

D

# La Cucaracha Card

Ravensburger® Spiele **Nr. 23 453 0**

Ein hektisches Grabsch- und Suchspiel  
für **2–6** Kakerlakenfreunde von **5–99** Jahren.

**Autoren:** Inka und Markus Brand

**Illustration:** Janos Jantner

**Redaktion:** Monika Gohl



*Ein wahres Kakerlaken-Paradies ist das Spülbecken in der Restaurant-Küche, in der die Kakerlaken genüsslich Essensreste schlemmen. Doch Achtung, plötzlich erscheint der Koch. Jetzt flitzen alle gleichzeitig wie wild durcheinander! Wer findet seine Kakerlaken zuerst und rettet sie ins sichere Versteck?*

## **Inhalt**

72 Besteck-Karten

19 Koch-Karten

6 Versteck-Karten

13 Gewinn-Karten

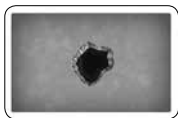


## Ziel des Spiels

Ihr deckt gleichzeitig Karten auf und versucht, als Erster die vier Kakerlaken eurer Farbe zu finden – denn dafür gibt's eine Gewinn-Karte als Belohnung. Wer zuerst drei Gewinn-Karten besitzt, gewinnt das Spiel.

## Vorbereitung

Jeder Spieler erhält eine **Versteck-Karte** mit dem Loch im Küchenboden, die er vor sich ablegt. Die Farbe gibt an, welche Kakerlaken ihr im Spiel sucht. Übrige Versteck-Karten legt ihr in die Schachtel.



Legt eine **Gewinn-Karte** in die Tischmitte. Die restlichen kommen beiseite.



Die Koch- und Besteck-Karten (mit und ohne Kakerlake) besitzen dieselbe Rückseite mit dem leeren Spülbecken. Mischt diese alle gut miteinander und legt sie verdeckt in einem wilden Haufen rings um die Gewinn-Karte.

## Die Suche beginnt

Ihr setzt euch auf eine eurer Hände, denn ihr dürft zum Aufdecken nur **eine Hand** benutzen!

Zu Beginn verläuft alles noch ganz ruhig und harmlos, indem ihr der Reihe nach eine Karte aufdeckt. Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es zügig im Uhrzeigersinn weiter.

Zeigt die Karte ein **Besteck mit oder ohne Kakerlake**, legt ihr sie einfach offen an dieser Stelle ab.

Zeigt sie jedoch den **Koch**, legt ihr diesen an die Seite und zählt laut „1“, beim nächsten Mal „2“, und bei der dritten aufgedeckten Kochkarte kommt plötzlich Leben ins Spülbecken!

## Jetzt wird's hektisch

Sobald der Koch das dritte Mal erscheint, hat er das Spülbecken erreicht. Ab jetzt spielt ihr **alle gleichzeitig** und versucht blitzschnell, die **vier Kakerlaken eurer Farbe** zum sicheren Loch vor euch zu bringen. Natürlich dürft ihr auch weiterhin nur eine Hand zum Karten aufdecken benutzen!

Liegen bereits Kakerlaken-Karten in eurer Farbe offen, nehmt ihr sie gleich zu euch, ansonsten deckt ihr weitere Karten mit einer Hand auf.

Deckt ihr Koch-Karten oder Besteck-Karten **ohne eure eigene Kakerlake** auf, lasst ihr sie einfach offen liegen.

Wer die vier Kakerlaken-Karten in seiner Farbe vor sich hat, schnappt sich schnell die Gewinn-Karte in der Mitte und beendet damit erfolgreich die Runde. Er ist gleichzeitig Startspieler für die nächste Runde.

## **Nächste Runde und Ende des Spiels**

Vor jeder weiteren Runde legt ihr eine neue Gewinn-Karte in die Mitte und verteilt die gemischten, verdeckten Koch- und Besteck-Karten rings herum.

