

# La Cucaracha Loop

PL

Gra dla 2 – 4 sprytnych żuków w wieku 5 – 99 lat

Gry Ravensburger® nr 21 161 6

Autorzy: Inka i Markus Brand · Ilustracja: Janos Jantner (Beehive)

Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (instrukcja do gry)

Zdjęcia: Becker Studios · Redakcja: Anne Lenzen

*Żuki baraszkują w pojemnikach na śmieci na podwórzu, które należy do karalucha. „Szybko, słyszę go!” „Uwaga, nadchodzi karaluch!!!” Karaluch nagle wyskakuje z szybu wentylacyjnego na podwórzu.*

*Teraz żuki mają tylko jedno wyjście: udawać nieżywych i mieć nadzieję, że... Karaluch ich nie złapie? Mają szczęście! Mogą dalej iść do celu. Złapał ich? Żuki wracają z powrotem na start.*

*Podczas tej gry wymagane jest szczęście podczas rzucania kostką i stalowe nerwy, aby móc jak najszybciej doprowadzić żuki do celu!*



## Zawartość

- ① 1 plansza do gry
- ② 1 trójwymiarowe podwórze
- ③ 1 karaluch HEXBUG® nano V2®
- ④ 2 pętle
- ⑤ 12 figurek-żuków
- ⑥ 1 kostka



1

Ravensburger



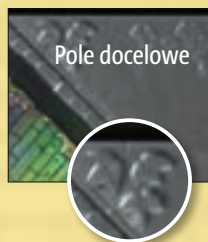
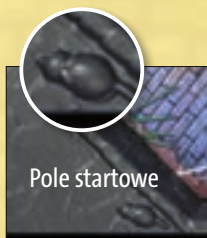
## Budowa planszy & przygotowanie

Ostrożnie wyciśnijcie cztery otwory w planszy do gry. Jeżeli plansza do gry wygięta się podczas transportu, delikatnie wyrównajcie ją tak, aby karaluch HEXBUG® nano V2® mógł bez problemu wyjść z pętli na planszę do gry. Połóżcie planszę do gry na pudełko tak, aby strona z ościami rybimi była skierowana do góry. Włóżcie pętle do wgłębień po lewej i prawej stronie obok planszy do gry.



Każdy gracz wybiera po trzy żuki w tym samym kolorze. Wszyscy gracze ustawiają swoje żuki na polu startowym obok myszy.

Cel znajduje się po przeciwnej stronie na polu z liśćmi bluszczu.



Połóżcie kostkę i karalucha (HEXBUG® nano V2®) obok planszy do gry.

## Cel gry

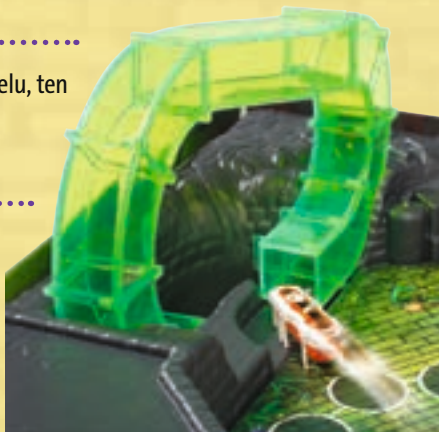
Kto pierwszy dotrze wszystkimi swoimi żukami do celu, ten wygrywa!

## Zaczynamy!

### 1. Przygotowanie karalucha HEXBUG® nano V2® do gry

Włączcie karalucha HEXBUG® nano V2® od spodu i wsuńcie go głową do przodu do jednej z pętli.

Karaluch HEXBUG® nano V2® wchodzi do pętli i znika pod planszą do gry.



### 2. Żuki rzucają kostką & biegają

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Rzuca on kostką i wykonuje ruch jednym ze swoich żuków o 1–4 pola. Nie ma znaczenia, po której z dwóch ścieżek żuk porusza się. Zajęte pola są też liczone. Jeżeli pole docelowe jego ruchu jest zajęte, przeskakuje on do następnego.



**Przykład:** Gracz kolorem zielonym wyrzucił 1. Decyduje podziżyć tą samą drogą, co gracz kolorem niebieskim. Ponieważ jego pole docelowe jest zajęte przez niebieskiego żuka, przeskakuje on na pierwsze, wolne pole przed niebieskim żukiem.



Tylko wtedy, gdy gracz dotrze do celu, mogą przepaść punkty.

Jeżeli żuk wylądzuje na jednym z podwyższonych pól, ma szczęście. Na tych polach karaluch HEXBUG® nano V2® nie może go złapać!



Gdy pierwszy gracz wykona ruch, gra jest **od razu** kontynuowana w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara i następny gracz rzuca kostką.

**Gracze mogą mieć na planszy dowolną ilość żuków jednocześnie.**

**Rada:** Im więcej żuków jest na planszy do gry, tym większa szansa na ich przeskoczenie, a tym samym na szybsze poruszanie się do przodu!



### 3. Gdy do gry włączy się karaluch HEXBUG® nano V2®...

...gra żuków zostaje przerwana. Gdy na planszy do gry znajduje się karaluch, **nie wolno wykonywać żadnych ruchów!**

Karaluch HEXBUG® nano V2® śmiga po planszy do gry popychając przy tym żuki. Tylko wtedy, gdy żuk przesunięty zostanie **bezpośrednio przed** wejście do pętli, można go przesunąć z powrotem na planszę do gry. Wszystkie inne pozostają tam, gdzie karaluch je przesunął.



### 4. Gdy karaluch HEXBUG® nano V2® opuści planszę do gry...

...należy sprawdzić, czy żuki dotykają pola.

#### Żuk dotyka pola?

Pozostaje na tym polu, kontynuując grę z tego miejsca.



#### Żuk nie dotyka żadnego pola?

Zostaje przesunięty z powrotem na pole startowe i rozpoczyna grę od nowa.



## Sytuacje szczególne:



Jeżeli żuk stoi między dwoma polami i dotyka obydwóch pól, można go postawić na lepszym polu (bliżej celu), z którego będzie kontynuował grę.



Jeżeli dwa żuki dotykają tego samego pola, pozostają obydwa na tym polu, kontynuując grę z tego miejsca.



Jeżeli karaluch HEXBUG® nano V2® przesunie żuka do przodu i dotknie on pola leżącego dalej z przodu, żuk miał szczęście! Kontynuuje on grę z tego pola.

Następnie gra jest kontynuowana w sposób opisany powyżej. Następny gracz rzuca kostką i wykonuje ruch. Ale uwaga, karaluch HEXBUG® nano V2® broni swojego terytorium i może w każdej chwili znów się pojawić...

## Koniec gry

Gra kończy się, gdy pierwszy gracz dotrze wszystkimi swoimi żukami do celu. Ten gracz wygrywa grę!

### Wskazówka dla początkujących graczy:

Możecie dowolnie zmieniać czas trwania gry, ustalając przed grą, iloma spośród trzech żuków musicie dojść do celu, aby wygrać grę.

