

La Cucaracha

D

Ein krabbelstarkes Spiel
für 2–4 Kammerjäger von 6–99 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 22 228 5

Autor: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Illustration: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasionowski · Fotos: Becker Studios · Redaktion: Katja Volk

Alaaaaaarm!

Die Kakerlaken sind los! Erstaunlich flink saust eine durch die Küche und verbreitet Ekel und Schrecken. Jetzt heißt es keine Zeit zu verlieren! Manövriert sie mit Hilfe des ausliegenden Bestecks schnell in eure Falle. Der Würfel verrät euch, ob ihr an Gabel, Messer oder Löffel drehen dürft.

Nun sind ein guter Blick und eine schnelle Reaktion gefragt.

Wer clever am Besteck dreht, wird die Kakerlake in die Falle locken.

Für jede gefangene Kakerlake gibt es einen Chip. Wer als Erster 5 Kakerlaken-Chips ergattern konnte, gewinnt die Jagd.



Ziel des Spiels

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



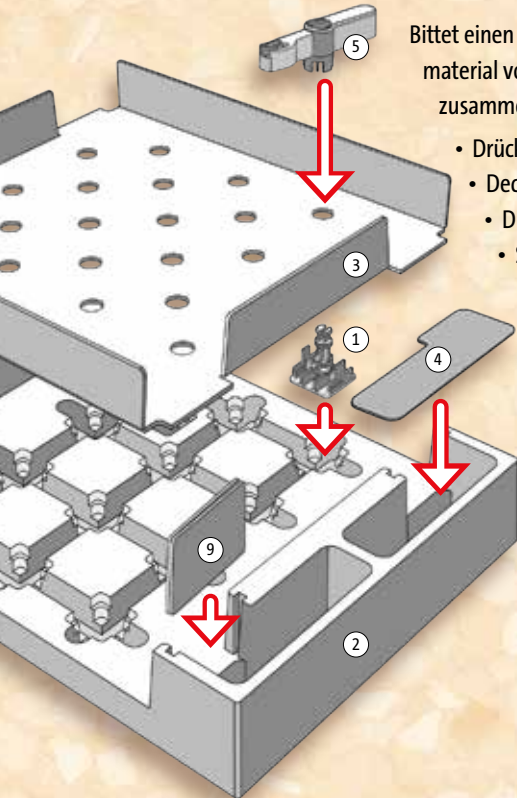
Inhalt

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



Ravensburger

Vor dem ersten Spiel



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

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



Bevor es losgeht

- Legt den **HEXBUG® nano®** ⑥, die **Kakerlaken-Chips** ⑦ und den **Würfel** ⑧ bereit.
- Jeder Spieler wählt sich eine Ecke des Spieles mit einer Falle aus.

Bei weniger als vier Mitspielern verschließt ihr die Falle(n), für die kein Spieler zuständig ist, mit einer **Tür** ⑨. Überzählige Türen werden nicht benötigt. Wählt bei zwei Spielern am besten gegenüberliegende Fallen aus.

- Dreht alle **Besteckteile** in eine der rechts abgebildeten Startpositionen:



Das Spiel beginnt!

1. HEXBUG® nano® starten

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



2. Würfeln



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

Dann darfst du **ein entsprechendes Besteckteil zügig** drehen.

Zeigt der Würfel z. B. das Messer, darfst du **ein Messer** drehen.



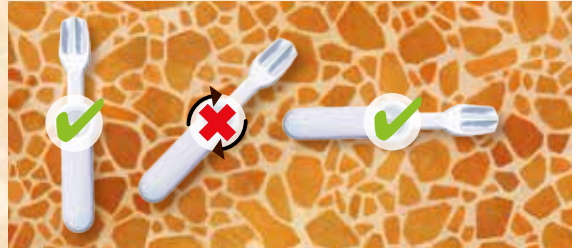
Zeigt der Würfel ein Fragezeichen?

Jetzt darfst du **ein beliebiges Besteckteil zügig** drehen, egal ob Messer, Gabel oder Löffel.

3. Besteck drehen

Die Besteckteile müssen immer so weit gedreht werden, bis sie einrasten. Das bedeutet, sie dürfen nie schräg stehen. Lasst euch beim Drehen des Bestecks nicht allzu viel Zeit. Wenn ein Spieler zu lange trödelt, dürfen ihn die Mitspieler zur Eile auffordern.

Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter und der nächste Spieler ist mit Würfeln und Besteckdrehen dran.



4. HEXBUG® nano® fangen

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

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

Hinweis im Umgang mit dem HEXBUG® nano®:

- Bitte quetscht ihn beim Drehen der Besteckteile nicht ein.
- Bitte helft ihm wieder auf die Beine, wenn er einmal umgefallen ist.
- Bitte schubst ihn leicht an, falls er sich in einer Ecke festgebissen hat.