Jeder gibt seine Versteck-Karte an seinen linken Nachbarn weiter – und rettet in der nächsten Runde die Kakerlaken einer neuen Farbe. Los geht's!

Das Spiel endet, sobald der Erste drei Gewinn-Karten vor sich liegen hat.



© 2018 Ravensburger Spieleverlag

F

# La Cucaracha Card

Jeux Ravensburger n° 23 453 0

Mettez vite la main sur vos cafards !  
Pour 2 à 6 joueurs de 5 à 99 ans.

**Auteurs :** Inka & Markus Brand

**Illustrations :** Janos Jantner

**Rédaction :** Monika Gohl



*L'évier de la cuisine du restaurant est un véritable paradis pour les cafards : ils y dégustent les restes de nourriture. Mais attention car tout à coup surgit le chef ! Ils détalent alors dans tous les sens ! Qui trouvera ses cafards le premier et les mettra à l'abri ?*

**Contenu :**

72 cartes Couverts

19 cartes Chef

6 cartes Cacheette

13 cartes Victoire

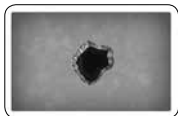


## But du jeu

Tous les joueurs retournent les cartes en même temps et chacun essaye de trouver le premier les quatre cafards de sa couleur pour récupérer ainsi une carte Victoire. Le premier joueur à posséder 3 cartes Victoire remporte la partie.

## Mise en place

Chaque joueur reçoit une **carte Cache**, montrant un trou dans le sol de la cuisine, qu'il place devant lui. Sa couleur indique quels cafards le joueur doit retrouver durant la partie. Les éventuelles cachettes restantes sont remises dans la boîte.



Placer une **carte Victoire** au centre de la table. Les autres sont gardées de côté.



Les cartes Chef et Couverts (avec et sans cafard) possèdent le même dos : l'évier vide. Bien les mélanger toutes ensemble et les étaler pêle-mêle, face cachée, tout autour de la carte Victoire.

## La recherche commence

Chaque joueur s'assied sur une de ses mains car il n'est permis de se servir que d'**une seule main pour retourner les cartes !**

Au début, tout est encore calme et amical, chacun retournant une carte à tour de rôle. Le plus jeune joueur commence, puis la partie se poursuit dans le sens horaire.

Si la carte indique **des couverts avec ou sans cafard**, le joueur la laisse simplement à sa place, face visible.

Si, par contre, elle montre le chef, le joueur la met de côté et annonce à voix haute : « 1 ». À la 2<sup>e</sup> carte, le joueur annonce : « 2 ». À la 3<sup>e</sup> carte Chef retournée, tout le monde s'agite dans l'évier !

## Sauve qui peut !

Dès que le chef apparaît pour la 3<sup>e</sup> fois, il a atteint l'évier. À partir de maintenant, les joueurs jouent **tous en même temps** et chacun essaye de mettre les **4 cafards de sa couleur** à l'abri dans le trou devant lui. Tout ceci, bien entendu, en continuant de n'utiliser qu'une seule main !

Si des cartes Cafard de sa couleur sont déjà retournées, le joueur peut tout de suite les prendre devant lui. Sinon, il est obligé de retourner de nouvelles cartes d'une seule main.

Si ces nouvelles cartes montrent le chef ou d'autres couverts **sans ses propres cafards**, le joueur les laisse simplement retournées face visible.

Le joueur qui récupère les 4 cartes Cafard de sa couleur devant lui se dépêche alors d'attraper la carte Victoire au milieu de la table et remporte cette manche. Il gagne également le droit d'entamer la prochaine manche.

### **Dernière manche et fin de la partie**

Avant chaque manche, placer une nouvelle carte Victoire au centre de la table et étaler de nouveau les cartes Chef et Couverts tout autour, après les avoir mélangées.

Chacun passe sa carte Cachette à son voisin de gauche et doit sauver une nouvelle couleur de cafards à la manche suivante. Et c'est reparti !

La partie s'arrête dès qu'un joueur a remporté 3 cartes Victoire.





