PL

La Cucaracula

Psssst! Co to było? Czy to nieuchwytna, bojąca się światła HEXBUG® Cucaracula, o której wszyscy mówią? Kto będzie na tyle odważny, by podjąć wyzwanie i wypędzić ją z nawiedzonego zamku?

Dzieci chodzą po zamku, zapalając jak najwięcej świec tak szybko, jak to możliwe. Cucaracula próbuje przeszkodzić im w każdy możliwy sposób. Dzieci się przestraszyły, upuściły niektóre świece i pogubiły je ...

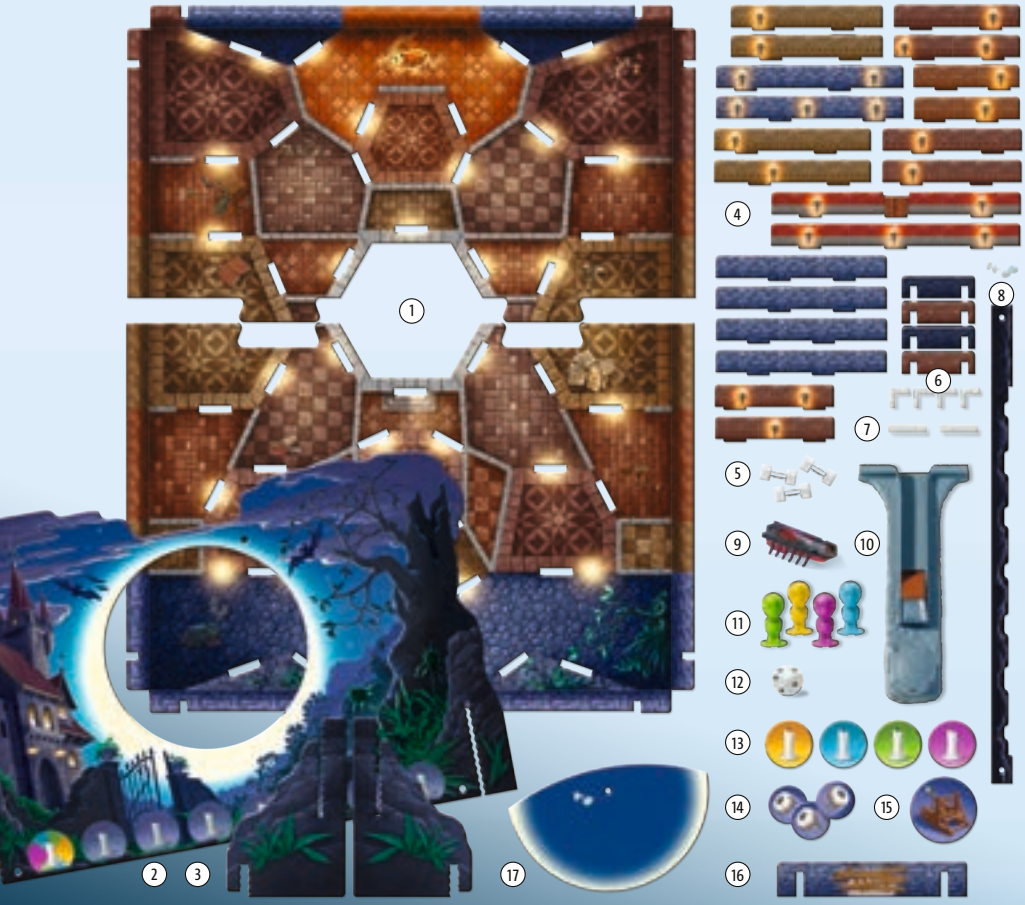
W końcu dołączają do finałowych zawodów w katapultowaniu! Kto będzie prawdziwym pogromcą Cucaraculi?

Gra Ravensburger® nr 21 440 2
Wynalazcy: Inka i Markus Brand
Ilustracje: Janos Jantner
Projekt graficzny: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Instrukcje gry)
Foto: Becker Studios
Dział Edycji: Anne Lenzen i Dorothea Heicke

Ravensburger

Zawartość

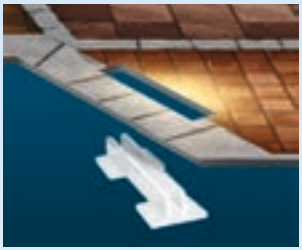
① 1 plansza do gry (składająca się z dwóch części)
② 1 ściana z księżycem
③ 2 podpórki klinowe
④ 20 ścianek
⑤ 42 stojące nóżki
⑥ 8 łączników narożnych (4 plastikowe + 4 kartonowe)
⑦ 2 łączniki boczne
⑧ 1 pasek (z 2 łącznikami zatrzaskowymi)
⑨ 1 HEXBUG® nano®: Cucaracula
⑩ 1 katapulta
⑪ 4 figurki
⑫ 1 kostka do gry
⑬ 24 żetony ze świecą (6 w każdym kolorze, w tym dodatkowe)
⑭ 13 żetonów z czosnkiem
⑮ 1 żeton z katapultą
⑯ 1 segment ściany
⑰ 1 wycięty księżyc (z zatrzaskiem)

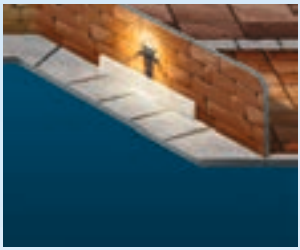


Przed rozegraniem gry po raz pierwszy

Poproś osobę dorosłą o pomoc w złożeniu gry. Najpierw ostrożnie oddziel materiały do gry od elementów wyciętych z kartonu. Następnie postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami, aby zbudować nawiedzony zamek Cucaraculi:

Włóż stojące nóżki ścian w otwory na planszy.

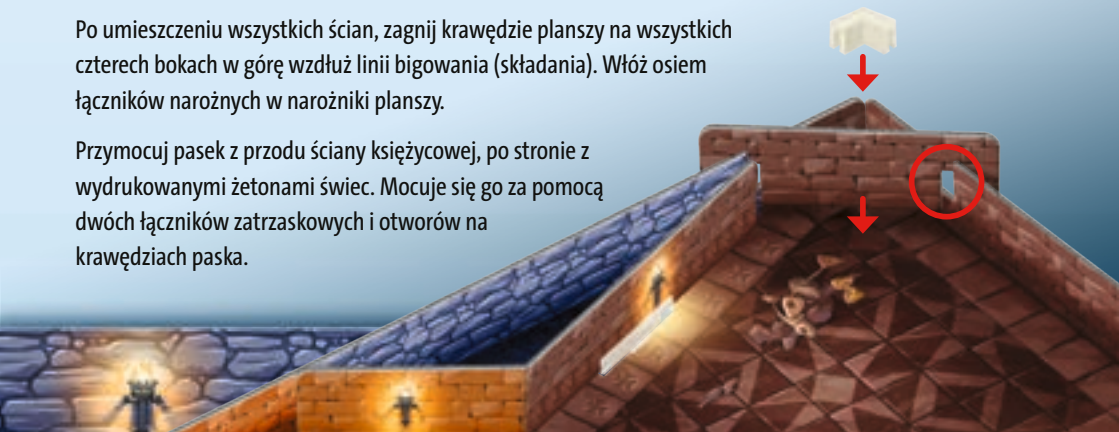




Teraz ustaw ściany wewnętrzne nawiedzonego zamku. Oznaczenia na ścianach planszy pomogą Ci znaleźć odpowiednie miejsca do ustawienia ścian.

Po umieszczeniu wszystkich ścian, zagnij krawędzie planszy na wszystkich czterech bokach w górę wzdłuż linii bigowania (składania). Włóż osiem łączników narożnych w narożniki planszy.

Przymocuj pasek z przodu ściany księżycowej, po stronie z wydrukowanymi żetonami świec. Mocuje się go za pomocą dwóch łączników zatrzaskowych i otworów na krawędziach paska.



Przed każdą grą

Połącz dwie połówki planszy i wzmocnij nakładające się na siebie obszary za pomocą łączników bocznych. Umieść katapultę w zagłębieniu na krawędzi planszy. Wciśnij segment ściany nad ścianami przed wejściem do katapulty. Wepchnij ścianę z księżycem, paskiem skierowanym w stronę planszy, w dwie podpórki klinowe i umieść je powyżej dwóch łączników narożnych po wąskiej stronie planszy naprzeciwko katapulty. W ten sposób powstaje fosa pomiędzy ścianą z księżycem a planszą gry.

Każdy gracz wybiera figurkę. Umieść figurki w pokoju dziecięcym na środku planszy.

Następnie rozłóż w całym zamku 4 żetony ze świecami, które przypadają na każdego gracza. Połóż je kolorową stroną do góry, tak jak pokazano na ilustracji.

Umieść pozostałe żetony świec z powrotem w pudełku wraz z żetonami czosnku, żetonem katapulty i wyciętym księżycem. Nie są one potrzebne do gry w wersji podstawowej.

Cel gry

Wygrywa ten, kto zbierze najwięcej żetonów ze świecami.

Zaczynajmy!

Włącz Cucaracculę i umieść ją na polu startowym przed ścianą z księżycem.
Możesz wybrać kierunek, w którym Cucaracula będzie się poruszać.

Co robią gracze?

Gra składa się z dwóch etapów.

Zasady pierwszego etapu gry:

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Następnie gra toczy się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kiedy nadejdzie Twoja kolej, rzucasz kostką i przesuwasz figurkę w kierunku żetonu ze świecą w Twoim kolorze, o tyle kroków, ile oczek wyrzuciłeś kostką. Z pokoju dziecięcego można wyjść tylko przez drzwi. Jeden pokój liczy się jako jeden krok. Możesz poruszać się figurką we wszystkich kierunkach, kroki można utracić. W jednym pomieszczeniu może znajdować się kilka figurek jednocześnie.

Czy Twoja figurka dotarła do pokoju ze świeczką w wybranym przez Ciebie kolorze?
Świetnie! Weź żeton ze świecą i połóż go przed sobą.
To jest koniec Twojej kolejki.

Kiedy nie masz już żetonów świec na planszy, umieść swoją figurkę w pokoju dziecięcym i odpocznij tutaj do końca pierwszego etapu gry.
Kiedy nadchodzi Twoja kolej na rzut kostką, pomijasz kolejkę.

Co robi Cucaracula?

Cucaracula robi wszystko, co w jej mocy, aby chronić swój ukochany zamek. Boi się światła i pędzi przez korytarze i hole, aby Cię znaleźć. Jeśli przebiegnie przez pomieszczenie, w którym jesteś, lepiej wciągnij brzuch i wstrzymaj oddech!

Czy na pewno nie dotknęła Cię, przechodząc obok?
Masz szczęście! Ponieważ pozostałeś niezauważony, możesz kontynuować wyjście z tego pokoju w następnej rundzie.

Czy dotknęła Cię lub popchnęła?
Niestety, Cucaracula Cię dopadła. Z głośnym westchnieniem wyjmujesz figurkę z pokoju i odkładasz ją do pokoju dziecięcego, żeby się uspokoić. Niestety, obleciał Cię strach tak wielki, że upuściłeś jedną ze świec ze swojego świecznika.

Weź jeden z żetonów z zapaloną świecą leżących przed Tobą i umieść go ostrożnie swoim kolorem skierowanym do przodu, na pierwszym wolnym miejscu za paskiem Cucaraculi na stojącej ścianie. W trakcie gry pasek wypełnia się od lewej do prawej strony, zaczynając od pola obok wielobarwnego żetonu ze świecą. Żetonu ze świecą nie oddają tylko ci gracze, którzy go jeszcze nie zdobyli.

Gra toczy się bez przerwy.

Całkowicie normalne jest, że Cucaracula wrzuca żetony ze świecami do innych pomieszczeń podczas swojego dzikiego biegu po zamku. W rezultacie w tym samym pomieszczeniu mogą leżeć nawet dwa żetony świec. Zawsze jednak obowiązuje następująca zasada: żeton pozostaje tam, gdzie leży i można go tam obrócić. W niektórych przypadkach żeton ze świecą może znaleźć się na linii dzielącej dwa pomieszczenia. W takim przypadku można go obrócić w jednym z nich.

Pierwszy etap gry kończy się w każdej z następujących sytuacji:
1) Na planszy nie ma już żetonów ze świecą.
2) Pasek Cucaraculi jest całkowicie zapełniony.

Etap 2: Wielkie zawody w katapultowaniu

W drugim etapie gry masz szansę odzyskać utracone żetony ze świecami dzięki umiejętności katapultowania. W tym celu należy ostrożnie usunąć rząd żetonów ze świecami, rozpoczynając od prawej strony paska przed ścianą z księżycem. Dla każdego żetonu ze świecą w Twoim kolorze masz do trzech szans na wysłanie Cucaraculi katapultą na księżyc (przez wycięty w ścianie otwór księżyca). W tym celu należy umieścić Cucaraculę na katapulcie, stanąć za nią i nacisnąć przycisk. Jeśli uda Ci się katapultować Cucaraculę na księżyc, odzyskujesz swój żeton ze świecą. Jeśli nie uda Ci się wysłać Cucaraculi na księżyc, Twój żeton pozostaje własnością Cucaraculi i zostaje odłożony na bok. Na ostatnim żetonie z wydrukowaną świecą są cztery kolory wszystkich graczy. Daje to każdemu graczowi szansę na zdobycie dodatkowego żetonu. Wyciągnij ten żeton z pudełka, jeśli któryś z graczy zdobył już wszystkie żetony w swoim kolorze.

Koniec gry

Zwycięża gracz, który ma najwięcej żetonów ze świecą po zawodach w katapultowaniu. W przypadku remisu zwycięzców jest wielu.

