

Variante del juego

El juego se desarrolla del mismo modo que ya describimos. La variante consiste en que, en este caso, los jugadores deben evitar que la cucaracha caiga en la propia trampa. Por cada cucaracha atrapada, se recibe una ficha, pero el que obtiene primero las 5 fichas, pierde el partido.



Para el uso de las cucarachas se deberán considerar las observaciones indicadas en el embalaje original del HEXBUG®.

Atención: ¡Conserva el folleto de instrucciones para futuras consultas!

En caso de duda diríjase por favor al fabricante original Innovation First Trading, Inc.,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

© 2013 Ravensburger Spieleverlag
HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First, Inc.

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



La Cucaracha

D
Ein krabbelstarkes Spiel
für 2–4 Kammerjäger von 6–99 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 22.228 S

Autor: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Illustration: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Iasionowski · Fotos: Becker Studios · Redaktion: Katja Volk

Aaaaaaaaarm!

Die Kakerlake 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

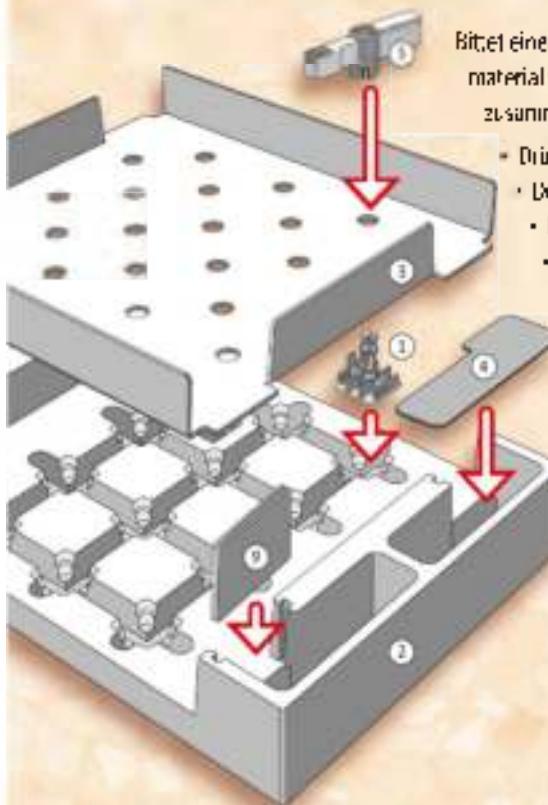
- ① 24 Nieten
- ② 1 Spielgerät
- ③ 1 Spielplan
- ④ 4 Fallen
- ⑤ 24 Besteckteile (8 Messer, 8 Gabeln, 8 Löffel)
- ⑥ 1 HEXBUG® nano® Kakerlake
- ⑦ 18 Kakerlaken-Chips
- ⑧ 1 Würfel
- ⑨ 2 Türen



222281
Ravensburger

222281
Ravensburger

Vor dem ersten Spiel



Bittet einen Erwachsenen, euch beim Aufbau zu helfen. Löst das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanzailein. 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 Löcher des Einsatzes.
- Steckt die Besteckteile (5) entsprechend der Abbildung unter auf die Nieten:



Bevor es losgeht

- Legt den HEXBUG® nano (1), die Kakerlaken-Chips (2) und den Würfel (3) herbei.
- Jeder Spieler wählt sich eine Ecke des Spiels mit Lerner Folie aus.
- Bei weniger als vier Mitspielern verschließt ihr die Falle(n), für die kein Spieler zuständig ist, mit einer Tür (4). Überzählige Türen werden nicht benötigt. Wählt bei zwei Spielern am besten gegenüberliegende Fallen aus.
- Dreht alle Besteckteile in entgegengesetzter Richtung ab, damit diese die Startposition annehmen.



¡Comienza el juego!

1. Enciende el HEXBUG® nano®

Empieza el jugadur más joven. Enciende el HEXBUG® nano® accionando el interruptor ubicado en la parte inferior y coloca la cucaracha en el campamento central.



2. Dado



Tira el dado. ¿Qué cubierto ha salido? (Cuchillo, tenedor o cucharón) Tienes unos segundos para hacer girar el cubierto correspondiente. Si el dado muestra, por ejemplo, la figura del cuchillo, entonces, debes hacer girar un cuchillo.

