

Kakerla Loop

Ein Spiel für 2 – 4 flinke Käfer von 5 – 99 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 21 123 4

Autoren: Inka und Markus Brand · Illustration: Janos Jantner (Beehive)

Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Fotos: Becker Studios · Redaktion: Anne Lenzen

Die Käfer räubern in den Mülltonnen im Hinterhof, dem Revier der Kakerlake. „Schneller, ich hör sie schon!“

„Achtung, da kommt sie wiiiiieder!!!!“ Plötzlich schießt die Kakerlake aus einem der Lüftungsschächte in den Hinterhof.

Jetzt hilft den Käfern nur noch eins: sich tot stellen und hoffen ... Nicht erwischt? Glück gehabt! Dann nichts wie weiter zum Ziel. Erwischt? Dann schnell zurück zum Start.

In diesem Spiel brauchst du Würfelglück und Nerven wie Drahtseile, um deine Käfer als Erster ins Ziel zu bringen!



Inhalt

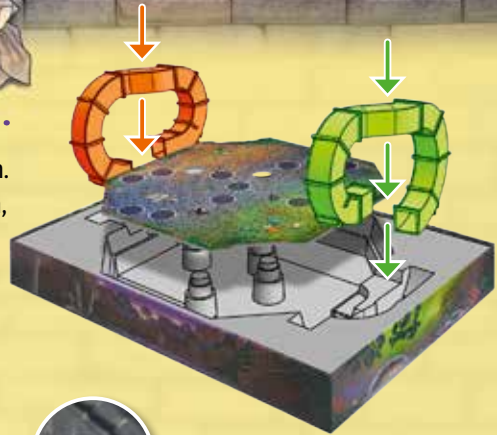
- ① 1 Spielplan
- ② 1 dreidimensionaler Hinterhof
- ③ 1 HEXBUG® nano V2® Kakerlake
- ④ 2 Loopings
- ⑤ 12 Käfer-Spielfiguren
- ⑥ 1 Würfel



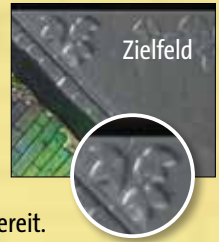
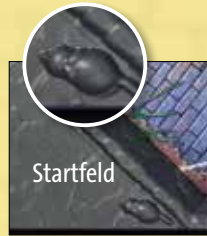


Spielaufbau & Vorbereitung

Drückt die vier Löcher vorsichtig aus dem Spielplan. Sollte der Spielplan transportbedingt gewölbt sein, biegt ihn vorsichtig gerade, sodass der HEXBUG® nano V2® problemlos vom Looping auf den Spielplan laufen kann. Legt den Spielplan so auf den Schachteinsatz, dass die Seite mit der Fischgräte nach oben zeigt. Steck die Loopings in die Vertiefungen rechts und links neben dem Spielplan.



Jeder Spieler sucht sich drei Käfer einer Farbe aus. Alle Spieler stellen ihre Käfer auf das Startfeld bei der Maus. Das Ziel befindet sich gegenüber, bei den Efeu-Blättern.



Legt den Würfel und die Kakerlake (HEXBUG® nano V2®) neben dem Spiel bereit.

Spielziel

Wer als Erster alle seine Käfer ins Ziel bringt, gewinnt!

Das Spiel beginnt!

1. HEXBUG® nano V2® starten

Schaltet den HEXBUG® nano V2® auf der Unterseite ein und schiebt ihn mit dem Kopf voran in einen der Loopings.

Der HEXBUG® nano V2® läuft in den Looping und verschwindet unter der Spielfläche.



2. Die Käfer würfeln & laufen

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und zieht einen seiner Käfer 1 – 4 Felder weit. Auf welcher der beiden Strecken er läuft, bleibt ihm überlassen. Besetzte Felder werden mitgezählt. Sollte das Zielfeld deines Zugs besetzt sein, wird es übersprungen.



