

La Cucaracha



Gioco Ravensburger® n° 23 414 1

Un emozionante gioco di percorso per 2-4 giocatori dai 5 anni in su.

Autore: Gunter Baars

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

Redazione: Monika Gohl

Contenuto

1 tabellone, 9 posate, 9 bottoni di fissaggio,
1 cucaracha con piedistallo, 4 carte-menù,
4 gettoni-cucaracha, 1 dado-posata, 1 dado-cuoco



Uno scarafaggio affamato si è intrufolato in cucina alla ricerca di qualche boccone prelibato. Oggi il suo menù prevede formaggio, pane, pesce e cioccolata. Se solo le posate non fossero sparpagiate ovunque! Per raggiungere il suo obiettivo, la cucaracha è costretta a spostarle continuamente. All'improvviso appare il cuoco... gambe in spalla!

Scopo del gioco

Il giocatore-cucaracha deve cercare di raggiungere, una dopo l'altra, le 4 prelibate porzioni raffigurate sulla propria carta-menù. Poi deve scomparire il più velocemente possibile all'interno della tana.

Preparazione

Staccate tutti i pezzi dalla tavola prefustellata. Prima di giocare per la prima volta, fissate al **tabellone** le **posate** utilizzando i **bottoni di fissaggio**. Osservate l'illustrazione per capire, in quale punto posizionare le singole posate e in che direzione orientarle all'inizio di ogni partita.



Inserite la **cucaracha** sul **pedistallo** e posizionate sulla tana nera. Prendete una **carta-menù** per ogni giocatore e mescolatele tenendole coperte. **Importante:** il menu con la marcatura verde va sempre utilizzato! Ciascun giocatore pesca poi una carta-menù e la mette scoperta davanti a sé. Il gettone cucaracha va messo davanti alla marcatura.

Regole iniziali

Durante il gioco, cambiate ruolo: a volte fate la parte della cucaracha, altre quella del cuoco.

Chi ha pescato la carta-menù con la **marcatura verde**, inizia giocando come **cucaracha** e prende il dado arancione.

Muovi la cucaracha

Il giocatore-cucaracha può **lanciare il dado** e **spostare la pedina due volte**, prima che il cuoco entri in azione. Il tabellone è suddiviso in 36 caselle sulle quali la cucaracha avanza in direzione **orizzontale o verticale**.

Osserva la tua **carta-menù**: qual è il boccone che devi raggiungere per primo? (Es.: il giocatore che inizia la partita deve raggiungere la cioccolata). Lancia il **dado-posata arancione**.



A seconda del tipo di posata apparso sul dado, puoi

- girare di una casella verso sinistra o destra, un coltello, una forchetta o un cucchiaio e
- muovere la cucaracha fino a tre caselle.



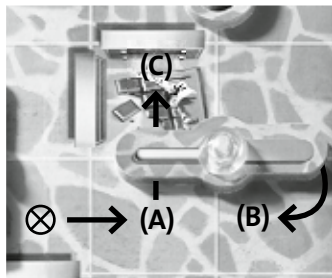
Se esce il punto di domanda, puoi

- girare di una casella verso sinistra o destra, un tipo di posate a scelta e
- muovere la cucaracha fino a due caselle.

Importante: puoi eseguire le azioni (muovere e girare) nell'ordine che preferisci e persino decidere di eseguirle solo in parte. Durante il suo turno, la cucaracha può cambiare direzione. Mentre fate girare la posata, dovete stare attenti che questa non sposti la cucaracha. Gli scaffali sono ostacoli: non è possibile passarci attraverso.

Esempio:

Dopo il lancio, sul dado sono visibili un coltello e tre punti. Per raggiungere la cioccolata, muovi la cucaracha di una casella verso destra (A), gira il coltello di una casella (B) e fai procedere la cucaracha, ancora di una casella, verso l'alto (C).



Hai raggiunto la cioccolata e il tuo terzo punto scade.