¿Y si el dado muestra el signo de interrogación?

En este caso debes elegir tú el cubierto que deseas hacer girar. ¡Pero procura no perder tiempo!



3. Cómo hacer girar los cubiertos

Los cubiertos deben girar de modo que encajen perfectamente. Esto significa que no deben estar nunca en posición oblicua.

Atención: no tienes mucho tiempo para hacer girar el cubierto. Si un jugador vacila demasiado, los demás participantes pueden imitarlo a la acción!

El juego termina en sentido horario y el siguiente lanza el dado y hace girar el cubierto correspondiente.

4. Atrapa el HEXBUG® nano®

Para atrapar un HEXBUG® nano®, que se escapa en todas las direcciones debes demostrar gran astucia. Es necesario hacer girar los cubiertos de manera que la cucaracha esté obligada a cumplir cierto recorrido, arrojando un camino en vez que otra, podrás hacerlo tan precisamente en tu báscula. Cuando la cucaracha cae en la báscula de un jugador, el mismo gana una ficha. Apaga el HEXBUG® nano® y coloca los cubiertos en una de las posiciones iniciales ilustradas. El jugador que ha capturado a la cucaracha ganando la ficha, tiene derecho a comenzar primero el partido siguiente.

Indicaciones importantes sobre el HEXBUG® nano®:

- No apliques la cucaracha haciendo girar los cubiertos.
- Vuelve a colocarla en la posición correcta, si se da vuelta.
- Siempre si queda atrapada en un rincón.

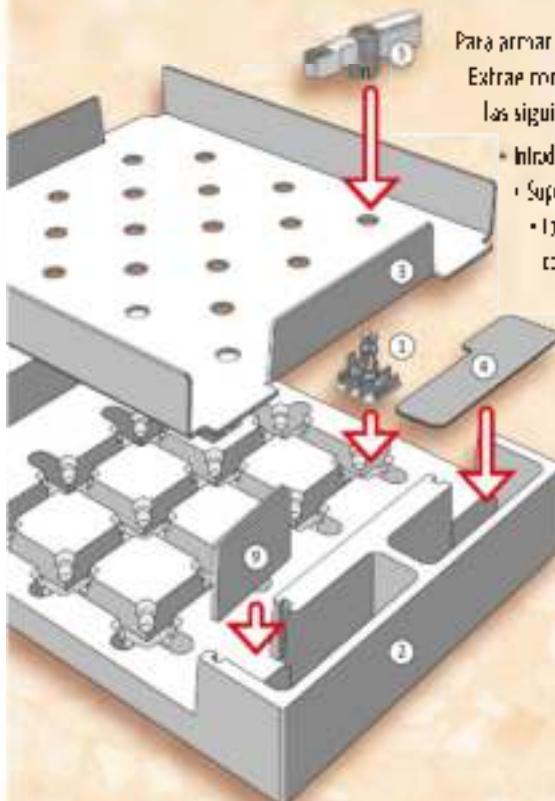


Final del juego

El juego termina cuando un jugador logra ganar las cinco fichas.



Antes de comenzar el juego

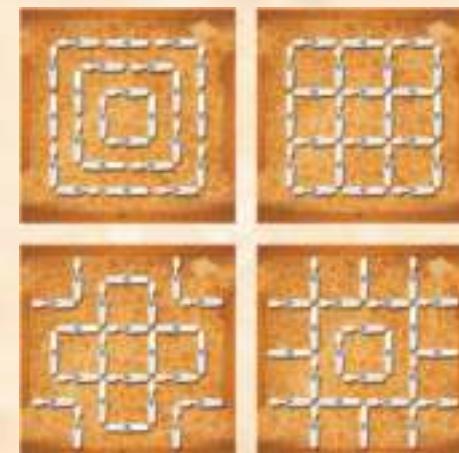


- Para armar el juego, te aconsejamos que le pidas ayuda a un adulto.
- Extrae con cuidado el material de la raya. Para montar el tablero sigue las siguientes instrucciones:
- Introduce los 24 tenachis (1) en los 24 huecos que posee el dispositivo de juego (2).
 - Sobreponiendo el tablero de juego (3).
 - Los barrotes (4) se deben colocar en cuatro posiciones en las correspondientes.
 - Coloca los cubiertos (5) en la base de acuerdo a la ilustración.



