

PL

La Cucaracha

Gry Ravensburger® nr 21 173 9

Gra dla 2–4 graczy w wieku od 5–99 lat.



Autor: Gunter Baars

Ilustracja: J. Jantner, M. Jasionowski, W. Pepperle

Redakcja: Monika Gohl

Zawartość:

1 plansza do gry, 9 elementów ze sztuczcami, 9 przycisków,
1 karaluch z podpórką, 4 karty dań, 4 żetony z karaluchem,
1 kostka ze sztuczcami, 1 kostka z kucharzem

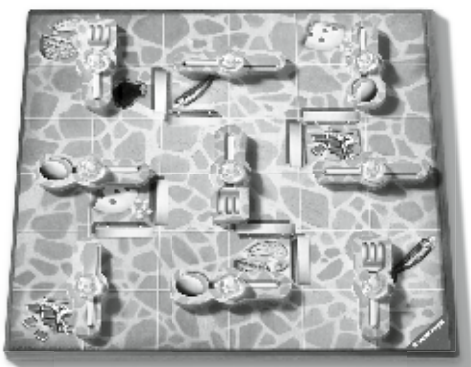
Głodny karaluch śmiga po kuchni tam i z powrotem w poszukiwaniu smakołyków. Do jego przysmaków należą: ser, chleb, ryba i czekolada. Gdyby tylko te sztucce tak się ciągle nie plątały między nogami! Ciągłe musi je przesuwać, żeby dojść do celu. Nagle pojawia się kucharz – nogi za pas!

Cel gry

Każdy gracz karaluchem próbuje dotrzeć do czterech smakołyków ze swojej karty dań, po czym jak najszybciej schować się w bezpiecznej dziurze.

Przygotowanie

Najpierw należy wycisnąć wszystkie części z arkuszy. Przed pierwszą grą należy przymocować **elementy ze sztuccami** za pomocą **przycisków do planszy do gry**. Gdzie należy przymocować sztucce i jak je ustawić przed każdą grą pokazane jest na tym rysunku.



Ustawcie **karalucha** na **podpórcie** i postawcie na czarnej dziurze. Weźcie po jednej **karcie dań** dla każdego gracza i pomieszajcie tak, żeby nikt nie widział przedstawionych na nich obrazków. **Ważne:** Należy zawsze wziąć kartę z zielonym oznaczeniem! Wyciągnijcie jedną kartę dań, połóżcie ją odkrytą przed sobą. Połóżcie **żeton z karaluchem** przed oznaczeniem. Teraz weźcie do ręki **kostkę** i zaczynamy!

Zasady gry podstawowej

Na zmianę gracie jako gracz karaluchem i kucharz.

Ten, kto wyciągnie **zieloną** kartę dań, rozpoczyna grę jako **gracz karaluchem** i bierze pomarańczową kostkę ze sztuccami.

Przesuwanie karalucha

Gracz karaluchem może **dwa razy rzucić kostką i przesunąć karalucha po planszy**, zanim do gry się włączy kucharz. Na planszy do gry znajduje się 6 x 6 pól, po których karaluch przesuwają się poziomo lub pionowo. Popatrz na swoją **kartę dań**, aby zobaczyć, gdzie chcesz najpierw iść. U pierwszego gracza jest to czekolada. Rzuć **kostką ze sztuccami**.



Możesz

- obrócić jeden element ze sztuccem, jaki pokaże kostka, o jedno pole w prawo lub w lewo i
- wykonać ruch karaluchem o maksymalnie trzy pola.



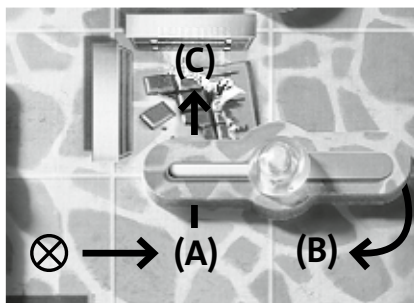
Możesz

- obrócić dowolny element ze sztucem o jedno pole w prawo lub w lewo i
- wykonać ruch karaluchem o maksymalnie dwa pola.

Ważne: Czynności przesuwania i obracania możesz wykonywać w dowolnej kolejności lub z którejś z nich zrezygnować. Podczas jednego ruchu karaluch może skrócić. Podczas obracania sztuców nie wolno przesunąć karalucha. Regały to przeszkody, przez które się nie da przejść.

Przykład:

Kostka pokazuje nóż i trzy kropki. Aby dojść do czekolady, idź jedno pole w prawo (A), potem obróć nóż o jedno pole (B) i idź jedno pole do góry (C). Dotarłeś do czekolady, możesz więc zrezygnować z trzeciej czynności (kropki).



Zajadanie smakołyków

Gdy dotarłeś do kolejnego smakołyka na planszy, połóż żeton z karaluchem na odpowiedni obrazek z Twojej karty dań. Niepotrzebne czynności przepadają. Twoim następnym celem jest smakołyk obok. Jeżeli masz jeszcze jeden ruch, możesz od razu rzuć kostką, aby się do niego dostać.

Kolej na kucharza

Gdy tylko gracz karaluchem **dwa razy rzuci kostką i wykona ruch**, gracz znajdujący się po jego lewej stronie gra jako kucharz. Kucharz rzuca **kostką kucharza**. Gdy pojawi się pusta strona, możesz **rzucić kostką jeszcze raz**. Gdy kostka pokaże kucharza, Twój ruch się kończy.