Demontaż

Aby ponownie włożyć grę do pudełka po skończonej zabawie, wystarczy zdjąć tylko dwa łączniki boczne, katapultę i ścianę z księżycem. Rozłącz dwie połówki planszy i umieść je jedną na drugiej w pudełku tak, aby wnęki w pokoju dziecięcym znajdowały się nad sobą. Wyjmij podpórki klinowe ze ściany z księżycem i umieść je na górze połówek planszy tak, aby wgłębienie pozostało odkryte. Teraz katapultę można umieścić dołem do góry we wnęce.

DODATKOWE ZASADY DLA DOŚWIADCZONYCH POGROMCÓW WAMPIRÓW

Czy chcesz, aby gra była trudniejsza?

- Aby gra była jeszcze bardziej ekscytująca, gracze mogą przyjąć dodatkową zasadę, że figurki muszą zawsze znajdować się na środku pomieszczenia. Ułatwia to Cucaraculi złapanie gracza.
- Czy osiągnęliście już mistrzostwo w katapultowaniu? Za pomocą zatrzasku zamocuj wycięcie w kształcie księżyca za otworem w ścianie z księżycem. Komu teraz uda się przelecieć przez mniejszy otwór?
- Jeśli chcesz, aby katapultowanie dawało jeszcze więcej frajdy, nie zamykaj dostępu do katapulty. Wówczas Cucaracula może wczołgać się na katapultę na pierwszym etapie gry. Gra zatrzymuje się na chwilę. Gracz, którego żeton ze świecą jest włożony w pasku Cucaraculi po prawej stronie, ma szansę katapultować Cucaraculę na księżyc i odzyskać swój żeton. Jeśli się to uda, gracz odzyskuje swój żeton i kładzie go przed sobą. Jeśli nie, żeton pozostaje w pasku. Jeśli żaden z graczy nie stracił żetonu, nikt nie może katapultować. Niezależnie od sytuacji, Cucaraculę umieszcza się z powrotem na polu startowym i rozgrywka toczy się jak zwykle.

CHCECIE GRAĆ W DRUŻYNIE?

Konfiguracja

Rozłóż żetony ze świecami w pomieszczeniach, tak jak w grze podstawowej. Umieść dwa żetony z czosnkiem pomiędzy ścianą z księżycem a planszą gry. W zależności od liczby graczy w pokoju dziecięcym umieść następującą liczbę żetonów z czosnkiem:

2 graczy: 9 żetonów z czosnkiem/ 3 lub 4 graczy: 11 żetonów z czosnkiem

Połóż żeton z katapultą przed najmłodszym graczem.

Włóż segment ściany w pudełku, ponieważ dostęp do katapulty w tej wersji gry jest zawsze otwarty.

Cel gry

Współpracujcie ze sobą jako zespół, aby zapalić świece w każdym pomieszczeniu nawiedzonego zamku Cucaraculi, zanim skończy się czosnek!

Zaczynajmy!

Co robią gracze?

Podobnie jak w podstawowej wersji gry przesuwacie figurki w kierunku następnego żetonu świecy. Po dotarciu do żetonu należy go obrócić i pozostawić w pomieszczeniu z płonącą stroną skierowaną do góry. Jak tylko obrócicie wszystkie żetony ze świecami w kolorze swojej drużyny, pomagasz swoim graczom w zapalaniu świec w każdym kolorze.

Co robi Cucaracula?

Podobnie jak w podstawowej wersji gry, Cucaracula przemyka przez zamkowe korytarze. Jeśli dotknie jakiegoś gracza, musi on zwrócić figurkę do pokoju dziecięcego i traci jeden z dających ochronę żetonów z czosnkiem. Należy włożyć go do fosy.

Co się stanie, jeśli Cucaracula wpełznie na katapultę?

Na chwilę zatrzymuje się rzucanie kostką i przesuwanie figurek. Kto ma przed sobą żeton z katapultą, ma teraz szansę katapultować Cucaraculę na księżyc. Jeśli się to uda, można wyjąć wszystkie żetony z czosnkiem z fosy i umieścić je w pokoju dziecięcym. Jeśli wystrzelisz Cucaraculę do fosy, możesz wyjąć jeden żeton z czosnkiem. W przypadku każdego innego wyniku użytkownik pozostaje z pustymi rękami. Żeton z katapultą otrzymuje gracz po Twojej lewej stronie, a Caracula wraca na pole startowe. Gra jest kontynuowana w sposób opisany powyżej.

Gra kończy się...

... **jeśli świeca pali się w każdym pomieszczeniu! Gratulacje!** W tym przypadku Ty i Twoja drużyna wypędziliście Cucaraculę z zamku i wygraliście!

... **jeśli nie masz już żetonów czosnku do stracenia** - wtedy to Cucaracula była szybsza i wygrywa.

© 2018

Aby uzyskać instrukcje dotyczące korzystania z HEXBUG®, należy postępować zgodnie z instrukcjami znajdującymi się w oryginalnym opakowaniu HEXBUG®.
Uwaga: Należy zachować tę instrukcję!

W przypadku pytań dotyczących HEXBUG®, należy skontaktować się z jego producentem:
Innovation First Trading SARL
6 Melford Court, Hardwick Grange
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® i nano® są zarejestrowanymi znakami towarowymi Innovation First SARL

Ravensburger

CZ

La Cucaracula

Pšššššt! Co to bylo? Je to ten nepolapitelný, světloplachý HEXBUG® Cucaracula, o kterém teď všichni tak mluví? Kdo bude natolik odvážný, aby se postavil Cucaraculovi čelem a vyhnal ho ven z jeho upírského strašidelného hradu?

Děti procházejí pokoj za pokojem, v rukou drží svícny a snaží se v co nejkratším čase zapálit co nejvíce svíček tak, aby Cucaracula vzal jednou pro vždy nohy na ramena. Jenže Cucaracula se nevzdává jen tak a má v úmyslu děti zastavit za každou cenu. Děti se vyděsí, upustí některé ze svých svíček a ve tmě je ztratí ...

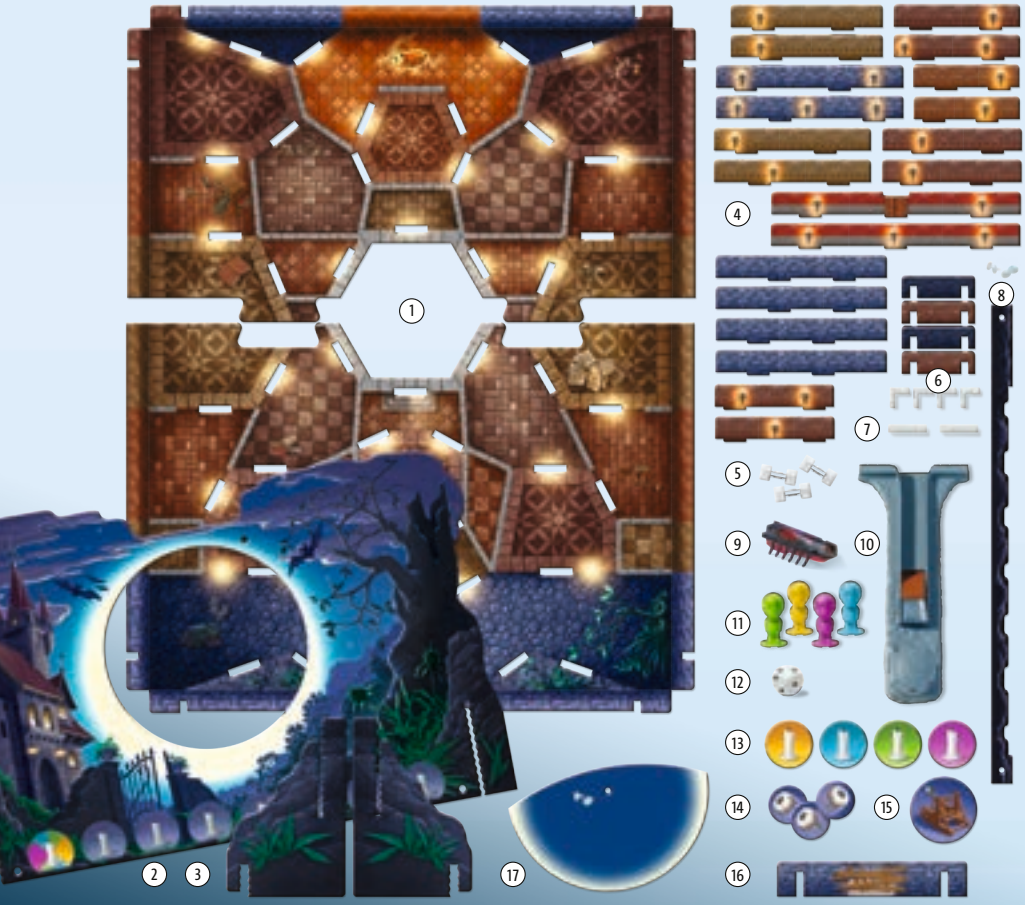
Nakonec se účastní velkolepého katapultovacího zápasu! Kdo nad Cucaraculou zvítězí?

Ravensburg® Hra č. 21 440 2
Autor: Inka & Markus Brand
Ilustrace: Janos Jantner
Design: Kinetic, DE Ravesburg, KniffDesign (návod)
Fotografie: Becker Studios
Redakce: Anne Lenzen a Dorothea Heicke

Ravensburger

Obsah

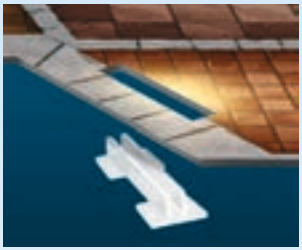
① 1 hrací deska (skládající se ze dvou částí)
② 1 Měsíční brána
③ 2 podpěrné klíny
④ 20 stěn
⑤ 42 podstavců
⑥ 8 rohových konektorů
(4 plastové + 4 kartonové)
⑦ 2 boční konektory
⑧ 1 lišta (se cvočkovým zapínáním)
⑨ 1 HEXBUG® nano®: Cucaracula
⑩ 1 katapult
⑪ 4 figurky
⑫ 1 hrací kostka
⑬ 24 svíčkových čipů
(6 z každé barvu + čipy navíc)
⑭ 13 česnekových čipů
⑮ 1 katapultový čip
⑯ 1 stěnový díl
⑰ 1 měsíční výřez (se cvočkovým zapínáním)

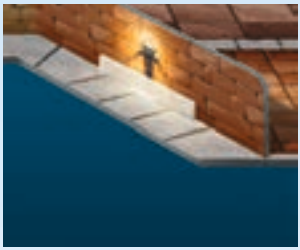


Před první hrou

Poproste někoho dospělého, aby vám pomohl se sestavením hry. Vyjměte herní materiál opatrně z tabulek. Cucaraculův strašidelný hrad sestavíte následovně:

Skrz předvrtané otvory v hrací desce vtlačte směrem vzhůru podstavce.

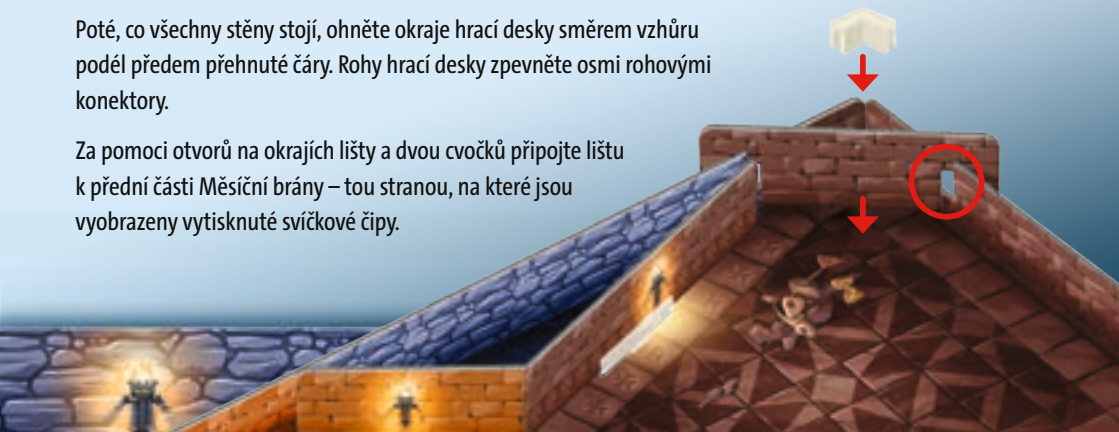




Do podstavců vsaďte vnitřní stěny strašidelného hradu. Značky na stěnách hrací desky vám pomohou najít ta správná místa pro vztyčení stěn.

Poté, co všechny stěny stojí, ohněte okraje hrací desky směrem vzhůru podél předem přehnuté čáry. Rohy hrací desky zpevněte osmi rohovými konektory.

Za pomoci otvorů na okrajích lišty a dvou cvočků připojte lištu k přední části Měsíční brány – tou stranou, na které jsou vyobrazeny vytisknuté svíčkové čipy.



Před každou hrou

Spojte obě části hrací desky dohromady a zpevněte překrývající se části pomocí bočních konektorů. Do výklenku na okraji hrací desky vložte katapult. Naproti vchodu do katapultu zatlačte přes stěny hradu stěnový díl. Nad dva rohové konektory na úzké straně hrací desky umístěte dva podpěrné klíny. Do nich zatlačte Měsíční bránu tak, aby strana s lištou se svíčkami směřovala k hrací desce. Tak vytvoříte příkop mezi měsíční stěnou a hrací deskou.

