

La Cucaracula

Pssst!!! War da was? Die Kinder nehmen all ihren Mut zusammen und laufen los, um in jedem Raum des Spukschlusses eine Kerze anzuzünden. Denn nichts ist unheimlicher als die Dunkelheit! Nichts? Fast nichts.

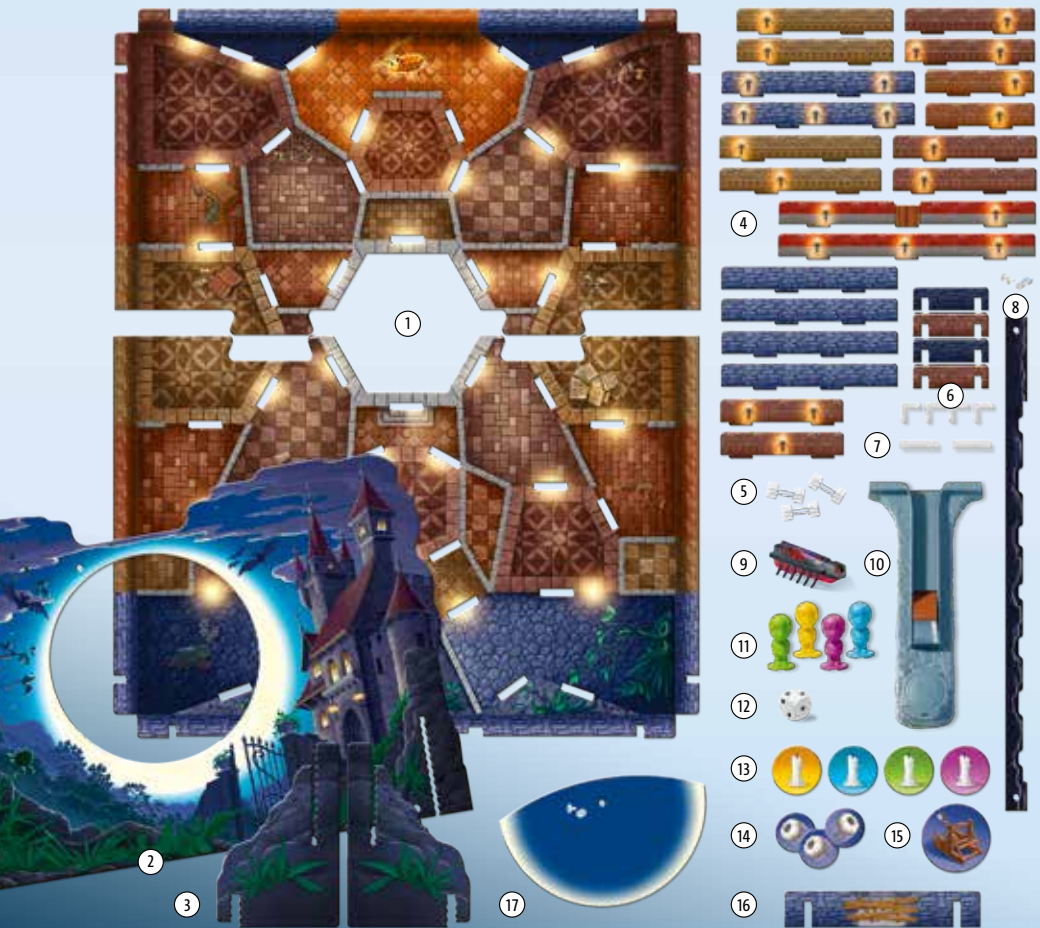
Blitzschnell flitzt Kakerlacula durch die Flure der Burg und erschreckt alle, die sich ihm in den Weg stellen. Wer erwischt wird, muss sofort zurück ins Kinderzimmer. Vor Schreck fällt den Kindern dabei auch noch der schützende Knoblauch aus der Hand.

Schafft ihr es, in allen Räumen eine Kerze anzuzünden und Kakerlacula zu vertreiben, bevor ihr keinen Knoblauch mehr habt? Ein spannender Wettlauf beginnt!



Inhalt

- ① 1 Spielplan (bestehend aus zwei Teilen)
- ② 1 Mondwand
- ③ 2 Aufstellkeile
- ④ 20 Wände
- ⑤ 42 Aufstellfüße
- ⑥ 8 Eckverbinder (4 Kunststoff + 4 Karton)
- ⑦ 2 Seitenverbinder
- ⑧ 1 Leiste (mit zwei Druckknöpfen)
- ⑨ 1 HEXBUG® nano® Kakerlake: Kakerlacula
- ⑩ 1 Katapult
- ⑪ 4 Spielfiguren
- ⑫ 1 Würfel
- ⑬ 24 Kerzen-Chips (6 je Farbe, inkl. Ersatz)
- ⑭ 13 Knoblauch-Chips
- ⑮ 1 Katapult-Chip
- ⑯ 1 Mauerstück
- ⑰ 1 Mond-Ausstanzung (mit Druckknopf)



Vor dem ersten Spiel



Bittet einen Erwachsenen, euch beim Aufbau zu helfen. Löst zunächst das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln. Baut dann Kakerlaculas Spukschloss folgendermaßen zusammen:

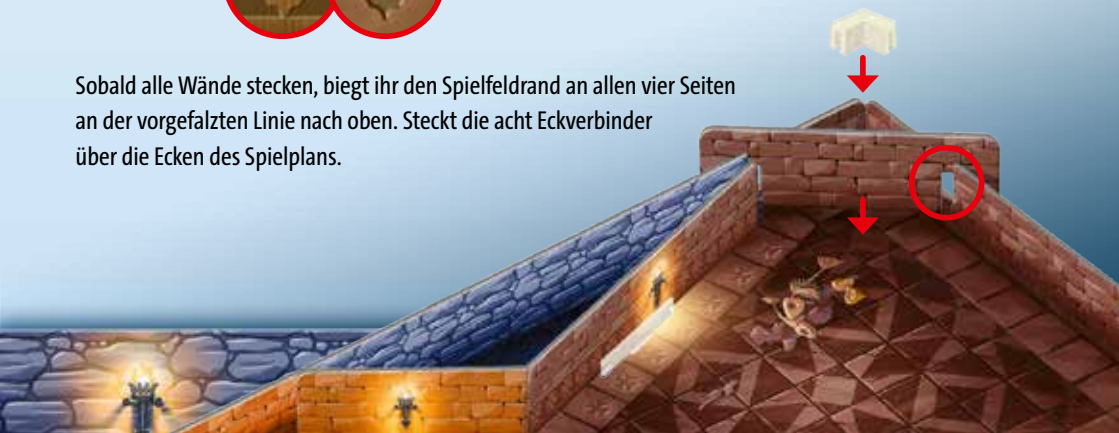
Drückt die Aufstellfüße für die Wände von unten durch die vorgestanzten Schlitzte im Spielplan.



Steckt nun die Innenwände in das Spukschloss. Um die richtigen Plätze für die Wände zu finden, helfen euch die Muster an den Wänden, die sich auf dem Boden auf dem Spielplan wiederfinden:



Sobald alle Wände stecken, biegt ihr den Spielfeldrand an allen vier Seiten an der vorgefalteten Linie nach oben. Steckt die acht Eckverbinder über die Ecken des Spielplans.



Vor jedem Spiel

Setzt die beiden Spielplanhälften zusammen und verstärkt die Übergänge mit den Seitenverbindern.

Steckt das Katapult in die Aussparung im Spielfeldrand.

Steckt die Mondwand in die beiden Aufstellkeile, die Seite ohne die Kerzenchip-Abbildungen zeigt dabei zum Spielplan. Steckt die Aufstellkeile über die beiden Eckverbinder an der schmalen Spielplanseite gegenüber dem Katapult. So entsteht der Burggraben zwischen Mondwand und Spielplan.



Jeder Spieler entscheidet sich für eine Spielfigur.

Die Spielfiguren stellt ihr in das Kinderzimmer in der Mitte des Spielplans.

Der jüngste Spieler legt den Katapult-Chip vor sich ab.



Entsprechend der Spieleranzahl verteilt ihr die Kerzen-Chips im Schloss (s. Abbildung). Legt sie mit der farbigen Seite nach oben ab.

Legt zwei Knoblauch-Chips in den Burggraben zwischen Mondwand und Spielplan.

Je nach Spieleranzahl legt ihr Knoblauch-Chips im Kinderzimmer bereit:

Bei 2 Spielern:

9 Knoblauch-Chips

Bei 3 und 4 Spielern:

11 Knoblauch-Chips



Ziel des Spiels

Schafft ihr es gemeinsam, in Kakerlaculas Spukschloss alle Kerzen anzuzünden, bevor euch der Knoblauch ausgeht?

Los geht's!

Schaltet Kakerlacula ein und setzt ihn auf sein Startfeld vor der Mondwand. In welche Richtung er starten soll, dürft ihr euch aussuchen.

Was machen die Spieler?

Der jüngste von euch beginnt. Danach wird das Spiel im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Du würfelst und bewegst deine Spielfigur maximal so weit, wie dein Würfelergebnis es zulässt, durch das Schloss in Richtung eines Kerzen-Chips deiner Farbe. Dabei verlässt du das Kinderzimmer immer durch die Tür. Ein Raum zählt als ein Schritt. Du darfst deine Spielfigur in alle Richtungen bewegen, es dürfen Schritte verfallen und mehrere Spielfiguren dürfen gleichzeitig im selben Raum stehen.

Erreichst du einen Raum mit einem Kerzen-Chip in deiner Farbe?

Super! Dreh ihn sofort um. Dieser Raum ist jetzt beleuchtet! Damit endet dein Zug.

Sobald du alle Kerzen-Chips deiner Farbe umgedreht hast, hilfst du den anderen. Ab jetzt darfst du Kerzen aller Farben anzünden.

Was macht Kakerlacula?

Kakerlacula versucht alles, um sein geliebtes Schloss zu verteidigen. Er fürchtet das Licht und flitzt durch die Hallen und Flure auf der Suche nach euch. Läuft er dabei durch einen Raum, in dem ihr euch befindet, heißt es den Bauch einziehen und die Luft anhalten!

Läuft er an euch vorbei, ohne euch zu berühren?

Glück gehabt! Er hat euch nicht gesehen! Euch passiert nichts und ihr setzt euren Weg von diesem Raum aus fort.

Berührt oder schubst er euch?

Dann hat er euch leider erwischt. Mit einem lauten „liiiiiih!“ nehmt ihr eure Spielfigur aus dem Raum und stellt sie zur Beruhigung zurück ins Kinderzimmer. Hier lagert der gemeinschaftliche Knoblauchvorrat. Er verbreitet einen bestialischen Gestank im gesamten Schloss, der euch vor Kakerlacula schützt. Leider müsst ihr immer, wenn er einen von euch erschreckt hat, einen Knoblauch-Chip abgeben. Legt den Knoblauch-Chip in den Burggraben zwischen Spielplan und Mondwand.

Das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.



Es ist ganz normal, dass Kakerlacula in seiner Hektik beim Herumrennen im Schloss die Kerzen-Chips in andere Räume verschiebt. Dadurch können auch mal zwei Kerzen-Chips im selben Raum liegen. In allen Fällen gilt: Der Chip liegt, wo er liegt, und kann dort umgedreht werden. Wenn ein Kerzen-Chip auf der Trennlinie zwischen zwei Räumen liegt, kann er von beiden Räumen aus umgedreht werden.

Das Katapult

Läuft Kakerlacula auf das Katapult, wird das Würfeln und Ziehen kurz unterbrochen. Der Spieler, vor dem der Katapult-Chip liegt, stellt sich hinter das Katapult. Drück auf den Knopf und versuche, Kakerlacula auf den Mond zu katapultieren.



Fliegt Kakerlacula bis zum Mond (durch die Aussparung in der Mondwand)?

Perfekt! Für diese Glanzleistung erhaltet ihr alle Knoblauch-Chips, die sich zu diesem Zeitpunkt im Burggraben befinden, zurück. Legt sie in den Vorrat im Kinderzimmer.