### Wskazówka dla zaawansowanych graczy:

Zaawansowani gracze mogą grać w dwójkę, przy czym każdy z nich gra żukami w dwóch kolorach. Dla wszystkich graczy, którzy chcą zwiększyć tempo gry, na spodzie planszy do gry znajduje się drugie podwórze z liczniejszymi, mniejszymi polami. Szukający wyzwania mogą tu spróbować szczęścia!

Wyprodukowano w Republice Czeskiej.  
Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat, ze względu na obecność małych elementów, które stwarzają ryzyko połknięcia lub zadławienia. Prosimy zachować opakowanie i instrukcję, ze względu na zawarte informacje lub ewentualną reklamację. Prosimy usunąć opakowanie przed udostępnieniem zabawki dziecku.

© 2015

### Wskazówki dotyczące obchodzenia się z karaluchem HEXBUG® nano V2®:

- Jeżeli karaluch zapędzi się w kozi róg, wystarczy go lekko pchnąć.
- Jeżeli karaluch przewróci się, pomóżcie mu znów stanąć na nogach.
- Jeżeli jego bateria wyczerpie się, podczas gdy karaluch jest w pętli, należy wyjąć pętlę i go delikatnie z niej wytrząsnąć.
- Jeżeli karaluch porusza się wyraźnie wolniej niż na początku, należy wymienić baterię.

Odnosnie obsługi karalucha należy przestrzegać wskazówek zawartych w oryginalnym opakowaniu karalucha HEXBUG®.

### Uwaga: Zachować instrukcję!

W przypadku pytań odnośnie karalucha proszę zwrócić się do oryginalnego producenta:

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

HEXBUG® and nano® are  
registered trademarks of  
Innovation First Trading  
SARL

# La Cucaracha Loop

CZ

Hra pro 2 – 4 hbité brouky od 5 – 99 let

Ravensburger® hry č. 21 161 6

Autoři: Inka a Markus Brand · Ilustrace: Janos Jantner (Beehive)

Design: Kinetik, DE Ravensburger, KniffDesign (Návod ke hře)

Fotografie: Becker Studios · Redakce: Anne Lenzen

*Brouci rabují v popelnících na dvoře, v revíru švába.*

*„Rychleji, už ho slyším!“*

*„Pozor, už je tu zaaaáás!“ Z jedné ventilační šachty najednou na dvůr vystřelí šváb.*

*Teď už může broukům pomoci jen jedno: dělat mrtvé a doufat... Nedostal je? Měli štěstí! Tak tedy honem zase kupředu k cíli. Dostal je? Pak rychle zpátky na start.*

*V této hře budete potřebovat štěstí v kostkách a železné nervy, abyste své brouky dostali do cíle jako první!*



## Obsah

- ① 1 hrací deska
- ② 1 trojrozměrný dvůr
- ③ 1 šváb HEXBUG® nano V2®
- ④ 2 smyčkové tunely (loopingy)
- ⑤ 12 figurek brouků
- ⑥ 1 kostka



5

Ravensburger

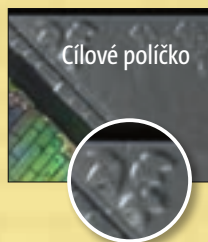


## Sestavení & příprava hry

Opatrně vymáčkněte do hrací desky čtyři otvory. Pokud se hrací deska cestou mírně zvlhčila, opatrně ji narovnejte, aby šváb HEXBUG® nano V2® mohl ze smyčkového tunelu bez problémů vyběhnout na hrací desku. Hrací desku položte na krabici tak, aby rybí kosti byly nvrchu. Zasuňte smyčkové tunely do prohlubní vpravo a vlevo vedle hrací desky.



Každý hráč si vybere tři brouky jedné barvy. Všichni hráči postaví své brouky na startovní políčko u myšky. Cíl se nachází naproti, u lístků břechťanu.



Připravte si kostku a švába (HEXBUG® nano V2®) vedle hrací desky.

## Cíl hry

Vyhrává ten, kdo jako první dostane všechny své brouky do cíle.

## Hra začíná!

### 1. Nastartovat HEXBUG® nano V2®

Zapněte švába HEXBUG® nano V2® na jeho spodní straně a zasuňte jej hlavou dopředu do jednoho z tunelů.

Šváb HEXBUG® nano V2® vběhne do tunelu a zmizí pod hrací plochou.



### 2. Házet & běžet s brouky

Začíná nejmladší hráč. Hodí kostkou a táhne jedním ze svých brouků o 1–4 políčka dále. Záleží jen na něm, kterou ze dvou tras si vybere. Obsazená políčka se počítají také. Pokud je poslední políčko jeho tahu obsazeno, přeskočí ho.



**Příklad:** Hráč se zelenou barvou hodí 1.

Rozhodne se, že potáhne po stejné trase jako hráč s modrou barvou. A protože je poslední políčko jeho tahu obsazeno, skočí na nejbližší volné políčko před modrého hráče.

Pouze těsně před cílem hozené body propadají.

Přistane-li brouk na jednom ze čtyř zvýšených políček, má štěstí. Na tomto bezpečném políčku ho totiž šváb HEXBUG® nano V2® nemůže chytit.

Když začínající hráč dokončil svůj tah, pokračuje se **okamžitě** dál ve směru hodinových ručiček, na řadě je další hráč, který hází kostkou a táhne broukem.

**Jeden hráč může mít ve hře až všechny své brouky zároveň.**

**Tip:** Čím více brouků je ve hře, tím větší je šance některého z nich přeskočit a tím rychleji se dostat kupředu!



### 3. Jakmile se šváb HEXBUG® nano V2® dostane na hrací plochu...

...hra brouků je okamžitě přerušena. Dokud je šváb na hrací ploše, **nikdo nesmí táhnout!**

Šváb HEXBUG® nano V2® se prořítí přes hrací plochu a přitom odsune brouky do všech stran. Pouze v případě, že brouk byl odsunut **přímo před** otvor smyčkového tunelu, smí být posunut zpět na hrací desku. Jinak však zůstanou všichni stát na místě, kam je šváb odsunul.



### 4. Když šváb HEXBUG® nano V2® opustí hrací plochu...

...zkontroluje se, do jaké pozice se brouci dostali.

**Dotýká se brouk některého políčka?**

Pak zůstane na tomto políčku stát a z něj pokračuje ve hře.



**Nedotýká se brouk žádného políčka?**

Pak se musí postavit zpět na startovní políčko a vydat se na cestu znovu.



## Zvláštní případy:



Stojí-li brouk mezi dvěma políčky a dotýká se obou, postaví se na políčko, které je pro něj výhodnější (blíže k cíli) a hraje dále odtud.



Dotýkají-li se dva brouci stejného políčka, zůstanou na něm oba stát a pokračují odtud ve hře.