Každý hráč si vybere figurku. Na začátku hry postavte figurky do dětského pokoje, který se nachází ve středu hrací desky.

Každému hráči patří také 4 svíčkové čipy ve stejné barvě, jako je barva jeho figurky. Čipy všech hráčů rozmístěte po celém hradu. Barevnou stranou musí směřovat nahoru – tak, jak je znázorněno na obrázku.

Zbývající svíčkové čipy vraťte zpět do krabice. Stejně tak i česnekové čipy, katapultový čip a Měsíční výřez – ty v základní verzi hry nevyužijete.

Cíl hry

Vítězem se stává hráč, který posbírá nejvíce svíčkových čipů.

Hra začíná!

Zapněte Cucaracculu a umístěte ho na startovní políčko před Měsíční bránou.
Můžete zvolit, jakým směrem se Cucaracula vydá.

Co dělají hráči?

Hra má dvě fáze:

Jak hrát první fázi hry:

Začíná nejmladší hráč a poté hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Až na vás přijde řada, hodíte kostkou. Podle toho, jaké číslo vám padne, o tolik posunete svou figurku vpřed směrem ke svíčkovému čipu ve vaší barvě. Z dětského pokoje můžete odejít pouze dveřmi. Jeden pokoj se počítá jako jeden krok. Figurkou lze pohybovat všemi směry, v jednom pokoji může stát více figurek najednou a můžete zůstat stát i na místě/stojí jedno kolo.

Dostali jste se svou figurkou do pokoje, ve kterém je svíčkový čip ve vaší barvě?
Skvělé! Vezměte tento čip a položte ho před sebe lícem dolů.
Tím váš tah končí a na řadě je další hráč.

Pokud na hrací desce nezbývají žádné svíčkové čipy ve vaší barvě, postavte svou figurku do dětského pokoje a zůstaňte zde do konce první fáze hry. Až budete na řadě v hodu kostkou, ostatní hráči vás přeskočí.

Co dělá Cucaracula?

Cucaracula dělá všechno pro to, aby ochránil upírský hrad. Bojí se ovšem světla a to je vaše zbraň a způsob, jak ho vyhnat! Prochází temnými chodbami a pátrá po záškodnících, kteří ho chtějí připravit o jeho hrad. Pokud se žene skrz pokoj, ve kterém se právě nacházíte, raději zadžte dech a zatáhněte břicho, aby o vás nezavadil!

Minul vás, aniž by se vás dotknul?
Šťastlivče! Protože si tě nevšimnul, můžeš pokračovat vpřed do dalších místností.

Dotknul se tě nebo do tebe narazil?
Pak vás bohužel Cucaracula chytil. S hlasitým „Áááá!“ vraťte svou figurku zpět do dětského pokoje, abyste se mohli z tohoto otřesného zážitku vzpamatovat. Bohužel jste byli tak vyděšení, žejste upustili jednu ze svých svíček.

Vezměte jeden ze svých hořících svíčkových čipů ležících před vámi a opatrně jej vložte na první volnou pozici za Cucaraculovu lištu na stojící zdi. Barva čipu musí směřovat dopředu. Během hry bude lišta naplněna zleva doprava, jako první se obsazuje políčko vedle vícebarevného svíčkového čipu.

Hra pokračuje bez přerušení.

Běžně se stává, že Cucaracula při svém nezřízeném běhu po hradě přemístí svíčkové čipy do jiných pokojů. Výsledkem může být, že se v jednom pokoji ocitne více svíčkových čipů. V tom případě se vždy uplatní následující pravidlo: Čip zůstává tam, kde je. Může se pouze obrátit. Pokud čip skončí na prahu mezi dvěma pokoji, lze jej převrátit jen z jedné místnosti.

První fáze hry končí, když:
1) n hrací desce už nezbývají žádné čipy se svíčkou,
2) Cucaraculova lišta je zcela zaplněna.

Druhá fáze hry: Velká katapultovací soutěž

Ve druhé fázi hry máte šanci své ztracené čipy vyhrát (vykoupit) zpět v katapultovací soutěži. Abyste mohli katapultovací zápas zahájit, opatrně vyjměte řadu svíčkových čipů – začněte z pravé strany lišty.

Pro každý čip ve své barvě máte až tři šance katapultovat Cucaraculu na Měsíc (skrz výřez v Měsíční bráně). Cucaraculu postavte na katapult a zmáčkněte tlačítko. Pokud jste Cucaraculu úspěšně katapultovali na Měsíc, váš čip zůstává s Cucaraculou a je odložen na stranu. Poslední, vytištěný, svíčkový čip zobrazuje všechny čtyři barvy hráčů. Ten dává každému hráči šanci vyhrát jeden svíčkový čip navíc. Pokud už některý z hráčů vyhrál zpět všechny své čipy, vyjměte tento čtyřbarevný čip z boxu.

Konec hry

Hráč, který po katapultovacím zápasu získal nejvíce svíčkových čipů, vyhrává. Pokud došlo k remíze, pak je mezi vámi více vítězů.

Demontáž

Chcete-li vrátit hru zpět do krabice, odstraňte dva boční konektory, katapult a Měsíční bránu. Oddělte obě poloviny hrací desky a položte je na sebe v krabici tak, aby výklenky dětského pokoje byly nad sebou. Odejměte podpěrné klíny od m.
Měsíční brány a umístěte je na polovinu hrací desky tak, aby zůstaly prázdné. Nyní můžete do výklenku umístit obráceně katapult.

PŘÍDAVNÁ PRAVIDLA PRO ZKUŠENÉ LOVCE UPÍRŮ

Chcete, aby hra byla ještě náročnější?

- Jestli jste už zkušení lovci upírů a chcete udělat ze hry pořádnou výzvu, hrajte s přídavným pravidlem: Figurky musí být vždy umístěny uprostřed pokoje. Tak vás Cucaracula snáze chytí.
- Katapultování už zvládáte levou zadní? Umístěte Měsíční výřez za otvor v Měsíční bráně pomocí západkového upevnění. Kdo dokáže katapultovat Cucaraculu na Měsíc teď?
- Hledáte, jak si u katapultování užít ještě větší zábavu? Nechte přístup ke katapultu otevřený. V první fázi hry se tak Cucaracula bude moci vplížit na katapult. Pokud se tak stane, hra se krátce pozastaví. Hráč, jehož svíčkový čip je uložen v Cucaraculově liště napravo, má šanci katapultovat Cucaraculu na Měsíc, a získat tak svůj čip zpět. Pokud hráč uspěje, čip si vezme a umístí jej před sebe. V opačném případě čip v liště zůstává. Jestliže doposud žádný z hráčů čip neztratil, nikdo nesmí katapultovat. Bez ohledu na situaci se Cucaracula vrátí zpět na své startovní pole a hra pokračuje jako obvykle.

CHCETE PORAZIT CUCARACULU JAKO TÝM?

Než začnete

Umístěte svíčkové čipy do pokojů stejně jako v základní verzi hry. Do příkopu mezi měsíční bránou a hrací deskou vložte dva česnekové čipy. V závislosti na počtu hráčů umístěte do dětského pokoje následující počet česnekových čipů:

2 hráči: 9 česnekových čipů/ 3 až 4 hráči: 11 česnekových čipů

Před nejmladšího hráče umístěte katapultový čip.

Stěnový díl v této verzi hry nevyužijete: Přístup ke katapultu zůstává vždy otevřený.

Cíl hry

Pracujte jako tým a rozsviťte svíčky v každém pokoji strašidelného hradu dřív, než vám dojde česnek!

Hra začíná!

Co dělají hráči?

Stejně jako v základní verzi hry pohybujete s figurkou směrem k dalšímu svíčkovému čipu. Až se k čipu dostanete, otočíte jej a necháte jej ležet hořící stranou nahoru. Jakmile otočíte všechny svíčkové čipy ve své barvě, pomozte svým spoluhráčům – odteď můžete zapálit svíčky v jakékoliv barvě.

Co dělá Cucaracula?

I v této variantě Cucaracula prohlíží každý kout svého hradu a hledá záškodníky, kteří ho chtějí vyhnat. Pokud o vás zavadí, musíte vrátit svou figurku zpět do dětského pokoje a vzdát se jednoho ze svých ochranných česnekových čipů. Ten umístíte do příkopu.

Co se stane, když se Cucaracula vplíží na katapult?

Hra se krátce zastaví. Hráč, který má před sebou katapultový čip, má jednu šanci katapultovat Cucaraculu na Měsíc. Pokud hráč uspěje, může vzít všechny česnekové čipy a umístit je do dětského pokoje. Pokud Cucaracula přistane v příkopu, získáte zpět pouze jeden česnekový čip. V kterémkoliv jiném případě odcházíte s prázdnýma rukama. Předejte katapultový čip hráči po levé ruce a vraťte Cucaraculu na startovní pole. Hra pokračuje výše popsaným způsobem.

Hra končí...

... **když je v každém pokoji zapálená svíčka. Gratulujeme!** Vy a váš tým jste vyhráli a vyhnali Cucaraculu ven z hradu!

... **když vám nezbývají už žádné česnekové čipy na ochranu.**

© 2018

Při použití švába prosím postupujte podle upozornění na originálním balení HEXBUG®
Upozornění: Návod dobře uschovejte!

Při dotazech ohledně švába se prosím obraťte na původního výrobce:
Innovation First Trading SARL
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® a nano® jsou registrované značky společnosti Innovation First Sarl

Ravensburger

SK

La Cucaracula

Psst! Čo to bolo? Žeby nepolapiteľný svetloplachý, svetloplachý šváb HEXBUG® Cucaracula, o ktorom všetci hovoria? Kto bude mať dosť odvahy a vyženie ho zo strašidelného hradu?

Odvážne deti prechádzajú hradom so svietnikmi v rukách a čo najrýchlejšie sa snažia nájsť všetky sviečky. Cucaracula im v tom chce zabrániť za každú cenu. Deti sa zľaknú, sviečky im padajú a strácajú sa ...

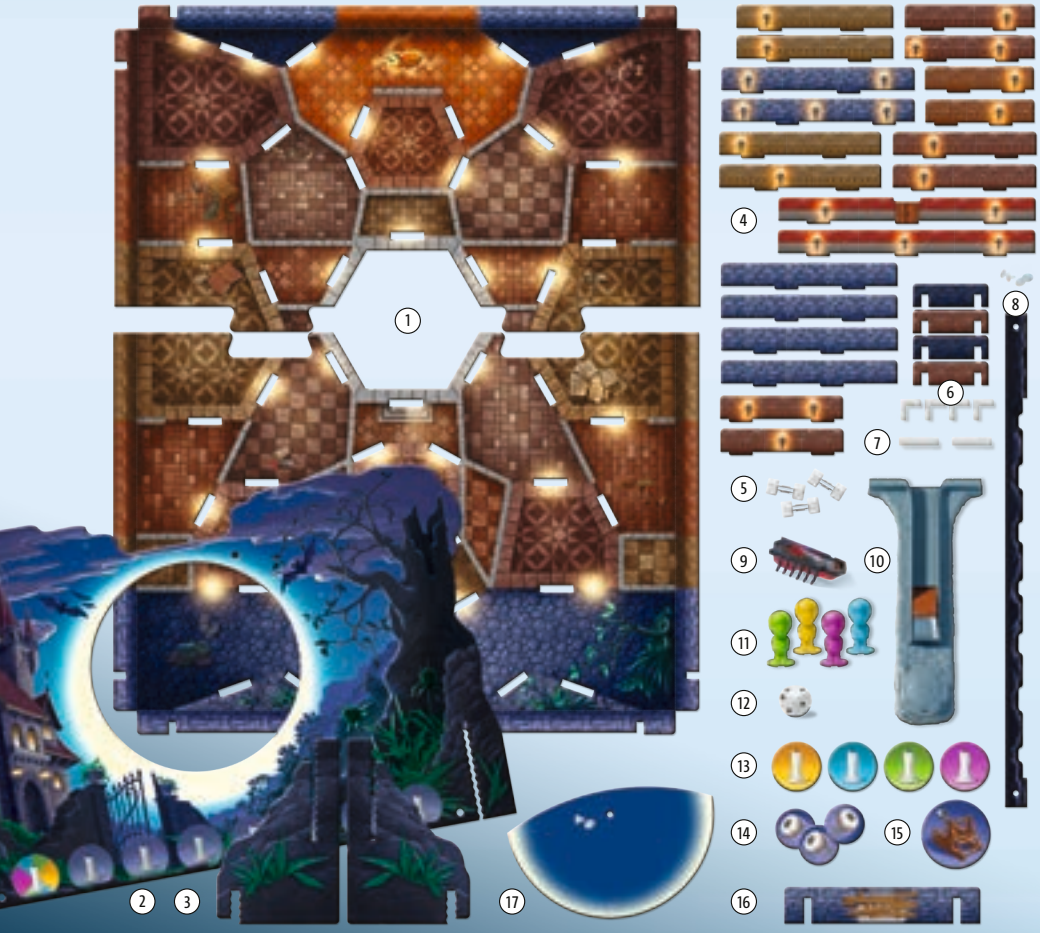
Nakoniec sa mu postavia v záverečnom boji s katapultom. Kto sa stane hrdinom, ktorý hrad zbaví Cucaraculu?