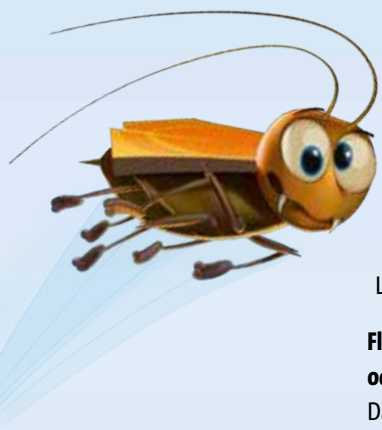
Landet Kakerlacula im Burggraben?

Nicht schlecht! Dafür erhaltet ihr einen der Knoblauch-Chips aus dem Burggraben zurück. Legt ihn in den Vorrat im Kinderzimmer.



Fliegt Kakerlacula über die Mondwand hinweg oder fällt er auf den Spielplan?

Dann habt ihr leider Pech gehabt. Dafür gibt es keinen Knoblauch-Chip.



In allen Fällen stellt ihr Kakerlacula im Anschluss auf sein Startfeld. Die Richtung, in die ihr ihn starten lasst, dürft ihr aussuchen. Gebt den Katapult-Chip an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Das Spiel geht wie oben beschrieben weiter und wird erst wieder unterbrochen, wenn Kakerlacula erneut auf das Katapult läuft.

Das Spiel endet

Wenn in allen Räumen eine Kerze brennt.

Herzlichen Glückwunsch! In diesem Fall habt ihr alle gemeinsam gewonnen!

Wenn ihr keinen Knoblauch-Chip mehr abgeben könnt.

Dann war Kakerlacula dieses Mal leider schneller und hat gewonnen.



Um das Spiel nach Gebrauch wieder in der Schachtel zu verstauen, reicht es, die beiden Seitenverbinder, das Katapult und die Mondwand zu entfernen. Trennt die beiden Spielplanhälften voneinander und legt sie so aufeinander in die Schachtel, dass die Aussparungen des Kinderzimmers übereinanderliegen. Entfernt die Aufstellkeile aus der Mondwand und legt diese so auf die Spielplanhälften, dass die Aussparung weiterhin frei bleibt. Jetzt könnt ihr das Katapult mit dem Boden nach oben in die Aussparung legen.

ZUSATZREGELN FÜR PROFI-VAMPIRJÄGER

Wollt ihr das Spiel noch anspruchsvoller machen?

- Dann reduziert die Zahl der Knoblauch-Chips zu Beginn des Spiels. Jetzt heißt es noch schneller würfeln, ziehen und hektisch die Kerzen anzünden!
- Wenn ihr noch mehr Nervenkitzel sucht, spielt mit der Zusatzregel, dass ihr eure Spielfigur immer in die Mitte der Räume stellen müsst. Das macht es Kakerlacula leichter, euch zu erwischen.
- Seid ihr bereits sehr treffsicher beim Katapultieren? Dann könnt ihr die Mond-Ausstanzung mit dem Druckknopf hinter dem Loch in der Mondwand befestigen. Wer trifft jetzt noch durch das verkleinerte Loch?

IHR WOLLT GEGENEINANDER SPIELEN?

Aufbau

Nehmt die Mondwand vom Spielplan und entfernt die Aufstellkeile. Dreht die Mondwand um. Auf der Rückseite seht ihr Kerzen-Chips. Befestigt die Leiste an der Wand. Nutzt dafür die beiden Druckknöpfe und die Löcher an den Rändern der Leiste. Steckt die neue Mondwand in die Aufstellkeile und steckt sie über den Spielplanrand.

Verteilt die Kerzen-Chips wie für das Grundspiel auf die Räume. Der Knoblauch und der Katapult-Chip werden nicht benötigt.

Blockiert den Zugang zum Katapult mit dem Mauerstück.

Ziel des Spiels

Wer hat am Ende die meisten Kerzen-Chips?



Los geht's!

Was machen die Spieler?

Das Spiel besteht aus zwei Phasen. Spielphase 1 verläuft fast wie im Grundspiel. Du würfelst und ziehst deine Spielfigur. Wenn du einen deiner Kerzen-Chips erreichst, legst du ihn mit der brennenden Seite nach oben vor dir ab. Sobald sich keiner deiner Chips mehr auf dem Spielplan befindet, stellst du deine Figur sofort ins Kinderzimmer, bist damit für diese Runde fertig und darfst dich erholen!

Was macht Kakerlacula?

Wie im Grundspiel flitzt Kakerlacula durch die Gänge des Schlosses. Berührt er dich, musst du einen bereits vor dir liegenden gesammelten Kerzen-Chip abgeben. (Wer nichts hat, muss auch nichts abgeben!) Die erbeuteten Chips sammelt Kakerlacula hinter seiner Leiste. Steck den Chip vorsichtig an die erste freie Position.



Spielphase 1 endet ...

- wenn kein Kerzen-Chip mehr auf dem Spielplan liegt.
- wenn Kakerlaculas Leiste komplett gefüllt ist.

Spielphase 2

In Phase 2 bekommt ihr die Chance, eure Kerzen-Chips zurückzuerobern. Dazu nehmt ihr von rechts der Reihe nach die Kerzen-Chips aus Kakerlaculas Leiste. Pro Chip erhält der entsprechende Spieler bis zu drei Versuche, Kakerlacula auf den Mond zu schießen. Schafft er es, erhält er den Chip zurück. Schafft er es nicht, geht der Chip an Kakerlacula. Das macht ihr mit allen Chips. Der letzte, aufgedruckte Chip zeigt alle Spielerfarben. Jetzt erhält jeder Spieler noch eine letzte Chance, einen Zusatz-Chip zu bekommen.

Wer nach dem Katapultieren die meisten Kerzen-Chips vor sich liegen hat, hat gewonnen!
Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

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 an den Originalhersteller:
Innovation First Trading SARL
6 Melford Court, Hardwick Grange
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First SARL

La Cucaracula

Chuuut !!! Qu'est-ce que c'était ? Les enfants rassemblent tout leur courage et se mettent à courir pour allumer une bougie dans chaque salle du château hanté. Car rien n'est plus inquiétant que l'obscurité. Rien ? Du moins presque rien ...

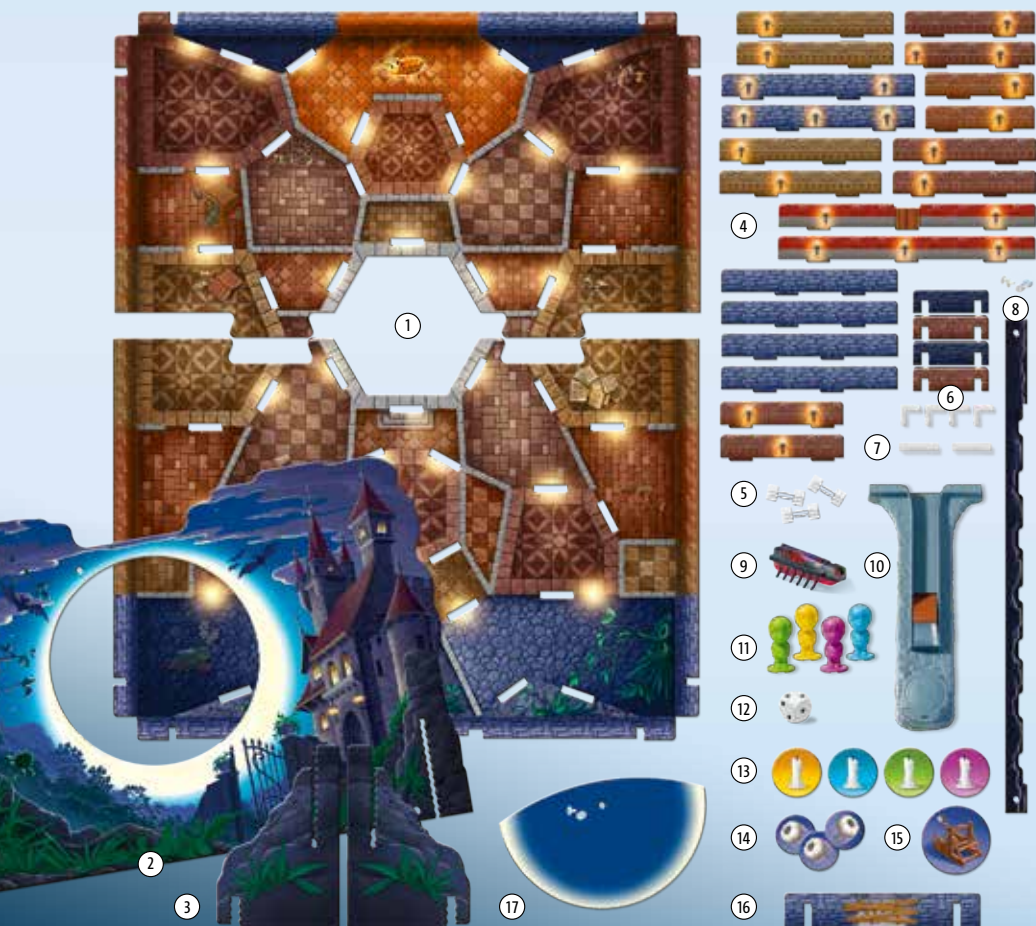
Cucaracula file à la vitesse de l'éclair à travers les couloirs du château fort et effraie tous ceux qui se trouvent sur son chemin. Les enfants qui se font attraper doivent immédiatement retourner dans leur chambre. De plus, ils utilisent une gousses d'ail pour se protéger.

Arrivez-vous à allumer une bougie dans toutes les pièces et à repousser Cucaracula avant qu'il ne vous reste plus aucune gousses d'ail ? C'est parti pour une course captivante !

Jeu Ravensburger® n° 22 336 7
 Auteurs : Inka et Markus Brand
 Illustration : Janos Jantner
 Design : Ravensburger DE, KniffDesign (règle du jeu)
 Photo : Becker Studios
 Rédaction : Anne Lenzen et Dorothea Heicke

Contenu

- ① 1 plateau de jeu (en deux parties)
- ② 1 mur lunaire
- ③ 2 cales
- ④ 24 parois
- ⑤ 42 pieds
- ⑥ 8 raccords d'angle
(4 en plastique, 4 en carton)
- ⑦ 2 raccords latéraux
- ⑧ 1 barre (avec deux boutons-pression)
- ⑨ 1 cafard HEXBUG® nano® : Cucaraca
- ⑩ 1 catapulte
- ⑪ 4 pions
- ⑫ 24 jetons bougie (6 de chaque couleur, y compris les jetons de remplacement)
- ⑬ 13 jetons ail
- ⑭ 1 jeton catapulte
- ⑮ 1 dé
- ⑯ 1 mur de blocage
- ⑰ 1 contour de lune (avec bouton-pression)

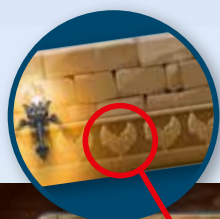


Avant la première partie



Demandez à un adulte de vous aider pour l'installation. Tout d'abord, détachez avec précaution les différentes pièces de jeu des planches. Assemblez le château hanté de Cucaracula :

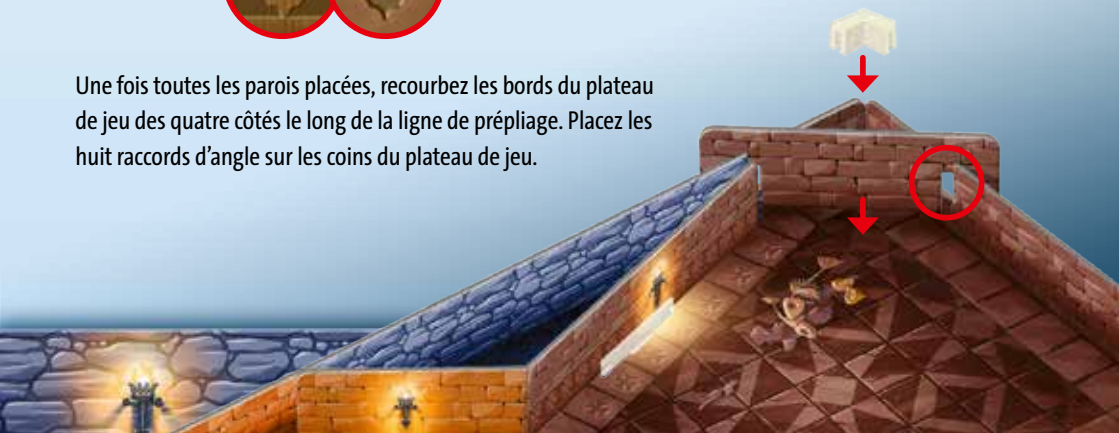
Glissez les pieds destinés aux parois dans les fentes prédécoupées. Placez ensuite les deux moitiés de plateau côte à côte.