I

# La Cucaracha Card

Gioco Ravensburger® n° **Nr. 23 453 0**

Un gioco-baraonda cerca e acchiappa.

Per **2-6** amici della cucaracha dai **5 ai 99** anni.

**Autori:** Inka e Markus Brand

**Illustrazioni:** Janos Jantner

**Redazione:** Monika Gohl



*Nella cucina del ristorante, il lavello è diventato un vero paradiso per le cucarache che si sbafano con gusto tutti gli avanzi di cibo. Ma... attenzione: sta arrivando il cuoco! Gli scarafaggi scappano veloci in una gran confusione. Chi riuscirà a trovare per primo le sue cucarache e a metterle al sicuro nel nascondiglio?*

## **Contenuto**

72 carte-posate

19 carte-cuoco

6 carte-nascondiglio

13 carte-premio

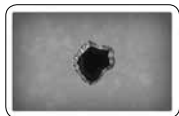


## Scopo del gioco

Scoprite tutti contemporaneamente le carte. Ognuno di voi deve tentare di trovare per primo i quattro scarafaggi del proprio colore. Chi ci riesce, guadagna una carta-premio. Vince chi conquista per primo tre carte-premio.

## Preparazione

Ogni giocatore prende una **carta-nascondiglio**, quella con raffigurato il buco sul pavimento della cucina, e la appoggia davanti a sé. Il colore che vedi sulla carta corrisponde a quello dei tuoi scarafaggi da cercare. Riponete nella scatola le carte-nascondiglio eccedenti.



Mettete una **carta-premio** al centro del tavolo. Lasciate da parte le altre.



Sul retro delle carte-cuoco e delle carte-posate (con o senza cucaracha) è raffigurato un lavello vuoto, uguale per tutte. Riunite queste carte in un mazzo e mescolatele bene, poi sparpagiatele, coperte (lavello verso l'alto), in un mucchio disordinato intorno alla carta-premio.

## Pronti? Cercate!

Per scoprire le carte, dovete utilizzare **una mano sola**, perciò tenete l'altra ferma sedendovici sopra! Comincia il giocatore più giovane, quindi proseguite in senso orario. All'inizio tutto procede con ordine: scoprite a turno una carta.

Se sulla carta scoperta sono raffigurate le **posate, con o senza cucaracha**, lasciala scoperta nel punto in cui l'hai presa. Ma se, invece, scopri la figura del **cuoco**, mettila da parte e conta ad alta voce "1". Chi trova il secondo cuoco conta "2" e quando viene scoperto il terzo cuoco... improvvisamente nel tavolo inizia la baraonda!

## Che confusione!

Quando il cuoco appare per la terza volta, ha ormai raggiunto il tavolo. Da questo momento, giocate **tutti contemporaneamente** e dovete essere veloci come i fulmini: ognuno deve tentare di portare al sicuro, dentro al buco sul pavimento che ha messo davanti a sé, i quattro scarafaggi **del proprio colore**. Ricordate: per scoprire le carte, potete utilizzare solamente una mano!

Se sono già state scoperte delle carte-cucaracha del tuo colore, prendile immediatamente, altrimenti scopri altre carte (con una mano). Se scopri una carta-cuoco, oppure una carta-posate **sulla quale non è raffigurata la cucaracha del tuo colore**, lasciala al suo posto, scoperta.

Chi riesce a mettere davanti a sé le quattro cartecucaracha del proprio colore, deve afferrare subito la carta-premio al centro del tavolo. Se ci riesce, vince il turno. Tocca a lui iniziare il turno successivo.

## **Turno successivo e fine del gioco**

A ogni turno successivo, appoggiate una nuova carta-premio al centro del tavolo e mescolate le carte-cuoco e le carte-posate per poi disporle disordinatamente come descritto sopra.

Ogni giocatore consegna al suo vicino di sinistra la propria carta-nascondiglio, quindi, al prossimo turno dovrete salvare scarafaggi di un colore diverso. Pronti? Via!