Pokud šváb HEXBUG® nano V2® posune některého brouka na políčko daleko vpředu, měl brouk štěstí! Pokračuje ve hře z tohoto políčka.

Ve hře pak pokračujte výše popsaným způsobem. Na tahu je další hráč, který hází kostkou a táhne broukem. Ale pozor, šváb HEXBUG® nano V2® nepřestává střežit svůj revír a každou chvíli se může objevit znovu...

## Konec hry

Hra končí, jakmile se první hráč dostal se všemi svými brouky do cíle. Tento hráč vyhrál!

### Tip pro začátečníky:

Délku hry lze libovolně měnit tím, že si hráči před začátkem hry určí, kolik ze svých tří brouků musí každý hráč dostat do cíle, aby vyhrál.

### Tip pro profesionály:

Zkušeným hráčům doporučujeme hrát hru ve dvou, takže každý hráč má dvě barvy brouků. A pro ty, kteří by chtěli ještě větší tempo hry, je na zadní straně hrací desky k dispozici dvůr s větším počtem menších políček. Kdo tedy hledá výzvu, může zkusit své štěstí na tomto poli!

### **Pokyny pro zacházení se švábem HEXBUG® nano V2®:**

- Pokud se v nějakém koutě „zakousl“, lehce jej prosím postrčte.
- Pokud se náhodou převrátil, pomozte mu zpět na nohy.
- Pokud mu došla baterie zrovna ve chvíli, když se nacházel ve smyčkovém tunelu, vyjměte tunel a švába z něj opatrně vysypte.
- Pokud běhá výrazně pomaleji než na začátku, vyměňte mu baterii.

© 2015

Pro používání švába prosím dbejte pokynů na původním obalu HEXBUG®.

**Tento návod prosím uschovejte pro případnou pozdější potřebu!**

Máte-li otázky ke švábovi, obraťte se prosím na původního výrobce:

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

HEXBUG® a nano® jsou  
registrovanými značkami  
firmy Innovation First  
Trading SARL





# La Cucaracha Loop

SK

Hra pre 2 – 4 bystré chrobáky od 5 – 99 rokov

Ravensburger® hry č. 21 161 6

Autori: Inka a Markus Brand · Ilustrácie: Janos Jantner (Beehive)

Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Návod k hre)

Fotografie: Becker Studios · Redakcia: Anne Lenzen

*Chrobáky kradnú v smetníkoch na zadnom dvore, v revíri švába. „Rýchlejšie, už ho slyším!“ „Pozor, už je tu zaaaááá!!!“ Z jednej vetratej šachty na dvor zrazu vystrelí šváb.*

*Teraz pomôže chrobákovi len jediné: stavať sa mŕtvymi a dúfať... Nedostal ich? Mali šťastie! Tak teda rýchlo ďalej vpred k cieľu. Dostal ich? Potom rýchlo znova na štart.*

*V tejto hre budete potrebovať šťastie v kockách a železné nervy, aby ste čo najrýchlejšie dovedli svoje chrobáky do cieľa.*



## Obsah

- ① 1 hracia doska
- ② 1 trojrozmerný zadný dvor
- ③ 1 šváb HEXBUG® nano V2®
- ④ 2 slučkové tunely (loopingy)
- ⑤ 12 figúrok chrobákov
- ⑥ 1 kocka



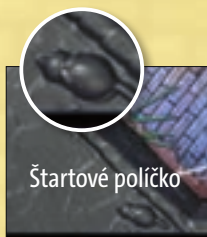


## Zostavenie & príprava hry

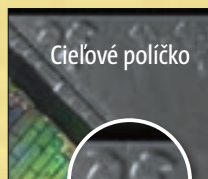
Opatrne vytisnite z hracej dosky štyri otvory. Pokiaľ sa hracia doska pri preprave trochu zvlhčila, opatrne ju narovnajajte, aby šváb HEXBUG® nano V2® mohol bez problémov zo slučkového tunela vybehnúť na hraciu dosku. Položte hraciu dosku na krabicu tak, aby strana s rybacou kostičkou bola navrchu. Zastrčte slučkové tunely vpravo a vľavo vedľa hracej dosky.



Každý hráč si vyberie tri chrobáky rovnakej farby. Všetci hráči postaví svoje chrobáky na štartové políčko u myšky. Cieľ sa nachádza naproti, vedľa brečtanových lístkov.



Štartové políčko



Cieľové políčko

Prípravte si kocku a švába (HEXBUG® nano V2®) vedľa hracej dosky.

## Cieľ hry

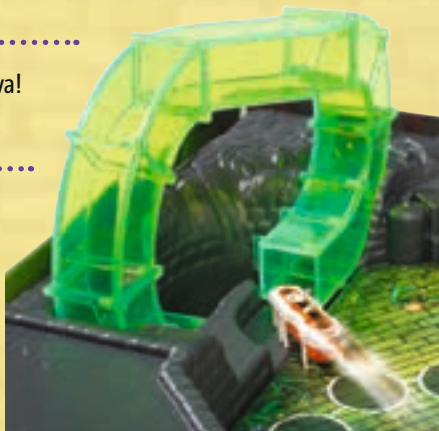
Kto ako prvý dovedie svoje chrobáky do cieľa, vyhráva!

## Hra sa začína!

### 1. Naštartovať HEXBUG® nano V2®

Zapnite švába HEXBUG® nano V2® na jeho spodnej strane a zastrčte ho hlavou vopred do jedného zo slučkových tunelov.

Šváb HEXBUG® nano V2® vbehne do tunela a zmizne pod hracou plochou.



### 2. Hádzať & bežať s chrobákmi

Začína najmladší hráč. Hádza kockou a ťahá jedným zo svojich chrobákov o 1 – 4 políčka ďalej. Záleží len na ňom, ktorú z dvoch trás si vyberie. Obsadené políčko sa rátaťujú tiež. Ak je posledné políčko daného ťahu obsadené, preskočí sa.



**Príklad:** Hráč so zelenou farbou hodil kockou 1. Rozhodne sa, že bude ťahať po rovnakej trase ako hráč s modrou farbou. A pretože je posledné políčko jeho ťahu obsadené, skočí hneď na najbližšie voľné políčko pred modrého hráča.



Len tesne pred cieľom smú hodené body prepadnúť.

Ak chrobák pristane na jednom zo zvýšených políčok, mal šťastie. Na tomto bezpečnom políčku ho totiž šváb HEXBUG® nano V2® nemôže dostať!



Keď začínajúci hráč dokončil svoj ťah, **okamžite** sa pokračuje ďalej v smere hodinových ručičiek a na rade je nasledujúci hráč, ktorý hádže a ťahá.

**Jeden hráč môže mať v hre súčasne až všetky svoje chrobáky.**

**Tip:** Čím viac chrobákov je v hre, tým väčšia je šanca niektorého z nich preskočiť a tým rýchlejšie postupovať k cieľu!