Ravensburger® hra č. 21 440 2
Autori: Inka a Markus Brand
Ilustrácie: Janos Jantner
Dizajn: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Herný návod)
Foto: Becker Studios
Editori: Anne Lenzen a Dorothea Heicke

Ravensburger

Obsah

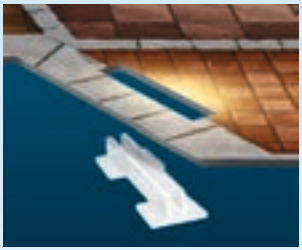
① 1 herná doska (pozostávajúca z 2 kusov)
② 1 Mesačná brána
③ 2 podporné kliny
④ 20 stien
⑤ 42 opôr na steny
⑥ 8 rohových spojov (4 plastové + 4 kartónové)
⑦ 2 bočné spoje
⑧ 1 pásik (s 2 upevňovacími prvkami)
⑨ 1 HEXBUG® nano®: Cucaracula
⑩ 1 katapult
⑪ 4 hracie figúrky
⑫ 1 hracia kocka
⑬ 24 čipov so sviečkami
(6 z každej farby, vrátane extra čipov)
⑭ 13 čipov s cesnakom
⑮ 1 čip s katapultom
⑯ 1 stenový diel
⑰ 1 mesačný výrez (s cvočkovým zapínaním)

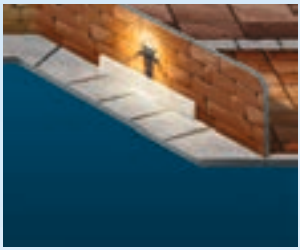


Pred prvou hrou

Poproste niekoho dospelého, aby vám pomohol hru postaviť. Najskôr opatrne vytlačte hracie dieliky z kartónovej dosky. Curacalov strašidelný hrad postavte podľa nasledujúcich inštrukcií:

Zasuňte opory na steny do otvorov v hracej doske.

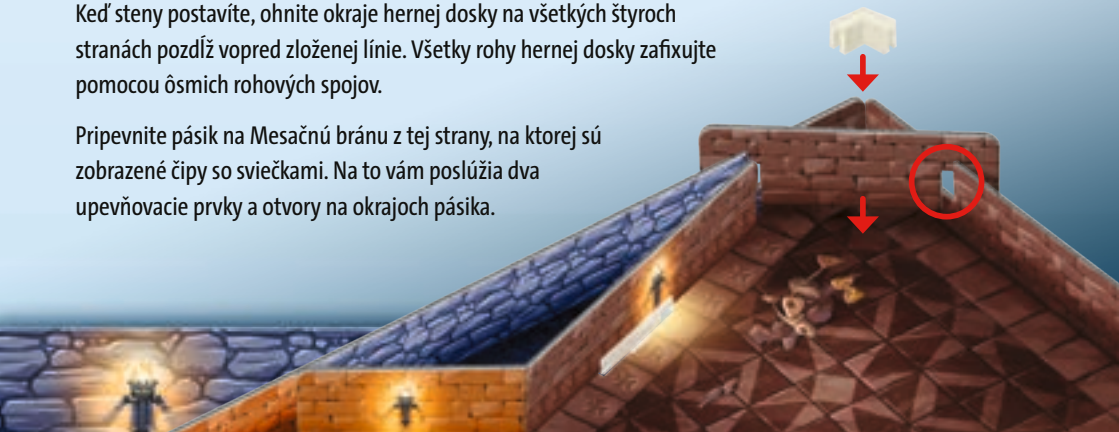




Postavte vnútorné steny strašidelného hradu.
Miesto, kde ich máte umiestniť, je na hernej doske označené.

Keď steny postavíte, ohnite okraje hernej dosky na všetkých štyroch stranách pozdĺž vopred zloženej línie. Všetky rohy hernej dosky zafixujte pomocou ôsmich rohových spojov.

Pripevnite pásik na Mesačnú bránu z tej strany, na ktorej sú zobrazené čipy so sviečkami. Na to vám poslúžia dva upevňovacie prvky a otvory na okrajoch pásika.



Skôr ako začnete hrať

Spojte obe polovice hernej dosky a spevnite prekrývajúce sa oblasti pomocou bočných spojov. Do výklenku na okraji hernej dosky vložte katapult. Pred vchod do katapultu vložte stenový diel. Mesačnú bránu vložte, spolu s pásikom obráteným smerom k hernej doske, do dvoch podporných klinov a umiestnite ich nad oba bočné spoje na úzkej strane hernej dosky (naproti katapultu). Tým vytvoríte priekopu medzi Mesačnou bránou a hernou doskou.

Každý hráč si vyberie hernú figúrku. Všetky figúrky vložte do detskej izby, ktorá je umiestnená uprostred hernej dosky.

Prideľte každému hráčovi 4 čipy so sviečkami tak, aby boli rovnakej farby ako je jeho herná figúrka. Položte ich farebnou stranou smerom hore tak, ako je to znázornené na obrázku.

Čipy so sviečkami, ktoré vám zostali, vráťte do škatule spolu s čipmi s cesnakom, s čipom s katapultom a mesačným tienidlom. V základnej verzii hry ich totiž nebudete potrebovať.

Cieľom hry

je pozbierať čo najviac čipov so sviečkami.

Hra začína!

Zapnite Cucaracculu a umiestnite ho na štartovacie políčko pred Mesačnou bránou. Môžete si vybrať, akým smerom sa Curacula vydá.

Postup

Hra sa skladá z dvoch fáz.

Fáza 1:

Začína najmladší z hráčov. Hráči sa striedajú podľa smeru hodinových ručičiek. Keď prídete na rad, hoďte kocku a posuňte svoju figúrku smerom k čipom so sviečkami vo vašej farbe, vždy o toľko herných políčok, koľko ste hodili na kocke. Z detskej izby môžete odísť len dverami. Každé políčko znamená jeden krok. So svojou figúrkou sa môžete pohybovať všetkými smermi, v jednej miestnosti môže byť naraz aj niekoľko hracích figúrok a nemusíte využiť všetky hody kockou.

Vaša figúrka dosiahla políčko s čipom so sviečkou vo vašej farbe?
Výborne! Vezmite si čip so sviečkou a položte ho obrázkom dole pred seba. V hre pokračuje ďalší hráč.

Pokiaľ už na hernej doske nie je viac čipov s vašou farbou, vráťte sa so svojou figúrkou do detskej izby a odpočívajte, než sa skončí prvá fáza hry.
Keď budete mať hádzať kocku, jednoducho sa nechajte preskočiť.

Čo robí Curacacula?

Curacacula sa snaží za každú cenu ochrániť svoj milovaný hrad. Má strach zo svetla, blúdi po chodbách hradu a všade vás hľadá. Ak sa s ním ocitnete v jednej miestnosti, radšej sa poriadne zhlboka nadýchnite a zadržte dych!

Prešiel okolo vás bez dotyku?
Mali ste šťastie! Pretože pokiaľ vás nevidel, môžete z miestnosti pokračovať do ďalších miestností..

Dotkol sa vás alebo do vás strčil?
Potom vás dostal. S hlasným „ach!“ vezmite svoju figúrku z miestnosti, vráťte ju do detskej izby a tam čakajte. Vystrašil vás tak, že vám zo svietnika vypadol jeden čip so sviečkou.

Vezmite jeden z čipov so sviečkami, ktoré ležia pred vami obrázkom dole a opatrne ho vložte obrázkom hore na prvú voľnú pozíciu pred Cucaracula. V priebehu hry sa pásik plní zľava doprava, hra pokračuje na políčku s viacfarebnou sviečkou. Hráč, ktorý zatiaľ nezískal žiadny čip so sviečkou vo svojej farbe žiadny čip ani nevracia (nepočítajú sa mu čipy do mínusu).

V hre pokračujte bez prerušenia.

Je úplne normálne, že Cucaracula pri svojom divokom preháňaní sa po hrade tlačí čipy so sviečkami do ďalších miestností. Výsledkom je, že sa v jednej miestnosti môžu nachádzať i dva čipy so sviečkami. Vždy však platí nasledujúce pravidlo: čip zostane tam, kde leží a môže sa tam preklopiť. V niektorých prípadoch môže čip so sviečkou skončiť na rozdeľovacej čiare medzi dvomi miestnosťami. Ak takýto prípad nastane, možno ho posunúť do ďalšej miestnosti.

Fáza 1 končí, keď nastane jedna z nasledujúcich situácií:
1) Na hernej doske sa už nenachádza žiadny čip so sviečkou.
2) Cucaraculova lišta je úplne plná.

Fáza 2: Veľký súboj katapultov

Vo fáze 2 máte pomocou svojich katapultovacích schopností možnosť vyhrať späť všetky svoje stratené čipy so sviečkami. Aby ste mohli katapult používať, odstráňte čipy so sviečkami, ktoré sa nachádzajú vpravo od pásika pred Mesačnou bránou. Na získanie každého čipu so sviečkou vašej farby máte až tri pokusy. Pokúste sa katapultovať Curacaculu na Mesiac (musíte ho vystreliť presne cez výrez v Mesačnej bráne). Umiestnite preto Curacaculu na katapult a vystreľte. Ak bude váš pokus úspešný, získate späť svoj čip so sviečkami.
Ak sa vám Curacaculu nepodarí katapultovať na Mesiac, váš čip so sviečkami zostáva v jeho moci, odložte ho nabok. Ako posledný zostáva čip so sviečkami, na ktorom sú všetky farby sviečok. TVďaka nemu má každý hráč šancu vyhrať ďalší čip. Ak už niektorý z hráčov všetky svoje čipy pozbieral, vyberte ho zo škatule.

Koniec hry

Hráč, ktorý má po Veľkom súboji katapultov najviac čipov so sviečkami, vyhráva. V prípade, že hráči majú rovnaký počet čipov, vyhrať môže i viacero hráčov.

Demontáž

Pokiaľ ste hru dohrali a chcete ju vrátiť naspäť do škatule, stačí odstrániť dva bočné spoje, katapult a Mesačnú bránu. Oddeľte od seba dve polovice hernej dosky a umiestnite ich do škatule tak, aby boli výklenky detskej izby nad sebou. Odstráňte podporné kliny z Mesačnej brány a umiestnite ich na vrchnú polovicu hernej dosky tak, aby zostala nezakrytá. Potom umiestnite katapult do výklenku, ktorý tým vznikol, opačne.

DOPLŇUJÚCE PRAVIDLÁ PRE EXPERTOV NA LOV UPÍROV

Chcete, aby bola hra náročnejšia?

- Aby bola hra ešte napínavejšia, hrajte ju s doplnkovým pravidlom, že figúrky musia byť vždy umiestnené v strede miestnosti. Tým sa stanete pre Cucaraculu jednoduchším terčom.
- Cítite sa byť majstrom v katapultovaní? Umiestnite mesačné tienidlo za otvor v Mesačnej bráne pomocou uzáveru a vyskúšajte si katapultom trafiť menší otvor.
- Ak hľadáte ešte viac zábavy, nechajte prístup ku katapultu otvorený. Potom sa môže Curacacula dostať ku katapultu už vo fáze 1. Hra sa tak na chvíľu zastaví. Hráč, ktorého čip so sviečkami je umiestnený úplne vpravo v pásiku Curacacula, má šancu na katapultovanie Curacacula na Mesiac a môže vyhrať svoje čipy späť. Ak uspeje, dostane svoj čip späť a umiestni ho pred seba.
  Ak sa mu to nepodarí, čip zostane vložený v pásiku. Ak žiadnemu z hráčov čip nechýba, katapult nepoužite. Bez ohľadu na situáciu sa Curacaculu umiestni späť na počiatočné pole a hra pokračuje ako obvykle.

HRA V TÍME

Príprava

Na hraciu dosku rozdeľte čipy so sviečkami rovnako, ako v základnej verzii hry. Umiestnite dva čipy s cesnakom do priekopy medzi Mesačnou bránou a hernou doskou. Podľa počtu hráčov vložte čipy s cesnakom do detskej izby takto:

2 hráči: 9 čipov s cesnakom/3 alebo 4 hráči: 11 čipov s cesnakom

Umiestnite čip s katapultom pred najmladšieho hráča.

Prístup ku katapultu je v tejto verzii hry stále otvorený, preto do škatule vráťte stenový diel, ktorý prístupu inak bráni.

Cieľom hry v tímoch:

Spolupracujte v tíme tak, aby boli čipy so sviečkami umiestnené v každej miestnosti hradu skôr, ako vyčerpáte všetky čipy s cesnakom!

Let's get started!

Hra začína!

Pohybujte sa hracími figúrkami po hernej doske rovnako, ako v základnej verzii hry, teda smerom k najbližšiemu čipu so sviečkami. Keď získate čip so sviečkou, preskočte ho a nechajte v miestnosti otočený horiacou stranou dole. Hneď, ako takto otočíte všetky čipy so svojou farbou, začnite pomáhať svojim spoluhráčom, až kým nebudú všetky čipy so sviečkami otočené hore nohami.

Čo robí Curacacula?

Rovnako, ako v základnej verzii hry sa Curacacula preháňa po chodbách hradu. Ak sa dotkne vašej hracej figúrky, musíte ju vrátiť do detskej izby a odovzdať jeden z čipov s cesnakom, ktorý vás chránil. Vložte ho do hradnej priekopy.

Čo sa stane, ak Curacacula prilezie ku katapultu?

Hádzanie kocky sa na chvíľu zastaví. Ten z hráčov, ktorý má pred sebou položený čip s katapultom sa pokúsi katapultovať Curacaculu na Mesiac. Ak sa mu to podarí, môžete vziať všetky čipy s cesnakom z priekopy a vrátiť ich do detskej izby. Ak katapultuje Curacaculu do priekopy, do detskej izby môžete vrátiť jeden čip s cesnakom. Ak sa nepodarí katapultovať Curacaculu na Mesiac ani do priekopy, neuspeli ste. Čip s katapultom sa posunie k hráčovi po ľavej strane a Curacaculu sa vráti na začiatok. Hra pokračuje tak, ako je to opísané vyššie.