Assaggia i bocconcini

Quando hai raggiunto il boccone successivo del tabellone, metterai il tuo gettone-cucaracha sulla figura corrispondente della tua carta-menù. I punti azione eccedenti non servono più. La ghiottoneria accanto, a destra, è il tuo prossimo obiettivo. Se hai ancora un tentativo a disposizione, puoi lanciare subito il dado e cercare di raggiungerla.

Il cuoco lancia il dado

Quando hai terminato di giocare nella tua parte da cucaracha, cioè dopo aver **lanciato il dado e mosso due volte la cucaracha**, tocca al giocatore alla tua sinistra: lui è il cuoco e lancia il **dado-cuoco**. Se, dopo il lancio, sul dado appare un lato vuoto, hai a disposizione un **lancio extra**. Se invece compare il cuoco, il tuo turno finisce immediatamente.

Il tuo turno termina, massimo, dopo un lancio extra. Il cuoco assumerà la parte della cucaracha ed il compagno, seduto alla sua sinistra, diventa il cuoco. La cucaracha riparte dal punto sul quale si è fermata.

Fine del gioco

Vince chi per primo riesce a raggiungere tutti e quattro i bocconcini raffigurati sulla propria carta-menù e poi a rientrare nella tana.

Variante “action”

Per questa variante occorrono... nervi saldi! Preparazione e regole sono le stesse del gioco base, ma con le seguenti modifiche:

Il giocatore che fa la parte del cuoco impartisce il comando:

“In cucina! Pronti? Via!”. Il giocatore-cucaracha e il giocatore-cuoco iniziano quindi subito a lanciare **contemporaneamente** i dadi.

Azioni della cucaracha

Come giocatore-cucaracha, annuncia ad alta voce la prossima ghiottoneria raffigurata sulla tua carta-menù: lancia il dado, avanza e annuncia a tutti quando l’hai raggiunta. Metti di seguito il gettone-cucaracha sul cibo corrispondente raffigurato sulla tua carta-menù. Qual è il prossimo obiettivo? **Lancia subito il dado un’altra volta** per raggiungerlo. Devi continuare a giocare fino a quando il cuoco grida: “Stop!”.

...intanto il cuoco lancia il dado bianco

Come cuoco, devi tentare di lanciare il dado il più velocemente possibile per ottenere **cinque volte** il simbolo del cuoco. Se compare un lato vuoto, continua a lanciare il dado. Se compare il cuoco, conta ad alta voce. Quando il cuoco sarà comparso per la quinta volta, grida subito **“Stop!”**.

Il turno del giocatore-cucaracha termina immediatamente. I ruoli si scambiano in senso orario.

Consiglio: i giocatori più esperti possono concordare che il cuoco debba apparire sul dado solamente tre volte.

Fine del gioco

Chi per primo raggiunge tutte e quattro le ghiottonerie raffigurate sulla propria carta-menù e rientra di nuovo nella tana, vince la partita.

La Cucaracha

E

Juego Ravensburger® n.º 23 414 1

Un emocionante juego de recorrido para 2-4 jugadores de 5 a 99 años de edad.

Autor: Gunter Baars

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

Redacción: Monika Gohl



Contenido:

1 tablero, 9 cubiertos, 9 botones de fijación,
1 cucaracha con pedestal, 4 menús, 4 fichas redondas
de cucaracha, 1 dado-cubiertos, 1 dado-cocinero

Una cucaracha corretea hambrienta de aquí para allá por la cocina en busca de manjares. Hoy su menú incluye queso, pan, pescado y chocolate. ¡Si al menos los cubiertos no estuvieran esparcidos por todas partes...! Para alcanzar su objetivo, la cucaracha no tiene más remedio que ir apartándolos continuamente. De repente, aparece el cocinero... ¡y debe salir pitando!

Objetivo del juego

Cada jugador-cucaracha debe intentar alcanzar, uno tras otro, los 4 deliciosos manjares que tiene indicados en su menú. Después debe desaparecer lo más rápido posible adentro del agujero.