Twój ruch kończy się najpóźniej po dodatkowym rzucie kostką. Kucharz gra teraz karaluchem, a gracz po jego lewej stronie staje się kucharzem. Karaluch rozpoczyna od miejsca, na którym się uprzednio zatrzymał.

Koniec gry

Gracz, który jako pierwszy dotrze do wszystkich czterech smakołyków ze swojej karty dań, po czym uda się do dziury, wygrywa grę.

Zasady gry akcji

Tu potrzebne są mocne nerwy! Przygotowanie i zasady wykonywania ruchu są takie same jak podczas gry podstawowej z następującymi zmianami:

Kucharz wydaje polecenie: „Do kuchni – gotowi – start!” i gracz karaluchem i kucharz rzucają **jednocześnie** kostkami.

Czynności karalucha

Gracz karaluchem mówi głośno, jaki smakołyk stoi jako kolejny na jego karcie dań. Rzucasz kostką, wykonujesz ruch i mówisz innym graczom, gdy tylko dotrzesz do przysmaku. Połóż żeton z karaluchem na smakołyku z Twojej karty dań. Jaki jest Twój kolejny cel? Rzuć od razu znowu kostką, aby do niego dotrzeć. Wykonujesz ruch dotąd, dopóki kucharz nie zawoła „Stop”.

W tym czasie kucharz rzuca kostką

Kucharz próbuje jak najszybciej **pięć razy** wyrzucić symbol kucharza. Gdy pojawi się pusta strona, rzucasz dalej, gdy pojawi się kucharz, liczysz na głos i za piątym razem wołasz „**Stop!**”.

Gracz karaluchem od razu kończy ruch. Zamieniacie się rolami.

Wskazówka: Doświadczeni gracze mogą się umówić, że kucharz musi wyrzucić np. tylko trzy razy symbol kucharza.

Koniec gry

Ten, kto jako pierwszy dotrze do wszystkich czterech smakołyków z karty dań i z powrotem schowa się w dziurze, wygrywa.

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. Prosimy usunąć opakowanie przed udostępnieniem zabawki dziecku.

CZ

La Cucaracha

Ravensburger® hry č. 21 173 9

Závodivá hra s otočnými prvky pro 2–4 hráče
ve věku 5–99 let.



Autor: Gunter Baars

Ilustrace: J. Janter, M. Jasionowski, W. Pepperle

Redakce: Monika Gohl

Obsah:

1 hrací deska, 9 částí příborů, 9 patentních knoflíků, 1 šváb s podstavcem,
4 jídelní lístky, 4 čipy se šváby, 1 kostka s příbory, 1 kostka s kuchařem

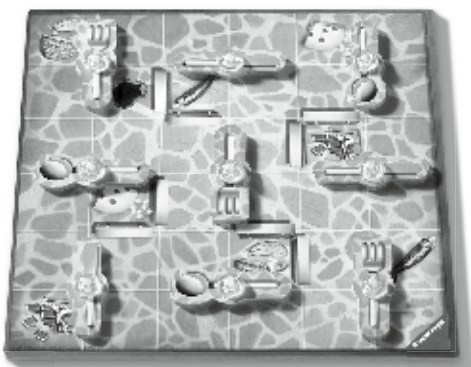
Šváb hladově pobíhá po kuchyni a hledá dobroty. Na jídelním lístku má sýr, chléb, rybu a čokoládu. Kdyby se tu jen nepovalovalo tolik příborů – šváb je musí pořád odklízet z cesty, aby se dostal k cíli. Najednou se objeví kuchař – rychle pryč!

Cíl hry

Každý hráč-Šváb se snaží postupně dostat ke všem čtyřem dobrotám ze svého jídelního lístku a pak co nejrychleji zase zmizet v bezpečné skrýši.

Příprava

Vymáčkněte všechny díly vyražené v kartonové desce. Před první hrou připevněte **části příborů** pomocí **patentních knoflíků** na **hrací desku**. Na tomto obrázku vidíte, kam patří jednotlivé části příborů a jak mají být nasměrovány před každou novou hrou.



Zasuňte **švába** do **podstavce** a postavte jej na černou skryš. Vezměte po jednom **jídelním lístku** na každého hráče. Lístky promíchejte mimo pohled ostatních hráčů. **Důležité:** Lístek se zelenou značkou musí být vždy ve hře! Každý hráč si vytáhne jeden jídelní lístek a položí jej před sebe obrázky nahoru. **Čip se švábem** položte před zelenou značku. Vezměte do ruky **kostku** a můžete začít!

Úvodní pravidla

Během hry měníte své role mezi Švábem a Kuchařem.

Ten, kdo si vytáhl jídelní lístek se **zelenou značkou**, začíná jako **Šváb** a vezme si oranžovou kostku s příbory.

Šváb táhne

Jako hráč-Šváb smíš **dvakrát házet kostkou a táhnout** předtím, než do hry vstoupí Kuchař. Na hrací desce je 6 x 6 políček, po nichž se Šváb smí pohybovat vodorovně nebo svisle.

Podívej se na svůj **jídelní lístek**, kam bys chtěl běžet nejdříve. U hráče, který začíná hru, je to čokoláda. Hod' **kostkou s příbory**.



Smíš

- jedním z příborů podle obrázku na kostce otočit o jedno políčko vlevo nebo vpravo a
- se Švábem popoběhnout až o tři políčka.