### 3. Akonáhle sa šváb HEXBUG® nano V2® dostane na hraciu plochu...

...hra chrobákov sa okamžite prerušuje. Dokiaľ je šváb na hracej ploche, **nikto nesmie ťahať!**

Šváb HEXBUG® nano V2® sa preženie cez hraciu plochu a posúva pritom pred sebou všetky chrobáky. Iba v prípade, keď bol chrobák odsunutý **rovno pred** otvor slučkového tunela, smie byť posunutý späť na hraciu dosku. Inak zostanú všetci stáť na tom mieste, kam boli švádom odsunutí.



### 4. Hneď ako šváb HEXBUG® nano V2® opustí hraciu plochu...

...skontroluje sa, do akej pozície sa chrobáky dostali.

**Dotýka sa chrobák niektorého políčka?**

Potom zostane na tomto políčku a pokračuje v hre odtiaľto.



**Nedotýka sa chrobák žiadneho políčka?**

Potom sa musí postaviť na štartové políčko a vydáva sa na cestu znova.



## Zvláštne prípady:



Ak stojí chrobák medzi dvoma políčkami a dotýka sa obidvoch, postaví sa na políčko, ktoré je preňho výhodnejšie (bližšie k cieľu) a pokračuje v hre odtiaľto.



Ak sa dva chrobáky dotýkajú rovnakého políčka, zostanú na ňom oba stáť a ťahajú ďalej odtiaľ.



Ak šváb HEXBUG® nano V2® odsunie niektorého chrobáka na políčko ďaleko vpred, mal tento chrobák šťastie! Pokračuje v hre z tohto vzdialeného políčka.

V hre sa potom pokračuje hore popísaným spôsobom. Na ťahu je ďalší hráč, ktorý hádže kockou a ťahá chrobákom. Ale pozor, šváb HEXBUG® nano V2® stále stráži svoj revír a môže sa každým okamžikom objaviť znova...

## Koniec hry

Hra sa končí, akonáhle sa prvý hráč dostal so všetkými svojimi chrobákmi do cieľa. Tento hráč vyhral!

### Tip pre začiatočníkov:

Dĺžku hry možno ľubovoľne meniť tým spôsobom, že si hráči pred začiatkom hry určia, koľko zo svojich troch chrobákov musí hráč dostať do cieľa, aby vyhral.

### Tip pre profesionálov:

Skúseným hráčom odporúčame hrať hru v dvoch, takže každý hráč hrá so dvoma farbami chrobákov. A pre všetkých, ktorí by chceli ešte rýchlejšie tempo hry, je na zadnej strane hracej dosky k dispozícii dvor s väčším počtom menších políčok. Kto teda hľadá výzvu, môže skúsiť svoje šťastie na tomto poli!

### **Pokyny pre zaobchádzanie so švábom HEXBUG® nano V2®:**

- Ak sa v daktorom kúte „zahryzol“, ľahko ho prosím štuchnite.
- Ak by sa náhodou prevrátil, pomôžte mu späť na nohy.
- Ak mu došla batéria práve vo chvíli, keď bol v slučkovom tuneli, vezmite tunel a švába zeňho opatrne vysypajte.
- Ak behá výrazne pomalšie ako na začiatku, vymeňte mu batériu.

© 2015

K používaniu švába dbajte prosím na pokyny na pôvodnom obale HEXBUG®.

**Berte prosím na vedomie: Tento návod si prosím uschovajte!**

Ak máte otázky ku švábovi, obracajte sa prosím na pôvodného výrobcu:

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

HEXBUG® a nano® sú  
registrované značky firmy  
Innovation First Trading  
SARL



# La Cucaracha Loop

HR/BIH

Za 2 do 4 igrača, starosne dobi od 5 do 99.

Ravensburger® Spiele Nr. 21 161 6

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

Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Fotos: Becker Studios · Redaktion: Anne Lenzen

*Ovdje je žohar u dvorištu. Brzo, ja ga već čujem! Pazi, evo ga opet! Odjednom je izjurio iz jedne odvodne cijevi. Sano jedno te može spasiti: Stani mirno i nadaj se.....! Nisi uhvaćen? Ti si sretnik! Krajnje je vrijeme da kreneš prema cilju! Uhvatio te? Natrag na start!*

*Trebat ćeš sretno brojeve i čelične živce da budeš prvi koji je doveo svoju bubu do cilja!*



## SADŽAJ

- ① 1 igrača ploča
- ② 1 trodimenzionalno dvorište
- ③ 1 žohar HEXBUG® nano V2®
- ④ 2 prolaza (tunela)
- ⑤ 12 buba
- ⑥ 1 kocka

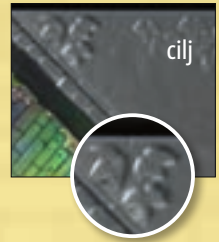
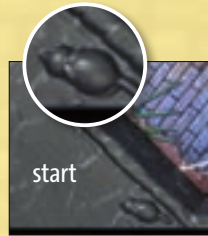




## PRIPREMA I POSTAVLJANJE IGRE

Pažljivo istisni četiri rupe na igraćoj ploči. Ako je igraća ploča za vrijeme transporta postala valovita, pažljivo je ispravi, tada HEXBUG® može nesmetano juriti po ploči. Stavi igraću ploču u kutiju (dvorište) tako da dio s na kojem su prikazane slike ribljih kostiju ide prema gore. Umetni prolaze u utore na lijevoj i desnoj strani ploče.

Svaki igrač odabire tri bube iste boje. Svi igrači stave njihove bube na startnu poziciju odmah do miša. Cilj je suprotno od lišća bršljana.



## CILJ IGRE

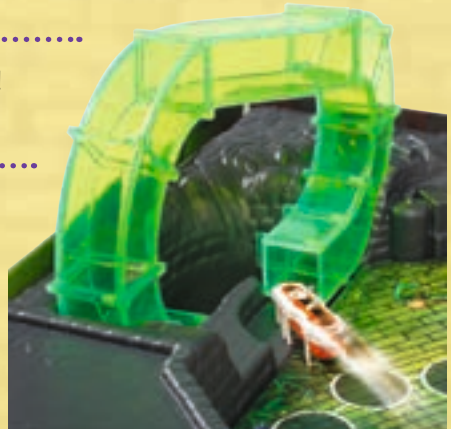
Prvi igrač koji dovede sve bube do cilja je pobjednik!

## NEKA IGRA POČNE

### 1. Pokreni žohara HEXBUG® nano V2®!

Uključi žohara HEXBUG® nano V2® na priključku s donje strane i gurni ga glavom prema naprijed u jedan od prolaza.

HEXBUG® nano V2® juri kroz prolaze i nestaje ispod igraće ploče.