Beispiel: Spieler Grün würfelt eine 1.
Er entscheidet sich, auf der gleichen Strecke zu ziehen wie Blau. Da sein Zielfeld durch Blau besetzt ist, springt er sofort auf das erste freie Feld vor Blau.

Nur beim Zieleinlauf dürfen Punkte verfallen.

Landet ein Käfer auf einem der vier erhöhten Felder, hat er Glück gehabt. Auf diesem sicheren Feld kann ihn der HEXBUG® nano V2® nicht erwischen!

Hat der Startspieler seinen Spielzug gemacht, geht es **sofort** im Uhrzeigersinn weiter und der nächste Spieler ist mit Würfeln und Ziehen an der Reihe.

Ein Spieler darf beliebig viele Käfer gleichzeitig im Spiel haben.

Tipp: Je mehr Käfer im Spiel sind, desto größer ist die Chance, einen zu überspringen, und desto schneller geht es vorwärts!

3. Sobald der HEXBUG® nano V2® das Spielfeld betritt ...

... wird das Spiel der Käfer unterbrochen. Solange die Kakerlake auf dem Spielfeld ist, **darf nicht gezogen werden!**

Der Hexbug® nano V2® flitzt über das Spielfeld und schubst dabei die Käfer vor sich her. Nur wenn ein Käfer **direkt vor** den Eingang eines Loopings geschoben wird, schiebt ihr ihn zurück auf den Spielplan. Sonst bleiben alle da stehen, wo sie hingeschoben werden.

4. Sobald der HEXBUG® nano V2® das Spielfeld verlässt ...

... wird geschaut, ob die Käfer ein Feld berühren.

Berührt ein Käfer ein Feld?

Dann bleibt er auf diesem Feld stehen und setzt das Spiel von hier aus fort.



Berührt ein Käfer kein Feld?

Dann wird er zurück auf das Startfeld gestellt und startet von dort aus erneut.



Sonderfälle:



Wenn ein Käfer zwischen zwei Feldern steht und beide berührt, wird er auf das für ihn bessere Feld (näher am Ziel) gestellt und zieht von dort aus weiter.



Wenn zwei Käfer das gleiche Feld berühren, bleiben sie beide auf diesem Feld stehen und ziehen von dort aus weiter.



Wenn der HEXBUG® nano V2® einen Käfer vorwärtsschiebt und er am Ende ein weiter vorne liegendes Feld berührt, hat er Glück gehabt! Für ihn geht es von hier aus weiter.

Dann setzt ihr das Spiel wie oben beschrieben fort. Der nächste Spieler würfelt und zieht. Aber Achtung, der HEXBUG® nano V2® verteidigt sein Revier und kann jeden Moment wieder auftauchen ...

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler alle seine Käfer ins Ziel gezogen hat. Er hat das Spiel gewonnen!

Einsteiger-Tipp:

Die Länge des Spiels könnt ihr beliebig verändern, indem ihr vor dem Spiel festlegt, wie viele eurer drei Käfer ins Ziel kommen müssen, um zu gewinnen.

Profi-Tipp:

Für geübte Spieler empfehlen wir im Spiel zu zweit, dass jeder Spieler zwei Käferfarben spielt. Für alle, die noch mehr Tempo wollen, befindet sich auf der Rückseite des Spielplans ein Hinterhof mit mehr und kleineren Feldern. Wer die Herausforderung sucht, kann hier sein Glück versuchen!

© 2015

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



Hinweise zum Umgang mit dem HEXBUG® nano V2®:

- Bitte schubst ihn leicht an, wenn er sich in einer Ecke festgebissen hat.
- Helft ihm auf die Beine, wenn er einmal umgefallen ist.
- Sollte seine Batterie in einem Loop plötzlich leer sein, nehmt den Looping und schüttelt ihn vorsichtig heraus.
- Wenn er deutlich langsamer läuft als zu Beginn, tauscht die Batterie aus.
- Niemals mit mehr als einem Hexbug® nano V2® gleichzeitig spielen! Sie können sich im Looping blockieren und dann nicht mehr herausgeholt werden!

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, Inc.,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® and nano® are
registered trademarks of
Innovation First, Inc.