Antes de comenzar

- Prepara el HEXBUG® nano (1), las fichas (2) y el dado (3).
- Cada jugador elige su propio lugar y coloca su trampa. Si los jugadores son más de cuatro, la trampa no utilizada se cierra con una puerta (4). Las demás puertas no se usan. Con 2 jugadores, colocar las trampas una de frente a la otra.
- Coloca los cubiertos en una de las siguientes posiciones indicadas.



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?
Dann 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 eingerastet. Das bedeutet, sie dürfen nie schräg stehen. Lass dich beim Drehen des Bestecks nicht allzu viel Zeit. Wenn ein Spieler angebrochen ist, dürfen ihn die Mitspieler zur Eile auffordern.



Darauf geht es im Uhrzeigersinn weiter und der nächste Spieler ist mit Würfeln und Besteckteilen dran.

4. HEXBUG® nano® fangen

Der HEXBUG® nano® wird über den gesamten Spielplan traben. Ihr könnt seinen Weg beobachten und ihn fangen, indem ihr die Teile des Bestecks clever dreht. Versucht den Weg so zu ändern, dass er in eine Falle fällt. Sobald er in einer Falle gelandet ist, bekommt der Spieler, dem diese Falle gehört, einen Kakerla sen-Chip.



Hinweis im Umgang mit dem HEXBUG® nano®:
- Bitte quetscht ihn beim Drehen der Besteckteile nicht ein.
- Bitte hofft ihn wieder auf die Reihe, wenn er einmal umgekippt ist.
- Bitte schaukt ihn nicht an, falls er sich in einer Zelle festgesessen hat.



Schaltet den HEXBUG® nano® kurz aus und dreht alle Besteckteile in eine der Startpositionen.

Der Spieler, der der letzten Kakerla sen-Chip gewonnen hat, darf in der nächsten Runde beginnen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler fünf Kakerla sen-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, Inc.,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com



© 2013 Ravensburger Spieleverlag
HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First, Inc.
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

La Cucaracha

E
Un juego estimulante
para 2-4 exterminadores, a partir de 6 años

Juego Ravensburger® n° 22 2785

Autor: Peter-Paul Joopen · Diseño: Kinetic, DE: Ravensburger, KniffDesign (instrucciones)

Ilustraciones: Janos Janfner (Beehive), Maximilian Jasionowski · Fotografía: Becker Studios · Redacción: Katja Volk

¡Auxiliooooooo!

¡Las cucarachas se han escapado! Son disgustosas y muy veloces: conquistarán la cocina en un santiamén. ¡No hay tiempo que perder, es necesario atraparlas! El dado te muestra cuál cubierto debes hacer girar: cuchara, cuchillo o tenedor. Debes tener sólo buena vista y velocidad de reacción.



El que logre hacer girar los cubiertos con habilidad, puede hacer caer la cucaracha en la trampa. Por cada cucaracha capturada, recibes una ficha y el que obtiene primero 5 fichas, gana el partido.

Objetivo del juego

Ganar primero las 5 fichas.



Contenido

- ① 24 remaches
- ② 1 dispositivo de juego
- ③ 1 tablero de juego
- ④ 4 trampas
- ⑤ 24 cubiertos (8 cucharas, 8 cuchillos, 8 tenedores)
- ⑥ 1 HEXBUG® nano®
- ⑦ 18 fichas
- ⑧ 1 dado
- ⑨ 2 puertas para trampas



Spelvariant

Het spelverloop is gelijk aan dat van het basisspel. Maar bij deze variant moet je juist proberen te vermijden dat HEXBUG® nano® in jouw val loopt. Voor iedere keer als hij in een val loopt, krijgt de speler wiens val dat is, ook nu weer een kakkerlakfiche. Maar bij deze spelvariant verliest de speler die als eerste vijf kakkerlakfiches heeft.



Neem voor het gebruik van de kakkerlak de instructies in de originele verpakking van de HEXBUG® in acht.

Let op: Deze handleiding bij het spel bewaren!

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



© 2013 Ravensburger Spieleverlag
HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First, Inc.