Ende des Spiels

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



Spielvariante



Der Spielablauf ist mit dem Grundspiel identisch. In dieser Variante versucht ihr aber zu vermeiden, dass die Kakerlake in eure Falle fällt. Für jede Kakerlake, die in eure Falle fällt, erhaltet ihr wieder einen Kakerlaken-Chip. Dieses Spiel **verliert** der Spieler, der als Erster fünf Kakerlaken-Chips gesammelt hat.



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

Bitte beachten: Bitte Anleitung aufbewahren!

Bei Fragen zur Kakerlake wenden Sie sich bitte an den Originalhersteller
Innovation First Trading SARL,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

© 2013 Ravensburger Spieleverlag
HEXBUG® and nano® are registered
trademarks of Innovation First Trading SARL

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

La Cucaracha

Un jeu pour
2 à 4 chasseurs d'insectes de 6 à 99 ans

Jeux Ravensburger® n° 22 228 5

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

Illustrations: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasionowski · Photos: Becker Studios · Rédaction: Katja Volk

Aleeeeerte !

Des cafards ! Avec une étonnante agilité, l'un d'eux fonce à travers la cuisine, semant dégoût et effroi sur son passage. Plus une minute à perdre ! Guidez-le vers votre piège à l'aide des couverts. Le dé vous indique quel couvert vous pouvez faire pivoter : fourchette, couteau ou cuillère. Il s'agit alors de ne pas le perdre des yeux et d'avoir de bons réflexes. Celui qui tournera astucieusement les couverts attirera le cafard vers son piège. Chaque insecte ainsi capturé rapportera 1 jeton. Le premier joueur qui possèdera 5 jetons remportera cette chasse.



But du jeu

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



Contenu

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



⑥

④

②

⑤

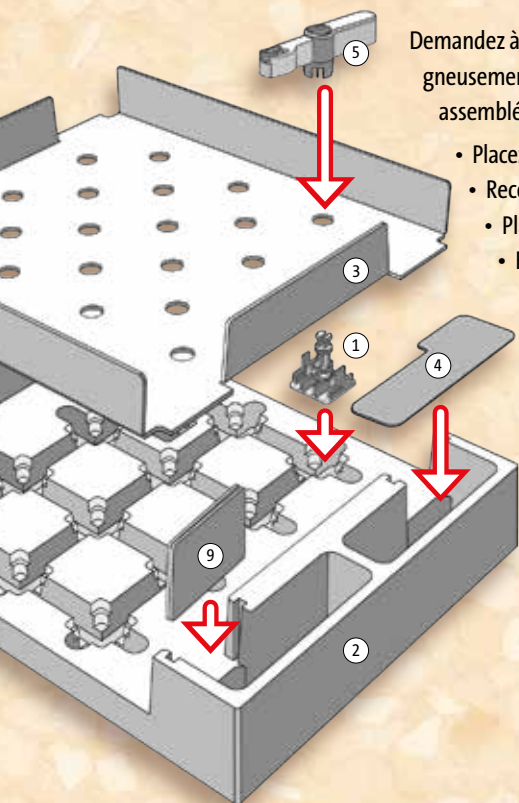
⑧

①

⑨

⑦

Avant la première partie



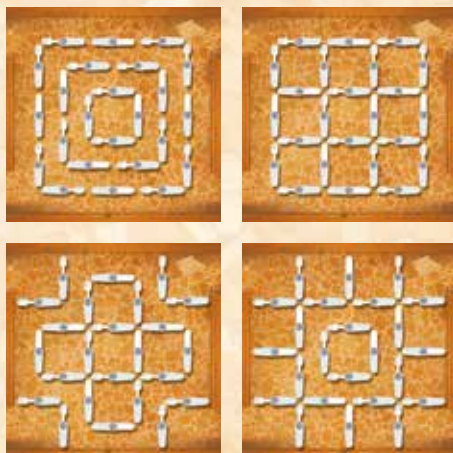
Demandez à un adulte de vous aider à monter le jeu. Détachez soigneusement le matériel des planches prédécoupées. Le plateau est assemblé de la manière suivante :

- Placez les rivets ① dans les 24 trous du boîtier ② .
- Recouvrez le tout avec le plateau de jeu ③ .
- Placez les 4 pièges ④ dans les 4 compartiments du calage.
- Fixez les couverts ⑤ sur les rivets, selon l'illustration.



Avant de commencer

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



La chasse commence !

1. Mettre HEXBUG® nano® en marche

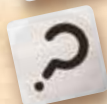
Le plus jeune joueur commence. Il peut allumer l'HEXBUG® nano® avec l'interrupteur en dessous et le placer sur la case centrale..



2. Lancer le dé



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



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

3. Tourner un couvert

Un couvert doit toujours être tourné jusqu'à un cran. Il ne peut donc jamais être oblique. Ne perdez pas trop de temps à tourner le couvert. Si c'est le cas, les autres joueurs peuvent vous demander de vous dépêcher.