Vous pouvez maintenant placer les parois intérieures du château hanté. Pour ne pas vous tromper, aidez-vous des marquages sur les parois, que vous retrouvez également sur le plateau de jeu.



Une fois toutes les parois placées, recourbez les bords du plateau de jeu des quatre côtés le long de la ligne de préliage. Placez les huit raccords d'angle sur les coins du plateau de jeu.



Avant de jouer

Placez les deux moitiés de plateau côte à côte et renforcez les jointures avec les raccords latéraux.

Placez la catapulte dans l'encoche prévue à cet effet sur le bord du plateau de jeu.

Glissez le mur lunaire dans les deux cales, avec le côté sans jetons bougie face au plateau de jeu.

Calez les cales sur les raccords d'angle de la bordure fine du plateau de jeu, à l'opposé de la catapulte. C'est ainsi qu'apparaissent les douves entre le mur lunaire et le plateau de jeu.



Chaque joueur choisit un pion.

Placez les pions dans la chambre des enfants au centre du plateau de jeu.

Le joueur le plus jeune pose le jeton catapulte devant lui.



Répartissez les jetons bougie dans le château en fonction du nombre de joueurs. Posez-les face colorée vers le haut.

Posez deux jetons ail dans les douves entre le mur lunaire et le plateau de jeu.

En fonction du nombre de joueurs, posez un certain nombre de jetons ail dans la chambre des enfants :

Pour 2 joueurs :

9 jetons ail

Pour 3 et 4 joueurs :

11 jetons ail



But du jeu

Arrivez-vous à allumer ensemble toutes les bougies du château de Cucaracula avant d'épuiser votre stock d'ail ?

C'est parti !

Mettez Cucaracula en marche et placez-le sur sa case départ. Vous avez le droit de choisir la direction dans laquelle il démarre.

Que font les joueurs ?

Le plus jeune commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour pouvoir se déplacer dans le château à la recherche d'un jeton bougie de leur couleur, les joueurs doivent tirer le dé. Ils peuvent ensuite se déplacer au maximum d'autant de cases que le chiffre obtenu. Les joueurs quittent toujours la chambre des enfants par la porte. Une salle compte pour un pas. Les pions peuvent être déplacés dans toutes les directions. Il est possible de se déplacer de moins de cases que le chiffre indiqué sur le dé et plusieurs pions peuvent se trouver dans la même salle en même temps.

Un joueur atteint une salle où se trouve un jeton bougie de sa couleur ?

Super ! Il le retourne immédiatement. Cette salle est maintenant allumée ! Son tour est terminé.

Dès qu'un joueur a retourné tous les jetons bougie de sa couleur, il peut aider les autres. Il a désormais le droit d'allumer des bougies de toutes les couleurs.

Que fait Cucaracula ?

Cucaracula tente par tous les moyens de défendre son précieux château. Ce cafard craignant la lumière file à travers les salles et les couloirs à la recherche des joueurs. S'il arrive dans une salle dans laquelle vous vous trouvez, retenez votre souffle !

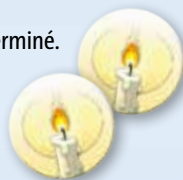
Il passe à côté d'un joueur sans le toucher ?

Quelle chance ! Cela veut dire qu'il ne l'a pas vu. Le joueur est sauf et il poursuit son chemin au prochain tour en partant de la salle où il se trouve.

Il touche ou pousse un joueur ?

Il l'a malheureusement attrapé. En criant « Aaaaaah ! », le joueur retire son pion de la salle et le replace dans la chambre des enfants où il va se calmer. C'est ici que se trouve le stock commun d'ail. Il s'en dégage une forte odeur qui embaume tout le château que vous cherchez à protéger de Cucaracula. À chaque fois que l'un de vous est attrapé, vous devez malheureusement défausser un jeton ail et le poser dans les douves.

Le jeu se poursuit sans interruption.



Il est normal que Cucaracula, dans sa course folle, pousse les jetons bougie dans d'autres salles. Deux jetons bougie peuvent ainsi se retrouver dans la même salle. Dans tous les cas, les jetons bougie restent là où ils sont et peuvent y être retournés. Si un jeton bougie se trouve sur la ligne de séparation de deux salles, il peut être retourné depuis les deux salles en question.

La catapulte

Si Cucaracula arrive sur la catapulte, le lancé de dé et les déplacements sont brièvement interrompus. Si le jeton catapulte se trouve devant vous, placez-vous derrière la catapulte. Appuyez sur le bouton pour tenter d'envoyer Cucaracula sur la lune.



Cucaracula vole jusqu'à la lune et passe à travers l'évidement du mur lunaire ?

Parfait ! Pour cette brillante performance, vous récupérez tous les jetons ail se trouvant à ce stade dans les douves. Déposez le tout dans la chambre des enfants.

Cucaracula atterrit dans les douves ?

Pas mal ! Vous récupérez un jeton ail parmi ceux se trouvant dans les douves. Déposez-le dans la chambre des enfants.

Cucaracula passe au-dessus du mur lunaire ou atterrit sur le plateau de jeu ?

Pas de chance ! Vous ne récupérez aucun jeton ail.

Dans tous les cas, vous placez ensuite Cucaracula sur sa case départ. Vous avez le droit de choisir la direction dans laquelle il démarre. Le jeton catapulte revient au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. Le jeu se poursuit comme décrit plus haut et n'est interrompu que si Cucaracula arrive à nouveau sur la catapulte.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'une bougie brûle dans chaque salle.

Si c'est le cas, félicitations ! Vous avez tous gagné !

S'il n'est plus possible de vous dessaisir d'un jeton ail, alors Cucaracula a malheureusement été le plus rapide cette fois-ci et remporte la partie.



Pour ranger le jeu dans son carton après utilisation, il suffit de retirer les deux raccords latéraux, la catapulte et le mur lunaire. Séparez les deux moitiés de plateau et posez-les l'une sur l'autre dans le carton de façon à ce que les encoches de la chambre des enfants soient superposées. Retirer les cales du mur lunaire et posez-les sur les deux moitiés de plateau de façon à laisser l'encoche libre. Vous pouvez maintenant placer la catapulte à l'envers dans l'encoche.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES POUR LES CHASSEURS DE VAMPIRES PROFESSIONNELS

Vous souhaitez corser le jeu ?

- Réduisez le nombre de jetons ail au début du jeu.
- Pour encore plus de frissons, jouez avec la règle supplémentaire selon laquelle vous devez toujours placer votre pion au centre des salles. Il sera ainsi plus facile pour Cucaracula de vous attraper.
- Vous êtes particulièrement bons en catapulte ? Alors vous pouvez monter le contour de lune avec le bouton-pression situé derrière l'évidement sur le mur lunaire. Qui arrivera encore à passer à travers l'évidement réduit du mur ?

VOUS SOUHAITEZ JOUER LES UNS CONTRE LES AUTRES ?

Montage

Ôter le mur lunaire du plateau de jeu et retirez les cales. Retournez le mur lunaire. Des jetons bougie sont visibles au verso. Fixez la barre au mur. Utilisez pour cela les deux boutons-pression et les trous sur les bords de la barre. Insérez le nouveau mur lunaire dans les cales et calez celles-ci sur la bordure du plateau de jeu.

Répartissez les jetons bougie dans les salles tout comme pour le jeu de base. Vous n'aurez pas besoin des jetons ail et du jeton catapulte.

Bloquez l'accès à la catapulte avec le mur de blocage.

But du jeu

Qui finira la partie avec le plus de jetons bougie ?



C'est parti !

Que font les joueurs ?

Le jeu comporte deux phases. La première phase de jeu se déroule presque comme pour le jeu de base. Le joueur à qui c'est le tour lance le dé et déplace son pion. Lorsqu'il atteint l'un de ses jetons bougie, il place celui-ci devant lui avec la face allumée vers le haut. Dès qu'il n'y a plus aucun de ses jetons sur le plateau de jeu, il place immédiatement son pion dans la chambre des enfants. Il a alors terminé pour ce tour et peut se reposer !

Que fait Cucaracula ?

Comme dans le jeu de base, Cucaracula file à travers les couloirs du château. S'il touche un joueur, ce dernier doit restituer un jeton bougie auparavant collecté (si le joueur n'a rien, il ne restitue rien !). Cucaracula rassemble les jetons récupérés derrière sa barre. Le joueur dépose avec précaution le jeton bougie sur le premier emplacement libre.



La première phase de jeu se termine ...

- lorsqu'il n'y a plus aucun jeton bougie sur le plateau de jeu ;
- lorsque la barre de Cucaracula est complètement remplie.

Deuxième phase de jeu

La deuxième phase de jeu vous offre l'opportunité de récupérer vos jetons bougie. Pour cela, vous prenez un à un les jetons bougie de la barre de Cucaracula en remontant à partir du dernier jeton perdu. Le joueur correspondant a jusqu'à trois essais par jeton pour envoyer Cucaracula sur la lune avec la catapulte. S'il y arrive, il récupère le jeton. Dans le cas contraire, le jeton revient à Cucaracula. L'opération se répète avec tous les jetons. Le dernier jeton imprimé est un jeton à quatre couleurs. Tous les joueurs ont alors une chance de récupérer un jeton supplémentaire.

Le joueur qui, au terme des tirs à la catapulte, a le plus grand nombre de jetons devant lui a gagné ! En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Concernant l'utilisation du cafard, veuillez respecter les conseils figurant sur l'emballage d'origine de l'HEXBUG® nano®.

Important : Veuillez conserver la notice !

En cas de question sur le cafard, adressez-vous directement au fabricant :
Innovation First Trading SARL
6 Melford Court, Hardwick Grange
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First SARL

La Cucaracula

1

Psssst! Hai visto muoversi qualcosa? Esiste veramente lo scarafaggio vampiro che teme la luce, di cui tutti parlano? E chi è abbastanza coraggioso da affrontarlo e scacciarlo dal castello stregato?

I bambini si avventurano con i candelabri attraverso il castello e tentano di accendere il più velocemente possibile molte delle loro candele. La Cucaracula cerca però di impedirglielo come può! Dalla paura alcune candele cadono addirittura a terra e i bambini le perdono ...

Alla fine ha luogo la sfida della catapulte: chi sarà il miglior scacciatore di Cucaracula di tutto il castello?