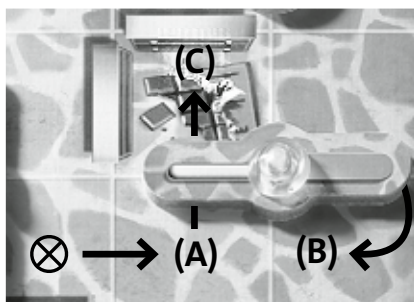
Smíš

- libovolným přiborem otočit o jedno políčko vlevo nebo vpravo a
- táhnout Švábem až o dvě políčka.

Důležité: Akce (táhnutí a otočení) smíš kombinovat s libovolným pořadí, je také možné některé z nich vynechat. Při svém tahu smí Šváb odbočit. Při otočení přiborem se Šváb nesmí posunout dál. Police jsou překážky, které Šváb nesmí přelézat.

Příklad:

Kostkou jsi hodil nůž a tři body. Aby ses dostal k čokoládě, poběžíš jedno políčko doprava (A), otočíš nožem o jedno políčko (B) a posuneš se ještě o jedno políčko vzhůru (C). Teď jsi dosáhl čokolády a tvůj třetí bod propadá.



Vychutnávej si dobroty

Když jsi dosáhl další dobroty na hrací desce, položíš svůj čip se švábem na příslušný obrázek na svém jídelním lístku. Přebytečné body z akcí propadají. Tvým dalším cílem je dobrota vedle vpravo. Pokud ti zbývá ještě jeden pokus, smíš hned házet dál, aby ses k ní dostal.

Hází Kuchař

Když jsi jako hráč-Šváb **házel a táhl dvakrát**, vklouzne tvůj spoluhráč po levé ruce do role Kuchaře. Hází **kostkou s kuchařem**. Pokud mu na kostce padne prázdné místo, máš k dispozici ještě jeden **zvláštní hod**. Pokud se však na kostce objeví kuchař, je tvůj tah okamžitě ukončen.

Tvůj tah končí nejpozději po tomto zvláštním hodu. Kuchař se stane Švábem a jeho spoluhráč vlevo se stane Kuchařem. Šváb začíná na místě, na kterém předtím zůstal stát.

Konec hry

Ve hře vítězí hráč, který se jako první dostane ke všem čtyřem dobrotám ze svého jídelního lístku a poté se vrátí ke skryši.

Pravidla akcí

Budete potřebovat dobré nervy! Příprava hry a pravidla tahů platí stejně jako při úvodní hře, s následujícími obměnami:

Hráč-Kuchař odstartuje hru: „Do kuchyně – pozor – teď!“ a v tom okamžiku oba hráči, Šváb i Kuchař, **zároveň** začnou házet svými kostkami.

Akce Švába

Jako Šváb hlasitě oznámíš, která dobrota je jako další na tvém jídelním lístku. Hodíš kostkou, táhneš a jakmile se k ní dostaneš, oznámíš to. Položíš svůj čip se švábem na dobrotu na svém jídelním lístku. Co bude tvým dalším cílem? Hned házej kostkou dál, aby ses k němu dostal. Jsi na řadě tak dlouho, dokud Kuchař (který mezitím hází svou kostkou) nevykřikne „Stop“.

Mezitím háže kostkou Kuchař

Jako Kuchař se snažíš co nejrychleji **pětkrát** hodit obrázek kuchaře. Pokud ti padne prázdná strana, házíš dál, pokud ale na kostce vyjde kuchař, hlasitě počítáš a až padne popáté, vykřikneš „**Stop!**“.

Tah hráče-Švába okamžitě končí. Role se po řadě vyměňují.

Tip: U zkušených hráčů si můžete domluvit, že kuchař může na kostce padnout např. jen třikrát.

Konec hry

Kdo se jako první postupně dostal ke všem dobrotám se svého jídelního lístku a opět se vrátil ke skryši, vyhrává.

SK

La Cucaracha

Ravensburger® hry č. 21 173 9

Závodivá hra s otáčavými prvkami pre 2–4 hráčov
vo veku 5–99 rokov.



Autor: Gunter Baars

Ilustrácie: J. Janter, M. Jasionowski, W. Pepperle

Redakcie: Monika Gohl

Obsah:

1 hracia doska, 9 častí príborov, 9 patentných gombíkov,
1 šváb s podstavcom, 4 jedálne lístky, 4 čipy so švábmi, 1 kocka s príbormi,
1 kocka s kuchárom

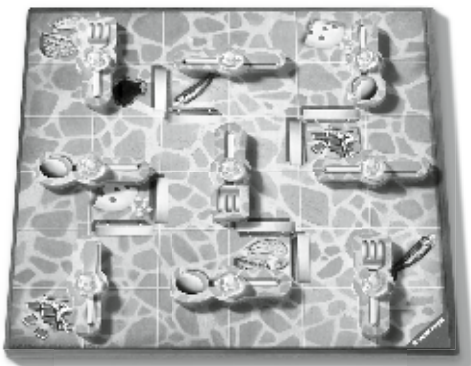
Šváb hladne pobehuje po kuchyni a hľadá dobroty. Na jedálnom lístke má syr, chlieb, rybu a čokoládu. Keby sa tu len nepovaľovali toľké príbory – šváb ich stále musí odpratávať z cesty, aby sa dostal k cieľu. Zrazu sa objaví kuchár – rýchlo preč!