La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est au joueur suivant de lancer le dé et de tourner un couvert.



4. Attraper HEXBUG® nano®

L'HEXBUG® nano® rampe sur tout le plateau. Vous pouvez influencer son déplacement et l'attraper en tournant astucieusement les couverts. Essayez de modifier le parcours de manière à l'attirer dans votre piège.

Dès qu'il est tombé dans un piège, son propriétaire gagne un jeton Cafard.

Éteignez l'HEXBUG® nano® quelques

instants et tournez les couverts dans l'une des positions de départ. Le joueur qui a gagné le jeton Cafard précédent entame la manche suivante.



Conseil de manipulations avec l'HEXBUG® nano® :

- Ne l'écrasez pas en tournant les couverts.
- Remettez-le sur ses pattes s'il tombe.
- Poussez-le légèrement s'il reste coincé dans un coin.

Fin de la partie

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



Variante

Le déroulement est identique au jeu de base. Mais dans cette variante, vous devez éviter que le cafard ne tombe dans votre piège. Pour chaque cafard dans votre piège, vous recevez un jeton Cafard. Le premier qui en possède 5 perd la partie.



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

Avertissement : Notice à conserver.

Pour tous renseignements concernant le cafard, veuillez vous adresser au fabricant d'origine Innovation First Trading SARL, 6 Melford Court, Hardwick Grange, Warrington UK WA1 4RZ www.innovationfirst.com

© 2013 Ravensburger Spieleverlag
HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First Trading SARL.

Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach
F-68120 Pfaffstätt
www.ravensburger.com

La Cucaracha

Un gioco entusiasmante
per 2-4 disinfestatori dai 6 anni in su

Gioco Ravensburger® n° 22 228 5

Autore: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (istruzioni)

Illustrazioni: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasionowski · Foto: Becker Studios · Redazione: Katja Volk

Aiutoooooo!

Gli scarafaggi sono fuggiti! Sono disgustosi e velocissimi: conquisteranno la cucina in men che non si dica. Non c'è tempo da perdere! Bisogna intrappolarli! Il dado vi mostrerà quale posata girare: un cucchiaio, un coltello o una forchetta. Serve solo buon occhio e velocità di reazione.

Chi saprà girare le posate con abilità, potrà far cadere in trappola lo scarafaggio. Per ogni scarafaggio catturato, si riceve un gettone e chi conquista per primo 5 gettoni, vince la partita.



Scopo del gioco

Conquistare per primo 5 gettoni.



Contenuto

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



⑥

④

⑤

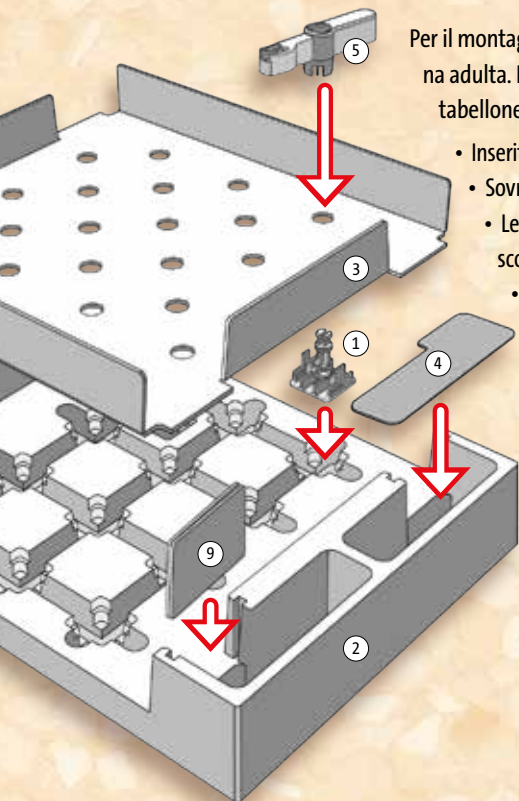
⑧

①

⑨

⑦

Prima di iniziare a giocare



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

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



Prima del via

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



Inizia il gioco!

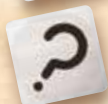
1. Accendi l'HEXBUG® nano®

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

2. Dado



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



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

3. Come girare le posate

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

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



4. Acchiappa l'HEXBUG® nano®

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

Indicazioni importanti relative all'HEXBUG® nano®:

- Non schiacciatelo girando le posate.
- Riportatelo nella posizione corretta, nel caso si rovesci.
- Liberatelo nel caso si trovasse imprigionato in un angolo.



Fine del gioco

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



Variante del gioco

Il gioco si svolge in un modo identico a quello già descritto. La variante consiste nel fatto che, in questo caso, i giocatori devono evitare che lo scarafaggio cada nella propria trappola. Per ogni scarafaggio intrappolato si riceve sempre un gettone ma chi conquista per primo 5 gettoni **perde la partita**.