### 2. 1. BACI KOCKU I TRČI

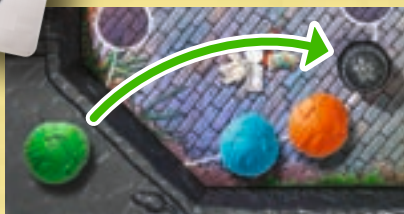
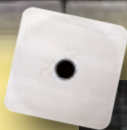
Najmlađi igrač počinje igru. Baci kocku i pomakni svoju prvu bubu za četiri mjesta naprijed. Na tebi je da odlučiš kojim stazama krenuti. Osvojeni prostori se broje. Ako je ciljano mjesto na tvojem putu zauzeto preskoči ga.



**Primjer:** Zeleni igrač baca prvi. On odlučuje da li će ići istom stazom kao i plavi. Sve dok je njegovo ciljano mjesto zauzeto od strane plavog, on odmah skače na slijedeće prazno mjesto ispred plavog.

Bodovi mogu biti oduzeti jedino kada trčiš prema cilju.

Ako buba skoči na jedno od povišenih mjesta imala je sreće! HEXBUG® Nano ne može te uhvatiti na sigurnom mjestu! Kada je početni igrač završio svoj red, igra se nastavlja u smjeru kazaljke na satu te slijedeći igrač baca kocku i pokreće svoju bubu.



### 3. Sve dok žohar HEXBUG® nano V2® drži svoje nožice na igraćoj ploči....

.. igra buba je prekinuta. Sve dok je HEXBUG® u igraćem prostoru, niti jedan pokret se ne smije napraviti!

HEXBUG® nano V2® zuji duž igraće ploče odgurujući bube od sebe. Jedino kada je buba gurnuta direktno nasuprot ulaza u prolaz, može biti gurnuta natrag u igraču ploču. Sve druge bube moraju ostati gdje jesu.



### 4. Sve dok žohar HEXBUG® nano V2® nije na igraćoj ploči...

... vrijeme je da pogledate da li bube dodiruju prostor.

**Ako buba dodiruje prostor?**

Stoji na tom mjestu i nadgleda igru od tamo.



**Ako buba ne dodiruje prostor?**

Pomakni je natrag na startnu poziciju.



## IZNIMNI SLUČAJEVI:



Ako buba stoji između dva prazna prostora i dodiruje ih oba, pomakni je na jedno od povoljnijih mjesta bliže cilju i nastavi svoj red od te pozicije.



Ako dvije bube dodiruju isti prostor, tada obje ostaju na tome mjestu i nastavljaju s te pozicije.



Ako žohar HEXBUG® nano V2® odgurne bubu prema naprijed, imao je sreće te nastavlja prema naprijed.

Tada nastavi igru kako je opisano gore. Slijedeći igrač baca kocku i pokreće svoju bubu. Ali prije: HEXBUG® brani svoje područje i može se pojaviti u bilo koje vrijeme...

## KRAJ IGRE:

Igra završava što prije igrač dovede svoje bube do ciljane linije i on je pobjednik!

### **Savjeti za pokretanje HEXBUG® nano V2®.**

- Pogurajte ga lagano ako je zapeo u kutu.
- Preokrenite ga na nožice ako se okrenuo naopako.
- Ako se baterija istrošila a HEXBUG® Nano V2® je trenutno u prolazu, pridržite prolaz i lagano ga izvadite vani.
- Ako se kreće sporije nego na početku promijenite mu bateriju.

## SAVIJET ZA POČETNIKE:

Možete mijenjati duljinu trajanja igre postavkama prije nego što igra počne tako da odlučiš koliko ih od tvoje tri bube treba preći ciljnu liniju za pobjedu u igri.

## SAVIJETI ZA STRUČNJAKE:

Za dva igrača, svaki igrač igra sa dvije bube iste boje. Za bržu igru, koristi polje sa više manjih prostora sa suprotne strane igrača ploče. Iskušaj svoju sreću u ovom izazovu!

© 2015

Koristite žohara i ostale dijelove igre sadržane u pakiranju. Sačuvajte upute za buduću uporabu.

Sačuvajte pakiranje te naslov i adresu proizvođača.

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

HEXBUG® and nano® are  
registered trademarks of  
Innovation First Trading  
SARL





# La Cucaracha Leap

SRB

Za 2 do 4 igrača, starosnog uzrasta od 5 do 99.

Ravensburger® Spiele Nr. 21 161 6

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

Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Fotos: Becker Studios · Redaktion: Anne Lenzen

*Ovde je buba švaba u dvorištu. Brzo, ja ga čujem već! Pazi, evo ga opet! Odjednom je izjurio iz jedne od odvodnih cevi. Jedino te jedna stvar može spasiti; stani perfektno i još se nadaj! Nisi uhvaćen? Ti si srećnik! Krajnje je vreme za finiš! Uhvatio te? Nazad na start!*

*Trebaće ti srećni brojevi i čelični žvci da budeš prvi koji je doveo svoju bubu do cilja!*



## SADŽAJ

- ① 1 konzola za igranje
- ② 1 trodimenzionalno polje
- ③ 1 žohar HEXBUG® nano V2®
- ④ 2 prolaza (tunela)
- ⑤ 12 buba
- ⑥ 1 kocka



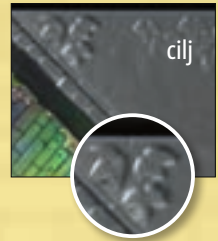
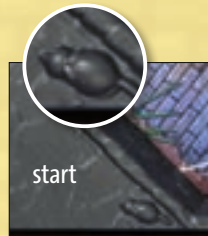


## PRIPREMA I POSTAVLJANJE IGRE

Pažljivo istisni četiri rupe iz ploče. Ako je ploča za igranje za vreme transporta postala valovita, pažljivo je ispravi, tada HEXBUG® može juriti duž površine za igranje bez otpora. Stavi ploču za igranje u igračku kutiju tako da deo s na kojem su prikazane slike ribljih kostiju ide prema gore. Umetni prolaze u otore na levu i desnu stranu ploče za igranje.



Svaki igrač bira tri bube iste boje. Svi igrači stave njihove bube na startnu poziciju odmah do miša. Cilj je suprotno od lišća bršljana.



## CILJ IGRE

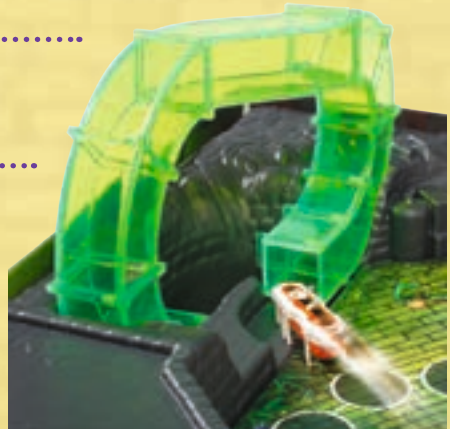
Prvi igrač koji dovede sve bube do cilja pobeđuje!

## NEKA IGRA POČNE

### 1. Pokreni HEXBUG® nano V2®!

Uključi HEXBUG® nano V2® a priključak s donje strane i gurni ga glavom prema napred u jedan od prolaza.