Cieľ hry

Každý hráč-Šváb sa snaží postupne dostať ku všetkým štyrom dobrotám zo svojho jedálneho lístka a potom čo najrýchlejšie zasa zmiznúť v bezpečnej skrýši.

Príprava

Vytlačte všetky diely z kartónovej dosky. Pred prvou hrou pripevnite časti príborov pomocou **patentných gombíkov** na hraciu dosku. Na tomto obrázku vidíte, kam patrí jednotlivé časti príborov a ako majú byť nasmerované pred každou novou hrou.



Zasadíte **švába** do **podstavca** a postavte ho na čiernu skrýšu. Vezmite po jednom **jedálnom lístku** na každého hráča. Lístky premiešajte mimo pohľad ostatných hráčov. **Dôležité:** Lístok so zelenou značkou musí byť vždy v hre! Každý hráč si vytiahne jeden jedálny lístok a položí ho pred seba obrázkami hore. **Čip so švábom** položte pred značku. Vezmite do ruky **kocku** a môžete začať!

Úvodné pravidlá

Počas hry meníte svoje roly medzi Švábom a Kuchárom.

Ten, kto si vytiahol jedálny lístok so **zelenou značkou**, začína ako **Šváb** a vezme si oranžovú kocku s príbormi.

Šváb ťahá

Ako hráč-Šváb smieš **dvakrát hádzať kockou a ťahať** predtým, ako do hry vstúpi Kuchár. Na hracej doske je 6 x 6 políčok, po ktorých sa Šváb pohybuje vodorovne alebo zvisle.

Pozri sa na svoj **jedálny lístok**, kam by si chcel bežať najskôr. U hráča, ktorý začína hru, je to čokoláda. Hod' **kockou s príbormi**.



Smieš

- jedným z príborov podľa obrázku na kocke otočiť o jedno políčko vľavo alebo vpravo a
- pobehnúť so Švábom až o tri políčka.



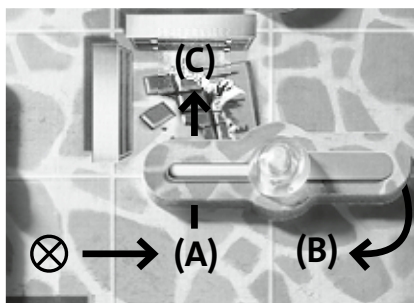
Smieš

- ľubovoľným príborom otočiť o jedno políčko vľavo alebo vpravo a
- ťahať Švábom až o dve políčka.

Dôležité: Akcie (ťahať a otočiť) smieš kombinovať v ľubovoľnom poradí, je tiež možné niektoré z nich vynechať. Pri svojom ťahu smie Šváb odbočiť. Pri otočení príborom sa Šváb nesmie posunúť ďalej. Regály sú prekážky, ktoré Šváb nesmie preliezať.

Príklad:

Kockou si hodil nôž a tri body. Aby si sa dostal k čokoláde, pobežíš jedno políčko doprava (A), otočíš nožom o jedno políčko (B) a presuneš sa ešte o jedno políčko hore. Teraz si dosiahol čokolády a tvoj tretí bod prepadá.



Vychutnávaj dobroty

Keď si dosiahol ďalšiu dobrotu na hracej doske, položíš svoj čip so švábom na príslušný obrázok na svojom jedálnom lístke. Prebytočné body z akcií prepadajú. Dobrota vedľa vpravo je tvojim ďalším cieľom. Ak ti ostáva ešte jeden pokus, smieš hneď hádzať ďalej, aby si sa k nemu dostal.

Hádže kuchár

Keď si ako hráč-Šváb **hádzal a ťahal dvakrát**, vložne tvoj spoluhráč po ľavej ruke do role Kuchára. Hádže **kockou s kuchárom**. Ak mu na kocke padne prázdne miesto, máš k dispozícii ešte jeden **zvláštny hod**. Ak sa však na kocke objaví kuchár, je tvoj ťah okamžite ukončený.

Tvoj ťah končí najneskôr po tomto zvláštnom hode. Kuchár sa stane Švábom a jeho spoluhráč vľavo sa stane Kuchárom. Šváb začína na mieste, na ktorom predtým zostal stáť.

Koniec hry

Hru vyhráva ten hráč, ktorý sa ako prvý dostane ku všetkým štyrom dobrotám zo svojho jedálneho lístka a potom sa vráti ku skryši.

Pravidlá akcií

Budete potrebovať dobré nervy! Príprava hry a pravidlá ťahov platia rovnako ako pri prvej hre, s nasledujúcimi obmenami:

Hráč-Kuchár odštartuje hru: „Do kuchyne – pozor – štart!“ a v tom okamihu začnú oba hráči, Šváb i Kuchár, **súčasne** hádzať svojimi kockami.

Akcie Švába

Ako Šváb hlasno oznámiš, ktorá dobrota je ako ďalšia na tvojom jedálnom lístke. Hodíš kockou, ťaháš a akonáhle sa k nej dostaneš, oznámiš to. Polož svoj čip so švábom na dobrotu na svojom jedálnom lístke. Čo bude твоjim ďalším cieľom? Hneď hádž kockou ďalej, aby si sa k nemu dostal. Si na rade tak dlho, kým kuchár (ktorý medzitým hádže svojou kockou) skríkne „Stop!“.

Medzitým hádže kockou Kuchár

Ako Kuchár sa snažíš čo najrýchlejšie **päťkrát** hodiť obrázok kuchára. Ak ti padne prázdna strana, hádžeš ďalej, keď ale na kocke padne kuchár, hlasno rátaš a až padne po piatykrát, skríkneš „**Stop!**“.