Per l'uso degli scarafaggi osservare le indicazioni riportate nella confezione originale di HEXBUG®.

Attenzione: Conservate il foglietto con le istruzioni per future referenze!

In caso di domande relative agli scarafaggi rivolgersi al produttore originale, Innovation First Trading SARL, 6 Melford Court, Hardwick Grange, Warrington UK WA1 4RZ www.innovationfirst.com

© 2013 Ravensburger Spieleverlag
HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First Trading SARL

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

La Cucaracha

A Creepy-Crawly Game
for 2–4 Exterminators, Ages 6–99

Ravensburger® Game No. 22 228 5

By: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (instructions)

Illustration: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasonowski · Photos: Becker Studios · Editor: Katja Volk

Ahhhhh

there's a cockroach in the kitchen! Quick - get it! Use the utensils to lure it into your trap. Roll the die to see whether you can turn a fork, knife, or spoon. React fast and move the utensils in the right direction to guide the cockroach into your trap. Each cockroach you trap earns you one cockroach token. The first player to collect 5 tokens wins the game.



Object of the game

Be the first to collect five cockroach tokens.

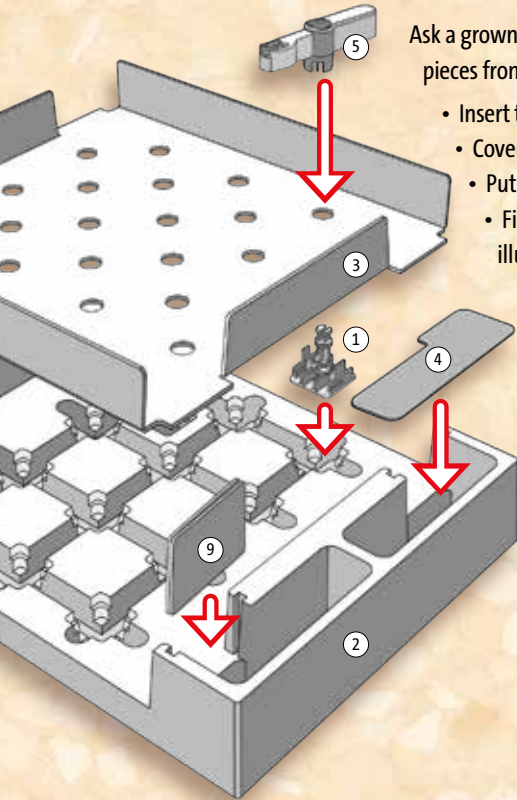


Contents

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



When playing for the first time



Ask a grown-up to help you set up the game. Carefully remove all the pieces from the perforated panels. To set up the game board:

- Insert the **pegs** ① into the 24 holes of the **game device** ②.
- Cover everything with the **game board surface** ③.
- Put the **traps** ④ into the four compartments of the inlay.
- Fit the **utensils** ⑤ onto the pegs as shown in the illustration.



Before you begin

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



Let the game begin

1. Start the HEXBUG® nano®

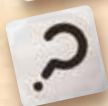
The youngest player starts. Turn on the the HEXBUG® nano® by flipping the switch found underneath the device and place it in the middle of the game board.

2. Roll the die



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

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



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

3. Turning utensils

Always turn the utensils so that they lock into place. The utensils should not be left at an angle. If a player takes too long, the other players can tell them to hurry up.

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



4. Trap the HEXBUG® nano®

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

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

Tips for playing with the HEXBUG® nano®:

- Don't get it jammed when turning utensils.
- Help it back on its feet if it turns over.
- Nudge it if it gets stuck in a corner.

End of game

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



Game variation



The rules of the game stay the same. However, in this variation, everyone tries to keep the cockroach out of their own trap. For every cockroach that falls into your trap, you receive a cockroach token. The first player to collect five cockroach tokens **loses** the game.



For instructions on how to use the HEXBUG®, please see the notes enclosed with the original packaging.

Important: Please retain these instructions for reference!

If you have any queries about the HEXBUG®, please contact the OEM company, Innovation First Trading SARL, 6 Melford Court, Hardwick Grange, Warrington UK WA1 4RZ

www.innovationfirst.com

© 2013 Ravensburger Spieleverlag
HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First Trading SARL

Ravensburger USA, Inc.
1 Puzzle Lane
Newton, NH 03858
www.ravensburger.com

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

Only valid for US consumers

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications.

However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures: Reorient or relocate the receiving antenna. Increase the separation between the equipment and receiver. Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected. Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

La Cucaracha

Een spel waar je de kriebels
van krijgt voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar

Ravensburger® Spiele Nr. 22 228 5

Auteur: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (spelregels)

Illustraties: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasionowski · Foto's: Becker Studios · Redactie: Katja Volk

Alaaaaaarm!