Vince chi riesce a conquistare per primo tre carte-premio (che deve esporre davanti a sé). La partita è terminata.



© 2018 Ravensburger Spieleverlag

# La Cucaracha Card

Ravensburger® spel nr. 23 453 0

Een hectisch pak- en zoekspel  
voor 2–6 kakkerlakvrienden van 5–99 jaar.

**Auteurs:** Inka en Markus Brand

**Illustratie:** Janos Jantner

**Redactie:** Monika Gohl



*De gootsteen in de restaurantkeuken is een waar kakkerlakparadijs waar de kakkerlakken heerlijk van de etensresten smullen. Maar pas op, daar komt de kok! Ze flitsen allemaal tegelijkertijd kris kras door elkaar! Wie vindt zijn kakkerlakken als eerste en kan ze veilig naar hun schuilplaats brengen?*

## Inhoud

72 bestek-kaarten

19 kok-kaarten

6 schuilplaats-kaarten

13 win-kaarten

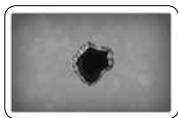


## Doel van het spel

Jullie draaien tegelijkertijd kaarten om en proberen, als eerste de vier kakkerlakken van je kleur te vinden – want daarvoor krijg je een win-kaart als beloning. Wie als eerste drie win-kaarten heeft, wint het spel.

## Vorbereiding

Iedere speler krijgt een **schuilplaats-kaart** met het gat in de keukenvloer, en legt die voor zich neer. De kleur geeft aan, welke kakkerlakken je moet zoeken. Overige schuilplaats-kaarten leg je weer terug in de doos.



Leg een **win-kaart** in het midden op tafel. De overige worden terzijde gelegd.



De kok- en bestek-kaarten (met en zonder kakkerlak) hebben dezelfde achterkant met de lege gootsteen. Schud ze allemaal goed door elkaar en leg ze met de afbeelding naar beneden op een hoop rondom de win-kaart.

## De zoektocht begint

Ga op één van je handen zitten, want je mag voor het omdraaien maar **één hand** gebruiken!

In het begin verloopt alles nog heel rustig en onschuldig, omdat jullie om de beurt een kaart omdraaien. De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het snel met de klok mee verder.

Als op de kaart **bestek met of zonder kakkerlak** staat, leg je hem gewoon open op deze plaats neer.

Maar als de **kok** erop staat, dan leg je hem aan de kant en tel je hardop “1”, bij de volgende keer “2”, en bij de derde omgedraaide kok-kaart komt er opeens leven in de gootsteen!

## Nu wordt het hectisch!

Zodra de kok voor de derde keer verschijnt, heeft hij de gootsteen bereikt. Vanaf nu spelen jullie **allemaal tegelijk** en proberen heel snel, de **vier kakkerlakken van je kleur** in veiligheid te brengen. Natuurlijk mogen jullie ook nog maar één hand gebruiken om de nieuwe kaarten om te draaien!

Liggen er al kakkerlak-kaarten in je kleur open, dan pak je ze meteen, anders draai je nieuwe kaarten met één hand om.

Draai je kok-kaarten of bestek-kaarten **zonder je eigen kakkerlak** om, dan laat je ze gewoon open liggen.

Wie de vier kakkerlak-kaarten in zijn kleur voor zich heeft liggen, pakt snel de win-kaart in het midden en beëindigt daarmee succesvol de ronde. Hij is dan meteen startspeler van de volgende ronde.

## **Volgende ronde en einde van het spel**

Voor iedere verdere ronde leg je een nieuwe win-kaart in het midden en verdeel je de geschudde, omgedraaide kok- en bestek-kaarten rondom de win-kaart.

Iedere speler geeft zijn schuilplaats-kaart aan zijn linker buurman - en redt de volgende ronde de kakkerlakken van een nieuwe kleur. Beginnen maar!

Het spel eindigt, zodra de eerste speler drie win-kaarten voor zich heeft liggen.



© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9  
CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

**Ravensburger**

236343