game

The game ends as soon as the first player gets all their bugs over the finish line to win the game!

Hints on handling the HEXBUG® nano V2®:

- Please give it a gentle push if it gets stuck in a corner.
- Help it back up on its legs if it flips over.
- If its battery should suddenly fail while in a loop, hold the loop and gently shake it out.
- If it runs much slower than at the beginning, change the battery.

Tip for beginners:

You can vary the length of the game by specifying before play begins how many of your three bugs must get over the finishing line to win the game.

Tip for experts:

For two players, each plays with two bug colours. For a faster game, use the yard with more and smaller spaces on the reverse side of the game board. Try your luck at this challenge!

© 2015 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger USA, Inc.
1 Puzzle Lane · Newton, NH 03858

Ravensburger Ltd., Unit 1
Avonbury Business Park
Howes Lane, Bicester · OX26 2UB, GB

www.ravensburger.com

For instructions regarding the use of the HEXBUG®, please follow the instructions in the original HEXBUG® packaging

Please note: Please retain instructions!

If you have any queries about the HEXBUG®, please contact its manufacturer:

Innovation First Trading, Inc.,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First, Inc.

La Cucaracha Leep

NL

Een spel voor 2 – 4 slimme kevers van 5 – 99 jaar

Ravensburger® spel nr. 21 125 8

Auteurs: Inka en Markus Brand · Illustratie: Janos Jantner (Beehive)

Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (spelregels)

Foto's: Becker Studios · Redactie: Anne Lenzen

De kevers plunderen de vuilnisbakken op de binnenplaats, het territorium van de kakkerlak. "Sneller, ik hoor haar al!" "Pas op, daar komt ze weeeeer!!" Plotseling schiet de kakkerlak uit één van de ventilatieschachten naar de binnenplaats.

Nu blijft er nog maar één ding over voor de kevers: zich dood houden en hopen...

Niet gepakt? Geluk gehad! Dan op naar het doel. Gepakt? Dan snel terug naar start.

In dit spel heb je dobbelgeluk nodig en stalen zenuwen, om je kevers als eerste naar het doel te brengen!



Inhoud

- ① 1 speelbord
- ② 1 driedimensionale binnenplaats
- ③ 1 HEXBUG® nano V™ kakkerlak
- ④ 2 loopings
- ⑤ 12 kever-speelfiguren
- ⑥ 1 dobbelsteen



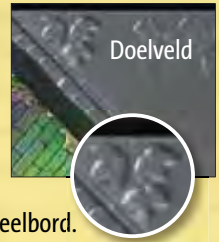
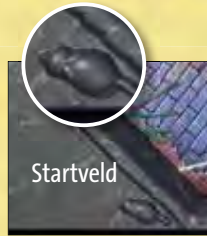


Spelopbouw en voorbereiding

Druk de vier gaten voorzichtig uit het speelbord. Als het speelbord tijdens het vervoer gebogen is, buig hem dan voorzichtig recht, zodat de HEXBUG® nano V2® zonder problemen van de looping naar het speelbord kan lopen. Leg het speelbord zo op de inzet van de doos, dat de kant met de visgraten naar boven wijst. Steek de loopings in de verdiepingen rechts en links naast het speelbord.



Iedere speler kiest drie kevers van een kleur uit. Alle spelers zetten hun kevers op het startveld bij de muis. Het doel bevindt zich er tegenover, bij de blaadjes van de klimop.



Leg de dobbelsteen en de kakkerlak (HEXBUG® nano V2®) klaar naast het speelbord.

Doel van het spel

Wie als eerste al zijn kevers naar het doel brengt, is de winnaar!

Het spel begint

1. HEXBUG® nano V2® starten

Schakel de HEXBUG® nano V2® aan de onderkant in en schuif hem met zijn kop naar voren in een van de loopings.

De HEXBUG® nano V2® loopt de looping in en verdwijnt onder het speelbord.