Daar zijn de kakkerlakken weer! Vliegenvlug schiet er een door de keuken en jaagt iedereen de stuipen op het lijf. Nu geen tijd meer verliezen! Laat ze snel met behulp van het uitliggende bestek in jullie vallen lopen. De dobbelsteen geeft aan of je een vork, mes of lepel draaien mag. Goed kijken en snel reageren, daar draait het om. Wie slim het bestek draait, laat de kakkerlakken in de val lopen. Voor iedere kakkerlak die je vangt, krijg je een fiche en wie als eerste 5 fiches in de wacht gesleept heeft, wint de kakkerlakjacht.



Doel van het spel

is het om als eerste vijf kakkerlakfiches te winnen.

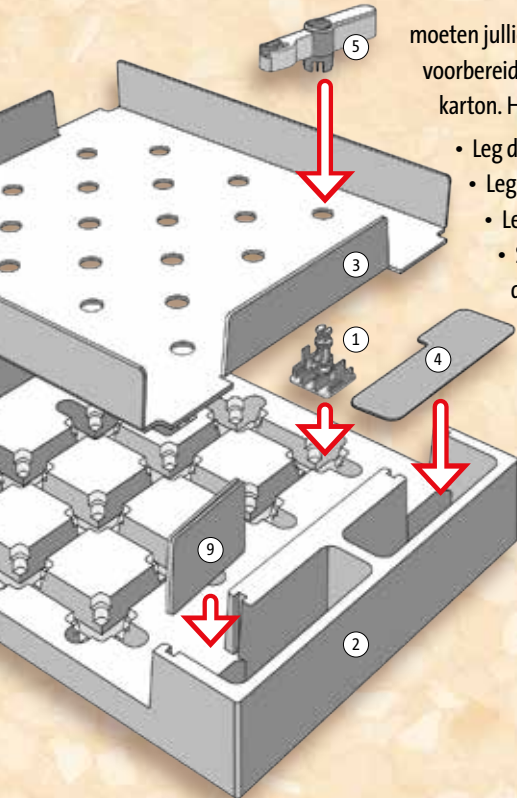


Inhoud

- ① 24 draaipennen
- ② 1 spelbasis
- ③ 1 spelbord
- ④ 4 vallen
- ⑤ 24 -delig bestek (8 messen, 8 vorken, 8 lepels)
- ⑥ 1 HEXBUG® nano®
- ⑦ 18 kakkerlakfiches
- ⑧ 1 dobbelsteen
- ⑨ 2 deuren



Voor het allereerste spel



moeten jullie een volwassene vragen om te helpen bij de voorbereidingen: maak het spelmateriaal voorzichtig los uit het karton. Het spelbord zetten jullie als volgt in elkaar:

- Leg de draaipennen ① in de 24 verdiepingen in de spelbasis ②.
- Leg het spelbord ③ er bovenop.
- Leg de vallen ④ in de vier vakken in de inzet.
- Steek het bestek ⑤ volgens de afbeelding op de draaipennen.



Voordat het spel begint

- Leg de HEXBUG® nano® ⑥, de kakkerlakfiches ⑦ en de dobbelsteen ⑧ klaar.
- De spelers kiezen ieder een val in een hoek van het spel. Als er minder dan vier spelers zijn, sluiten jullie de ongebruikte val(len) af met een deur ⑨. Leg de deuren die niet gebruikt worden terug in de doos. Bij twee spelers kun je het beste vallen kiezen die tegenover elkaar liggen.
- Draai tot slot het complete bestek in één van de volgende startposities.



Het spel begint!

1. HEXBUG® nano® starten

De jongste speler begint. Hij mag de HEXBUG® nano® aan de onderkant inschakelen en hem op het veld in het midden zetten.



2. 2. Dobbelsteen gooien



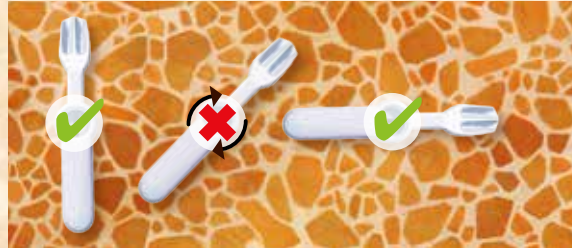
Heb je een mes, vork of een lepel gegooid?

Dan mag je **één stuk van dat** bestekonderdeel snel draaien. Heb je bijvoorbeeld een mes gegooid, dan mag je **één** mes draaien.

Heb je een vraagteken gegooid? Nu mag je snel een bestekonderdeel van jouw keuze draaien, het maakt niet uit of het een mes, vork of lepel is.