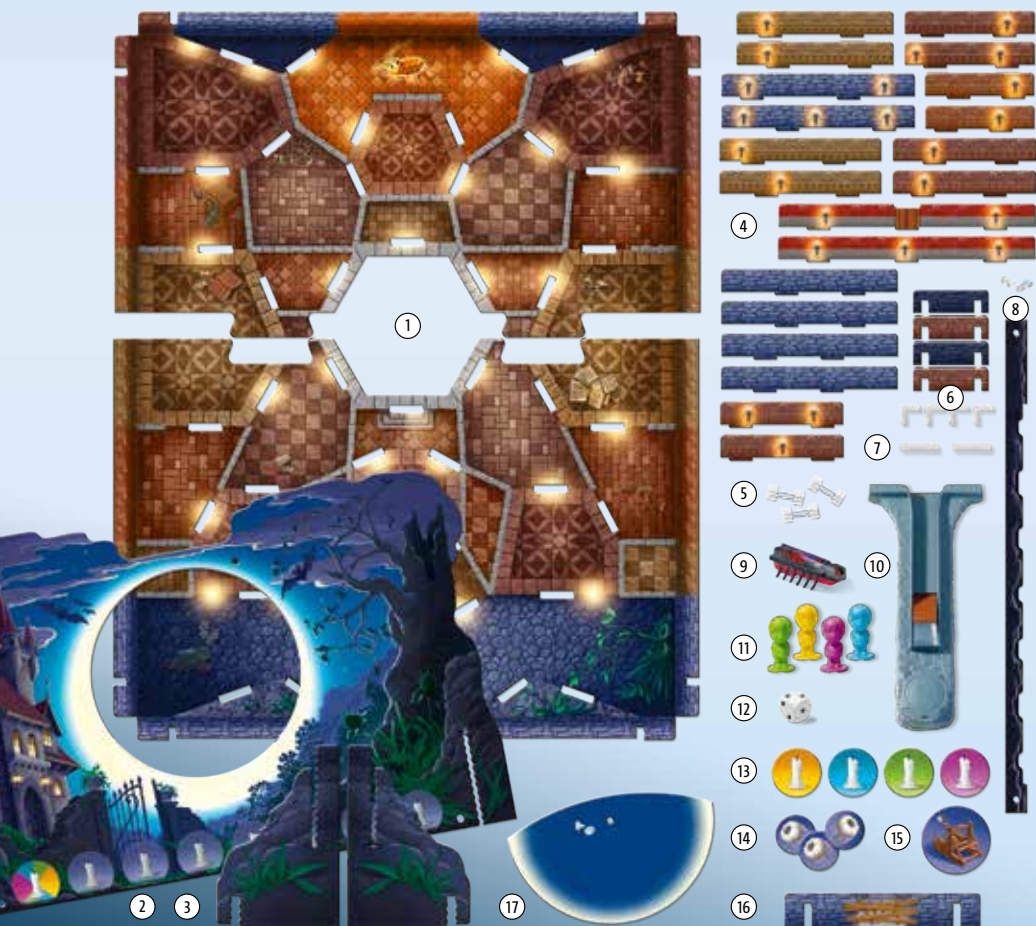


Gioco Ravensburger® n° 22 336 7
Autori: Inka e Markus Brand
Illustrazione: Janos Jantner
Design: DE Ravensburger
Foto: Becker Studios
Redazione: Anne Lenzen e Dorothea Heicke

Ravensburger

Contenuto

- | | |
|--|---|
| ① 1 tabellone di gioco (composto da due parti) | ⑪ 1 pezzo di muro |
| ② 1 parete con luna | ⑫ 4 pedine |
| ③ 2 cunei di installazione | ⑬ 1 dado |
| ④ 24 pareti | ⑭ 24 gettoni candela
(6 per ogni colore, ricambio incluso) |
| ⑤ 42 piedistalli | ⑮ 13 gettoni aglio |
| ⑥ 8 giunti angolari (4 di plastica + 4 di cartone) | ⑯ 1 gettone catapulta |
| ⑦ 2 giunti laterali | ⑰ 1 sagoma della luna
(con bottone a pressione) |
| ⑧ 1 listello (con 2 bottoni a pressione) | |
| ⑨ 1 scarafaggio HEXBUG® nano®: Cucaracula | |
| ⑩ 1 catapulta | |



Prima di iniziare a giocare



Chiedete a un adulto di aiutarvi a montare il gioco. Staccate prima di tutto con cautela il materiale di gioco dalle tavole perforate. Montate il castello stregato di Cucaracula nel modo seguente:

Inserite i piedistalli per le pareti dal basso attraverso le fessure preforate del tabellone. Unite poi le due estremità del tabellone.

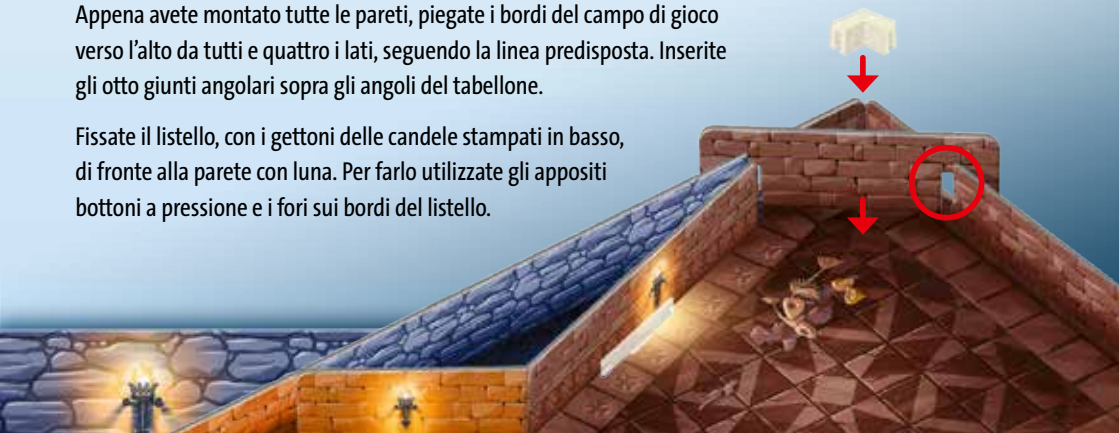


Inserite ora le pareti interne del castello stregato. I tratteggi sulle pareti corrispondono a quelli sul tabellone e vi aiutano a posizionare le pareti al posto giusto.



Appena avete montato tutte le pareti, piegate i bordi del campo di gioco verso l'alto da tutti e quattro i lati, seguendo la linea predisposta. Inserite gli otto giunti angolari sopra gli angoli del tabellone.

Fissate il listello, con i gettoni delle candele stampati in basso, di fronte alla parete con luna. Per farlo utilizzate gli appositi bottoni a pressione e i fori sui bordi del listello.



Prima di ogni gioco

Assemblate le due metà del tabellone e rinforzate i passaggi con i giunti laterali. Inserite la catapulta nell'apposito spazio sul bordo del campo di gioco. Spingete il pezzo di muro sopra le pareti, davanti all'ingresso della catapulta. Spingete la parete con la luna sui due cunei di installazione, con il listello rivolto verso il tabellone, e inseritela sopra i due giunti angolari sul lato stretto del tabellone di gioco, a dirimpetto della catapulta. In questo modo il fossato del castello si trova tra la parete con la luna e il tabellone.



Ogni giocatore sceglie una pedina. Posizionate le pedine nella camera dei bambini al centro del tabellone.



Distribuite per ogni giocatore 4 gettoni candela del rispettivo colore in tutto il castello. Posate i gettoni con il lato colorato verso l'alto come nell'illustrazione.

Ogni giocatore ha a disposizione due gettoni candela in più rispetto alla griglia di partenza. Riponeteli nella scatola insieme ai gettoni di aglio, al gettone catapulta e alla fustellatura della luna che non vi servono per questo gioco di base.

Scopo del gioco

Vince chi alla fine della partita ha il maggior numero di gettoni candela.

Avanti, si comincia!

Accendete la Cucaracula e ponetela nella casella di partenza davanti alla parete della luna. Potete scegliere in quale direzione deve procedere.

Che cosa fanno i giocatori?

Il gioco è composto da due fasi.

La fase 1 si svolge nel modo seguente:

Inizia il giocatore più giovane. Il gioco procede poi in senso orario. Ogni giocatore a turno tira il dado e muove la pedina, in base al punteggio ottenuto, in direzione di un gettone candela del suo colore. Ogni giocatore deve uscire dalla camera dei bambini sempre attraverso la porta. Una stanza conta una mossa e si può muovere la propria pedina in ogni direzione. È permesso non fare tutti gli spostamenti e si possono mettere più pedine alla volta nella stessa stanza.

Hai raggiunto con la tua pedina una stanza con un gettone candela del tuo colore?

Fantastico! Bisogna prendere il gettone candela e metterlo girato davanti a sé. La tua mossa è finita.

Appena girate tutte le candele del proprio colore, bisogna riportare la pedina in camera e riposarsi per il resto della prima fase senza tirare nuovamente il dado.

Che cosa fa la Cucaracula?

La Cucaracula fa il possibile per difendere il suo amato castello e, avendo paura della luce, corre attraverso i corridoi alla vostra ricerca. Attenzione a non farsi trovare!!

Passa oltre senza toccarti?

Se la Cucaracula passa senza toccare la pedina, si è fortunati! Non succede niente e, al turno successivo, si può proseguire il proprio cammino uscendo dalla stanza in cui ci si trova.

Ti tocca o ti spinge?

Purtroppo si è stati acciuffati. Gridando forte "liiiiiih!" si toglie la propria pedina dalla stanza e si rimette nella camera dei bambini. Il giocatore si è talmente spaventato che gli è caduta una delle candele dal candelabro.





Si prende uno dei gettoni candela accesi davanti a sé infilandolo con cautela nella prima posizione libera dietro il listello della Cucaracula, con il proprio colore rivolto in avanti. Nel corso del gioco il listello viene riempito da sinistra verso destra, partendo dal campo accanto al gettone candela stampato a colori. Chi non si è ancora impadronito di un gettone candela non deve cederne nessuno.

Il gioco procede senza interruzioni.

Attenzione:

- È normale che la Cucaracula, nella frenesia di correre di qua e di là, sposti i gettoni candela da una stanza all'altra. Possono quindi trovarsi anche due gettoni candela nella stessa stanza. Comunque sia, il gettone rimane dove si trova e lì viene girato. Nel caso particolare in cui il gettone candela si trovi sulla linea di separazione tra due stanze, può essere girato da entrambe le stanze.
- Tratta i gettoni candela con cautela. Se si piegano, impediscono alla Cucaracula di muoversi.

La fase del gioco 1 termina ...

- ... o quando non è più presente un gettone candela sul tabellone di gioco,
- ... o quando il listello della Cucaracula è completamente pieno.

Fase del gioco 2: la grande gara della catapulta



Per ogni gettone candela del proprio colore si hanno al massimo tre tentativi per spedire la Cucaracula sulla luna (ossia attraverso il buco presente nella parete). Bisogna posizionare la Cucaracula sul trampolino della catapulta e premere il pulsante. Se la Cucaracula finisce sulla luna, si riprende il proprio gettone candela. Altrimenti se lo tiene la Cucaracula e viene messo da parte. L'ultimo gettone candela stampato mostra tutti e quattro i colori di gioco. In questo caso avete tutti la possibilità di conquistarvi un gettone aggiuntivo. Se uno dei giocatori si è già accaparrato tutti i gettoni candela del suo colore, dovrà prenderlo dalla scatola.

Fine del gioco

Vince chi dopo la gara della catapulta ha il maggior numero di gettoni candela. In caso di parità ci saranno più vincitori.

Smontaggio

Per rimettere il gioco nella scatola è sufficiente rimuovere i due giunti laterali, la catapulta e la parete con la luna. Separate le due metà del tabellone di gioco e mettetele una sull'altra nella scatola, in modo tale che le scanalature della camera dei bambini siano sovrapposte. Rimuovete i cunei di installazione dalla parete con la luna e posate la parete sopra le due metà del tabellone di gioco, lasciando libero il foro. Ora potete inserire la catapulta nel foro con il fondo verso l'alto.

REGOLE SUPPLEMENTARI PER CACCIATORI DI VAMPIRI PROFESSIONISTI

Volete rendere il gioco ancora più pretenzioso?

- Se amate il gusto del brivido, giocate con la regola extra di mettere la vostra pedina sempre al centro delle stanze. Questo facilita il compito della Cucaracula di acchiapparvi.
- Avete già una mira infallibile alla catapulta? Allora potete fissare la sagoma della luna con il bottone a pressione dietro il foro, nella parete. Chi riesce ora a mirare nel foro rimpicciolito?
- La Cucaracula nella fase del gioco 1 può infilarsi nella catapulta. Il gioco si ferma brevemente. Il giocatore che ha una gettone candela infilato a destra nel listello della Cucaracula ha un tentativo a disposizione per spedire la Cucaracula sulla luna e riprendersi il suo gettone. Se ci riesce, si riprende la candela e la rimette davanti a sé. Se non ci riesce, il gettone rimane infilato dietro il listello. Se nessuno dei giocatori ha consegnato un gettone candela, allora nessuno può usare la catapulta. In ogni caso, rimettete la Cucaracula nella casella iniziale e continuate a giocare.