2. De kevers gooien en lopen

De jongste speler mag beginnen. Hij gooit en zet één van zijn kevers 1 – 4 velden verder. Op welke van de beide banen hij loopt, mag hij zelf weten.

Bezette velden worden meegeteld. Als het doelveld van je zet bezet is, dan spring je eroverheen.

Voorbeeld: Speler groen gooit 1.
Hij besluit op dezelfde baan te zetten als blauw.
Daar zijn doelveld door blauw bezet is, springt hij direct naar het eerste vrije veld voor blauw.

Alleen bij aankomst op het doel mogen punten vervallen.

Komt een kever op één van de vier verhoogde velden, dan heeft hij geluk gehad. Op dit veilige veld kan de HEXBUG® nano V2® hem niet pakken!

Is de startspeler aan de beurt geweest, dan gaat het spel **direct** met de wijzers van de klok mee verder en de volgende speler is aan de beurt met gooien en zetten.

Een speler mag willekeurig veel kevers tegelijkertijd in het spel hebben.

Tip: hoe meer kevers in het spel zijn, des te groter is de kans er over één te springen, en des te sneller ga je vooruit!



3. Zodra de HEXBUG® nano V2® het speelveld betreedt ...

wordt het spel van de kevers onderbroken. Zolang de kakkerlak op het spelebord is, **mag niet worden gezet!**

De HEXBUG® nano V2® flitst over het speleveld en schuift daarbij de kevers voor zich uit. Alleen als een kever **direct voor** de ingang van een looping wordt geschoven, schuift hij hem terug op het spelebord. Anders blijven ze allemaal staan waar ze heen geschoven worden.



4. Zodra de HEXBUG® nano V2® het speleveld verlaat ...

... wordt gekeken of de kevers een veld raken.

Raakt een kever een veld?

Dan blijft hij op dit veld staan en gaat vanaf hier met het spel verder.



Raakt een kever geen veld?

Dan wordt hij terug op het startveld gezet en begint van daaruit weer opnieuw.



Uitzonderingen:



Als een kever tussen twee velden staat en beide raakt, dan wordt hij op het voor hem voordelige veld (dichter bij het doel) gezet en zet vanaf daar verder.



Als twee kevers hetzelfde veld raken, dan blijven ze beide op dit veld staan en zetten vanaf daar verder.



Als de HEXBUG® nano V2® een kever vooruit schuift en hij aan het einde een verder naar voren liggend veld raakt, heeft hij geluk gehad! Voor hem gaat het vanaf hier verder.

Vervolgens gaan jullie verder met het spel zoals hierboven beschreven. De volgende speler gooit en zet. Maar let op, de HEXBUG® nano V2® verdedigt zijn territorium en kan ieder moment weer opduiken ...

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra de eerste speler al zijn kevers in het doel heeft. Hij heeft het spel gewonnen!

Tip voor beginners:

Je kunt de duur van het spel willekeurig veranderen door voordat het spel begint af te spreken, hoeveel van de drie kevers in het doel moeten komen om te winnen.

Tips voor profs:

Voor geoefende spelers raden wij aan het spel met z'n tweeën te spelen, zodat iedere speler twee kleuren kevers heeft. Voor iedereen die nog meer tempo wil, bevindt zich op de achterzijde van het speelbord een binnenplaats met meer en kleinere velden. Wie de uitdaging zoekt, kan hier zijn geluk proberen!

Aanwijzingen voor het omgaan met de HEXBUG® nano V2®:

- Geef hem een zacht duwtje als hij klem zit in een hoek.
- Help hem op de been, als hij omgevallen is.
- Als de batterij in een loop plotseling leeg is, pak dan de looping en schudt hem er voorzichtig uit.
- Als hij duidelijk langzamer loopt dan in het begin, verwissel de batterij dan.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com



Voor het gebruik van de kakkerlak de aanwijzingen van de originele verpakking van de HEXBUG® in acht nemen.