Hra končí...

- ... ak sú v každej miestnosti všetky čipy so sviečkami otočené horiacou stranou dole. Gratulujeme! V tomto prípade sa podarilo vášmu tímu vyhnať Curacacula z hradu a zvíťaziť!
- ... ak už nemáte žiadne čipy s cesnakom, ktoré by vás ochraňovali. V tomto prípade bol Curacacula rýchlejší ako vy a zvíťazil.

© 2018

Presné pokyny na používanie HEXBUG® nano® nájdete v originálnom balení HEXBUG® nano®.
Prosíme, dodržujte ich.

Pokiaľ máte akékoľvek otázky o HEXBUG® nano®, kontaktujte, prosím, vyrobcu:
Innovation First Trading SARL
6 Melford Court, Hardwick Grange
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® a nano® sú ochrannými známkami spoločnosti Innovation First SARL

Ravensburger

H

La Cucaracula

Pssszt!!! Van ott valami? A gyerekek összeszedik minden bátorságukat, és elfutnak, hogy a kísértetkastély összes szobájában meggyújtsanak egy gyertyát. Mert semmi sem ijesztőbb, mint a sötétség! Semmi? Majdnem semmi.

A vámpírcsótány villámgyorsan robog a kastély folyosóin át és mindenkit megijeszt, aki az útjába áll. Akit elkapnak, annak rögtön vissza kell térnie a gyerekszobába. Az ijedtségtől a gyerekeknek még a védelmező fokhagyma is kiesik a kezéből.

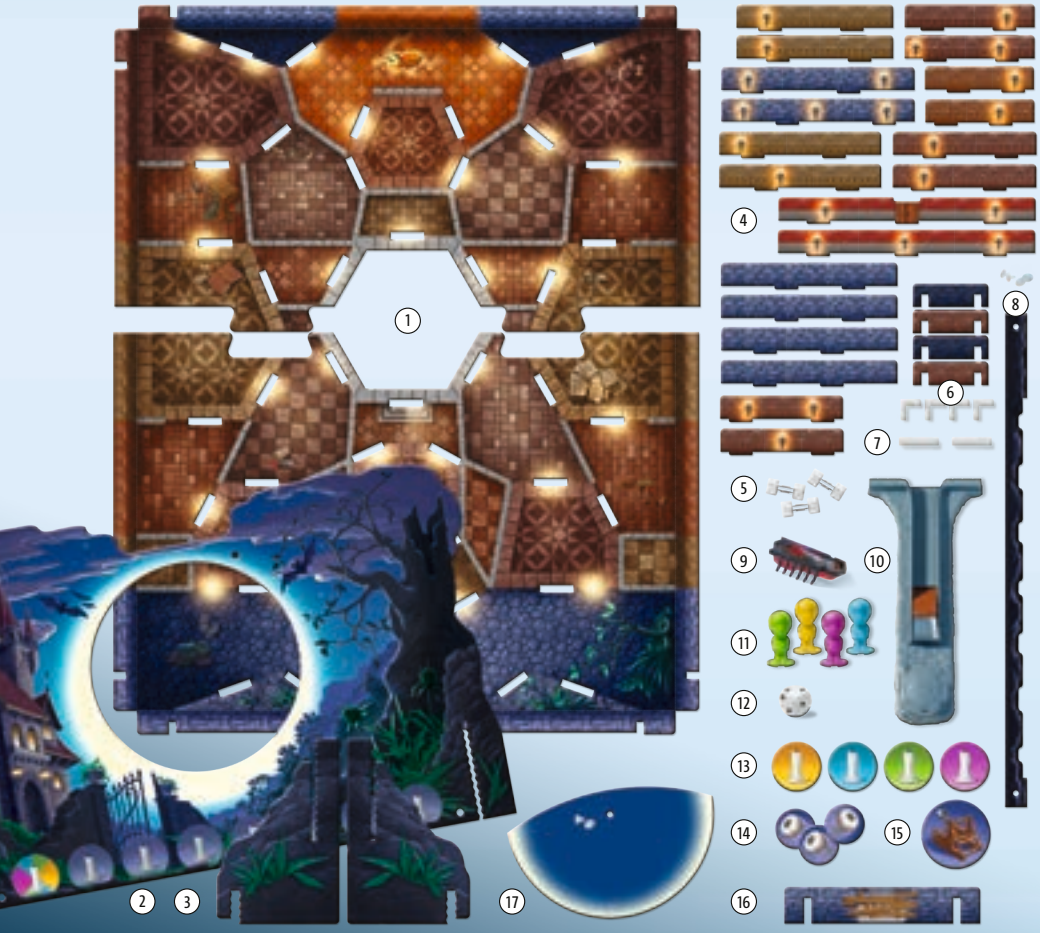
Sikerül minden teremben meggyújtanotok a gyertyákat és elűzni a vámpírcsótányt, mielőtt nem marad több fokhagymátok? Izgalmas versenyfutás kezdődik!

Ravensburger® Játékok No. 21 440 2
Szerzők: Inka és Markus Brand
Illusztráció: Janos Jantner
Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (játékszabály)
Fotó: Becker Studios
Szerkesztők: Anne Lenzen és Dorothea Heicke

Ravensburger

Tartalom

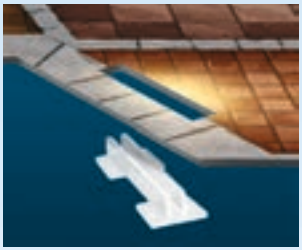
① 1 játéktábla (két darabból)
② 1 holdfal
③ 2 támasztóék
④ 20 fal
⑤ 42 talpazat
⑥ 8 sarokösszekötő (4 műanyag + 4 karton)
⑦ 2 oldalösszekötő
⑧ 1 léc (két pöcökkel)
⑨ 1 HEXBUG® nano® csótány: a vámpírcsótány
⑩ 1 katapult
⑪ 4 bábu
⑫ 1 dobókocka
⑬ 24 gyertyakorong
(színenként 6, tartalékkal együtt)
⑭ 13 fokhagymakorong
⑮ 1 katapultkorong
⑯ 1 faldarab
⑰ 1 holdkivágás (pöcökkel)

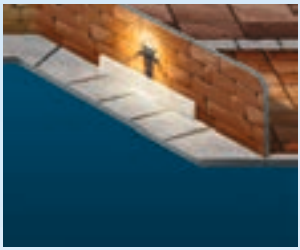


Az első játék előtt

Az összerakásnál kérjétek egy felnőtt segítségét. Ezután nyomkodjátok ki óvatosan a játék darabjait a kartontáblákból. Majd rakjátok össze a vámpírcsótány kísértetkastélyát a következők szerint:

Nyomjátok a falak talpazatait alulról az előre kivágott nyílásokba a játéktáblán.





Most állítsátok ezekbe a belső falakat a kísértetkastélyban. A falak megfelelő helyének megtalálásában segít a falak mintázata, amelyek a játéktábla padlóján is megtalálhatóak:

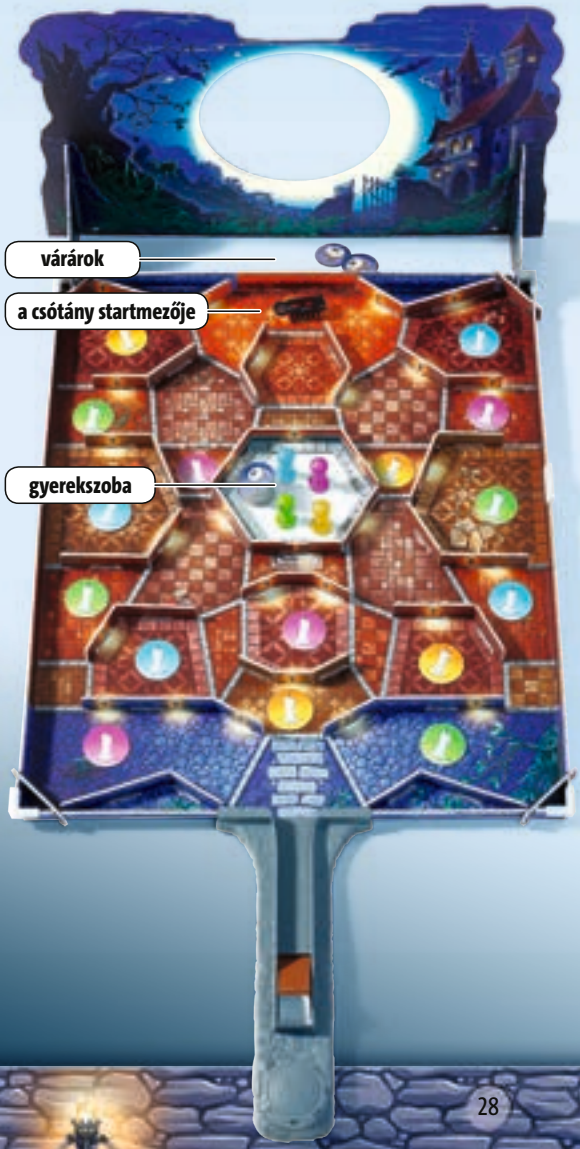
Ha minden falat sikerült beleállítani, hajlítsátok fel a játékmező szélét mind a négy oldalon az előre hajtogatott vonal mentén. Helyezzétek a nyolc sarokösszekötőt a játéktábla sarkaira.

Minden játék előtt

Rakjátok össze a játéktábla mindkét részét, és erősítsétek meg az átmeneteket az oldalösszekötőkkel.

Dugjátok a katapultot a játékmező szélén lévő nyílásba.

Helyezzétek a holdfalat a két támasztóékbe, a gyertyakorong-ábrák nélküli oldal mutat a játéktáblára. Tegyétek a támasztóékeket a két sarokösszekötő fölé a játéktábla keskeny oldalán, a katapulttal szemben. Így lesz egy várárok a holdfal és a játéktábla között.



Minden játékos választ magának egy bábut.

A bábukat állítsátok a játéktábla közepén lévő gyerekszobába.

A legfiatalabb játékos maga elé helyezi a katapultkorongot.

A játékosok számának megfelelően osszátok szét a gyertyakorongokat a kastélyban (ld. az ábrán). A színes felükkel felfelé tegyétek le őket.

Rakjatok két fokhagymakorongot a várárokba a holdfal és a játéktábla közé.

A játékosok száma szerint helyezzetek készenlétbe fokhagymakorongokat a gyerekszobában:

2 játékos esetén:
9 fokhagymakorong

3 és 4 játékos esetén:
11 fokhagymakorong

A játék célja

Vajon sikerül közösen meggyújtanotok minden gyertyát a vámpírcsótány kísértetkastélyában, mielőtt elfogyna az összes fokhagymátok?

Kezdődhet a játék!

Kapcsoljátok be a vámpírcsótányt, és helyezzétek a holdfal előtti startmezőjére. Kiválaszthatjátok, hogy milyen irányba induljon.

Mit csinálnak a játékosok?

A legfiatalabb kezd. Ezután az óramutató járásával megegyező irányba folytatódik a játék. Miután dobsz, maximum olyan messzire mozgathatod a bábudat a kastélyban a saját színed egyik gyertyakorongjának irányába, amennyit dobtál. Ilyenkor a gyerekszobát mindig az ajtón keresztül hagyod el. Egy szoba egy lépésnek számít. A bábudat minden irányba mozgathatod, kihagyhatsz lépéseket és egyszerre több játékos is állhat ugyanabban a szobában.

Elértél egy szobába, amelyben egy gyertyakorong van a saját színedben?
Szuper! Azonnal fordítsd meg. Ez a szoba most már be van világítva! Ezzel vége van a körödnek.

Ha már minden saját színed szerinti gyertyakorongot megfordítottál, a többieknek segítesz. Ekkortól minden más színű gyertyát is meggyújthatsz.

Mit csinál a vámpírcsótány?

A vámpírcsótány mindent megtesz, hogy megvédje szeretett kastélyát. Fél a fénytől és átrobog a termeken és folyosókon, hogy megtaláljon titeket. Ha egy olyan szobán szalad át, amelyben ti vagytok, húzzátok be a hasatokat és tartsátok vissza a lélegzeteteket!

Elszaladt mellettetek úgy, hogy hozzátok sem ért?
Szerencsétek van! Nem látott meg titeket. Nem történik veletek semmi és folytathatjátok az utatokat tovább ebből a szobából.

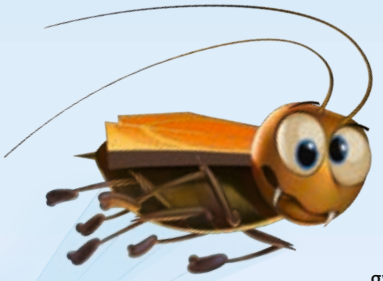
Hozzátok ért vagy arrébb tolt titeket?
Akkor sajnos elkapott titeket. Egy hangos „Íííííih!” kiáltással vegyétek ki a bábutokat a szobából, és állítsátok a gyerekszobába, hogy megnyugodjon. Itt tároljátok a közös fokhagymakészletet. Szörnyű szagot áraszt az egész kastélyban, ami megvéd titeket a vámpírcsótánytól. Sajnos egy fokhagymakorongot mindig le kell adnotok, amikor egyikőtöket megijesztette. Rakjátok a fokhagymakorongot a várárokba a holdfal és a játéktábla közé.

A játék megszakítás nélkül folytatódik.