VOLETE GIOCARE ASSIEME COME SQUADRA?

Svolgimento

Distribuite i gettoni candela nelle stanze, come per il gioco di base.

Mettete due gettoni aglio nel fossato del castello, tra la parete con la luna e il tabellone del gioco. In base al numero di giocatori, tenete pronti i gettoni aglio nella camera dei bambini:

Con 2 giocatori: 9 gettoni aglio / Con 3 o 4 giocatori: 11 gettoni aglio

Il giocatore più giovane posiziona il gettone della catapulta davanti a sé.

Riponete il pezzo di muro nella scatola, dato che l'ingresso alla catapulta per questa variante di gioco rimane sempre aperto.



Scopo del gioco

Riuscite ad accendere le candele in tutte le stanze del castello stregato della Cucaracula prima che finisca l'aglio?



Avanti, si comincia!

Che cosa fanno i giocatori?

Muovete le vostre pedine a turno in direzione del gettone candela più vicino, come per il gioco di base. Se l'avete raggiunto, lo girate e lo lasciate in questa stanza con il lato acceso verso l'alto. Non appena avete girato tutti i gettoni candela del vostro colore, aiutate i vostri amici e accendete ora le candele degli altri colori.

Che cosa fa la Cucaracula?

Come nel gioco di base, la Cucaracula corre per tutti i corridoi del castello. Se vi tocca, rimettete la vostra pedina nella camera dei bambini e depositate una dei vostri gettoni aglio protettivi. Metteteli nel fossato del castello.

Cosa succede se la Cucaracula finisce nella catapulte?

Smettete di tirare il dado e di muovervi per un breve momento. Chi ha il gettone catapulte davanti ha un tentativo per spedire la Cucaracula sulla luna. Se ci riesce, può prendere tutti i gettoni aglio dal fossato e rimetterli nella camera dei bambini. Se la Cucaracula finisce nel fossato potete prendere un gettone aglio. In tutti gli altri casi rimanete purtroppo a mani vuote. Il gettone catapulte viene consegnato al giocatore successivo e la Cucaracula rimessa sulla casella di partenza. Il gioco procede come descritto sopra.

Il gioco finisce ...

- ... **quando in tutte le stanze è accesa una candela!** Congratulazioni! In questo caso siete riusciti tutti insieme a scacciare la Cucaracula paurosa della luce dal castello!
- ... **oppure quando non avete più gettoni aglio per difendervi.** . In questo caso la Cucaracula è stata purtroppo più veloce e ha vinto.



© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Per le istruzioni di utilizzo dello scarafaggio, si prega di fare riferimento a quanto riportato nella confezione originale dell' HEXBUG®.

Attenzione: Conservare le istruzioni di gioco!

In caso di domande relative all'uso dello scarafaggio, vi preghiamo di rivolgervi al costruttore:

Innovation First Trading SARL
6 Melford Court, Hardwick Grange
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First SARL

La Cucaracula

GB

USA

Psssst! What was that? Is it the elusive, light-sensitive HEXBUG® Cucaracula that everyone is talking about? Who will be brave enough to take on the challenge and drive it out of the haunted castle?

The children walk through the castle with their candelabras lighting as many of their candles as fast as possible.

But Cucaracula tries to block them any way it can.

The children get frightened, drop some of their candles and lose them ...

In the end, they join the ultimate catapulting competition!

Who will be the master Cucaracula exterminator?



Ravensburger® Game No. 22 336 7

Inventors: Inka and Markus Brand

Illustration: Janos Jantner

Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Game instructions)

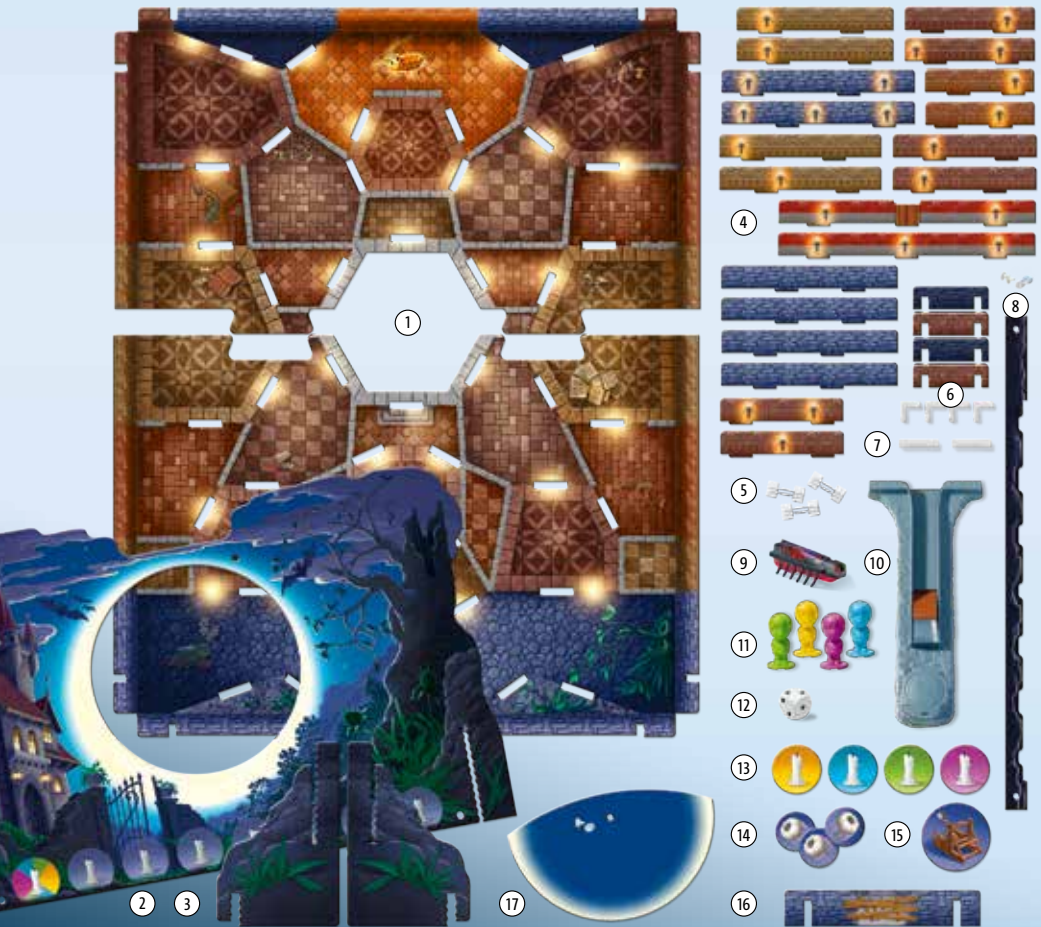
Photo: Becker Studios

Editing Department: Anne Lenzen and Dorothea Heicke

Ravensburger

Contents

- ① 1 game board (consisting of two pieces)
- ② 1 moon wall
- ③ 2 support wedges
- ④ 20 walls
- ⑤ 42 standing feet
- ⑥ 8 corner connectors (4 plastic + 4 cardboard)
- ⑦ 2 side connectors
- ⑧ 1 strip (with 2 snap fasteners)
- ⑨ 1 HEXBUG® nano®: Cucaracula
- ⑩ 1 catapult
- ⑪ 4 figurines
- ⑫ 1 die
- ⑬ 24 candle chips (6 per color, including extra)
- ⑭ 13 garlic chips
- ⑮ 1 catapult chip
- ⑯ 1 wall segment
- ⑰ 1 moon cut-out (with snap fastener)



Before playing the game for the first time



Ask an adult to help you set up the game. First carefully separate the game materials from the punch cards. Then follow these instructions to build Cucaracul's haunted castle:

Push the standing feet for the walls up through the pre-punched slots in the game board.

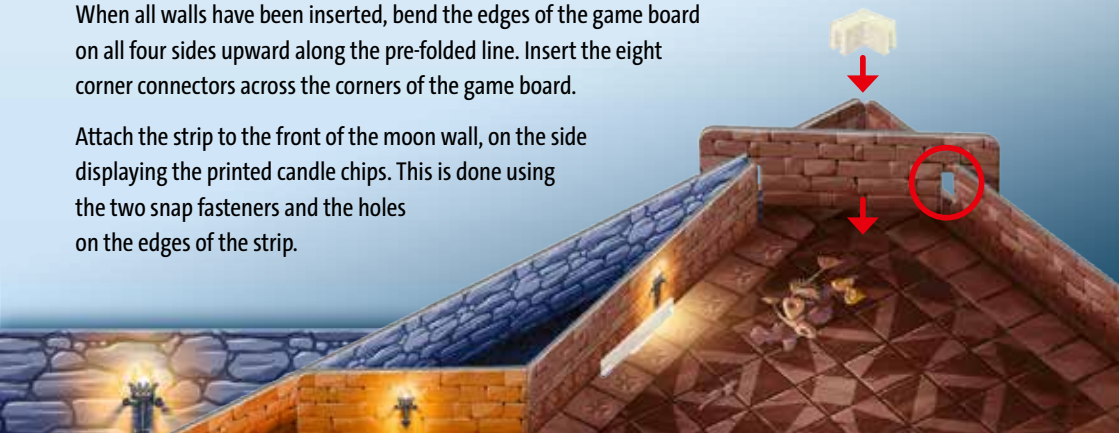


Now set up the inside walls of the haunted castle. The markings on the walls of the game board will help you find the right places to stand the walls.



When all walls have been inserted, bend the edges of the game board on all four sides upward along the pre-folded line. Insert the eight corner connectors across the corners of the game board.

Attach the strip to the front of the moon wall, on the side displaying the printed candle chips. This is done using the two snap fasteners and the holes on the edges of the strip.



Before each game

Connect the two game board halves and reinforce the overlapping areas with the side connectors. Insert the catapult in the recess at the edge of the game board. Push the wall segment over the walls in front of the entrance to the catapult. Push the moon wall, with the strip facing the direction of the game board, into the two support wedges and place these above the two corner connectors on the narrow side of the game board opposite the catapult. This creates the moat between the moon wall and the game board.



Each player chooses a figurine.
Put the figurines in the children's room
in the center of the game board.



Then distribute 4 candle chips per
player in the appropriate player color
throughout the castle.
Lay them with the colored side
facing up, as shown in the illustration.

Place the left over candle chips back
in the box together with the garlic
chips, the catapult chip, and the
moon cut-out, which are not needed
for the basic game.

Aim of the game

Collect the most candle chips to win.



Let's get started!

Switch Cucaracula on and place it on its starting field in front of the moon wall. You can choose the direction Cucaracula will move.

What do the players do?

The game consists of two phases.



This is how to play game phase 1:

The youngest player starts. Then the game continues in a clockwise direction. When it's your turn, you roll the die and move your figurine in the direction of a candle chip in your color, as far as your dice score allows you. You may only exit the children's room through the door. One room counts as one step. You may move your figurine in all directions, steps may be forfeited and several figurines may be in the same room at the same time.

Has your figurine reached a room with a candle chip in your color?

Great! Pick up the candle chip and lay it face down in front of you.

This is the end of your turn.



When you no longer have any candle chips on the game board, place your figurine in the children's room and rest here for the remainder of the first game phase.

When it is your turn to roll the die, you skip it.

What does Cucaracula do?

Cucaracula does everything it can to protect its beloved castle. It is afraid of the light and dashes through the hallways and corridors in search of you. If it dashes through a room where you are, you better suck in your tummy and hold your breath!

Has it passed you without touching you?

Lucky you! Because it didn't see you, you may keep going forward from this room in the next round.

Has it touched or pushed you?