Ravensburger B.V.
Postbus 289
NL-3800 Amersfoort
www.ravensburger.com

La Cucaracha

Un jeu pour
2 à 4 chasseurs d'insectes de 6 à 99 ans

jeux Ravensburger® n° 22 228 5

Auteur: Peter-Paul Joopen - Design: Kinetic, DÉ Ravensburger, KniffDesign (règle du jeu)

Illustrations: Janos Jantner (Beehive); Maximilian Jasionowski - Photos: Becker Studios - Rédaction: Katja Volk

Aleeeeeerte !

Des cafards ! Avec une étonnante agilité, l'un d'eux fonce à travers la cuisine, semant dégoût et effroi sur son passage. Plus une minute à perdre ! Guidez-le vers votre piège à l'aide des couverts. Le dé vous indique quel couvert vous pouvez faire pivoter : fourchette, couteau ou cuillère. Il s'agit alors de ne pas le perdre des yeux et d'avoir de bons réflexes. Celui qui tournera astucieusement les couverts attirera le cafard vers son piège. Chaque insecte ainsi capturé rapportera 1 jeton. Le premier joueur qui possèdera 5 jetons remportera cette chasse.



But du jeu

Il s'agit de gagner le premier 5 jetons cafard.

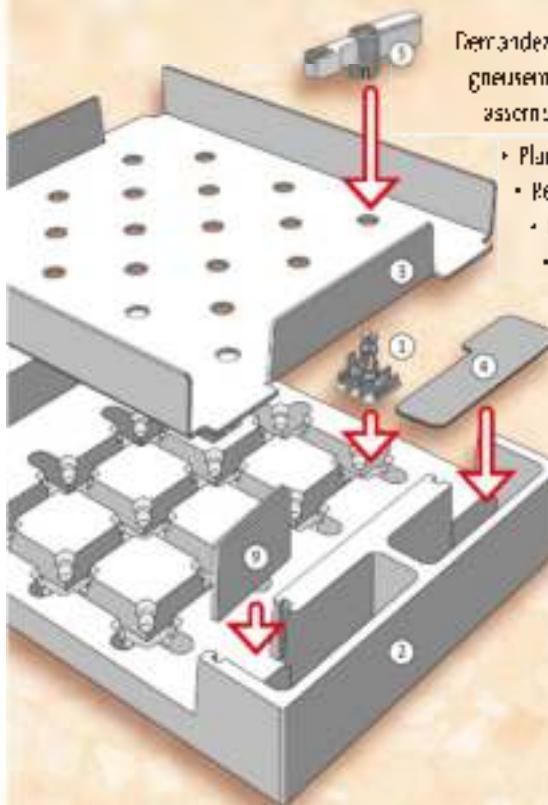


Contenu

- ① 24 rivets
- ② 1 boîtier
- ③ 1 plateau de jeu
- ④ 4 pièges
- ⑤ 24 couverts (8 couteaux, 8 fourchettes, 8 cuillères)
- ⑥ 1 HEXBUG® nano®
- ⑦ 18 jetons Cafard
- ⑧ 1 dé
- ⑨ 2 portes



Avant la première partie



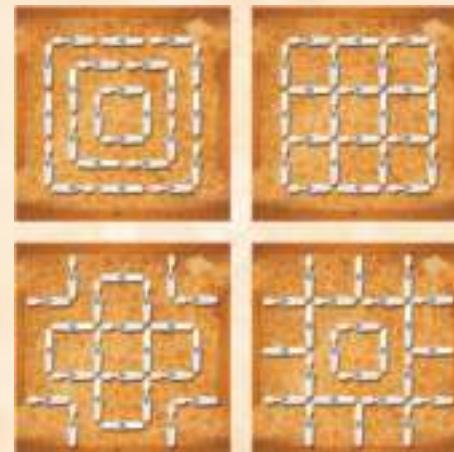
Demander à un adulte de vous aider à monter le jeu. Détachez soigneusement le matériel des planches pré-démoulées. La plateforme est assemblée de la manière suivante :

- Placez les rivets (1) dans les 24 trous du boîtier (2).
- Recouvrez le tout avec le plateau de jeu (3).
- Placez les 4 pièges (4) dans les 4 compartiments au collage.
- Fixez les couvertes (5) sur les rivets, selon l'illustration.