Teljesen normális, hogy a vámpírcsótány a kastélyon keresztüli körbefutkosásos hajsza közben áttolja a gyertyakorongokat más termekbe. Így előfordulhat, hogy két gyertyakorong is van ugyanabban a szobában. Minden esetben érvényes: A korong ott van, ahol van, és ott fordítható meg. Ha egy gyertyakorong a két szoba közötti elválasztóvonalon van, akkor mindkét szobából megfordítható.

A katapult

Ha a vámpírcsótány ráfut a katapultra, akkor a dobás és lépés folyamata rövid időre megszakad. Az a játékos, aki előtt a katapultkorong van, beáll a katapult mögé. Megnyomja a gombot, és megpróbálja a vámpírcsótányt a Holdra katapultálni.



Elrepül a Holdig a vámpírcsótány (át a holdfal nyílásán)?
Tökéletes! Ezért a kitűnő teljesítményért mindannyian visszakapjátok az ekkor a várárokban lévő fokhagymakorongokat. Tegyétek a készletbe a gyerekszobában.

A várárokban landolt a vámpírcsótány?
Nem rossz! Ezért egy fokhagymakorongot kaptok vissza a várárokból. Tegyétek a készletbe a gyerekszobában.

A vámpírcsótány átrepül a holdfal fölött vagy a játéktáblára esik?
Akkor sajnos pechetek van. Ezért nem jár fokhagymakorong.

Minden esetben helyezzétek vissza a vámpírcsótányt utána a startmezőjére. Az irányt, hogy merre induljon, kiválaszthatjátok. A katapultkorongot adjátok tovább az óramutató járásával megegyezőleg következő játékosnak. A játék a fent leírtaknak megfelelően folytatódik, és csak akkor kerül megszakításra, ha a vámpírcsótány ismét ráfut a katapultra.

A játék vége

Ha minden szobában ég egy gyertya.
Szívből gratulálunk! Ebben az esetben mindannyian együtt nyertetek!

Ha már nem tudtok leadni több fokhagymakorongot.
Akkor ezúttal sajnos a vámpírcsótány gyorsabb volt és nyert.

Ahhoz, hogy a játékot használat után újra visszatehessétek a dobozba, elég, ha eltávolítjátok mindkét oldalösszekötőt, a katapultot és a holdfalat. Válasszátok szét a két játéktáblafelet, és helyezzétek úgy egymásra őket a dobozban, hogy a gyerekszoba kivágásai fedésben legyenek. Távolítsátok el a támasztóéket a holdfalból, és tegyétek úgy a játéktáblafelekre, hogy a nyílás továbbra is szabadon maradjon. Most betehetitek a katapultot az aljával felfelé a nyílásba.

PLUSZ SZABÁLYOK PROFI VÁMPÍRVADÁSZOKNAK

Még nagyobb kihívást szeretnétek a játékban?

- Akkor csökkentsétek a fokhagymakorongok számát a játék elején. Most még gyorsabban kell dobni, lépni és kapkodva meggyújtani a gyertyákat!
- Ha még több izgalomra vágytok, játsszatok azzal a plusz szabállyal hogy a bábutokat mindig a szobák közepére kell állítanotok. Így a vámpírcsótánynak könnyebb lesz elkapni titeket.
- Már elég biztosan céloztok a katapulttal? Akkor rögzítsétek a holdkivágást a pöcökkel a lyuk mögött a holdfalban. Így most ki talál bele a kisebb lyukba?

SZERETNÉTEK EGYMÁS ELLEN JÁTSZANI?

Összeépítés

Vegyétek el a holdfalat a játéktábláról, és távolítsátok el a támasztóéket. Fordítsátok meg a holdfalat. A hátoldalon gyertyakorongokat láttok. Rögzítsétek a lécet a falon. Ehhez használjátok mindkét pöcköt és a léc végein található lyukakat. Dugjátok az új holdfalat a támasztóékbe, és helyezzétek a játéktábla széle fölé.

Osszátok el a gyertyakorongokat a szobákban, mint az alapjátékban. A fokhagymára és a katapultkorongra nem lesz szükség.

Blokkoljátok a katapulthoz való hozzáférést a faldarabbal.

A játék célja

Kinek van a végén a legtöbb gyertyakorongja?

Kezdődhet a játék!

Mit csinálnak a játékosok?

A játék két szakaszból áll. Az 1. játékszakasz majdnem úgy zajlik, mint az alapjátékban. Dobsz és lépsz a bábuddal. Ha az egyik gyertyakorongodhoz érsz, akkor az égő felével felfelé helyezd magad elé. Amint nincs már több korongod a játéktáblán, a bábudat azonnal a gyerekszobába állítod, ezzel kész vagy erre a körre és megpihenhetsz.

Mit csinál a vámpírcsótány?

Mint az alapjátékban, a vámpírcsótány a kastély folyosóin át robog. Ha hozzád ér, akkor egy már előtted levő begyűjtött gyertyakorongot kell leadnod. (Akinek nincs semmije, nem kell semmit leadnia!)
Az elzsákmányolt korongokat a vámpírcsótány a léce mögött gyűjti. Dugd a korongot óvatosan az első szabad helyre.

A játék 1. szakasza véget ér...

- ha nincs több gyertyakorong a játéktáblán.
- ha a vámpírcsótány léce teljesen megtelt.

A játék 2. szakasza

A 2. szakaszban lehetőségetek van visszaszerezni a gyertyakorongjaitokat. Ehhez a vámpírcsótány lécéből jobbról veszitek el sorban egymásután a gyertyakorongokat. Az adott játékos korongonként három lehetőséget kap, hogy a vámpírcsótányt a Holdra lője. Ha sikerül, visszakapja a korongot. Ha nem sikerül, a korong a vámpírcsótányé lesz. Minden koronggal ez történik.
Az utolsó korong minden játékosszínt mutat. Most minden játékos kap még egy utolsó lehetőséget arra, hogy plusz korongot kapjon.

Az nyer, akinek a katapultálás után a legtöbb gyertyakorongja van. Döntetlen esetén több nyertes van.

© 2018

A csótány használatakor figyelembe kell venni a HEXBUG® eredeti csomagolásán található utasításokat.
Figyelem: Tartsa meg a leírást!

A csótánnyal kapcsolatos kérdésekkel forduljon az eredeti gyártóhoz:
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 SARL

Ravensburger

RUS

La Cucaracula

Тсс, тише!!! Слышишь, что это? Дети набрались смелости и отправились зажечь по свече в каждом зале замка, в котором, похоже, бродят привидения. Ведь нет ничего страшнее темноты! Так уж и ничего? Почти ничего.

Со скоростью молнии мчится Тараканакула по коридорам замка, нагоняя ужас на всех, кто окажется у него на пути. Тот, кого он застиг врасплох, должен немедленно вернуться в детскую комнату. От страха дети даже роняют из рук чеснок, который их защищает.

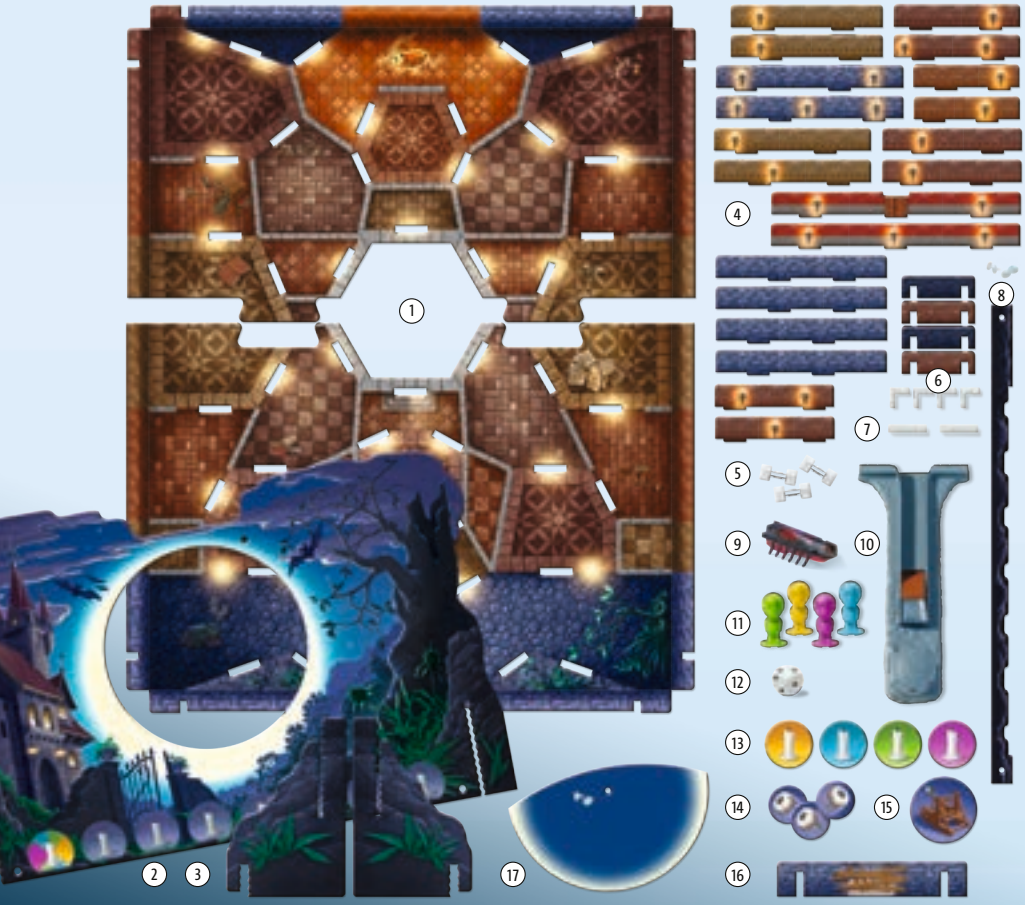
Как думаете, вам удастся зажечь во всех залах замка свечи и прогнать жуткого Тараканакулу до того, как у вас закончится весь запас чеснока? Волнующая погоня начинается!

Игры Ravensburger® № 21 440 2
Авторы: Инка и Маркус Бранд
Иллюстрации: Янос Янтнер
Дизайн: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (правила игры)
Фото: Becker Studios
Редакция: Анне Ленцен и Доротеа Хайке

Ravensburger

Комплект

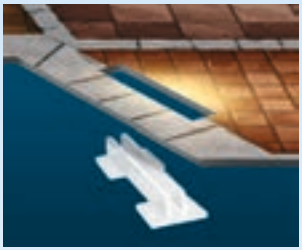
① 1 игровое поле (состоит из двух частей)
② 1 стена с Луной
③ 2 установочных клина
④ 20 стенок-перегородок
⑤ 42 установочные ножки
⑥ 8 угловых соединений
(4 из пластмассы + 4 из картона)
⑦ 2 боковых соединения
⑧ 1 планка
(с двумя нажимными кнопками)
⑨ 1 таракан от HEXBUG® nano®: Тараканакула
⑩ 1 катапульта
⑪ 4 игровые фигурки
⑫ 1 кубик
⑬ 24 фишки-свечи
(по 6 каждого цвета, вкл. запасные)
⑭ 13 фишек-чесночин
⑮ 1 фишка-катапульта
⑯ 1 стена
⑰ 1 штамп луны (с нажимной кнопкой)

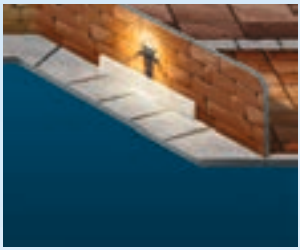


Перед началом первой игры

Попросите взрослого помочь вам с установкой игрового поля. Осторожно выдавите игровые детали из штамповочных листов. Установите замок Тараканакулы по следующей схеме:

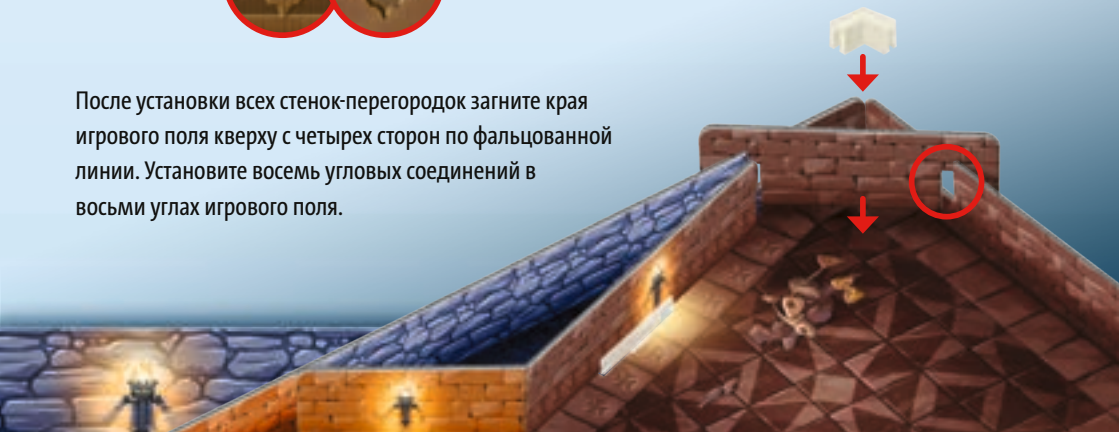
Вставьте установочные ножки для стенок-перегородок снизу в прорезанные в игровом поле пазы.





Затем вставьте внутренние стенки-перегородки замка с привидениями. В поиске правильного места установки стенок помогут узоры на стенах, которые вы также найдете на полу игрового поля:

После установки всех стенок-перегородок загните края игрового поля кверху с четырех сторон по фальцованной линии. Установите восемь угловых соединений в восьми углах игрового поля.