HEXBUG® nano V2® juri kroz prolaze i nestaje ispod ploče za igranje.



### 2. BACI KOCKU I TRČI

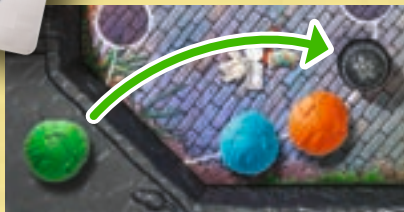
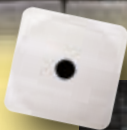
Najmlađi igrač počinje igru. Baci kocku i pomeri svoju prvu bubu za četiri mesta napred. Na tebi je da odlučiš kojim stazama ćeš krenuti. Osvojeni prostori se broje. Ako je ciljano mesto na tvom putu zauzeto preskoči ga.



**Primer:** Zeleni igrač baca prvi. On odlučuje ići stazom kao i plavi. Sve dok njegovo ciljano mesto ne bude zauzeto od strane plavog, tada odmah skoči na sledeće prazno mesto nasuprot plavog.

Bodovi mogu biti oduzeti jedino kada trčiš prema cilju.

Ako buba skoči na jedno od povišenih mesta imala je sreće! HEXBUG® Nano ne može te uhvatiti na sigurnom mestu! Jednom kada je početni igrač imao svoj red, igraju nastavljajući u smeru kazaljke na satu te sledeći igrač baca kocku i pokreće svoju bubu.



### 3. Sve dok HEXBUG® nano V2® drži svoje nožice na ploču za igranje....

... igra buba je prekinuta. Sve dok je HEXBUG® u prostoru za igranje, nijedan pokret se ne sme napraviti!

HEXBUG® nano V2® zuji duž ploče za igranje odgurujući bube od sebe. Jedino kada je buba gurnuta direktno nasuprot ulaza u prolaz, može biti gurnuta natrag u ploču za igranje. Sve druge bube moraju ostati gde jesu.



### 4. Sve dok HEXBUG® nano V2® napusti površinu za igranje...

... vreme je da se pogleda i vidi da li bube dodiruju prostor.

#### Ako buba dodiruje prostor?

Stoji na tom mestu i nadgleda igru od tamo.



#### Ako buba ne dodiruje prostor?

Pomeri je nazad na startnu poziciju.



## POSEBNI SLUČAJEVI:



Ako buba stoji između dva prazna prostora i dodiruje ih oboje, pomeri je na jedno od povoljnijih mesta bliže cilju i nastavi svoj red od te pozicije.



Ako dve bube dodiruju isti prostor, tada oboje ostaju na tome mestu i nastavljaju s te pozicije.



Ako HEXBUG® odgurne bubu prema napred imao je sreće te nastavlja prema napred.

Tada nastavi igru kako je opisano gore. Sledeći igrač baca kocku i pokreće svoju bubu. Ali pre: HEXBUG® brani svoje područje i može se pojaviti u bilo koje vreme...

## KRAJ IGRE

Igra završava što pre igrač dovede svoje bube do ciljane linije i on je pobednik!

### **Saveti za pokretanje HEXBUG® nano V2®.**

- Pogurajte ga lagano ako je zapeo u uglu.
- Preokrenite ga na nožice ako se okrenuo naopako.
- Ako se baterija istrošila a HEXBUG® Nano je trenutno u prolazu, pridržite prolaz i lagano ga izvadite napolje..
- Ako se kreće sporije nego na početku promenite mu bateriju.

## SAVET ZA POČETNIKE:

Možete menjati dužinu trajanja igre postavkama pre nego što igra počne tako da odlučiš koliko ih od tvoje tri bube mora preći ciljnu liniju za pobedu u igri.

## SAVETI ZA STRUČNJAKE:

Za dva igrača, svaki igrač igra sa dve bube iste boje. Za bržu igru, koristi polje sa više manjih prostora sa suprotne strane ploče za igranje. Iskušaj svoju sreću u ovom izazovu!

© 2015

Koristite žohara i ostale delove igre sadržane u pakovanju. Sačuvajte uputstva za buduću upotrebu.

Sačuvajte pakovanja te naslov i adresu proizvođača.

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

HEXBUG® and nano® are  
registered trademarks of  
Innovation First Trading  
SARL



# La Cucaracha Loop

(SLO)

Igra za 2 do 4 igralce stare od 5 do 99 let

Ravensburger® Spiele Nr. 21 161 6

Avtorja: Inka und Markus Brand · Ilustracije: Janos Jantner (Beehive)

Dizajn: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Fotografije: Becker Studios · Redakcija: Anne Lenzen

*Alaaaaaarm!*

*Žužek je na dvorišču! Hitro, ga že slišim! Pazi, spet prihaja!  
Kar naenkrat je zlezel iz ene od odtočnih cevi. Edina stvar,  
ki te lahko reši je, da ostaneš popolnoma miren in upaš.....!  
Nisi ujet? Imel si srečo! Skrajni čas je, da se odpraviš proti  
cilju! Te je dobil? Kakor hitro moreš, se vrni na začetek!*

*Za zmago potrebuješ srečo in jeklene živce!*



## Vsebina

- ① 1 igralna podlaga
- ② 1 tridimenzionalno dvorišče
- ③ 1 žužek HEXBUG® nano V2®
- ④ 2 tunela-odtočne cevi
- ⑤ 12 hroščkov
- ⑥ 1 kocka



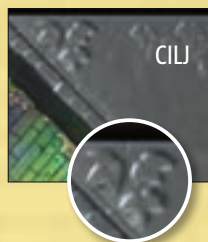
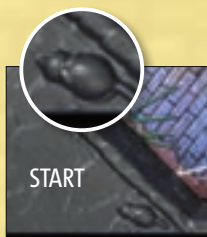


## Priprava in postavitve igre

Previdno pritisnite na štiri luknje v igralni podlagi. Če je igralna podlaga med prevozom postala valovita, jo previdno poravnajte, tako, da bo žužek HEXBUG® nano V2® lahko tekel vzdolž površine neovirano. Postavite igralno podlago v škatlo, na tridimenzionalno dvorišče tako, da je stran z ribjimi kostmi obrnjena navzgor. Vstavite tunela v reže na desni in levi strani igralne podlage.



Vsak igralec dobi tri hroščke iste barve. Vsi igralci postavijo svoje hroščke na štart poleg miške. Cilj je nasproti bršljanovih listov.



## Cilj igre

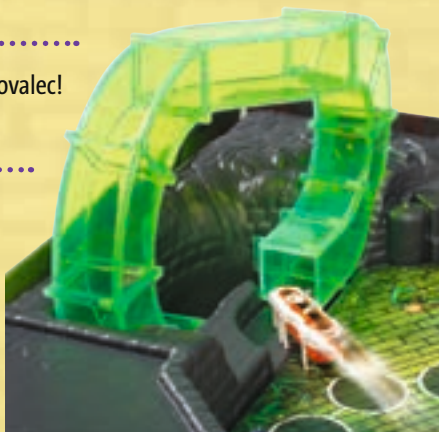
Prvi igralec, ki pripelje vse 3 hroščke do cilja je zmagovalec!

