

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.

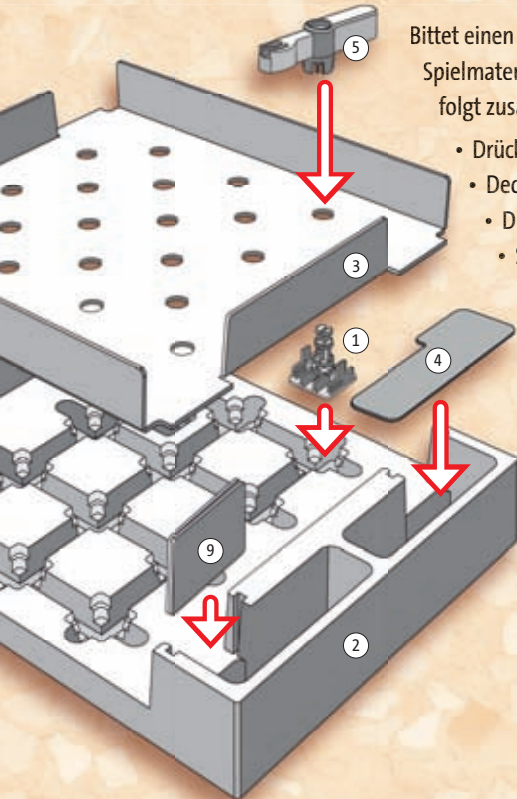


Inhalt

- 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:

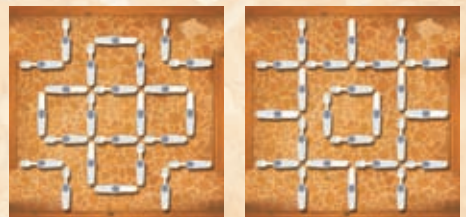


Bevor es losgeht

- 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.

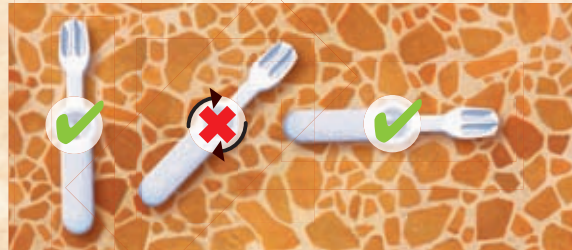
Zeigt der Würfel ein Fragezeichen?

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.

Informationen zur Benutzung des HEXBUG® nano®

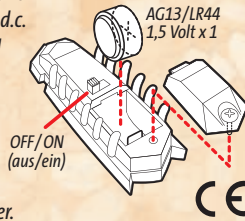


Wechseln der Batterie:

Das Wechseln der Batterie muss von einem Erwachsenen vorgenommen werden.

Auf der Unterseite des HEXBUG® nano® befindet sich das Batteriefach. Achten Sie darauf, dass der Schalter an der Unterseite auf „OFF“ steht. Öffnen Sie dann das Batteriefach mit einem Kreuzschlitzschraubendreher.

Legen Sie eine Knopfzelle vom Typ AG13/LR44 1,5 Volt d.c. so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen auf dem Batteriefachdeckel übereinstimmen. Verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.



Sicherheitshinweise:

- Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind, oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.

Benutzerhinweise für den HEXBUG® nano®:

- Nach dem Spielen auf der Unterseite ausschalten.
- Batteriewechsel vornehmen, sobald das Gerät langsam wird.
- Tendiert das Gerät in nur eine Richtung, Beine gegen die Laufrichtung mehrmals ausstreichen und überprüfen, ob Spieletisch gerade steht.
- Gerät nicht auseinander nehmen.
- Nicht direkter Sonneneinstrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Darauf achten, dass keine Flüssigkeiten eindringen.
- Zur Reinigung die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen.
- Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

Bitte beachten: Bitte Anleitung aufbewahren!



© 2013 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com