Перед началом каждой игры

Соедините две части игрового поля и укрепите стыки при помощи боковых соединений.

Вставите катапульту в отверстие на краю игрового поля.

Установите стену с Луной на оба установочных клина, при этом сторона стенки без изображения фишек-свечей должна быть направлена к игровому полю. Вставьте установочные клинья поверх обоих угловых соединений с узкой стороны игрового поля напротив катапульты.

Так вы образуете ров между стеной с изображением Луны и игровым полем.

Каждый игрок выбирает себе одну фигурку по вкусу.

Фигурки нужно поставить в детскую комнату, которая расположена в центре игрового поля.

Самый младший игрок выкладывает фишку-катапульту перед собой.

Распределите фишки-свечи по залам замка в зависимости от числа игроков (см. изображение). Фишки-свечи должны лежать цветной стороной вверх.

Две фишки-чесночины положите в ров между стеной с Луной и игровым полем.

В детской комнате нужно подготовить фишки-чесночины в зависимости от числа игроков:

в игре с 2 игроками – 9 фишек-чесночин

в игре с 3 и 4 игроками – 11 фишек-чесночин

Цель игры

Постарайтесь все вместе зажечь все свечи в жутком замке Тараканакулы до того, как у вас закончится запас чеснока.

Итак, начали!

Включите Тараканакулу и поставьте его на стартовое поле перед стеной с Луной. Вы решаете, в каком направлении ему начинать игру.

Что делать игрокам?

Игру начинает самый младший из вас. Затем игра продолжается по часовой стрелке. Ты бросаешь кубик и перемещаешь свою фигурку по замку на максимальное количество ходов, которые выпали у тебя на кубике, в направлении одной из фишки-свечи твоего цвета. При этом ты покидаешь детскую только через дверь. Один зал является одним шагом. Ты можешь перемещать свою фигурку в любом направлении, можно также пропустить шаги, а также в одном помещении могут находиться одновременно несколько игроков.

Ты добрался до зала с фишкой-свечей твоего цвета?

Отлично! Сразу же переверни ее. В этом зале сейчас стало светло! И твой ход на этом заканчивается.

Как только ты перевернул все фишки-свечи твоего цвета, помоги другим игрокам. С этого момента тебе можно зажигать свечи любого цвета.

А чем занят Тараканакула?

Тем временем Тараканакула делает все возможное, чтобы защитить свой любимый замок. Он боится света, бегает по залам и коридорам и ищет вас. Если он пробегает по залу, в котором также находитесь вы, то лучше вам втянуть живот и затаить дыхание!

Если он пробежал мимо вас и не задел при этом?

Повезло! Он вас не заметил! С вами ничего не случилось, и вы покидаете этот зал, продолжая свой путь.

Если он вас задел или толкнул?

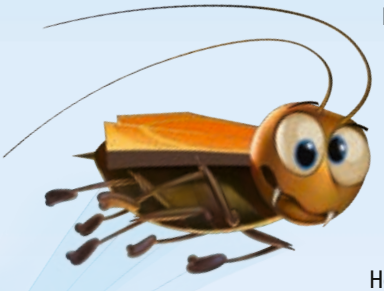
Вам, к сожалению, не повезло. С громким возгласом „фиии!“ вы перемещаете фигурку из зала обратно в детскую, чтобы успокоить нервы. Здесь же хранятся общие запасы чеснока. Он распространяет жуткий смрад по всему замку и защищает от Тараканакулы. Всякий раз, когда он испугал кого-то из вас, вы, к сожалению, должны убрать одну фишку-чесночину. Положите ее в ров между стеной с Луной и игровым полем.

Игра продолжается без перерывов.

Нет ничего странного в том, что Тараканакула в спешке перемещает фишки-свечи в другие залы замка. В одном зале могут оказаться даже две фишки-свечи. В любом случае действует правило: фишка остается лежать там, где лежит, и ее можно там перевернуть. Если фишка-свеча оказывается лежать на разделительной линии между двумя залами, то ее можно перевернуть из обоих залов.

Катапульта

Если Тараканакула натыкается на катапульту, то вы на время прекращаете бросать кубик и делать ходы. Игрок, перед которым лежит фишка-катапульта, встает за катапультой. Он нажимает на кнопку и пытается катапультировать Тараканакулу на Луну.



Если Тараканакула улетает на Луну (через отверстие в стене с Луной)?

Превосходно! В награду за такое достижение вы получаете все фишки-чесночины, которые к этому моменту накопились во рву замка. Фишки отправляются в детскую комнату.

Падает Тараканакула в ров?

Не плохо! За такое достижение вы получаете одну фишку-чесночину из рва. Она также отправляется в детскую комнату.

Если Тараканакула перелетает через стену с Луной или падает на игровое поле?

То вам, к сожалению, не повезло. За такой промах фишка-чесночина не полагается.

Во всех случаях Тараканакулу следует затем поставить на его стартовое поле. В каком направлении ему начать игру, решаете вы. Передайте фишку-катапульту по часовой стрелке следующему игроку. Игра продолжается как описано выше и прерывается только в том случае, когда Тараканакула снова забегает на катапульту.

Игра завершена

если во всех залах замка горит по одной свече.

Сердечно поздравляем! В таком случае вы все выиграли!

если у вас не осталось ни одной фишки-чесночины.

В этом случае Тараканакула был быстрее и выиграл игру.

Чтобы убрать игру после использования в коробку, достаточно снять оба боковых соединения, катапульту и стену с Луной. Разъедините обе детали игрового плана и разместите их в коробке друг на друга так, чтобы отверстия детской комнаты находились ровно один под другим. Снимите установочные клинья со стены с Луной и разместите их на половинках игрового поля таким образом, чтобы паз оставался свободным. Сейчас вы можете разместить катапульту дном кверху в свободный паз.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ОХОТНИКОВ ЗА ВАМПИРАМИ

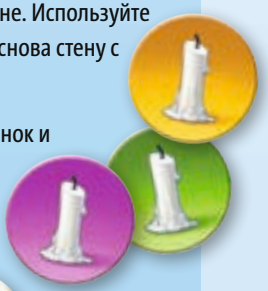
Хотите несколько усложнить игру?

- Уменьшите в начале игры число фишек-чесночин. В этом случае вам придется быстрее бросать кубик, делать ход и в спешке зажигать свечи!
- Если вам хочется еще сильнее пощекотать свои нервы, введите дополнительное правило в игру, при котором вы должны размещать свою игровую фигурку всегда только в середине помещения. Тогда Тараканакуле будет гораздо проще вас задеть.
- Вы уже с высокой точностью научились катапультировать? В таком случае вы можете закрепить штамп Луны при помощи кнопки позади отверстия в стене с Луной. И кто теперь сможет попасть в меньшее отверстие?

ХОТИТЕ ПОИГРАТЬ ДРУГ ПРОТИВ ДРУГА?

Монтаж

Уберите стену с Луной с игрового поля и снимите установочные клинья. Поверните стену с Луной. На обороте находится ваша фишка-свеча. Закрепите планку на стене. Используйте для этого обе нажимные кнопки и отверстия по краю планки. Установите снова стену с Луной в установочные клинья и вставьте ее в пазы поверх игрового поля.



Распределите фишки-свечки, как и в основной игре, по помещениям. Чеснок и фишка-катапульта вам не понадобятся.

Заблокируйте проход к катапульте при помощи детали стены.

Цель игры

У кого окажется большинство фишек-свечей?

Итак, начали!

Что делать игрокам?

Игра состоит из двух этапов. Этап 1 проходит почти также, как и в основной игре. Ты бросаешь кубик и делаешь ход своей фигуркой. Когда ты достигаешь одной из своих фишек-свечей, то переворачиваешь ее горящей стороной кверху и кладешь перед собой. Как только ты перевернул все свои фишки-свечи, ты возвращаешь свою фигурку в детскую комнату и можешь передохнуть!

А чем занят Тараканакула?

Как и в основной игре, Тараканакула бегает по залам и коридорам замка. Если он до тебя дотронулся, то тебе придется отдать одну из фишек-свечей, которые лежать перед тобой. (У кого их нет, тот не должен ничего отдавать!) Тараканакула собирает фишки и прячет их за планкой в тайнике на стене. Вставьте аккуратно фишку в первый свободный паз тайника.

Этап 1 завершен ...

- если на игровом поле не осталось ни одной фишки.
- если тайник Тараканакулы заполнен фишками до отказа.

Этап 2

На этапе 2 вы получаете шанс вернуть свои фишки-свечи. По очереди и справа налево возьмите фишки-свечи из тайника Тараканакулы. На каждую фишку соответствующий игрок получает три попытки, чтобы катапультировать Тараканакулу на Луну. Если ему это удается, то он получает свою фишку обратно. Если нет, то фишка переходит к Тараканакуле. И так со всеми фишками.

На последней фишке отображены все игровые цвета. Сейчас у каждого из игроков есть последний шанс заполучить дополнительную фишку.

Кто собрал наибольшее количество фишек-свечей после катапультирования, тот и выиграл игру! В случае ничьи победителей несколько.

© 2018

Для использования Таракана ознакомьтесь с инструкциями в оригинальной упаковке HEXBUG®.
Внимание: Инструкцию следует сохранить!

С вопросами по использованию Таракана обращайтесь к производителю оригинала:
Innovation First Trading SARL
6 Melford Court, Hardwick Grange
Warrington UK WA1 4RZ / Великобритания
www.innovationfirst.com

HEXBUG® и nano® являются зарегистрированными торговыми марками компании Innovation First SARL

Ravensburger

מתחילים!

מה עושים השחקנים?

המשחק מורכב משני שלבים. שלב 1 זהה כמעט לגמרי למשחק הבסיסי. זרקו את הקובייה והתקדמו עם חייל המשחק. כאשר אתם מגיעים לאחת מדיסקות הנר שלכם, הניחו אותה מולכם כאשר הצד הדולק פונה כלפי מעלה. ברגע שאין יותר דיסקות על גבי לוח המשחק, העבירו מיד את חייל המשחק שלכם לחדר הילדים. עכשיו אתם מוכנים לסיבוב הבא ויכולים להירגע קצת!

מה מַקָקוּלָה עושה?

כמו במשחק הבסיסי, מַקָקוּלָה מתרוצץ במעברים של הטירה. אם הוא נוגע בכם, עליכם להחזיר את אחת מדיסקות הנר שכבר מונחות מולכם (אם אין לכם שום דיסקה, אינכם צריכים להחזיר כלום!). מַקָקוּלָה אוסף מאחורי הפאנל שלו את הדיסקות שחטף. הכניסו את הדיסקה בזהירות למיקום הפנוי הראשון.

שלב 1 מסתיים...

- כאשר אין יותר דיסקות נר על גבי לוח המשחק.
- כאשר הפאנל של מַקָקוּלָה מלא לגמרי.

שלב 2

בשלב 2 אתם מקבלים הזדמנות לחטוף בחזרה את דיסקות הנר שלכם. לשם כך, התחילו מצד ימין וקחו את דיסקות הנר לפי הסדר מהפאנל של מַקָקוּלָה. עבור כל דיסקה, כל שחקן מקבל עד שלושה ניסיונות להעיף את מַקָקוּלָה לירח. אם הוא מצליח, הוא מקבל את הדיסקה בחזרה. אם הוא לא מצליח, מַקָקוּלָה מקבל את הדיסקה. כך יש להמשיך עם כל הדיסקות. על הדיסקה המוטבעת האחרונה מופיעים כל צבעי השחקנים. עכשיו כל שחקן מקבל עוד הזדמנות אחרונה לקבל דיסקה נוספת.

מי שזוכה במספר דיסקות הנר הגדול ביותר אחרי השימוש בקטפולטה הוא המנצח! במקרה של תיקו יש מספר מנצחים.

© 2018

לצורך השימוש במקק יש להישמע להנחיות המפורטות באריזה המקורית של ה- HEXBUG®
שימו לב: יש לשמור את ההוראות!

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

במקרה של שאלות בנוגע למקק,

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

HEXBUG® ו- nano® הם סימני מסחר רשומים של Innovation First SARL

Ravensburger

לצורך החזרת המשחק לקופסה בסיום המשחק, מספיק להסיר רק את שני מחברי הצד, הקטפולטה וקיר הירח. הפרידו את שני חצאי לוח המשחק זה מזה, והניחו אותם אחד מעל לשני בקופסה באופן שבו החריצים של חדר הילדים יימצאו זה מעל זה. הסירו את בסיסי הירח מקיר הירח והניחו אותם על חצאי לוח המשחק באופן שבו החריצים ימשיכו להישאר חופשיים. עכשיו אפשר להניח את הקטפולטה בחריץ, כאשר הרצפה פונה כלפי מעלה.

כללים נוספים לציידי ערפדים מקצוענים

מעוניינים במשחק קשה יותר?

- הקטינו את מספר דיסקות השום בתחילת המשחק. עכשיו צריך לזרוק את הקובייה ולהתקדם מהר יותר, ולהדליק את הנרות תחת לחץ!
- אם אתם מחפשים משהו יותר מורט עצבים, הוסיפו את הכלל שלפיו יש להציב את חייל המשחק תמיד באמצע החדר. זה יקל על מַקָּקוּלָה לתפוס אתכם.
- אתם כבר יודעים להשתמש בקטפולטה ממש טוב? אז אתם יכולים לחבר את הירח בעזרת הלחצנית מאחורי הפתח הקיים בקיר הירח. מי יצליח עכשיו לקלוע דרך הפתח המצומצם?

רוצים לשחק אחד נגד השני?