Avant de commencer

- Gardez l'HEXBUG® nano (1), les jetons Cafard (2) et le dé (3) à portée de main.
- Chaque joueur choisit un coin du plateau avec un piège. À moins de 4 joueurs, fournissez le(s) piège(s) non utilisé(s) avec une porte (4). Les portes restantes ne sont pas utilisées. À deux joueurs, ne prenez pas de pièges côté à côté.
- Tournez tous les couverts dans l'une des positions de départ suivantes :



Het spel begint!

1. HEXBUG® nano® starten

De jongste speler begint. Hij mag de HEXBUG® nano® aan de onderkant inschuiven en hem op het veld in het midden zetten.



2. Dobbelsteen gooien



Heb je een mes, vork of een lepel gegooid?

Dan mag je één stuk van dat bestekonderdeel snel draaien. Heb je bijvoorbeeld een mes gegooid, dan mag je één mes draaien.

Heb je een vragelijst gegooid? Nu mag je snel één bestekonderdeel van jouw keuze draaien, het maakt niet uit of het een mes, vork of lepel is.



3. Bestek draaien

Het bestek moet altijd zover gedraaid worden dat het weer aansluit. Dat betekent dat het nog te scherp mag zijn. Naar het draaien van het bestek heb je niet al te tijd. Als een speler te lang treurt, moeten de andere spelers hem dat spoed manen. Daarna gaat het in de richting van de wijzers van de klok (linkse ri) verder en de volgende speler mag de dobbelsteen gooien en het bestek draaien.

4. HEXBUG® nano® vangen

HEXBUG® Nano krabbelt over het hekselbord. Je kunt zijn route beïnvloeden en hem stoppen, door het bestek slink te draaien. Natuurlijk probeer je zijn route zo te veranderen, dat hij precies in jouw val loopt. Wanneer Nano in een val loopt, kan de speler, wiens val dat is, een kakkerlakfiche. Schakel HEXBUG® nano® tijdelijk uit en draai al het bestek in één van de startposities. De speler die het laatste fiche gekregen heeft, mag in de volgende ronde beginnen.



Tips hoe je moet omgaan met HEXBUG® nano®:

- Let op dat je hem niet klem zet bij het draaien van het bestek..
- Help hem niet op de been als hij is omgevallen.
- Geef hem voorzichtig een zetje, wanneer hij zich in een hoek verscholen heeft.

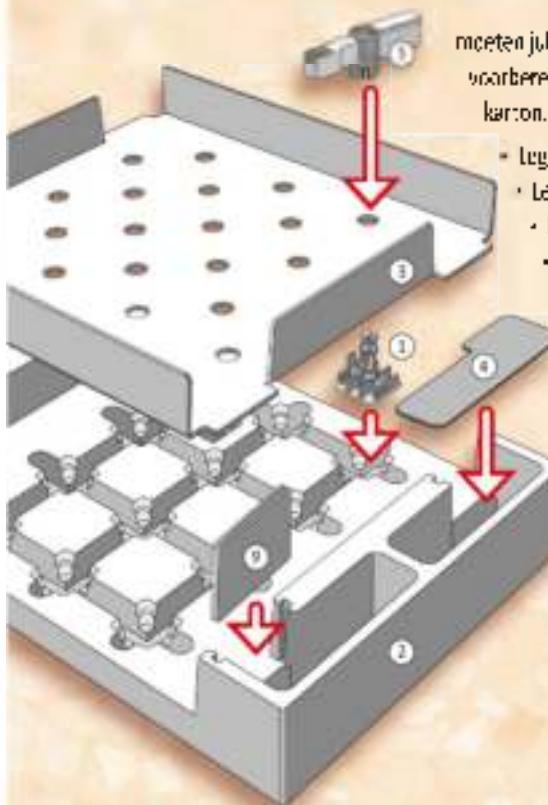


Eind van het spel

Het spel is afgelopen, zodra een speler als eerste vijf kakkerlakfiches heeft weten te winnen.