Ťah hráča-Švába sa okamžite končí. Roly sa po rade vymieňajú.

Tip: U skúsených hráčov so môžete dohodnúť, že kuchár môže na kocke padnúť napr. len trikrát.

Koniec hry

Vyhráva ten, kto sa ako prvý postupne dostal ku všetkým dobrotám zo svojho jedálneho lístka a opäť sa vrátil ku skryši.

H

La Cucaracha

Ravensburger® Játékok No. 21 173 9

Gyorsasági és forgató játék 2 – 4 játékos
számára 5 – 99 éves korig.



Szerző: Gunter Baars

Illusztráció: J. Jantner, M. Jasionowski, W. Pepperle

Szerkesztő: Monika Gohl

Tartalom:

1 játéktábla, 9 evőszköz, 9 pöcök, 1 csótány talpazattal, 4 étlap,
4 csótánykorong, 1 evőszközkocka, 1 szakácskocka

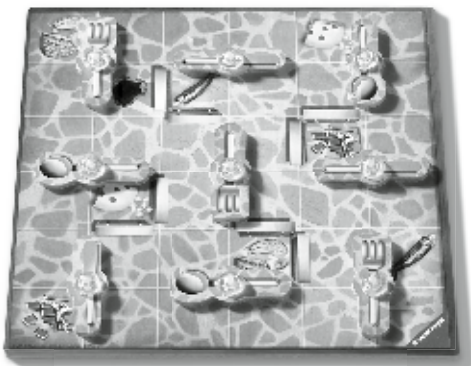
Éhesen oson a csótány keresztül-kasul a konyhán át, finomságok után kutatva. Az étlapján ott van a sajt, a kenyér, a hal és a csokoládé. Bár csak ne lennének mindenfelé evőszközök – folyton el kell raknia őket az útból, hogy a céljához érjen. Hirtelen felbukkan a szakács – most aztán futás!

A játék célja

Minden játékos megpróbálja egymásután elérni az étlapján szereplő négy finomságot, majd olyan gyorsan, ahogyan csak lehet újra eltűnni a biztonságos lyukban.

Előkészület

Nyomkodj ki minden darabot a kartontáblából. Az első játék előtt rögzítsétek az **evőeszközöket** a **pöckökkel** a **játéktáblán**. Hogy hova melyik evőeszközt kell tenni és hogy hogyan helyezétek el őket minden új játék előtt, azt ezen az ábrán láthatjátok.



Helyezétek a **csótányt** a **talpazatába**, és tegyétek a fekete lyukra. Vegyetek el játékosonként egy **étlapot**, és lefordítva keverjétek össze. **Fontos:** A zöld jelzéssel ellátott kártya mindig szerepeljen! Húzzatok egy étlapot, és tegyétek le őket felfordítva magatok elé. A **csótánykorongot** a jelzés elé helyezétek. Vegyétek el a **kockát**, és kezdődhet a játék!

Kezdő szabály

A játékban váltogatjátok a szerepeket a csótány és a szakács között.

Aki a **zöld jelzéssel** ellátott étlapot húzta, az **csótányként** kezd, és a narancssárga evőeszközkockát kell elvennie.

Lépés a csótánnyal

A csótányjátékos **kétszer dobhat és léphet**, mielőtt a szakács jönne. A játéktáblán 6 x 6 mező van, melyeken a csótány vízszintesen és függőlegesen mozoghat.

Nézd meg az **étlapodat**, hova szeretnél először futni. A kezdőjátékosnál ez a csokoládé. Dobj az **evőeszközkockával**.



A következőket teheted:

- elfordíthatod a dobott evőeszközt egy mezővel balra vagy jobbra, és
- max. három mezőt léphetsz a csótánnyal.



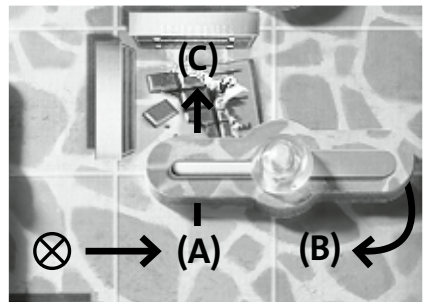
A következőket teheted:

- egy tetszőleges evőeszközt elforgathatsz egy mezővel balra vagy jobbra, és
- max. két mezőt léphetsz a csótánnyal.

Fontos: a lépéseket (lépés és forgatás) tetszőleges sorrendben kombinálhatod, és le is mondhatsz valamelyikről. Lépés közben a csótány elkanyarodhat. Az evőeszköz elforgatásakor a csótány nem csúsztható el. A polcok akadályok, melyeken nem mehet át.

Például:

Kést és hármast dobtál. A csokoládéhoz való eljutáshoz lépj egy mezőt jobbra (A), forgasd el egy mezővel a kést (B), és lépj még egy mezőt felfelé (C). Ekkor a csokoládéhoz értél, így a harmadik lépésed elveszik.



A finomságok elfogyasztása

Ha elérted a következő finomságot a játéktáblán, helyezd a csótánykorongod a megfelelő ábrára az étlapodon. A felesleges lépések elvesznek. A tőle jobbra lévő finomság a következő cél. Ha még egy próbálkozásod van, akkor rögtön dobhatsz, hogy odajuss.