הרכבה

פרקו את קיר הירח מלוח המשחק והסירו את בסיסי הירח. סובבו את קיר הירח. בגב שלו תוכלו לראות דיסקות נר. חברו את הפאנל לקיר. השתמשו לצורך כך בשתי הלחצניות ובחורים שבשולי הפאנל. חברו את קיר הירח החדש לבסיסי הירח, וחברו את אלו לשולי לוח המשחק.

פזרו את דיסקות הנר בחדרים כמו במשחק הבסיסי.
אין צורך יותר בדיסקות השום והקטפולטה.

חסמו את הכניסה לקטפולטה בעזרת החומה.

מטרת המשחק

מי יזכה בסוף המשחק במספר הכי גדול של דיסקות נר?

תזוזה של דיסקות נר לחדרים אחרים במהלך ההתרוצצות התזזיתית של מַקָקוּלָה בטירה שלו היא תופעה רגילה לחלוטין. לפעמים יכול לקרות ששתי דיסקות נר יימצאו באותו חדר. הכלל שתקף בכל המקרים: הדיסקה נשארת במקום שבו היא נמצאת, וניתן להפוך אותה שם. אם דיסקת נר נמצאת על הקו המפריד בין שני חדרים, ניתן להפוך אותה משני החדרים.

הקטפולטה

אם מַקָקוּלָה עולה על הקטפולטה, יש להפסיק לרגע את זריקת הקובייה וההתקדמות עם חיילי המשחק. השחקן שדיסקת הקטפולטה מונחת מולו מתיישב מאחורי הקטפולטה. עליו ללחוץ על הלחצנית ולנסות להעיף את מַקָקוּלָה לירח.

האם מַקָקוּלָה עף עד לירח (כלומר עובר דרך הפתח בקיר הירח)?

נהדר! בעבור ההישג המבריק הזה תקבלו בחזרה את כל דיסקות השום שנמצאות באותו רגע בתעלת ההגנה. הניחו אותן במאגר שבחדר הילדים.

האם מַקָקוּלָה נחת בתעלת ההגנה?

לא רע! בתמורה תקבלו בחזרה את אחת מדיסקות השום שנמצאות בתעלת ההגנה. הניחו אותה במאגר שבחדר הילדים.

האם מַקָקוּלָה עף מעל לקיר הירח או נפל על לוח המשחק?

עצוב, אבל אין לכם מזל. בתמורה לא תקבלו אף דיסקת שום.

בכל המקרים יש להציב לבסוף את מַקָקוּלָה על נקודת ההתחלה שלו. אתם יכולים לבחור בעצמכם את הכיוון שבו הוא יתחיל ינוע. העבירו את דיסקת הקטפולטה הלאה, לשחקן הבא בכיוון השעון. המשחק ממשיך באופן המתואר למעלה, ונפסק רק כאשר מַקָקוּלָה עולה שוב על הקטפולטה.

המשחק מסתיים ...

כאשר נר דולק בכל אחד מהחדרים.

כל הכבוד! במקרה זה ניצחתם כולכם יחד!

כאשר אין לכם יותר דיסקות שום להחזרה.

במקרה זה, למרבה הצער מַקָקוּלָה היה מהיר יותר וניצח.

מטרת המשחק

האם תצליחו להדליק יחד את כל הנרות בטירה המכושפת של מַקֶקוּלָה לפני שייגמר לכם השום?

מתחילים!

הפעילו את מַקֶקוּלָה והניחו אותו בנקודת ההתחלה שלו מול קיר הירח. אתם יכולים לבחור בעצמכם את הכיוון שבו הוא יתחיל לנוע.

מה עושים השחקנים?

הצעיר מביניכם מתחיל. אחר כך המשחק ממשיך בכיוון השעון. זרקו את הקובייה והזיזו את חייל המשחק דרך הטירה בכיוון דיסקות הנר מהצבע שלכם, כאשר מספר הצעדים המרבי נקבע על פי התוצאה שהתקבלה בקובייה. את חדר הילדים יש לעזוב תמיד דרך הדלת. כל חדר נחשב כצעד אחד. מותר להזיז את חייל המשחק בכל הכיוונים, מותר לדלג על צעדים ומותר למספר חיילי משחק לעמוד בו-זמנית באותו חדר.

הגעתם לחדר שיש בו דיסקת נר מהצבע שלכם?

מעולה! הפכו אותו מיד. חדר זה מואר עכשיו! בכך הסתיים התור שלכם.

ברגע שאתם מסיימים להפוך את כל דיסקות הנר מהצבע שלכם, אתם מתחילים לעזור לאחרים. מעכשיו מותר לכם להדליק נרות מכל הצבעים.

מה מַקֶקוּלָה עושה?

מַקֶקוּלָה עושה כל מאמץ להגן על הטירה האהובה עליו. הוא פוחד מהאור ומתרוצץ דרך האולמות והמסדרונות בחיפוש אחריכם. אם הוא עובר דרך חדר שאתם נמצאים בו, כדאי להכניס את הבטן ולעצור את הנשימה!

הוא חלף על פניכם מבלי לגעת בכם?

יש לכם מזל! הוא לא ראה אתכם! לא קורה לכם כלום, ואתם ממשיכים בדרככם מחדר זה.

הוא נגע או הזיז אתכם?

אז הוא שוב תפס אתכם. אמרו "אייייי!", הוציאו את חייל המשחק שלכם מהחדר והניחו אותו להירגע בחדר הילדים. כאן מאוחסן מאגר השום המשותף. הוא מדיף סירחון נורא בכל הטירה, שמגן עליכם מפני מַקֶקוּלָה. למרבה הצער, בכל פעם שהוא מבהיל אחד מכם עליכם להחזיר דיסקת שום אחת. הניחו את דיסקת השום בתעלת ההגנה שבין לוח המשחק לקיר הירח.

המשחק ממשיך ללא הפסקה.

לפני כל משחק

חברו זה לזה את שני חצאי לוח המשחק, וחזקו את המעברים בעזרת מחברי הצד.

חברו את הקטפולטה לחריץ שבשולי לוח המשחק.

חברו את קיר הירח לשני בסיסי הירח, כאשר הצד ללא ציור דיסקת הנר פונה כלפי לוח המשחק. חברו את בסיסי הירח מעל לשני מחברי הפינה בצד הצר של לוח המשחק מול הקטפולטה. כך נוצרת תעלת ההגנה בין קיר הירח ללוח המשחק.

כל אחד מהשחקנים בוחר חייל משחק.

הציבו את חיילי המשחק בחדר הילדים שבמרכז לוח המשחק.

השחקן הצעיר ביותר מניח מול עצמו את דיסקת הקטפולטה.

יש לפזר את דיסקות הנר בטירה בהתאם למספר השחקנים (ר' איור). הניחו אותם עם הצד הצבוע כלפי מעלה.

הניחו שתי דיסקות שום בתעלת ההגנה שבין קיר הירח ללוח המשחק.

כתלות במספר השחקנים, הניחו מראש את דיסקות השום בחדר הילדים:

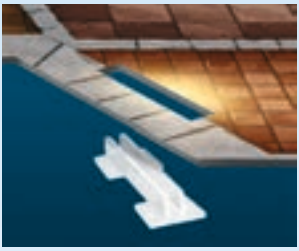
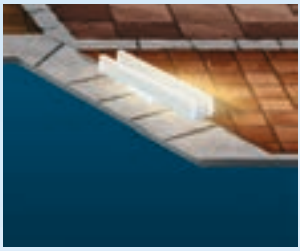
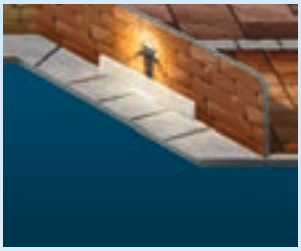
2 שחקנים: 9 דיסקות שום

3 ו-4 שחקנים: 11 דיסקות שום

לפני המשחק הראשון

בקשו ממבוגר לעזור לכם בהרכבה. תחילה הוציאו בזהירות את חלקי המשחק מלוחות השבלונה. לאחר מכן, הרכיבו את הטירה המכושפת של מַקְקוּלָה:

דחפו את בסיסי הקירות מלמטה דרך החריצים המיועדים להם בלוח המשחק.

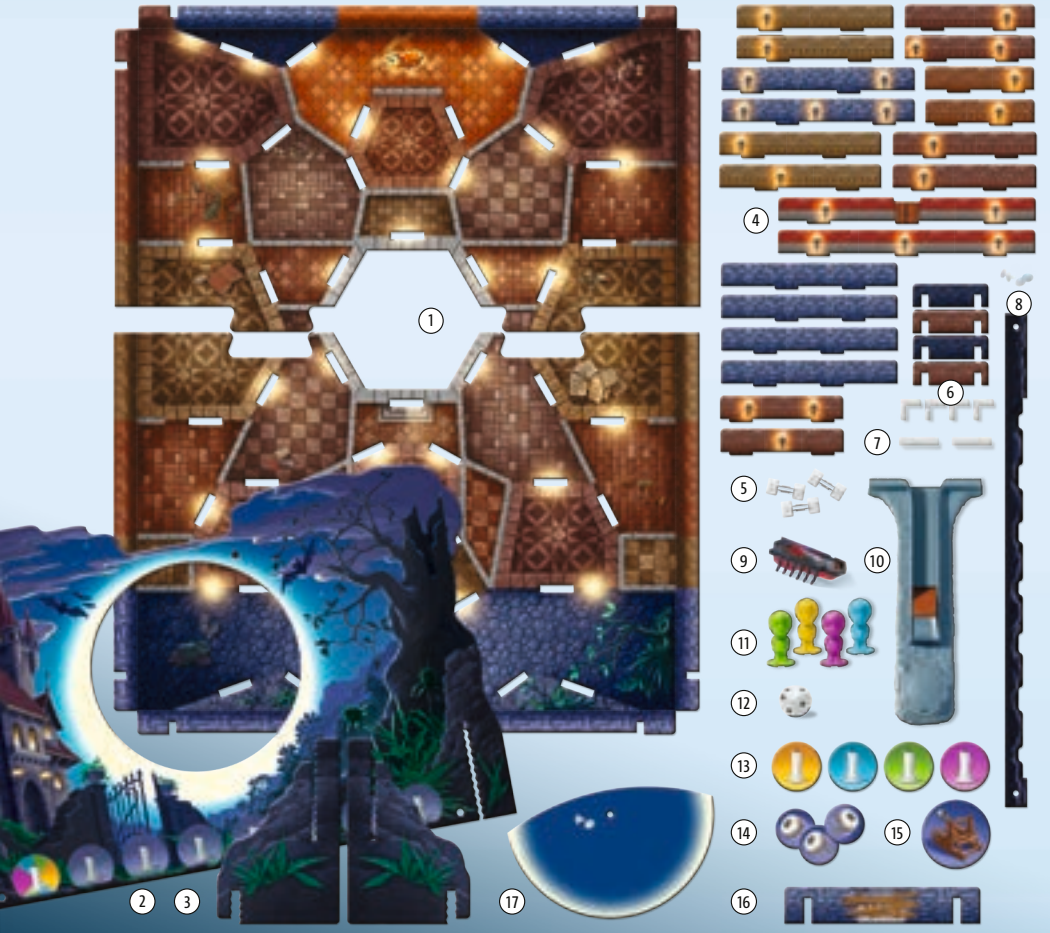




עכשיו חברו את הקירות הפנימיים לטירה המכושפת. כדי למצוא את המקומות המתאימים לקירות תוכלו להיעזר בתבניות המצוירות על הקירות, שמופיעות גם על רצפת לוח המשחק:

לאחר חיבור כל הקירת, כופפו את שולי לוח המשחק בכל ארבעת הצדדים כלפי מעלה, לאורך הקו המוטבע מראש. חברו את שמונת מחברי הפינה מעל לפינות של לוח המשחק.

תכולה

1. לוח משחק (מורכב משני חלקים)
2. קיר ירח
3. 2 בסיסי ירח
4. 20 קירות
5. 42 בסיסי קירות
6. 8 מחברי פינה (4 מפלסטיק + 4 מקרטון)
7. 2 מחברי צד
8. פאנל (עם שתי לחצניות)
9. מקק HEXBUG® nano®: מַקְקוּלָה
10. קטפולטה
11. 4 חיילי משחק
12. קובייה
13. 24 דיסקות נר (6 מכל צבע, כולל רזרביות)
14. 13 דיסקות שום
15. דיסקת קטפולטה
16. חומה
17. ירח (כולל לחצנית)



HE

La Cucaracula

פסססט!!! שמעתם משהו? הילדים אוזרים את כל אומץ ליבם ויוצאים לדרך במטרה להדליק נר בכל אחד מחדרי הטירה המכושפת. כי שום דבר אינו מפחיד יותר מהחשיכה! שום דבר? כמעט שום דבר.

מַקָקוּלָה מתרוצץ במהירות הבזק דרך מסדרונות המצודה ומחריד את כל מי שעומד בדרכו. מי שנתפס חייב לחזור מיד לחדר הילדים. כשזה קורה, מרוב פחד נופל לילדים מהיד ראש השום שמגן עליהם.

האם תצליחו להדליק נר אחד בכל אחד מהחדרים ולגרש את מַקָקוּלָה לפני שייגמר לכם השום? המרוץ המותח מתחיל!

משחק ®Ravensburger מס' 21 440 2
חיברו: אינקה ומרקוס בראנד
אייר: יאנוס יאנטנר
עיצוב: Kinetic ,DE Ravensburger ו-KniffDesign (הוראות משחק)
תצלום: Becker Studios
מערכת: אנה לנצן ודורותאה הייקה

236979
Ravensburger