Let op: handleiding s.v.p. bewaren!

Bij vragen over de kakkerlak kunt u zich wenden tot de fabrikant,

Innovation First Trading, Inc.,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® and nano®
are registered
trademarks of Innovation
First, Inc.

La Cucaracha Leap

E

Un juego para 2 – 4 ágiles escarabajos de 5 a 99 años

Juegos Ravensburger® n.º 21 125 8

Autores: Inka y Markus Brand · Ilustración: Janos Jantner (Beehive)

Diseño: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (instrucciones)

Fotos: Becker Studios · Redacción: Anne Lenzen

Los escarabajos rebuscan en los cubos de basura del patio trasero, el territorio de la cucaracha. «¡Más rápido, ya la oigo venir!» «¡¡¡Cuidado, que ya vuelve!!!» De repente, la cucaracha aparece por el canal de ventilación en el patio trasero.

Ahora los escarabajos solo pueden hacer una cosa: hacerse los muertos y esperar que no los pille... ¿A ti no te ha pillado? ¡Qué suerte! Sigue tu camino hasta la meta. ¿A ti sí? Pues retrocede de un salto hasta la salida.

En este juego necesitarás tener suerte con los dados y unos nervios de acero para lograr que tus escarabajos lleguen los primeros a la meta.



Contenido

- ① 1 tablero de juego
- ② 1 patio trasero tridimensional
- ③ 1 cucaracha HEXBUG® nano V2®
- ④ 2 loopings
- ⑤ 12 fichas de escarabajo
- ⑥ 1 dado



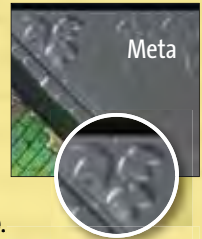
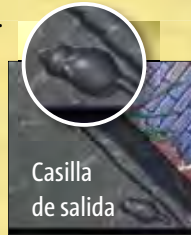


Montaje del juego y preparación

Presiona sobre los cuatro agujeros del tablero para separarlos. Si el tablero estuviera algo arqueado debido al transporte, dóblalo cuidadosamente hasta que se quede plano para que la HEXBUG® nano V2® pueda salir del looping y corretear por el tablero perfectamente. Coloca el tablero encima de la bandeja interior de la caja de tal forma que el lado con la raspa de pescado se quede hacia arriba. Inserta los loopings en los hoyos situados a la izquierda y a la derecha del tablero.



Cada jugador elige tres escarabajos de un mismo color. Todos los jugadores colocan sus escarabajos en la casilla de salida, que está marcada con un ratón. La meta se encuentra en el lado opuesto y está señalizada con unas hojas de hiedra.



Dejad el dado y la cucaracha HEXBUG® nano V2® preparados al lado del juego.

Objetivo del juego

¡Gana quien consiga llevar primero todos sus escarabajos hasta la meta!

¡Empieza la partida!

1. Poned en marcha la HEXBUG® nano V2®

Poned en marcha la HEXBUG® nano V2® con el interruptor de la parte inferior y deslizadla, con la cabeza hacia delante, por uno de los loopings.



La HEXBUG® nano V2® avanzará por dentro del looping y se esconderá debajo del tablero.

2. Los escarabajos tiran los dados y avanzan

Empieza el jugador más joven. Este tira el dado y avanza 1-4 casillas con uno de sus escarabajos. Puede elegir por cuál de los dos caminos quiere avanzar. Las casillas ya ocupadas también se cuentan. En el caso de que ya estuviera ocupada la casilla a la que debes mover tu escarabajo, puedes saltarla y situarlo en la siguiente.

Ejemplo: El jugador verde saca un 1.
Decide avanzar por el mismo camino que el jugador azul. Como la casilla a la que tiene mover ya está ocupada, avanza hasta la siguiente casilla libre por delante del jugador azul.