A szakács dobása

Amint csótányjátékosként **kétszer dobtál és léptél**, a tőled balra lévő játékos a szakács szerepébe bújik. Ő a **szakácskockával** dob. Ha üres oldalt dob, van még egy **extra dobásod**. Ha azonban szakácsot dob, a te körödnek azonnal vége.

A te körödnek legkésőbb egy extra dobás után van vége. A szakács csótányjátékos, a tőle balra levő játékos szakács lesz. A csótány onnan indul, ahol előzőleg megállt.

A játék vége

Az a játékos nyeri a játékot, aki először járt az étlapján szereplő összes finomságnál, majd visszajutott a lyukhoz.

Akciójáték

Itt kötélidegekre lesz szükség! Az előkészület és a lépésekre vonatkozó szabályok ugyanazok, mint a kezdő játékban, a következő változtatásokkal:

A szakácsjátékos kiadja a parancsot: „A konyhába – kész – rajt!”, majd a csótányjátékosok és a szakács rögtön **egyszerre** kezd dobni.

A csótány lépései

Csótányjátékosként hangosan ki kell mondanod, melyik a következő finomság az étlapodon. Dobnod és lépned kell, majd közölni, amint odaértél. Ekkor tedd a csótánykorongod a finomságra az étlapodon. Mi a következő célod? Rögtön dobj tovább, hogy odajuss. Addig vagy te a soron, amíg a szakács azt nem mondja, „stop”.

Mindeközben a szakács dob

Shakácsként megpróbálsz a lehető leggyorsabban **ötször** shakácsszimbólumot dobni. Ha üres oldalt dobsz, dobj tovább, ha shakácsot dobsz, számold hangosan és az ötödik után mondd, hogy „**Stop!**”.

Ekkor a csótányjátékos köre azonnal véget ér. A szerepek egymásután cserélődnek.

Tip: Ha tapasztalt játékosok vagytok, megegyezhettek, hogy pl. csak háromszor kell shakácsot dobni.

A játék vége

Az nyeri a játékot, aki először járt egymásután az étlapján szereplő összes finomságnál, majd újra megérkezett a lyukhoz.

Figyelmeztetés! Nem alkalmas 3 év alatti gyermekek számára, mert apró alkatrészeket tartalmaz, illetve ezek leválhatnak és lenyelve vagy belélegezve fulladást okozhatnak. A csomagolás nem a játék része, ezért el kell távolítani, mielőtt a játékot a gyermeknek adjuk. A csomagolást és/vagy a címkét kérjük megőrizni, a rajta lévő információk miatt.

BG

La Cucaracha

Ravensburger® игра № 21 173 9

динамична игра за 2–4 играчи от 5–99 години.



Автор: Gunter Baars

Илюстрации: J. Jantner, M. Jasionowski, W. Pepperle

Редакция: Monika Gohl

Съдържание:

1 игрално поле, 9 прибори за хранене, 9 бутони,
1 хлебарка с краче за поставяне, 4 менюта, 4 чипове,
1 зарче с прибори за хранене, 1 зарче на готвача

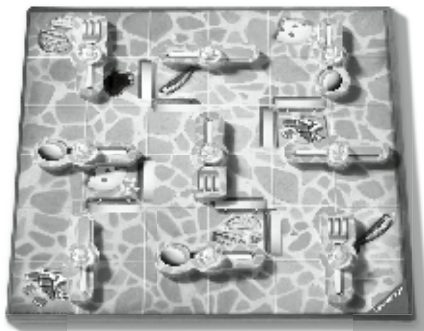
Хлебарката гладна се стрелка наляво и надясно из кухнята в търсене на лакомства. Менюто ѝ включва сирене, хляб, риба и шоколад. Само ако тези прибори не бяха наоколо – тя непрекъснато трябва да ги отстранява от пътя си, за да достигне до целта. Внезапно се появява готвачът – сега вече няма измъкване!

Цел на играта

Всеки играч с хлебарка се опитва последователно да стигне до четирите лакомства от меню си и колкото може по-бързо отново да се скрие в безопасната дупка.

Подготовка

Отделете всички детайли от формата. Преди първата игра закрепете **приборите за хранене с бутоните** върху **игралното табло**. Къде кои прибори трябва да поставите и как да ги разположите преди всяка нова игра, може да видите на това изображение.



Поставете **хлебарката** в **крачето за поставяне** и я разположете върху черната дупка. Вземете по едно **меню** за играч и ги размесете скришом. **Важно:** Картата със зелената маркировка винаги участва! Изтеглете едно меню, поставете го отворено пред вас. Поставете **чипа** пред маркировката. Вземете **зарчетата** и да започваме!

Игра за начинаещи

По време на играта вие сменяте ролите си между играч с хлебарка и готвач.

Който е изтеглил менюто със **зелената маркировка**, започва като **играч с хлебарка** и взема оранжевото зарче с прибори за хранене.

Придвижване на хлебарката

Играчът с хлебарка има право да **хвърля два пъти и да придвижи**, преди в играта да влезе готвачът. Върху игралното поле има 6 x 6 полета, по които той премества хлебарката хоризонтално или вертикално.

Погледни в **менюто** си, къде искаш да отидеш първоначално. При започващ играч това е шоколада. Хвърли **зарчето с приборите за хранене**.



