

Kakerlakak

Ein krabbelstarkes Spiel
für 2–4 Kammerjäger von 5–99 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 22 212 4

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.

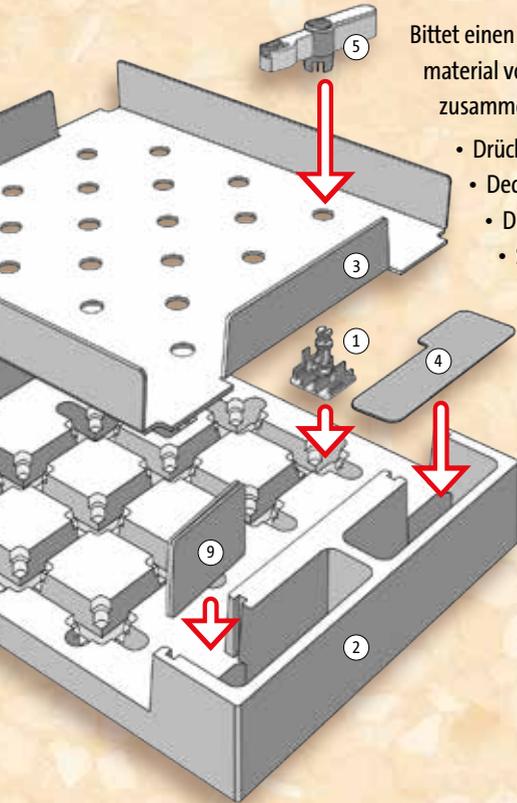


Inhalt

- 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



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.
- Steckt die **Besteckteile** ⑤ entsprechend der Abbildung unten auf die Nieten:

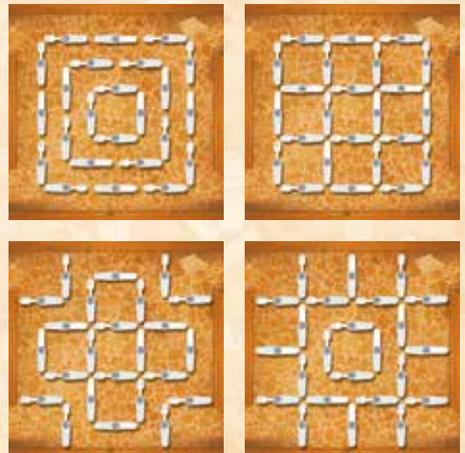


Bevor es losgeht

- 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.



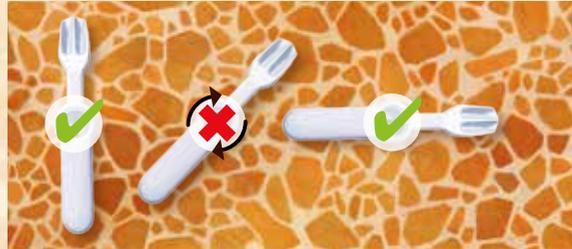
Zeigt der Würfel ein Fragezeichen?

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