El único caso en el que se pueden avanzar menos casillas de las que indica el dado es cuando con esa tirada ya llegas de sobra a la meta.

Si un escarabajo cae en una de las casillas elevadas, está de suerte. ¡En estas casillas estará a salvo y la HEXBUG® nano V2® no le podrá pillar!



Una vez que el jugador inicial termine su jugada, se seguirá **enseguida** en el sentido de las agujas del reloj y el siguiente jugador tendrá que tirar los dados y avanzar.

Un jugador puede tener tantos escarabajos en juego a la vez como él quiera.

Truco: ¡Cuanto más escarabajos haya en juego, mayor será la probabilidad de saltar por encima de otros escarabajos y, por tanto, más rápido se podrá llegar a la meta!

3. En cuanto la HEXBUG® nano V2® vuelve a aparecer en el tablero...

...se interrumpe el juego de los escarabajos. ¡Mientras la cucaracha esté encima del tablero, no se puede avanzar! La HEXBUG® nano V2® correteará como una bala por el tablero, empujando a los escarabajos con los que se tope. Todos los escarabajos que hayan sido empujados deben quedarse en la nueva posición a la que hayan sido movidos. Solo podréis colocar de vuelta en el tablero aquellos escarabajos que hayan acabado justo delante de la entrada de uno de los loopings.



4. En cuanto la HEXBUG® nano V2® abandona el tablero...

...se comprueba si hay escarabajos tocando alguna casilla.

¿Hay algún escarabajo tocando una casilla?

En ese caso, puede quedarse en esa casilla y proseguir el juego desde ese punto.



¿Hay algún escarabajo que no esté tocando ninguna casilla?

En ese caso, hay que volver a colocar ese escarabajo en la casilla de salida. Tendrá que empezar otra vez desde ahí.



Casos especiales:



Si un escarabajo se queda justo entre dos casillas, puede quedarse en la más favorable de las dos (la más cercana a la meta) y luego proseguir el juego desde esa casilla.



Si dos escarabajos se quedan tocando la misma casilla, los dos pueden quedarse en esa casilla y seguir el juego desde la misma.



Si la HEXBUG® nano V2® empuja hacia delante un escarabajo y finalmente se queda tocando una casilla más adelantada, ¡ha tenido suerte! Podrá proseguir el juego desde esa casilla.

Después continuad la partida tal y como se ha descrito anteriormente. El siguiente jugador debe tirar los dados y avanzar. Pero, ¡cuidado! La HEXBUG® nano V2® defiende muy bien su territorio y puede volver a aparecer en cualquier momento...

Fin de la partida

La partida termina en cuanto un jugador lleva todos sus escarabajos hasta la meta. ¡Ese jugador habrá ganado la partida!

Truco para principiantes:

Podéis ajustar la duración del juego a vuestro gusto. Para ello, determinad antes de empezar la partida cuántos escarabajos hay que llevar a la meta para poder ganar.

Truco para profesionales:

Recomendamos a los jugadores experimentados que, cuando jueguen solo dos, cada uno juegue con dos colores diferentes de escarabajos a la vez. Los que quieran algo más de acción encontrarán en la cara posterior del tablero un patio trasero con más casillas de menor tamaño. ¡Si os gustan los retos, con esta variante podréis probar suerte!

Indicaciones para el manejo de la HEXBUG® nano V2®:

- Empujadla suavemente cuando se quede atascada en alguna esquina.
- Ayudadla a darse la vuelta cuando se caiga del revés.
- Si se le agotara la pila justo dentro de un looping, coged el looping y sacudidlo con cuidado hasta sacarla.
- Cuando empiece a moverse notablemente más lenta que al principio, cambiadle la pila.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com



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

Atención: Conservar las instrucciones.

En caso de dudas respecto a la cucaracha, dirigirse al fabricante original:

Innovation First Trading, Inc.,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® y nano® son
marcas registradas de
Innovation First, Inc.