Voor het allereerste spel



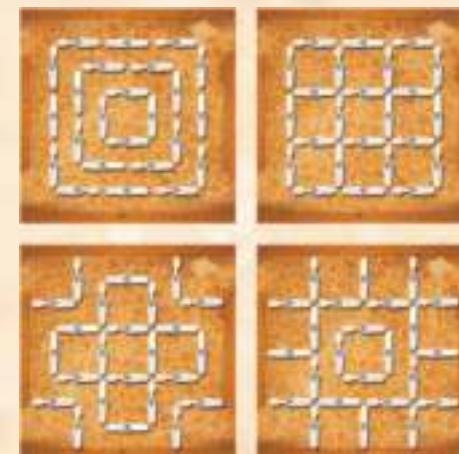
moeten jullie eer vzwassenne vragen om te helpen bij de voorbereidingen: maak het spelmateriaal voorzichtig los uit het karton. Het spelbord zetten jullie als volgt na elkaar:

- Leg de draaipunten (1) in de 24 verdiepingen in de spelbasis (2).
- Leg het spelbord (3) er bovenop.
- Leg de wanden (4) in de vier vakken in de base.
- Steek het bestek (5) volgens de afbeelding op de draaipunten.



Voordat het spel begint

- Leg de HEXBUG® nano® (1), de lakkertafiches (2) en de dobbelsteen (3) klaar.
- De spelers kiezen ieder een val in een hoek van het spel. Als er minder dan vier spelers zijn, sluiten jullie de ongebruikte val(en) af met een deur (4). Leg de deuren die niet gebruikt worden terug in de doos. Bij twee spelers kun je het beste valen kiezen die tegenover elkaar liggen.
- Draai het slot niet compleet bestek in één van de volgende startposities.



La chasse commence !

1. Mettre HEXBUG® nano® en marche

Le plus jeune joueur commence. Il peut allumer l'HEXBUG® nano® avec l'interrupteur en dessous et le placer sur la case centrale..



2. Lancer le dé



Si le dé indique un couteau, une fourchette ou une cuillère, le joueur peut tourner rapidement un couvert correspondant. Si le dé indique un couteau, par exemple, il peut tourner un couteau.

Si le dé indique un point d'interrogation, le joueur peut tourner rapidement le couvert de son choix, que ce soit un couteau, une fourchette ou une cuillère.

3. Tourner un couvert

Un couvert doit toujours être tourné jusqu'à un cran. Il ne peut donc jamais être oblique.

Ne perdez pas trop de temps à tourner le rouvert. Si c'est le cas, les autres joueurs peuvent vous demander de vous dépêcher.

La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est au joueur suivant de lancer le dé et de tourner un couvert.



4. Attraper HEXBUG® nano®

L'HEXBUG® nano® ramppe sur tout le plateau. Vous pouvez influencer son déplacement et l'attraper en tournant les couverts. Essayez de modifier le parcours de manière à l'attirer dans votre piège.

Dès qu'il est tunné dans un piège, son propriétaire gagne un jeton Cafard.

Cela gagne l'ILXBUG® nano® quelques instants et tourne les couverts dans l'une des positions de départ. Le joueur qui a gagné le jeton Cafard précédent entre à la manche suivante.

Conseil de manipulation avec l'ILXBUG® nano® :

- Ne l'écrasez pas en tournant les couverts.
- Remettez-le sur ses pattes (3) comme ça.
- Poussez-le légèrement s'il reste coincé dans un coin.



Fin de la partie

La partie s'arrête dès que le premier joueur a gagné 5 jetons Cafard.



Variante

Le déroulement est identique au jeu de base. Mais dans cette variante, vous devez éviter que le cafard ne tombe dans votre piège. Pour chaque cafard dans votre piège, vous recevez un jeton Cafard. Le premier qui en possède 5 perd la partie.



Pour l'emploi du cafard, veuillez suivre les indications sur l'emballage d'origine du HEXBUG®.

Avertissement : Notice à conserver :

Pour tous renseignements concernant le cafard, veuillez vous adresser au fabricant d'origine Innovation First Trading, Inc., 6 Melford Court, Hardwick Grange, Warrington UK WA1 4RZ, www.innovationfirst.com



© 2013 Ravensburger Spieleverlag
HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First, Inc.

Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Domach
F-68120 Plastatt
www.ravensburger.com

La Cucaracha

Een spel waar je de kriebels van krijgt voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar

Ravensburger® Spel Nr. 22.228.5

Auteur: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (spelregels)

Illustraties: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasionowski · Foto's: Becker Studios · Redactie: Katja Volk

Alaaaaaaarm!