Preparación

Separad todas las piezas del panel troquelado. Antes de jugar por primera vez, fijad los **cubiertos** en el **tablero** utilizando los **botones de fijación**. Observad la ilustración para ver en qué punto se deben colocar los diferentes cubiertos y en qué dirección hay que orientarlos al inicio de cada partida.



Introducid la **cucaracha** en su **pedestal** y situadla en el agujero negro. Coged un **menú** por jugador y mezcladlos bien boca abajo. **Importante:** ¡el menú que tiene una marca triangular verde debe utilizarse siempre! A continuación, cada jugador recibe un menú y lo deja boca arriba delante de sí mismo. Poned la **ficha redonda de cucaracha** delante de la marca triangular del menú. Coged los **dados** y ya podéis empezar.

Reglas iniciales

Durante el juego, iréis cambiando de papel: a veces desempeñaréis el de cucaracha y otras veces, el de cocinero.

Quien haya cogido el menú que tiene la **marca triangular verde** empieza jugando como **jugador-cucaracha** y coge el dado naranja.

Mueve la cucaracha

El jugador-cucaracha puede **lanzar el dado y mover la cucaracha dos veces** antes de que el cocinero entre en juego. El tablero está dividido en 36 casillas, por las que la cucaracha se puede mover en horizontal o en vertical.

Observa tu **menú**: ¿Cuál es el manjar que debes alcanzar primero? (Ej.: el jugador que inicia la partida debe alcanzar el chocolate). Lanza el **dado-cubiertos**.



- girar una casilla hacia la izquierda o la derecha un cubierto del tipo que muestra el dado y
- avanzar la cucaracha hasta tres casillas.

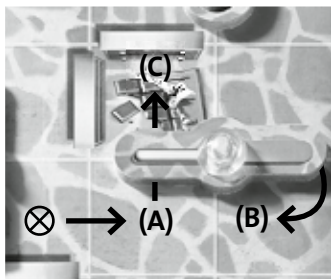


- girar una casilla hacia la izquierda o la derecha un cubierto del tipo que tú elijas y
- avanzar la cucaracha hasta dos casillas.

Importante: puedes llevar a cabo las acciones (avanzar y girar) en el orden que prefieras e incluso realizarlas solo en parte. Durante su turno, la cucaracha puede cambiar de dirección. La cucaracha no puede ser desplazada al girar los cubiertos. Las estanterías son obstáculos para la cucaracha y no puede atravesarlas.

Ejemplo:

Has sacado con el dado un cuchillo con tres puntos. Para llegar al chocolate, avanzas una casilla hacia la derecha (A), luego giras el cuchillo una casilla (B) y después avanzas otra vez una casilla hacia arriba (C). Ahora ya estás en el chocolate y el tercer punto de avance que te sobra no lo utilizas.



Saborea el manjar

Cuando hayas alcanzado el siguiente manjar en el tablero, coloca tu ficha redonda de cucaracha sobre la imagen correspondiente a ese alimento en tu menú. Los puntos de avance que te hayan sobrado ya no sirven. El siguiente alimento a la derecha es tu próximo objetivo. Si aún te queda otro intento, puedes volver a tirar el dado enseguida para intentar llegar hasta él.

El cocinero tira el dado

En cuanto **hayas tirado el dado y movido dos veces** como jugador-cucaracha, el jugador a tu izquierda adoptará el papel de cocinero. Este debe tirar el **dado-cocinero**. Si saca un lado vacío, tienes una **tirada extra**. Pero si saca el símbolo del cocinero, tu turno acaba inmediatamente.

Como máximo, tu turno acaba después una tirada extra. El cocinero pasa a ser jugador-cucaracha y el jugador a su izquierda, el cocinero. La cucaracha empieza desde el punto en el que se había quedado.

Fin de la partida

El jugador que haya llegado ya a todos los manjares de su menú y regrese después al agujero gana la partida.