Имаш право

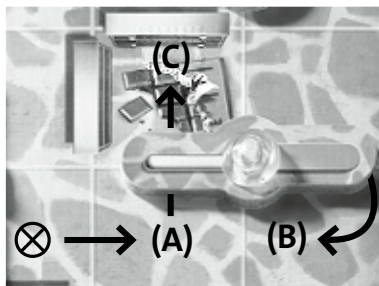
- да завъртиш хвърлените прибори за хранене с едно поле наляво или надясно и
- да преминеш с хлебарката до три полета.



Имаш право

- да завъртиш произволен прибор за хранене с едно поле наляво или надясно и
- да преминеш с хлебарката до две полета.

Важно: Имаш право да комбинираш действията (придвижване и завъртане) в произволна последователност и да пропуснеш части от тях. При хода си хлебарката има право да се завърти. При въртене на прибор за хранене хлебарката не може да бъде преместена. Рафтовете са препятствия, които тя няма право да преминава.



Пример: Ти си хвърлил нож и три точки. За да стигнеш до шоколада, преминаваш едно поле надясно (A), след това завърташ ножа с едно поле (B) и отиваш още едно поле нагоре (C). Ти си вече при шоколада и третата ти точка отпада.

Лакомия за вкусотии

Когато достигнеш следващото лакомство върху игралното поле, поставяш своя чип върху съответната рисунка на менюто ти. Отпадат излишните точки за действие. Лакомството непосредствено вдясно е следващата ти цел. Ако имаш останал още един опит, имаш право веднага да хвърлиш, за да се озовеш там.

Хвърля готвачът

След като ти **два пъти си хвърлил и придвижил** като играч с хлебарка, играчът в ляво се превъплъщава в ролята на готвач. Той хвърля **зарчето на готвача**. Ако се падне празна страна имаш право на **допълнително хвърляне**. Ако се падне готвача, ходът ти незабавно приключва.

Ходът ти приключва най-късно след едно допълнително хвърляне. Готвачът става играч с хлебарка, а левият му съиграч готвач. Хлебарката стартира от позицията, където е спряла.

Край на играта

Играта печели играчът, който пръв е бил при всички четири лакомства от менюто си и след това отново е стигнал до дупката.

Правило на действието

Тук са ви необходими здрави нерви! Подготовката и правилата за придвижване важат както при играта за начинаещи, но със следните изменения:

Играчът, който е готвач дава команда: „В кухнята – готови – старт!“ и незабавно **едновременно** хвърлят играчът с хлебарка и готвачът.

Действия на хлебарката

Като играч с хлебарка ти силно казваш, кое е следващото лакомство в менюто ти. Ти хвърляш, местиш и казваш, когато стигнеш до него. Постави своя чип върху лакомството от менюто ти. Коя е следващата ти цел? Хвърли веднага отново, за да стигнеш там. Ти си на ход, докато готвачът каже „Стоп“.

Междувременно хвърля готвачът

Като готвач се опитваш, колкото се може по-бързо да хвърлиш **пет пъти** символа с готвач. Ако се падне празна страна, продължаваш да хвърляш, падне ли се готвачът, отброяваш високо и след петия път казваш „**Стоп!**“.

Ходът на играча с хлебарка приключва незабавно. Ролите се сменят подред.

Съвет: Ако сте опитни играчи може да се договорите, че напр. готвачът трябва да се появи само три пъти.

Край на играта

Играта печели този, който пръв е бил при всички четири лакомства от менюто си и след това отново е стигнал до дупката.

RO

La Cucaracha

Jocuri Ravensburger® nr. 21 173 9

Joc de urmărire pentru 2–4 jucători
cu vârste între 5–99 ani.



Autor: Gunter Baars

Ilustrații: J. Jantner, M. Jasionowski, W. Pepperle

Redactare: Monika Gohl

Conținut:

1 tablă de joc, 9 tacâmuri, 9 butoane de fixare,
1 gândac de bucătărie cu picior de sprijin, 4 meniuri,
4 jetoane cu gândaci, 1 zar cu tacâmuri, 1 zar al bucatarului

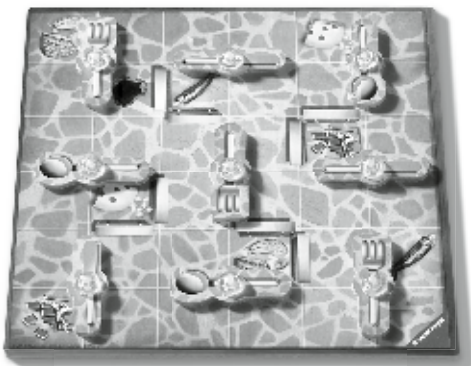
Pofticios, gândacul dă iama prin bucătărie și aleargă după bunătăți. Meniul său include brânză, pâine, pește și ciocolată. Bine-ar fi de nu i-ar sta tacâmurile în drum – mereu trebuie să le dea la o parte ca să poată ajunge la destinație. Deodată apare bucatarul: gândacul trebuie să-și ia urgent tălpășița!

Scopul jocului

Fiecare jucător gândac caută să ajungă, pe rând, la cele patru delicatese din meniul său iar apoi să dispară cât mai rapid într-o ascunzătoare sigură.

Pregătirea jocului

Scoateți prin apăsare toate piesele din planșa ștanțată. Înaintea primului joc, fixați **tacâmurile** pe **tabla de joc** cu ajutorul **butoanelor de fixare**. În această figură vedeți unde trebuie să montați diversele tacâmuri și cum trebuie să le aliniați înaintea fiecărui nou joc.



