

Kakerlacula

Verjagt die Vampir-Kakerlake!

Ravensburger® Spiele Nr. 20 638 4

Kooperativer Wettlauf für 2–4 mutige Spieler* von 5–99 Jahren.

Autoren: Inka und Markus Brand

Illustration: Janos Jantner

Redaktion: Monika Gohl



Inhalt

1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 1 Katapult mit 2 Aufstellern,

1 Katapultchip, 12 Kerzenchips, 4 Spielerchips,

1 Kakerlake mit Aufsteller, 10 Knoblauch-Chips

liiih! Kakerlacula flitzt durch das Spukschloss und liebt es, euch zu erschrecken. Da hilft nur eins: Zündet alle Kerzen an und vertreibt so die lichtscheue Vampir-Kakerlake! Mit dem Katapult kommt ihr dabei schnell voran.

Schafft ihr es, bevor euch der schützende Knoblauch ausgeht?

Ziel des Spiels

Alle spielen gemeinsam gegen Kakerlacula. Sobald alle 12 Kerzen brennen und ihr noch Knoblauch übrig habt, gewinnt ihr das Spiel.

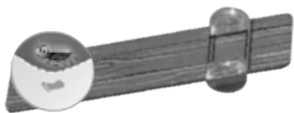
*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Vorbereitung

Drückt alle Teile aus der Stanztafel heraus. Puzzelt den **Spielplan** aus den drei Teilen zusammen. Befestigt den Aufsteller an der **Kakerlake** und stellt sie auf ihr Startfeld mit den grauen Steinen. Der Pfeil zeigt euch, in welche Richtung Kakerlacula gezogen wird. Wählt eine **Spielfigur** aus und stellt sie in das Kinderzimmer mit dem hellen Holzboden. Hier seid ihr immer vor der Kakerlake sicher. Den **Spielerchip** in derselben Farbe legt ihr vor euch ab.



Alle 12 **Kerzenchips** verteilt ihr auf den farbgleichen Kerzenfeldern des Spielplans.



Baut das **Katapult** zusammen, indem ihr die Aufsteller links und rechts genau innerhalb der Markierung befestigt. Stellt das Katapult neben den Spielplan und legt den **Katapultchip** auf den dunklen Kreis.

Je nach Spielerzahl werden **Knoblauchchips** neben dem Spielplan bereit gelegt.



Jetzt geht's los!

Grundregel für 3 und 4 Spieler

Bei 3 Spielern bekommt ihr 7 Knoblauch-Chips, bei 4 Spielern sind es 10 Chips.

Der Jüngste beginnt, danach spielt ihr reihum weiter. Bist du an der Reihe, schleuderst du den Katapultchip, indem du mit dem Finger auf die gegenüberliegende Seite des Katapultes tippst. Der Chip sollte sich möglichst in der Luft drehen.



Gehe **bis zu drei Räume** in beliebiger Richtung. Dabei darfst du nur über die Linien zwischen den Räumen gehen, nicht durch die Wände. Mit mehreren Kindern in demselben Raum zu stehen, ist erlaubt. Niemals darfst du jedoch durch Räume ziehen oder in einem Raum stehen, in dem sich Kakerlacula aufhält!

Erreichst du einen Raum, in dem eine Kerze deiner Spielerfarbe ist, stoppst du und kannst überzählige Schritte verfallen lassen. Entferne den Kerzenchip und deine Kerze ist damit angezündet. Anschließend ist der nächste Spieler dran.



Oh nein! **Kakerlakula flitzt los!** Auf dem Spielplan ist sein Weg mit der weißen gestrichelten Linie eingezeichnet, den er im Spiel auch mehrmals umrunden kann. Ziehe ihn in Pfeilrichtung bis zum nächsten Kakerlakensymbol.

Jedes Kind, das er unterwegs trifft, flüchtet sofort ins Kinderzimmer! Dabei verliert ihr für **jede** vertriebene Spielfigur einen **Knoblauch-Chip**, der aus dem Spiel genommen wird.

Der Spieler, der katapultiert hat, darf mit seiner Figur **einen Raum** weitergehen. Er entscheidet, ob er zuerst läuft und dann Kakerlacula zieht, oder umgekehrt. Beide Züge müssen jedoch ausgeführt werden. Es kann passieren, dass seine Figur ins Kinderzimmer flüchtet und dann anschließend gleich wieder in den Raum davor geht.

Andere Kerzen anzünden

Leuchten alle Kerzen deiner Farbe, darfst du den anderen Kindern helfen. Bei drei Spielern werden aber zunächst die Kerzen der **nicht mitspielenden Farbe** angezündet, bevor du den Mitspielern hilfst.

Ende des Spiels

Gelingt es euch, alle Kerzen anzuzünden und es ist noch Knoblauch übrig? Dann habt ihr Kakerlacula erfolgreich vertrieben und gewinnt das Spiel!

Solltet ihr keinen Knoblauch mehr haben, der euch vor Kakerlacula schützt, gewinnt dieser. Auf geht's zur nächsten Runde. Diesmal schafft ihr es bestimmt, die Vampir-Kakerlake zu vertreiben!

Tipp:

Wenn ihr gewonnen habt, dürft ihr Kakerlacula auf das Katapult stellen und ihn zur Belohnung in die Schachtel katapultieren. Das darf gern jeder von euch einmal versuchen!

Spielregel zu zweit

Legt 10 Knoblauch-Chips bereit.

Jeder spielt mit **zwei Spielfiguren**, die immer in der gleichen Reihenfolge gezogen werden. Legt diese fest, indem ihr die **vier Spielerchips** in eine Reihe legt – am besten, immer abwechselnd eine Farbe von Spieler eins und zwei.

Auch hier zündet ihr zuerst nur die Kerzen eurer Spielerfarben an, bevor ihr eurem Mitspieler helft. Die übrigen Regeln gelten wie oben beschrieben.



© 2021

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Ravensburger

221467