Variante para los amantes de la acción

Para esta variante se necesitan... ¡nervios de acero! La preparación y las reglas son las mismas que en el juego básico, pero con las siguientes modificaciones:

El jugador que desempeña el papel de cocinero da la orden: «A la cocina, listos, ¡ya!» e inmediatamente el jugador-cucaracha y el jugador-cocinero empiezan a tirar los dados **al mismo tiempo**.

Acciones de la cucaracha

Como jugador-cucaracha, di en voz alta el siguiente manjar de tu menú. Lanza el dado-cubiertos, avanza y di en voz alta cuando hayas alcanzado ese alimento. Después pon la ficha redonda de cucaracha sobre la imagen correspondiente a ese alimento en tu menú. ¿Cuál es tu siguiente objetivo? Vuelve a lanzar el dado para alcanzarlo. Sigue jugando hasta que el cocinero grite: «¡Stop!».

...mientras tanto el cocinero lanza el dado

Como cocinero, debes intentar lanzar el dado-cocinero lo más rápido posible para sacar cinco veces el símbolo del cocinero. Si te toca un lado vacío, sigue lanzando el dado. Cada vez que te toque el cocinero, cuenta en voz alta. Cuando te toque el símbolo del cocinero por quinta vez, grita enseguida «¡Stop!».

El turno del jugador-cucaracha termina inmediatamente. Intercambiamos los papeles en el sentido de las agujas del reloj.

Consejo: Los jugadores expertos pueden acordar al inicio de la partida que el cocinero debe sacar su símbolo solo tres veces.

Final de la partida

Quien llegue hasta los cuatro manjares de su menú y regrese de nuevo al agujero gana la partida.

© 2016

La Cucaracha

PT

Jogo Ravensburger® n° 23 414 1

Um jogo de percurso empolgante para **2-4** jogadores de **5 até 99** anos.

Autor: Gunter Baars

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

Redação: Monika Gohl

Conteúdo:

1 tabuleiro, 9 talheres, 9 botões de fixação,
1 cucaracha com pedestal, 4 cartas-menu,
4 fichas-cucaracha, 1 dado-talher, 1 dado-cozinheiro



Uma barata esfomeada entrou sorrateiramente na cozinha à procura de alguma comida apetitosa. Hoje o seu menu prevê queijo, pão, peixe e chocolate. Se pelo menos os talheres não estivessem espalhados por todo lado! Para alcançar o seu objetivo, a cucaracha foi obrigada a deslocá-los o tempo todo. De repente aparece o cozinheiro... vamos correr!

Objetivo do jogo

O jogador-cucaracha deve procurar alcançar uma depois da outra, as 4 porções apetitosas representadas na própria carta-menu. Depois deve desaparecer o mais rapidamente possível dentro da toca.

Preparação

Desprenda todas as peças da cartela previamente cortada. Antes de jogar a primeira vez, fixe no tabuleiro os talheres utilizando os botões de fixação. Observe a ilustração para entender em qual ponto posicionar cada talher e em qual direção orientá-los no início de cada partida.



Introduza a cucaracha no pedestal e posicione-a na toca preta. Pegue uma carta-menu para cada jogador e misture-as deixando-os cobertas. **Importante:** o menu com a marcação verde deve ser sempre utilizado! Cada jogador pesca depois uma carta-menu e coloca-a descoberta diante de si. Coloque a ficha cucaracha na frente da marcação.

Regras iniciais

Durante o jogo, troque de papel: às vezes faça o papel de cucaracha, outras o do cozinheiro.

Quem pescou a carta-menu com a **marcação verde**, começa jogando como cucaracha e pega o dado laranja.

Mova a cucaracha

O jogador-cucaracha pode lançar o dado e deslocar a peça duas vezes, antes que o cozinheiro entre em ação. O tabuleiro é dividido em 36 casas nas quais a cucaracha avança na direção horizontal ou vertical.

Observe a sua **carta-menu**: qual é a comida que deve alcançar primeiro? (Ex.:) o jogador que começa a partida deve alcançar o chocolate). Lance o **dado-talher**.



- Virar de uma casa para a esquerda ou direita um dos tipos de talheres que apareceu no dado e
- Mover a cucaracha até três casas.