## Igra se lahko začne!

### 1. Zagon žužka HEXBUG® nano V2®

Vklopite žužka HEXBUG® nano V2® na spodnji strani in ga potisnite z glavo naprej, v enega od tunelov.

Žužek HEXBUG® nano V2® leze skozi tunel in izgine pod igralno podlago.



### 2. Metanje kocke

Najmlajši igralec začne. Vrzite kocko in pomaknite svojega prvega hroščka naprej za toliko mest kot je pik na kocki. Vaša odločitev je, po kateri poti boste potovali. Štejejo osvojena mesta. Če je prikockano mesto zasedeno, ga preskočite.



**Primer:** Zeleni igralec vrže ena. Odloči se, da bo šel po isti poti kot moder. Ker je njegovo prikočkano mesto zasedeno z modrim, takoj skoči na prvo prazno mesto pred njim.

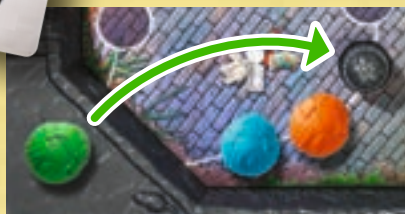
Točko dobiš le, ko prilezeš do cilja.

Če hrošček prileze na enega od podstavkov, je srečko! Na tem varnem mestu ga žužek HEXBUG® nano V2® ne more ujeti!

Ko igralec zaključil s premikanjem hroščka, se igra nadaljuje v smeri urinega kazalca. Naslednji igralec vrže kocko ter premakne svojega hroščka.

**V igro, na enkrat, lahko vključite poljubno število svojih hroščkov.**

**NASVET:** Več kot je v igri hroščkov, večja je možnost skokov, igra je hitrejša.



**3. Takoj, ko žužek HEXBUG® nano V2® postavi stopalo na igralno podlago ....**

... je igra prekinjena. Dokler je žužek HEXBUG® nano V2® v igralnem prostoru (na dvorišču), premikanje hroščkov ni dovoljeno!

Žužek HEXBUG® nano V2® z gomazenjem po igralni podlagi potiska hroščke pred seboj. V primeru, da je hrošček potisnjen pred vhod v tunel, ga iz igre odstranite. Vsi ostali hroščki počakajo na mestu, kamor so bili potisnjeni.



**4. Takoj, ko žužek HEXBUG® nano V2® zapusti igralno podlago ...**

... je čas, da pogledate ali so hroščki na označenih mestih.

**Je hrošček na označeni poti?**

Če stoji na označenem polju, z igro od tam nadaljuje.



**Hrošček ni na označeni poti?**

Premaknite ga nazaj na začetek.



## VIZJEMNIH PRIMERIH:



Če hrošček stoji med dvema označenima mestoma in se ju dotika, ga premaknite na mesto, ki je bližje cilju in nadaljujete igro.



Če se dva hroščka dotikata istega označenega mesta, ostaneta oba na tem mestu in nadaljujeta od tam.



Če je žužek HEXBUG Nano V2 potisnil hroščka precej naprej, je ta imel srečo. Igro nadaljuje z novega osvojenega polja.

Z igro nadaljujete, kot je opisano zgoraj. Naslednji igralec vrže kocko ter premika svojega hroščka. Toda pozor: Žužek HEXBUG Nano V2 brani svoje ozemlje in se lahko ponovno pojavi, kadarkoli ...

## KONEC IGRE

Igra se konča takoj, ko prvi igralec pripelje vse svoje hroščke do ciljne črte. Postane zmagovalec!

### **Nasvet za uporabo žužka HEXBUG® Nano V2:**

- *Prosimo, narahlo ga potisnite, če se zagodzi v kot.*
- *Prosimo, pomagajte mu na noge, če se slučajno prevrne.*
- *Če se naprava upočasni, zamenjajte baterije.*
- *Če se nenadoma zatakne v tunelu, primite tunel, ga nežno potresite, da pade ven.*

## NASVETI ZA ZAČETNIKE:

Igro lahko spremenite tako, da na začetku določite, koliko hroščkov mora za zmago prečkati ciljno črto.

## NASVETI ZA PROFESIONALCE:

Za dva igralca: vsak igralec igra z dvema hroščkoma iste barve. Za hitrejšo igro, uporabite igralno podlago- dvorišče z več manjšimi igralnimi polji. Preizkusite svojo srečo!

© 2015

Za igro Kakerlakak uporabljate originalni HEXBUG® in sledite navodilom uporabe v originalni HEXBUG® embalaži.

### **Navodila shranite za kasnejšo uporabo!**

Shranite embalažo ter naslov proizvajalca.

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

HEXBUG® and nano® are  
registered trademarks of  
Innovation First Trading  
SARL.





# La Cucaracha Loop

RO

Un joc pentru 2 – 4 cărăbuși agili cu vârste între 5 și 99 de ani

Jocuri Ravensburger® Nr. 21 161 6

Autori: Inka și Markus Brand · Ilustrații: Janos Jantner (Beehive)  
Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (instrucțiuni de joc)  
Fotografii: Becker Studios · Redacție: Anne Lenzen

*Cărăbușii scotocesc prin tomberoanele din spatele casei, în plin teritoriu al gândacului. „Mai repede, îl aud deja!” „Atenție, viineee!!!” Dintr-odată, gândacul țâșnește dintr-un canal de aerisire direct în curtea din spatele casei.*

*Cărăbușii nu mai au decât o soluție: să se prefacă morți și să spere ... Nu te-a prins? Ce noroc! Atunci grăbește-te spre linia de sosire. Te-a prins? Atunci hai repede înapoi la start.*

*Pentru acest joc îți trebuie noroc la zaruri și nervi de oțel, ca să sosești primul cu cărăbușii tăi!*



## Conținut

- ① 1 tablă de joc
- ② 1 curte tridimensională
- ③ 1 gândac HEXBUG® nano V2®
- ④ 2 loopinguri
- ⑤ 12 figurine de joc cu cărăbuși
- ⑥ 1 zar





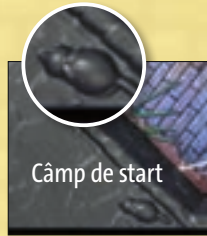
## Montarea și pregătirea jocului

Prin apăsare, scoateți cu grijă cele patru găuri din tabla de joc. Dacă, din pricina transportului, tabla de joc este curbată, îndreptați-o cu grijă pentru ca HEXBUG® nano V2® să poată ieși fără probleme din looping pe tabla de joc. Așezați tabla de joc în așa fel pe cutie, încât partea cu oasele de pește să arate în sus. Înfișeți loopingurile în adânciturile din dreapta și din stânga, de lângă tabla de joc.