Then sadly it got you. With a loud "Eeeeh!" you take your figurine out of the room and return it to the children's room to calm down. Unfortunately you have been given such a fright that you've dropped one of the candles from your candelabra.





Take one of your lit candle chips lying in front of you and insert it carefully, with your player's color facing forward, in the first vacant position behind Cucaracula's strip on the standing wall. During the game, the strip will be filled from left to right, starting with the field next to the multi-colored candle chip. Players who still haven't won a candle chip don't need to give up a candle chip.

The game continues without interruption.

It is completely normal for Cucaracula to push candle chips into other rooms on its wild run through the castle. As a result, even two candle chips can be lying in the same room. But the following rule always applies: the chip stays where it lies and can be flipped over there. In some cases the candle chip may end up on the dividing line between two rooms, when this happens it can be flipped over from either room.

Game phase 1 ends when either situation occurs:

- 1) There are no more candle chips on the game board.
- 2) Cucaracula's strip is completely filled.

Game phase 2: The big catapult competition

In game phase 2, you now have the chance to win back your lost candle chips by using your catapulting skills. To do this, carefully remove the row of candle chips by starting on the right of the strip in front of the moon wall. For each candle chip in your color, you get up to three chances to catapult Cucaracula to the moon (through the cut-out in the moon wall). This is done by placing

Cucaracula on the surface of the catapult, standing behind it, and pressing on the

button. If you succeed in catapulting Cucaracula to the moon, your candle chip is returned to you.

If you do not successfully launch Cucaracula to the moon, your chip stays with Cucaracula and it is set aside. The last printed candle chip displays all four player colors. This gives each player the chance to win an extra chip. Take this chip out of the box, if one of you has already won all the chips in their color.

End of the game

The player who has the most candle chips after the catapulting competition is the winner. There are multiple winners in case of a tie.

Dismantling

To put the game back in the box after play, it is only necessary to remove the two side connectors, the catapult and the moon wall. Separate the two game board halves and place them on top of each other in the box, so that the recesses of the children's room are one above the other. Remove the support wedges from the moon wall and place these on top of the game board halves so that the recess remains uncovered. Now you can place the catapult upside down in the recess.

ADDITIONAL RULES FOR EXPERT VAMPIRE HUNTERS

Do you want to make the game even more challenging?

- To make the game even more thrilling, play with the additional rule that the figurines must always be placed in the center of the room. That makes it easier for Cucaracula to tag you.
- Have you already sharpened your catapulting skills? Place the moon cut-out behind the hole in the moon wall with the snap fastener. Who can fly through the smaller hole now?
- If you're looking for even more catapulting fun, keep the access to the catapult open. Then Cucaracula can crawl onto the catapult in game phase 1. The game stops briefly. The player whose candle chip is inserted to the far right in Cucaracula's strip gets a chance to catapult Cucaracula to the moon and win their chip back. If they succeed, they get their chip back and place it in front of them. If they do not succeed, the chip stays inserted in the strip. If none of the players have had to forfeit a chip, nobody is allowed to catapult. Whatever the situation, afterwards Cucaracula is placed back on its starting field and the game continues as usual.

DO YOU WANT TO PLAY IN A TEAM?

Set up

Distribute the candle chips throughout the rooms like in the basic game.

Place two garlic chips in the moat between the moon wall and the game board. Depending on the number of players, place the following number of garlic chips in the children's room:

2 players: 9 garlic chips / 3 or 4 players: 11 garlic chips

Place the catapult chip in front of the youngest player.

Place the wall segment in the box, since access to the catapult is always open in this game version.



Aim of the game

Work as a team to light the candles in every room of Cucaracula's haunted castle before running out of garlic!



Let's get started!

What do the players do?

As in the basic game, you move your figurines in the direction of the next candle chip. Once you reach the chip, you flip it over and leave it lying in the room with the burning side facing up. As soon as you have flipped over all candle chips in your color, you help your teammates and now light up candles in every color.

What does Cucaracula do?

As in the basic game, Cucaracula dashes through the castle corridors. If it touches you, you must return your figurine to the children's room and forfeit one of your protective garlic chips. Place it in the moat.

What happens if Cucaracula crawls onto the catapult?

Rolling the die and advancing the figurines is briefly stopped. Whoever has the catapult chip lying in front of them, now gets one chance to catapult Cucaracula to the moon. If you succeed, you may remove all garlic chips from the moat and place them in the children's room. If you shoot Cucaracula into the moat, you may remove one garlic chip. For any other results, you remain empty-handed. Give the catapult chip to the player on your left and return Cucaracula to its starting field. The game continues as described above.

The game ends ...

- ... **if a candle is burning in every room!** Congratulations! In this case you and your team have driven Cucaracula out of the castle and won the game!
- ... **or if you don't have any more garlic chips to forfeit.** Then Cucaracula was faster this time and wins the game.



© 2018 Ravensburger Spieleverlag

For instructions regarding the use of the HEXBUG®, please follow the instructions in the original HEXBUG® packaging.
Please note: Please retain the instructions!

If you have any queries about the HEXBUG®, please contact its manufacturer:
Innovation First Trading SARL
6 Melford Court, Hardwick Grange
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First SARL

La Cucaracula

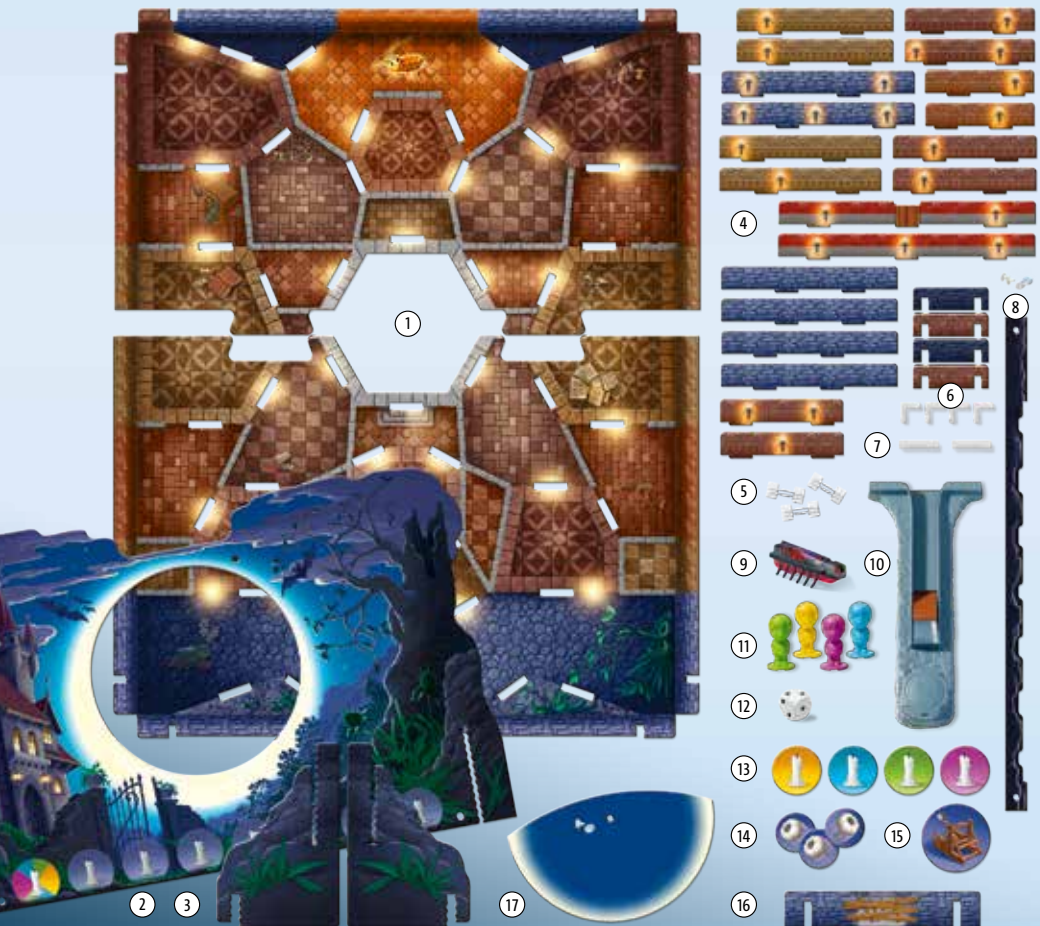
Psssst! Hoorde jij wat? Bestaat hij echt? De lichtschuwe vampierkakerlak, waar iedereen het over heeft? En wie is dapper genoeg om de strijd aan te gaan en hem uit het spookkasteel te verjagen?

De kinderen lopen met kandelaars door het kasteel en willen zo snel mogelijk veel kaarsen aansteken. Maar Cucaracula belemmert hen waar hij maar kan! Dan valt er van schrik nog wel eens een kaars op de grond en raken de kinderen die kwijt ...

Aan het eind vindt de ultieme katapulteerwedstrijd plaats: Wie is hierbij uiteindelijk de beste Cucaracula-verjager in het hele kasteel?

Inhoud

- ① 1 spelbord (bestaat uit twee delen)
- ② 1 maanwand
- ③ 2 bevestigingswiggen
- ④ 20 wandjes
- ⑤ 42 steunvoetjes
- ⑥ 8 hoekverbinders (4 plastic + 4 karton)
- ⑦ 2 zijkantverbinders
- ⑧ 1 strip (met 2 drukknoppen)
- ⑨ 1 HEXBUG® nano® kakkerlak: cucaracula
- ⑩ 1 katapult
- ⑪ 4 pionnen
- ⑫ 1 dobbelsteen
- ⑬ 24 kaars-fiches (6 per kleur, inclusief reserve)
- ⑭ 13 knoflook-fiches
- ⑮ 1 katapult-fiche
- ⑯ 1 muurstuk
- ⑰ 1 maan-uitsparing (met drukknop)



Vóór het eerste spel



Vraag een volwassene om jullie bij het opzetten te helpen. Haal eerst het spelmateriaal voorzichtig uit het karton. Zet dan het spookslot van Cucaracula als volgt in elkaar:

Druk de steunvoetjes voor de wanden aan de onderkant door de voorgestante gleuven in het spelbord. Zet vervolgens de beide spelbordhelften in elkaar.



Daarna steek je de binnenwanden in het spookslot. Om de juiste plaatsen voor de wanden te vinden, helpen de markeringen op de wanden die ook op het spelbord te vinden zijn.



Zodra alle wanden op hun plaats zitten, buig je de spelbordrand aan alle vier de kanten langs de voorgevouwen lijn naar boven. Steek de acht hoekverbinders over de hoeken van het spelbord.

Bevestig de strip aan de voorkant van de maanwand, waarop aan de onderkant kaarsen-fiches staan afgebeeld. Gebruik daarvoor twee drukknoepen en de openingen aan de rand van de strip.



Vóór elk spel

Maak de beide spelbordhelften aan elkaar vast en verstevig de overgangen met de zijkantverbinders. Steek de katapult in de uitsparing van de spelbordrand. Schuif het muurstuk over de wanden vóór de ingang naar de katapult. Schuif de maanwand, met de strip naar het spelbord toe, in de beide bevestigingswiggen en plaats deze over de beide hoekverbinders aan de smalle spelbordkant tegenover de katapult. Zo ontstaat de kasteelgracht tussen maanwand en spelbord.



Elke speler kiest een pion.
Vervolgens worden de pionnen in de
kinderkamer in het midden van het
spelbord geplaatst.



Elke speler verdeelt 4 kaarsen-fiches van
zijn kleur in het kasteel. Leg ze met de
gekleurde kant naar boven zoals te zien
is op de afbeelding.

Leg de kaarsen-fiches die over zijn,
samen met de knoflook-fiches, het
katapult-fiche en de maanuitsparing
die jullie voor dit basisspel niet nodig
hebben, in de doos.

Doel van het spel

Wie aan het eind de meeste kaarsen-fiches heeft, wint het spel.



Beginnen maar!

Schakel Cucaracula in en plaats hem op zijn startveld vóór de maanwand. In welke richting hij daarbij begint te lopen, mogen jullie bepalen.

Wat doen de spelers?