3. Bestek draaien

Het bestek moet altijd zover gedraaid worden dat het weer aansluit. Dat betekent dat het nooit scheef mag liggen. Voor het draaien van het bestek heb je niet alle tijd. Als een speler te lang treuzelt, moeten de andere spelers hem tot spoed manen. Daarna gaat het in de richting van de wijzers van de klok (linksom) verder en de volgende speler mag de dobbelsteen gooien en het bestek draaien.



4. 4. HEXBUG® nano® vangen

HEXBUG® Nano krabbelt over het hele spelbord. Je kunt zijn route beïnvloeden en hem vangen, door het bestek slim te draaien. Natuurlijk probeer je zijn route zo te veranderen, dat hij precies in jouw val loopt.

Wanneer Nano in een val loopt, krijgt de speler, wiens val dat is, een kakkerlakfiche. Schakel HEXBUG® nano® tijdelijk uit en draai al het bestek in één van de startposities. De speler die het laatste fiche gewonnen heeft, mag in de volgende ronde beginnen.



Tips hoe je moet omgaan met HEXBUG® nano®:

- Let op dat je hem niet klem zet bij het draaien van het bestek. .
- Help hem weer op de been, als hij is omgevallen.
- Geef hem voorzichtig een zetje, wanneer hij zich in een hoek vastgelopen heeft.

Eind van het spel

Het spel is afgelopen, zodra een speler als eerste vijf kakkerlakfiches heeft weten te winnen.



Spelvariant

Het spelverloop is gelijk aan dat van het basisspel. Maar bij deze variant moet je juist proberen te vermijden dat HEXBUG® nano® in jouw val loopt. Voor iedere keer als hij in een val loopt, krijgt de speler wiens val dat is, ook nu weer een kakkerlakfiche. Maar bij deze spelvariant verliest de speler die als eerste vijf kakkerlakfiches heeft.



Neem voor het gebruik van de kakkerlak de instructies in de originele verpakking van de HEXBUG® in acht.

Let op: Deze handleiding bij het spel bewaren!

Bij vragen over de kakkerlak kunt u zich wenden tot de originele fabrikant, Innovation First Trading SARL, 6 Melford Court, Hardwick Grange, Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

© 2013 Ravensburger Spieleverlag
HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First Trading SARL

Ravensburger B.V.
Postbus 289
NL-3800 Amersfoort
www.ravensburger.com



La Cucaracha

Un juego estimulante
para 2-4 exterminadores, a partir de 6 años

Juego Ravensburger® n° 22 228 5

Autor: Peter-Paul Joopen · Diseño: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (instrucciones)

Ilustraciones: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasionowski · Fotografía: Becker Studios · Redacción: Katja Volk

¡Auxilioooooo!

¡Las cucarachas se han escapado! Son disgustosas y muy veloces: conquistarán la cocina en un santiamén. ¡No hay tiempo que perder, es necesario atraparlas! El dado te muestra cuál cubierto debes hacer girar: cuchara, cuchillo o tenedor. Debes tener sólo buena vista y velocidad de reacción.

El que logre hacer girar los cubiertos con habilidad, puede hacer caer la cucaracha en la trampa. Por cada cucaracha capturada, recibes una ficha y el que obtiene primero 5 fichas, gana el partido.