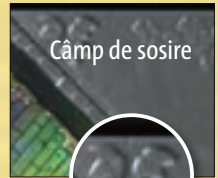
Fiecare jucător își alege trei cărăbuși de o culoare. Toți jucătorii își așază cărăbușii pe câmpul de start de la șoarece.

Sosirea se găsește vis-a-vis, la frunzele de iederă.

Pregătiți zarul și gândacul (HEXBUG® nano V2®) lângă joc.



Câmp de start



Câmp de sosire

## Scopul jocului

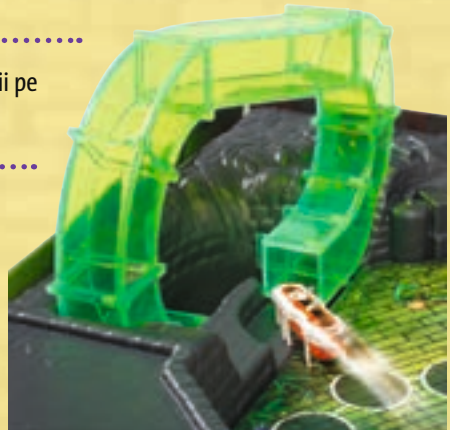
Câștigă jucătorul care ajunge primul cu toți cărăbușii pe câmpul de sosire!

### Începe jocul!

#### 1. Porniți HEXBUG® nano V2®

Porniți HEXBUG® nano V2® de pe partea inferioară și împingeți-l cu capul înainte într-unul din loopinguri.

HEXBUG® nano V2® înaintează în interiorul loopingului și dispare sub suprafața de joc.



#### 2. Aruncați cu zarul și avansați cu cărăbușii

Începe jucătorul cel mai tânăr. Acesta aruncă cu zarul și avansează cu unul din cărăbușii săi 1 – 4 câmpuri. Poate decide singur pe care din cele două trasee avansează. Se numără și câmpurile ocupate. În cazul în care câmpul de sosire al zarului tău este ocupat, sari peste el.



**Exemplu:** Jucătorul Verde aruncă un 1.

Decide să avanseze pe același traseu ca și jucătorul Albastru. Întrucât câmpul său de aterizare este ocupat de Albastru, sare pe câmpul imediat următor liber din fața jucătorului Albastru.

Punctele pot fi anulate numai când se ajunge pe câmpul de sosire final.

Dacă un cărăbuș a aterizat pe unul dintre cele patru câmpuri înălțate, a avut noroc. Pe acest câmp sigur, HEXBUG® nano V2® nu-l poate ajunge!

După ce jucătorul a avansat conform zarului său, vine **imediat** rândul următorului jucător în sensul acelor de ceasornic să arunce cu zarul și să înainteze.

**Un jucător poate avea simultan oricâți cărăbuși în joc.**

**Sugestie:** Cu cât mai mulți cărăbuși sunt în joc, cu atât cresc șansele de a sări peste unul și de a înainta, astfel, mai repede!

### 3. Imediat ce își face intrarea HEXBUG® nano V2® ...

... jocul cărăbușilor se întrerupe. Atâta timp cât gândacul se află pe câmpul de joc, **nu este permisă înaintarea!**

HEXBUG® nano V2® traversează în viteză câmpul de joc și îi dă la o parte pe cărăbușii aflați în calea sa. Numai atunci când un cărăbuș este dat la o parte **direct în fața** intrării unui looping, aveți voie să-l așezați înapoi pe tabla de joc. În caz contrar, toți rămân acolo unde au fost împinși.

### 4. Imediat ce HEXBUG® nano V2® a părăsit câmpul de joc ...

... vă uitați dacă unii din cărăbuși ating vreun câmp.

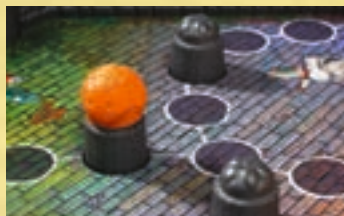
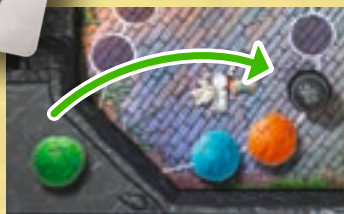
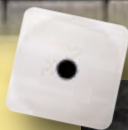
**Cărăbușul atinge un câmp?**

Atunci el va rămâne pe acel câmp și va continua jocul de acolo.



**Cărăbușul nu atinge niciun câmp?**

Atunci el va fi reasezat pe câmpul de start și trebuie să o ia din nou de la început.



## Cazuri speciale:



Dacă un cărăbuș se află între două câmpuri și le atinge pe amândouă, va fi așezat pe câmpul cel mai avantajos pentru el (mai aproape de sosire) și va continua să avanseze de acolo.



Dacă doi cărăbuși ating același câmp, rămân amândoi pe acel câmp și vor continua să avanseze de acolo.



Dacă HEXBUG® nano V2® a împins un cărăbuș în față iar la final acesta atinge un câmp mai avansat, a avut noroc! El va continua să înainteze de acolo.

Apoi continuați jocul conform descrierii anterioare. Următorul jucător aruncă cu zarul și înaintează. Dar, atenție, gândacul HEXBUG® nano V2® își protejează teritoriul și poate oricând reapărea ...

## Finalul jocului

Jocul se termină atunci când unul din jucători și-a adus primul toți cărăbușii dincolo de linia de sosire. Acesta a câștigat!

### Sugestie pentru începători:

Puteți modifica după cum doriți lungimea jocului, stabilind încă înainte de a începe câți dintre cei trei gândaci ai voștri trebuie să ajungă pe câmpul de sosire final pentru a se considera jocul câștigat.

### Sugestie pentru jucătorii experimentați:

Pentru jucătorii cu experiență vă recomandăm ca atunci când jucați în două persoane, fiecare jucător să joace cu câte două culori de cărăbuși. Pentru cei care doresc o viteză și mai mare, pe versoul tablei de joc se găsește o curte cu câmpuri mai multe și mai mici. Cei care-și doresc mai multe provocări, își pot încerca acolo norocul!

© 2015

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



### Indicații privind manevrarea HEXBUG® nano V2®:

- *Vă rugăm să-l împingeți ușor atunci când se blochează într-un colț.*
- *Dacă s-a rostogolit, repuneți-l pe picioare.*
- *În cazul în care i se termină bateria brusc în interiorul unei bucle, scoateți loopingul și scuturați-l cu grijă afară din el.*
- *Dacă gândacul începe să se miște mai lent decât la început, înlocuiți-i bateria.*

Pentru folosirea gândacului, vă rugăm să respectați instrucțiunile din ambalajul original al HEXBUG®.

**Vă rugăm respectați: vă rugăm să păstrați instrucțiunile!**

Pentru lămuriri referitoare la gândac, vă rugăm să vă adresați producătorului original:

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

HEXBUG® and nano® are  
registered trademarks of  
Innovation First Trading  
SARL