Het spel bestaat uit twee fasen.



Spelfase 1 verloopt als volgt:

De jongste speler begint. Daarna spelen jullie verder met de wijzers van de klok mee. Wanneer je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen en verplaats je je pion maximaal zo ver als de dobbelsteen aangeeft, in de richting van een kaarsen-fiche met jouw kleur. Daarbij verlaat je de kinderkamer altijd via de deur. Een vertrek telt als één stap. Je mag je pion in alle richtingen bewegen, je mag ook minder stappen zetten en er mogen meerdere pionnen tegelijkertijd in hetzelfde vertrek staan.

Kom je met je pion in een vertrek met een kaarsen-fiche in jouw kleur?

Super! Pak het kaarsen-fiche en leg dit omgekeerd voor je neer. Hier eindigt je beurt.

Zodra er geen kaarsen-fiches van jouw kleur meer op het spelbord liggen, zet je je pion in de kinderkamer en mag je hier de rest van de eerste spelfase uitrusten. Bij het gooien van de dobbelsteen word je nu overgeslagen.



Wat doet Cucaracula?

Cucaracula probeert alles om zijn geliefde kasteel te verdedigen. Hij is bang voor licht en schiet door de vertrekken en gangen op zoek naar jullie. Wanneer hij daarbij door een vertrek loopt waarin jij je bevindt, moet je je buik intrekken en je adem inhouden!

Loopt hij langs je zonder je aan te raken?

Dan heb je geluk gehad! Hij heeft je niet gezien! Jou gebeurt niets en je kunt vanuit dit vertrek door naar de volgende ronde.

Raakt hij je aan of geeft hij je een duw?

Dan heeft hij je helaas te pakken. Door hardop "iiiiiih!" te roepen, pak je je pion uit het vertrek en zet je deze terug in de kinderkamer om tot rust te komen. Helaas ben je zo geschrokken, dat er een kaars uit je kandelaar is gevallen.





Pak een van de brandende kaarsen-fiches die voor je liggen en steek deze, met jouw spelkleur naar voren wijzend, voorzichtig op de eerste vrije plaats achter Cucaraculá's strip op de rechtopstaande wand. De strip wordt zo in de loop van het spel van links naar rechts gevuld, beginnend vanaf het veld naast het meerkleurige kaarsen-fiche. Wie nog geen kaarsen-fiche heeft buitgemaakt, hoeft geen kaarsen-fiche in te leveren.

Het spel gaat zonder onderbreking verder.

Let op:

- Het is heel normaal dat Cucaraculá de kaarsen-fiches tijdens zijn haast bij het rondrennen door het kasteel in andere vertrekken schuift. Daardoor kunnen er ook wel eens twee kaarsen-fiches in hetzelfde vertrek liggen. In alle gevallen geldt: het fiche ligt waar het ligt en kan daar worden omgedraaid. In het bijzondere geval dat een kaarsen-fiche op de scheidingslijn tussen twee vertrekken ligt, kan dit vanuit beide vertrekken worden omgedraaid.
- Behandel de kaarsen-fiches voorzichtig. Als de fiches knikken, hinderen ze Cucaraculá.

Spelfase 1 eindigt ...

... wanneer er geen kaarsen-fiches meer op het spelbord liggen,

... of wanneer Cucaraculá's strip volledig is gevuld.

Spelfase 2: De grote katapulteerwedstrijd



Jullie kunnen ingeleverde kaarsen-fiches terugveroveren door behendig te katapulteren. Daarvoor pakken jullie om de beurt vanaf de rechterkant de kaarsen-fiches uit de strip voor de maanwand. Per kaarsen-fiche van jouw kleur krijg je maximaal drie pogingen om Cucaraculá naar de maan (door de opening in de maanwand) te katapulteren. Zet Cucaraculá daarvoor op de wip van de katapult, ga erachter staan en druk op de knop. Wanneer het je lukt Cucaraculá naar de maan te katapulteren, krijg je jouw kaarsen-fiche terug. Anders houdt Cucaraculá het fiche en wordt dit opzij gelegd. Het laatste, bedrukte kaarsen-fiche heeft alle vier de pionkleuren. Hierbij hebben jullie allemaal de kans om nog een extra fiche te veroveren. Pak dit uit de doos, wanneer een van jullie al alle kaarsen-fiches van zijn kleur heeft gewonnen.

Einde van het spel

Degene die na de katapulteerwedstrijd de meeste kaarsen-fiches heeft, is de winnaar. Bij een gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Afbreken

Om het spel na gebruik weer in de doos op te bergen, hoeven alleen de beide zijkantverbinders, de katapult en de maanwand te worden verwijderd. Haal de beide spelbordhelften van elkaar en leg ze zo op elkaar in de doos dat de uitsparingen van de kinderkamer op elkaar liggen. Verwijder de bevestigingswiggen uit de maanwand en leg deze zo op de spelbordhelften dat de uitsparing vrij blijft. Nu kunnen jullie de katapult met de bodem naar boven in de uitsparing leggen.

EXTRA REGELS VOOR PROFESSIONELE VAMPIERJAGERS

Willen jullie het spel nog moeilijker maken?

- Wanneer jullie het spel nog sensationeler willen maken, kun je met de extra regel spelen dat de pionnen altijd in het midden van de vertrekken moeten worden geplaatst. Dan kan Cucaracula jullie makkelijker pakken.
- Zijn jullie al heel trefzeker bij het katapulteren? Dan kun je de maan-uitsparing met de drukknop achter het gat in de maanwand bevestigen. Wie lukt het nu nog om door de verkleinde opening te komen?
- Wanneer je nog meer katapulteerplezier wilt hebben, laat je de toegang tot de katapult open. Dan kan de kakkerlak in spelfase 1 op de katapult lopen. Het spel wordt kort onderbroken. Degene wiens kaarsen-fiche helemaal rechts in de strip van Cucaracula zit, krijgt een poging de kakkerlak naar de maan te schieten en zijn fiche terug te veroveren. Wanneer dat lukt, krijgt hij het fiche en legt dit weer voor zich neer. Lukt het niet, dan blijft het fiche achter de strip zitten. Wanneer nog geen enkele speler een kaarsen-fiche heeft ingeleverd, mag niemand katapulteren. Plaats Cucaracula daarna weer op zijn startveld en speel gewoon verder.

WILLEN JULLIE SAMEN ALS TEAM SPELEN?

Opzetten

Verdeel de kaarsen-fiches net als bij het basisspel over de vertrekken.

Leg twee knoflook-fiches in de kasteelgracht tussen maanwand en spelbord. Afhankelijk van het aantal spelers leg je knoflook-fiches klaar in de kinderkamer:

Bij 2 spelers: 9 knoflook-fiches / Bij 3 of 4 spelers: 11 knoflook-fiches

De jongste speler legt het katapult-fiche voor zich neer.

Leg het muurstuk in de doos, omdat de toegang tot de katapult bij deze spelvariant altijd open is.

Doel van het spel

Lukt het jullie samen om alle kaarsen in alle vertrekken van het spookkasteel van Cucaracula aan te steken, voordat de knoflook opraaft?



Beginnen maar!

Wat doen de spelers?

Jullie verplaatsen je pionnen net als bij het basisspel om de beurt in de richting van het volgende kaarsen-fiche. Wanneer je dit hebt bereikt, draai je het om en laat je het met de brandende kant naar boven in dit vertrek liggen. Zodra je alle kaarsen-fiches van jouw kleur hebt omgedraaid, help je je medespelers en steek je vanaf nu elke kleur kaars aan.

Wat doet Cucaracula?

Net als in het basisspel schiet Cucaracula door de gangen van het kasteel. Wanneer hij je raakt, zet je je pion terug in de kinderkamer en lever je een van je beschermende knoflook-fiches in. Leg deze in de kasteelgracht.

Wat gebeurt er wanneer Cucaracula op de katapult loopt?

Het gooien met de dobbelsteen en verplaatsen van de pionnen wordt even onderbroken. Wanneer er een katapult-fiche voor je ligt, krijg je één poging om Cucaracula naar de maan te schieten. Als dat je lukt, mogen jullie alle knoflook-fiches uit de kasteelgracht pakken en in de kinderkamer leggen. Wanneer je Cucaracula in de kasteelgracht schiet, mag je er één knoflook-fiche uit pakken. In alle andere gevallen krijg je helaas niets. Geef het katapult-fiche aan de volgende speler met de wijzers van de klok mee en zet Cucaracula terug op zijn startveld. Het spel gaat verder zoals boven beschreven.

Het spel is voorbij...

- ... **wanneer in alle vertrekken een kaars brandt!** Hartelijk gefeliciteerd! In dit geval hebben jullie allemaal samen de lichtschuwe Cucaracula uit het kasteel verjaagd en gewonnen!
- ... **of wanneer je geen knoflook-fiche meer kunt inleveren.** Dan was Cucaracula dit keer helaas sneller en heeft gewonnen.



© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Voor het gebruik van de kakkerlak de aanwijzingen van de originele verpakking van de HEXBUG® in acht nemen.
Let op: handleiding s.v.p. bewaren!

Bij vragen over de kakkerlak kunt u zich wenden tot de fabrikant,
Innovation First Trading SARL
6 Melford Court, Hardwick Grange
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® and nano® are registered trademarks
of Innovation First SARL

La Cucaraculá

¡¡¡Pssst!!! ¿Qué ha sido eso? Los niños se arman de valor y corren para encender una vela en cada estancia del castillo encantado, ya que nada es más aterrador que la oscuridad. ¿Nada? Casi nada ...

Cucaraculá aparece raudo por los pasillos del castillo y asusta a todos los que se le cruzan en el camino. A quien pille debe volver inmediatamente al cuarto de los niños. Además, al asustarse, a los niños se les cae de las manos el ajo protector.

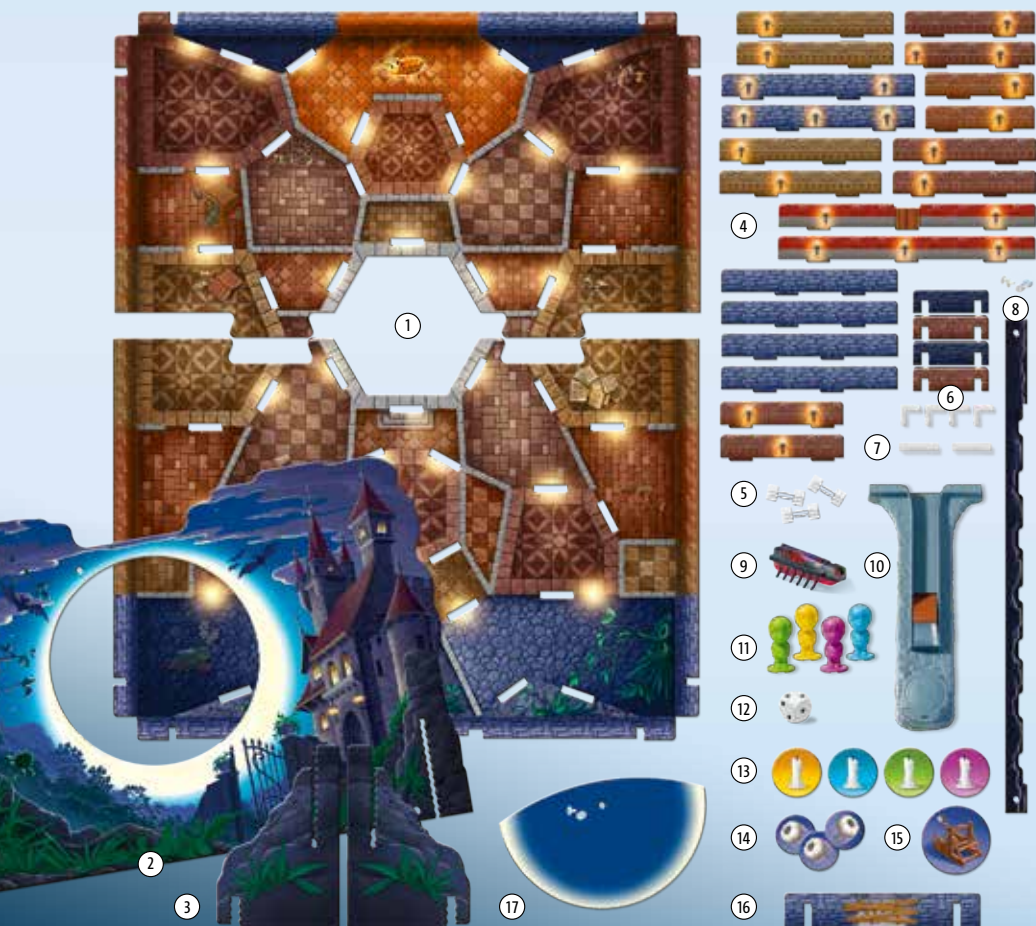
¿Lograréis encender una vela en todas las estancias y ahuyentar a Cucaraculá antes de quedaros sin ajo? ¡Empieza una carrera fascinante!