Objetivo del juego

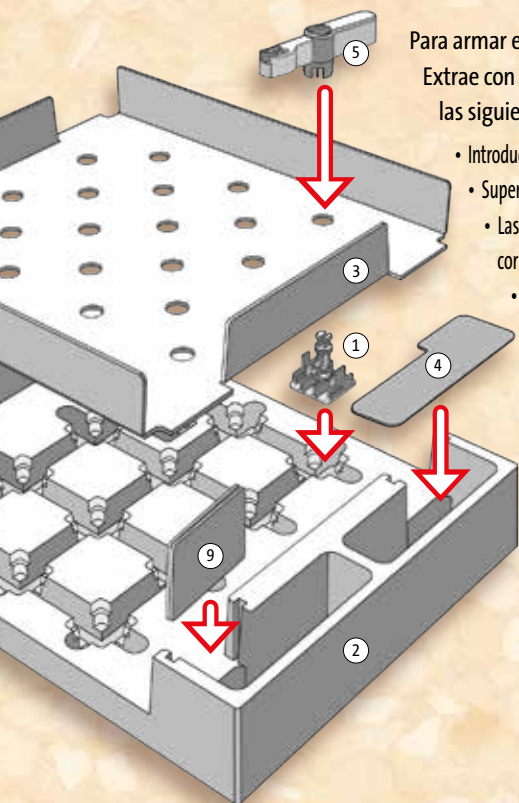
Contenido



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



Antes de comenzar el juego



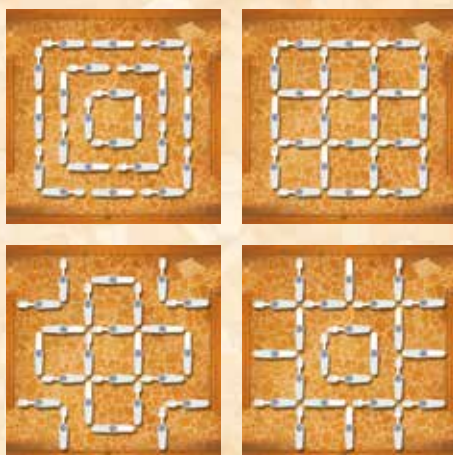
Para armar el juego, te aconsejamos que le pidas ayuda a un adulto. Extrae con cuidado el material de la caja. Para montar el tablero sigue las siguientes instrucciones:

- Introduce las 24 remaches (1) en los 24 huecos que posee el dispositivo de juego (2).
- Superpone luego el tablero de juego (3).
- Las trampas (4) se deben colocar en los cuatro compartimentos correspondientes.
- Coloque los cubiertos (5) en las teselas como indica la ilustración.



Antes de comenzar

- Prepara el HEXBUG® nano® (6), las fichas (7) y el dado (8).
- Cada jugador elige el propio lugar y coloca la trampa. Si los jugadores son menos de cuatro, la trampa no utilizada se cierra con una puerta (9). Las demás puertas no se usan. Con 2 jugadores, colocar las trampas una de frente a la otra.
- Coloca los cubiertos en una de las siguientes posiciones iniciales.



¡Comienza el juego!

1. Enciende el HEXBUG® nano®

Empieza el jugador más joven. Enciende el HEXBUG® nano® accionando el interruptor ubicado en la parte inferior y coloca la cucaracha en el campo central.



2. Dado



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

¿Y si el dado muestra el signo de interrogación?

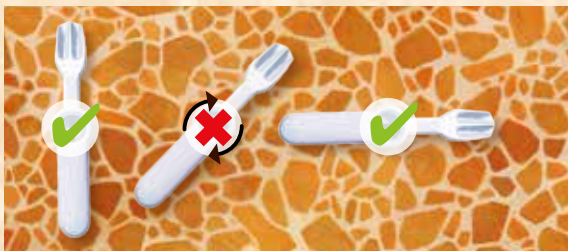
En este caso debes elegir tú el cubierto que deseas hacer girar. ¡Pero procura no perder tiempo!

3. Como hacer girar los cubiertos

Los cubiertos deben girar de modo que encajen perfectamente. Esto significa que no deben estar nunca en posición oblicua.

Atención: no tienes mucho tiempo para hacer girar el cubierto. Si un jugador vacila demasiado, ¡los demás participantes pueden incitarlo a la acción!

El juego continúa en sentido horario y el siguiente lanza el dado y hace girar el cubierto correspondiente.



4. Atrapa el HEXBUG® nano®

Para atrapar un HEXBUG® nano® que se escapa en todas las direcciones debes demostrar gran astucia. Es necesario hacer girar los cubiertos de manera que la cucaracha esté obligada a cumplir cierto recorrido, escogiendo un camino en vez que otro, podrás hacerlo caer precisamente en tu trampa. Cuando la cucaracha cae en la trampa de un jugador, el mismo gana una ficha. Apaga el HEXBUG® nano® y coloca los cubiertos en una de las posiciones iniciales ilustradas. El jugador que ha capturado la cucaracha ganando la ficha, tiene derecho a comenzar primero el partido siguiente.

Indicaciones importantes sobre el HEXBUG® nano®:

- No aplastes la cucaracha haciendo girar los cubiertos.
- Vuelve a colocarla en la posición correcta, si se da vuelta.
- Libérala si queda aprisionada en un rincón.



Final del juego

El juego termina cuando un jugador logra ganar las cinco fichas.



Variante del juego

El juego se desarrolla del mismo modo que ya describimos. La variante consiste en que, en este caso, los jugadores deben evitar que la cucaracha caiga en la propia trampa. Por cada cucaracha atrapada, se recibe una ficha, pero el que obtiene primero las 5 fichas, **pierde el partido**.



Para el uso de las cucarachas se deberán considerar las observaciones indicadas en el embalaje original del HEXBUG®.

Atención: ¡Conserva el folleto de instrucciones para futuras consultas!

En caso de duda diríjase por favor al fabricante original Innovation First Trading SARL,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

© 2013 Ravensburger Spieleverlag
HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First Trading SARL.

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

La Cucaracha

PT

Um jogo emocionante
para 2-4 desinfetadores a partir de 6 anos

Jogo Ravensburger n 22 228 5

Autor: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (instruções)

Ilustrações: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasionowski · Foto: Becker Studios · Redação: Katja Volk

Socorroooooo!