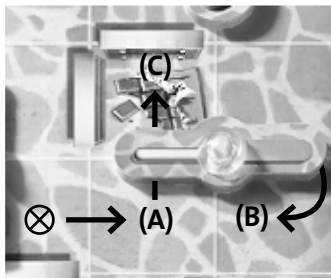
- Virar de uma casa para a esquerda ou direita um dos tipos de talheres à escolha e
- Mover a cucaracha até duas casas.

Importante: Pode efetuar as ações (mover e virar) na ordem que preferir e até decidir de efetuá-las apenas em parte. Durante a sua vez, a cucaracha pode mudar de direção. Enquanto faz virar o talher, precisa estar atento que este não desloque a cucaracha. As estantes são obstáculos: não é possível passar através delas.

Exemplo:

Depois do lance no dado estão visíveis uma faca e três pontos. Para alcançar o chocolate, mova a cucaracha de uma casa para a direita (A), vire a faca de uma casa (B) e faça a cucaracha proceder ainda de uma casa, para cima (C).

Alcançou o chocolate e o seu terceiro ponto vence.



Experimente as iguarias

Quando alcançou a iguaria seguinte do tabuleiro, irá colocar a sua ficha-cucaracha sobre a figura correspondente da sua carta-menu. Os pontos ação excedentes não servem mais. As guloseimas ao lado, à direita, são o seu próximo objetivo. Se ainda tem uma tentativa à disposição, pode lançar logo o dado e tentar alcançá-la.

O cozinheiro lança o dado

Quando terminou de jogar no seu papel de cucaracha, ou seja, depois de ter lançado o dado e mexido duas vezes, é a vez do jogador à sua esquerda: é o cozinheiro e lança o dado-cozinheiro. Se, depois do lance, aparece no dado um lado vazio, tem à disposição um **lance extra**. Se, ao contrário, aparece o cozinheiro, a sua vez acaba imediatamente.

A sua vez termina, no máximo, depois de um lance extra. O cozinheiro assumirá o papel da cucaracha e o companheiro, sentado à sua esquerda, torna-se o cozinheiro. A cucaracha reinicia do ponto no qual parou.

Fim do jogo

Ganha quem por primeiro consegue alcançar todos os quatro pedaços de comida representados na própria carta-menu e depois voltar na toca.

Variante “action”

Para esta variante é preciso... nervos de aço! Preparação e regras são as mesmas do jogo base, mas com as seguintes alterações:

O jogador que faz o papel do cozinheiro dá o comando: “Na cozinha! Pronto? Vamos!”. O jogador-cucaracha e o jogador-cozinheiro começam então logo a lançar **simultaneamente** os dados.

Ações da cucaracha

Como jogador-cucaracha, anuncia em voz alta a próxima iguaria representada na sua carta-menu, lança o dado, avança e anuncia a todos quando a alcançou. Depois coloque a ficha-cucaracha na comida correspondente representada na sua carta-menu. Qual é o próximo objetivo? **Lance logo o dado outra vez** para alcançá-lo. Deve continuar a jogar até quando o cozinheiro grita: “Stop!”.

... no entanto o cozinheiro lança o dado

Como cozinheiro, deve tentar lançar o dado o mais rápido possível para obter cinco vezes o símbolo do cozinheiro. Se aparece um lado vazio, continue a lançar o dado. Se aparece o cozinheiro, conte em voz alta. Quando o cozinheiro tiver aparecido pela quinta vez, grite logo “Stop!”.

A vez do jogador-cucaracha termina imediatamente. Os papéis são trocados no sentido horário.

Conselho: os jogadores mais experientes podem concordar que o cozinheiro deve aparecer no dado apenas três vezes.

Fim do jogo

Quem alcança primeiro as quatro iguarias representadas na própria carta-menu e volta na toca, ganha a partida.

© 2016

Ravensburger S.p.A.
Via Enrico Fermi, 20 · I-20090 Assago (Mi)

www.ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



230840