Juegos Ravensburger® n.º 22 336 7
 Autores: Inka y Markus Brand
 Ilustración: Janos Jantner
 Diseño: DE Ravensburger, KniffDesign (instrucciones del juego)
 Foto: Becker Studios
 Redacción: Anne Lenzen y Dorothea Heicke

Contenido

- ① 1 tablero (dividido en dos partes)
- ② 1 pared con luna
- ③ 2 cuñas de apoyo
- ④ 24 paredes
- ⑤ 42 patas de apoyo
- ⑥ 8 conectores en ángulo (4 de plástico, 4 de cartón)
- ⑦ 2 conectores laterales
- ⑧ 1 barra (con dos botones a presión)
- ⑨ 1 cucaracha HEXBUG® nano®: Cucarácula
- ⑩ 1 catapulta
- ⑪ 4 figuras
- ⑫ 24 fichas de velas (6 de cada color incl. repuestos)
- ⑬ 13 fichas de ajos
- ⑭ 1 ficha de catapulta
- ⑮ 1 dado
- ⑯ 1 trozo de pared
- ⑰ 1 recorte de luna (con botón a presión)

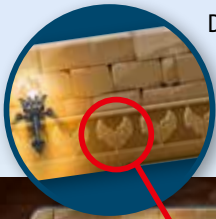


Antes del primer juego



Pide a un adulto que te ayude a montar el juego. En primer lugar, suelta con cuidado el material de juego de las láminas. A continuación, construye el castillo encantado de Cucarácula:

Pasa desde abajo los pies de apoyo para las paredes por las ranuras perforadas en el tablero. A continuación, junta las dos partes del tablero.



Después coloca las paredes interiores en el castillo encantado. Para encontrar los lugares correctos para las paredes, guíate por las marcas de las paredes que están dibujadas también en el tablero.



Cuando estén montadas todas las paredes, dobla hacia arriba el borde del tablero por la línea ya perforada en los cuatro lados. Coloca los ocho conectores en ángulo sobre las esquinas del tablero.



Antes de cada juego

Junta las dos partes del tablero y refuerza las uniones con los conectores laterales.

Coloca la catapulta en la ranura del borde del tablero.

Engancha la pared con luna en las dos cuñas de apoyo con el lado que no tiene las ilustraciones de las fichas de las velas orientado hacia el tablero. Coloca las cuñas de apoyo sobre los conectores en ángulo en la parte estrecha del tablero frente a la catapulta. De este modo surge el foso entre la pared con luna y el tablero.



Cada jugador elige su propia figura.

Coloca las figuras en el cuarto de los niños del centro del tablero de juego.

El jugador más joven coloca delante de él la ficha de la catapulta.



Reparte las fichas de las velas por el castillo según el número de jugadores y colócalas con la cara de color hacia arriba.

Pon dos fichas de ajos en el foso entre la pared con luna y el tablero.

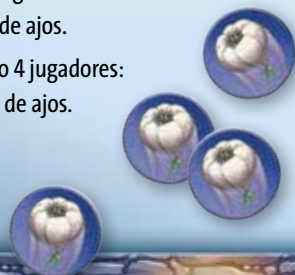
Deja a mano fichas de ajos en el cuarto de los niños según el número de jugadores:

Si hay 2 jugadores:

9 fichas de ajos.

Si hay 3 o 4 jugadores:

11 fichas de ajos.



Objetivo del juego

¿Podréis lograr entre todos encender todas las velas en el castillo encantado de Cucarácula antes de que os quedéis sin ajo?

¡Adelante!

Enciende a Cucarácula y colócalo en su casilla de inicio. Entre todos podéis elegir en qué dirección debe empezar a moverse.

¿Qué hacen los jugadores?

Empieza el más joven. A continuación, el juego prosigue en el sentido de las agujas del reloj. Tira el dado y mueve tu figura por el castillo en dirección a una ficha de vela de tu color tanto como permita el número que has sacado. Al hacerlo, sal del cuarto de los niños siempre por la puerta. Una estancia cuenta como un paso. Puedes mover a tu figura en todas direcciones, se pueden omitir pasos y puede haber varias figuras a la vez en la misma estancia.

¿Has llegado a una estancia con una ficha de vela de tu color?

¡Estupendo! Dale la vuelta cuanto antes. ¡Ahora esta estancia está iluminada! Así termina tu

Cuando hayas dado la vuelta a todas las fichas de velas de tu color, puedes ayudar a los otros. Desde ese momento, podrás encender velas de todos los colores.

¿Qué hace Cucarácula?

Cucarácula hace todo lo posible por defender su querido castillo. Le tiene miedo a la luz y corre raudo por salas y pasillos en busca de los jugadores. Si pasa por la estancia en la que te encuentras, debes quedarte quieto y aguantar la respiración.

¿Ha pasado junto a ti sin tocarte?

¡Has tenido suerte! No te ha visto. No te pasa nada y puedes continuar a la siguiente ronda desde esta estancia.

¿Te ha tocado o empujado?

Por desgracia, te ha pillado. Soltando un «¡liiiiiiiiih!» en alto, retira tu figura de la estancia y vuélvela a colocar en el cuarto de los niños, donde estará a salvo. Aquí se encuentran todas las existencias de ajo, que echan un hedor insoportable en todo el castillo y protegen a los jugadores de Cucarácula. Por desgracia, el jugador al que ha asustado Cucarácula debe entregar una ficha de ajo, que se colocará en el foso.

El juego continúa sin interrupciones.



Es normal que Cucarácula, con las prisas, desplace las fichas de velas a otras estancias y que acabe habiendo dos fichas de velas en la misma estancia. En todos los casos se aplica lo siguiente: la ficha queda donde está y puede dársele allí la vuelta. En el caso excepcional de que una ficha de vela quede en la línea que separa dos estancias, puede dársele la vuelta desde ambas estancias.

La catapulta

Si Cucarácula acaba en la catapulta, se interrumpirán brevemente las tiradas de dados y los movimientos de las figuras. Si la ficha de la catapulta está delante de ti, colócate detrás de la catapulta. Gira el botón e intenta lanzar a Cucarácula a la luna.



¿Cucarácula se ha ido volando a la luna (pasando por la abertura de la pared con luna)?

¡Perfecto! Por este desempeño recibirás todas las fichas de ajos que se encuentren en el foso en ese momento. Añádelas a las existencias que se encuentran en el cuarto de los niños.

¿Ha caído Cucarácula en el foso?

¡No está mal! En ese caso, recibirás una ficha de ajo del foso. Añádela a las existencias que se encuentran en el cuarto de los niños.



¿Cucarácula ha pasado por encima de la pared con luna o se ha caído en el tablero?

¡Qué mala suerte! Entonces no obtendrás ninguna ficha de ajo.

En todos los casos, debes poner a continuación a Cucarácula en su casilla de inicio. La dirección en que debe empezar a moverse podéis elegirla vosotros. Entrega la ficha de la catapulta al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. El juego prosigue como se ha descrito anteriormente y se volverá a interrumpir si Cucarácula acaba de nuevo en la catapulta.

Fin del juego

Cuando haya una vela iluminada en todas las estancias.

¡Felicidades! ¡En ese caso, los jugadores habéis ganado!

Si los jugadores os quedáis sin fichas de ajos, por desgracia, es que Cucarácula ha sido más rápido y ha ganado.



Para volver a guardar el juego en la caja después del uso, es suficiente con retirar los dos conectores laterales, la catapulta y la pared con luna. Separa las dos mitades del tablero y colócalas una sobre otra en la caja de modo que las ranuras del cuarto de los niños coincidan. Retira las cuñas de apoyo de la pared con luna y colócalas sobre las dos mitades del tablero de modo que la ranura no quede bloqueada. Ahora puedes colocar la catapulta en la ranura con la base hacia arriba.

REGLAS ADICIONALES PARA LOS EXPERTOS EN CAZA DE VAMPIROS

¿Quieres dar mayor emoción al juego?

- Entonces, reduce el número de fichas de ajos al inicio del juego.
- Si con eso no basta, juega con la regla adicional de que las figuras deben estar siempre en el centro de las estancias. De ese modo, para Cucarácula será más fácil pillarlos.
- ¿Tienes muy buena puntería con la catapulta? Entonces puedes montar el recorte de luna con el botón a presión tras el orificio de la pared con luna. ¿Quién será capaz de hacer pasar su tiro por la luna menguada?

¿QUIERES JUGAR CONTRA LOS DEMÁS JUGADORES?

Montaje

Extrae la pared con luna del tablero y retira las cuñas de apoyo. Da la vuelta a la pared con luna. En la parte posterior verás fichas de velas. Sujeta la barra a la pared. Para ello, usa ambos botones a presión y los orificios de los bordes de la barra. Desliza la nueva pared con luna en las cuñas de apoyo y colócala sobre el borde del tablero.

Reparte las fichas de velas por las estancias como en el juego básico. Las fichas de ajos y la ficha de la catapulta no se necesitan.

Bloquea el acceso a la catapulta con el trozo de pared.

Objetivo del juego

¿Quién tendrá el mayor número de fichas de velas al final del juego?



¡Adelante!

¿Qué hacen los jugadores?

El juego consta de dos fases. La fase 1 es prácticamente igual que la del juego básico. Tiras el dado y mueves tu figura. Al llegar a una de tus fichas de velas, colócala delante de ti con la cara del dibujo de la vela hacia arriba. Cuando hayas retirado todas tus fichas de velas del tablero, coloca tu figura en el cuarto de los niños; habrás acabado esta ronda y mientras podrás relajarte.

¿Qué hace Cucarácula?

Al igual que en el juego básico, Cucarácula corre por los pasillos del castillo. Si te toca, debes entregar una de las fichas de velas que ya tienes delante de ti (si no tienes ninguna, no tienes que entregar nada). Cucarácula irá juntando detrás de su barra las fichas que haya conseguido. Coloca la ficha con cuidado en la primera posición que esté libre.



La fase 1 finaliza ...

- cuando ya no haya más fichas de velas en el tablero.
- cuando la barra de Cucarácula esté llena.

Fase 2

En la fase 2 tienes la posibilidad de recuperar tus fichas de velas. Para ello, retira desde atrás y por orden las fichas de velas de la barra de Cucarácula. Por cada ficha, el correspondiente jugador tendrá un máximo de tres intentos de catapultar a Cucarácula a la luna. Si lo consigue, recuperará la ficha. Si no lo consigue, se la quedará Cucarácula. Este proceso se repite con todas las fichas. La última ficha lleva impresos todos los colores de los jugadores. En ese momento, cada jugador tendrá una última oportunidad de obtener una ficha adicional.

Gana el jugador que tenga el mayor número de fichas de velas delante de él tras el lanzamiento con la catapultilla. Si hay varios jugadores con el mismo número de fichas, ganan todos.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Por favor, seguir las indicaciones de uso de la cucaracha incluidas en el envase original de la HEXBUG®.

Atención: Conservar las instrucciones.

En caso de dudas respecto a la cucaracha, dirigirse al fabricante original:

Innovation First Trading SARL
6 Melford Court, Hardwick Grange
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First SARL