As baratas fugiram! São nojentas e muito rápidas: tomarão conta da cozinha rapidamente. Não há tempo a perder! É preciso capturá-las! O dado mostrará qual talher deve virar: uma colher, uma faca ou um garfo. É preciso ter um bom olho e rapidez de reação.



Quem conseguir virar os talheres habilmente, poderá fazer a barata cair na armadilha. Para cada barata capturada, recebe-se uma ficha e quem ganha primeiro 5 fichas, ganha a partida.



Finalidade do jogo

Ser o primeiro a conquistar
5 fichas

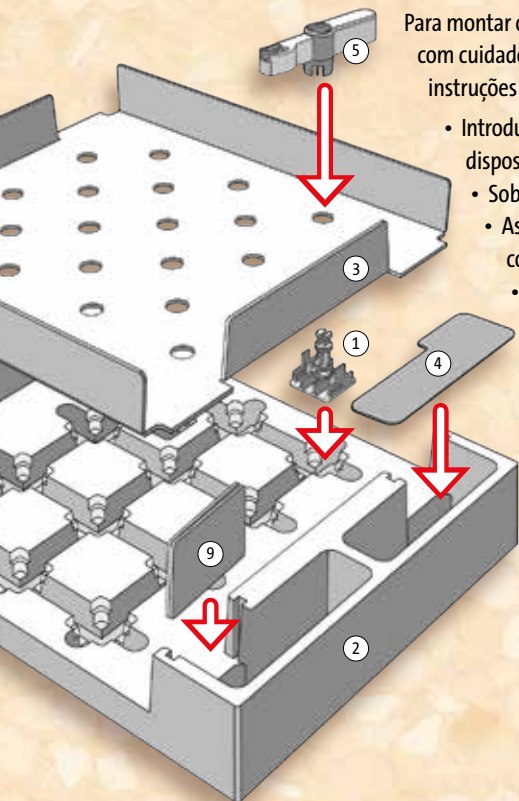


Conteúdo

- 1 24 e bites
- 2 1 dispositivo de jogo
- 3 1 tabuleiro de jogo
- 4 4 madilhas
- 5 24 talheres (8 colheres, 8 facas, 8 garfos)
- 6 1 HEXBUG® nano®
- 7 18 fichas
- 8 1 dado
- 9 2 portas



Antes de começar a jogar



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

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



Antes de dar a partida

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



Começar o jogo!

1. Ligue o HEXBUG® nano®

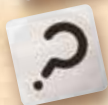
Começa o jogador mais jovem. Liga o HEXBUG® nano® acionando o interruptor situado na parte inferior e posiciona a barata no campo central.



2. Dado



Lance o dado. O que saiu? Uma faca, um garfo ou uma colher? Tem poucos segundos para virar o talher correspondente. Se o dado mostra, por exemplo, a figura da faca, então deverá virar a faca.



E se sai o ponto de interrogação? Neste caso você escolherá qual talher virar. Ma preste atenção para não perder tempo!

3. Como virar os talheres

Os talheres devem ser virados de forma que fiquem perfeitamente encaixados. Isso significa que nunca devem estar em posição oblíqua. Atenção: não tem muito tempo para virar o talher. Se um jogador demora muito, os outros concorrentes podem instigá-lo à ação!

O jogo continua no sentido horário e o jogador seguinte deve lançar o dado e virar o talher correspondente.



4. Agarrar o HEXBUG® nano®

Agarrar um HEXBUG® nano® que foge em todas as direções exige grande astúcia. É preciso virar os talheres de forma a obrigá-lo a efetuar um percurso específico e, ao escolher um caminho no lugar de outro, poderão fazê-lo cair exatamente na vossa armadilha. Quando a barata cai em uma armadilha, o jogador que possui aquela armadilha conquista uma ficha. Desligue o HEXBUG® nano® e recoloca os talheres em uma das posições iniciais ilustradas. O jogador que capturou a barata e conquista a ficha, tem o direito de sair primeiro na partida seguinte.

Indicações importantes relativas ao HEXBUG® nano®:

- Não amasse-o ao virar os talheres.
- Recoloque-o na posição correta, se porventura virar.
- Solte-o se ficar aprisionado em um ângulo.



Fim do jogo

O jogo termina quando um jogador consegue conquistar cinco fichas.



Variante do jogo

O jogo desenvolve-se de forma idêntica àquele já descrito. A variante consiste no fato que, neste caso, os jogadores devem evitar que a barata caia na própria armadilha. Para cada barata capturada na armadilha recebe-se sempre uma ficha mas, quem conquista por primeiro 5 fichas, perde a partida.



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

ATENÇÃO: Guarde o folheto com as instruções para futuras consultas!

No caso de perguntas relativas às baratas, contate o fabricante original,
Innovation First Trading SARL,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

© 2013 Ravensburger Spieleverlag
HEXBUG® e nano® são marcas registradas de
Innovation First Trading SARL

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com