Introduceți **gândacul de bucătărie** în **picioarul de sprijin** și amplasați-l pe gaura neagră. Luați câte un **meniu** pentru fiecare jucător și amestecați-le cu fața în jos (acoperite). **Important:** Cartea cu marcajul verde trebuie să fie întotdeauna prezentă! Trageți un meniu, așezați-l cu fața în sus în fața voastră. Așezați **jetonul cu gândac** în fața marcajului. Luați **zarurile** și începeți jocul!

Regula de intrare

În timpul jocului, veți alterna rolurile între jucător-gândac și bucătar.

- Jucătorul care a tras meniul cu **marcajul verde** începe ca **jucător-gândac** și ia zarul portocaliu cu tacâmuri.

Avansează cu gândacul

Jucătorul-gândac are voie să **arunce de două ori cu zarul și să avanseze de două ori** înainte de intrarea în joc a bucătarului. Pe tabla de joc sunt 6 x 6 câmpuri pe care jucătorul își poate deplasa gândacul pe orizontală sau pe verticală.

Uită-te pe **meniul** tău încotro vrei să mergi mai întâi. La jucătorul care începe este vorba de ciocolată. Aruncă cu **zarul cu tacâmuri**.



Ai următoarele posibilități:

- să rotești cu un câmp spre stânga sau spre dreapta unul din tacâmurile ieșite pe zar și
- să înaintezi cu gândacul maximum trei câmpuri.



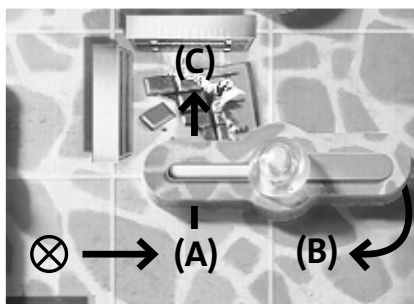
Ai următoarele posibilități:

- să rotești cu un câmp spre stânga sau spre dreapta un tacâm oarecare și
- să înaintezi cu gândacul maximum două câmpuri.

Important: Poți combina acțiunile (înaintare și rotire) în orice ordine vrei și poți de asemenea renunța la o parte din ele. Gândacul are voie să cotească atunci când înaintează. La rotirea tacâmului, nu este permisă deplasarea gândacului. Rafturile sunt obstacole pe care gândacul nu le poate traversa.

Exemplu:

Ai aruncat cu zarul un cuțit și trei puncte. Pentru a ajunge la ciocolată, avansezi un câmp spre dreapta (A), rotești apoi cuțitul cu un câmp (B) și mai înaintezi încă un câmp în sus (C). Ai ajuns acum la ciocolată iar cel de-al treilea punct la care ai fi avut dreptul nu mai este necesar și se anulează.



Ronțăie delicate

Dacă ai ajuns la următoarea delicatessă de pe tabla de joc, așezi un jeton cu gândac pe figura respectivă din meniul tău. Punctele de acțiune în exces se anulează. Următorul tău țel îl reprezintă delicatessa imediat din dreapta. Dacă ți-a mai rămas o încercare, ai voie să arunci imediat din nou cu zarul, pentru a ajunge acolo.

Bucătarul aruncă cu zarul

După ce ai **aruncat de două ori cu zarul și ai înaintat de două ori** în calitate de jucător-gândac, jucătorul din stânga ta intră în rolul bucătarului. Acesta aruncă cu **zarul bucătarului**. Dacă apare o latură goală, primești încă o **aruncare suplimentară**. Dacă însă apare bucătarul, ți s-a terminat rândul.

Rândul ți se termină cel târziu după o aruncare suplimentară. Bucătarul devine jucător-gândac și jucătorul din stânga acestuia devine bucătar. Gândacul pornește de pe poziția pe care se opriese.

Finalul jocului

Câștigă acel jucător care a trecut primul pe la toate cele patru delicatese din meniul său și a ajuns după aceea înapoi în gaură.

Regula de acțiune

Pentru aceasta vă trebuie nervi tari! Pregătirea și regulile jocului rămân valabile ca în jocul de intrare, cu următoarele modificări:

Jucătorul-bucătar emite comanda „în bucătărie – fiți gata – start!” iar imediat jucătorii-gândaci și bucătarul încep să arunce **simultan** cu zarul.

Acțiunile gândacului de bucătărie

În calitate de jucător-gândac, spui cu voce tare ce delicatesă se află pe poziția următoare din meniul tău. Arunci cu zarul, avansezi și anunți imediat ce ai ajuns la ea. Așază jetonul cu gândac pe delicatesa din meniul tău. Care este următorul tău țel? Aruncă imediat din nou cu zarul, pentru a ajunge acolo. Ai voie să arunci de atâtea ori până când bucătarul strigă „Stop”.

În acest timp, aruncă bucătarul cu zarul

În calitate de bucătar, trebuie să încerci să arunci cât de rapid posibil **de cinci ori** simbolul bucătarului. Dacă apare latura goală, arunci din nou; dacă apare bucătarul, numeri cu voce tare iar după a cincea oară strigi „**Stop!**”.

Rândul jucătorului-gândac ia imediat sfârșit. Se face schimb de roluri.

Sugestie: Dacă jucătorii sunt experimentați, puteți de pildă conveni ca bucătarul să apară de numai trei ori.

Finalul jocului

Câștigă acel jucător care a trecut primul pe la toate cele patru delicatese din meniul său și a ajuns înapoi în gaură.

© 2015

www.ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

233330