Door zijn de kakkerlakken weer! Vliegensvlug schiet er een door de keuken en jaagt iedereen de stuipen op het lijf. Nu geen tijd meer verliezen! Laat ze snel met behulp van het uitliggende bestek in jullie valen lopen. De dobbelsteen geeft aan of je een vork, mes of lepel draaien mag. Goed kijken en snel reageren, daar draait het om. Wie slim het bestek draait, laat de kakkerlakken in de val lopen. Voor iedere kakkerlak die je vangt, krijg je een fiche en wie als eerste 5 fiches in de wacht gesleept heeft, wint de kakkerlakkenjacht.



Doel van het spel

is het om als eerste vijf kakkerlakfiches te winnen.



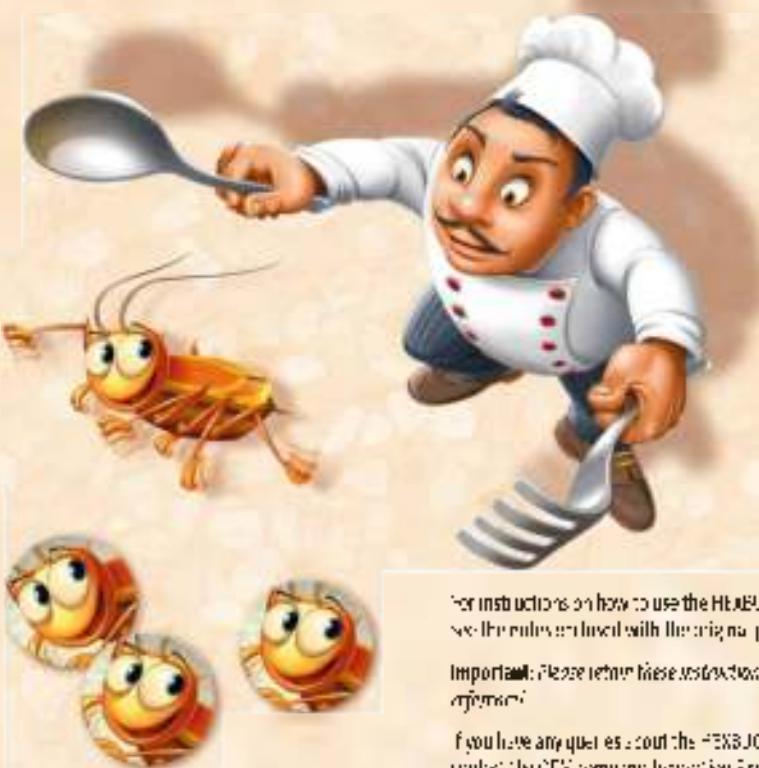
Inhoud

- ① 24 draaipennen
- ② 1 spelbasis
- ③ 1 spelbord
- ④ 4 vallen
- ⑤ 24 -delig bestek (8 messen, 8 vorken, 8 lepels)
- ⑥ 1 HEXBUG® nano®
- ⑦ 18 kakkerlakfiches
- ⑧ 1 dobbelsteen
- ⑨ 2 deuren



Game variation

The rules of the game stay the same. However, in this variation, everyone tries to keep the cockroach out of their own trap. For every cockroach that falls into your trap, you receive a cockroach token. The first player to collect five cockroach tokens loses the game.



For instructions on how to use the HEXBUG®, please see the enclosed leaflet with the original packaging.

Important: Please return these instructions for reference.

If you have any queries about the HEXBUG®, please contact the UK company, Innovation First Trading, Inc., 6 Nelford Court, Harrow UK HA1 4BT.

www.innovationfirst.com

© 2013 Ravensburger Spieleverlag.
HEXBUG® and nano® are registered
trademarks of Innovation First, Inc.

Ravensburger USA, Inc.
11 Corporate Lane
Newbury, MA 01849
www.ravensburger.com

Ravensburger AG, Unit 1
Buntingford Business Park
Buntingford, Hertfordshire
AL5 4LR, United Kingdom
01522 544200

La Cucaracha

Un gioco entusiasmante
per 2-4 disinfestatori dai 6 anni in su

Gioco Ravensburger® n° 22 2285
Autore: Peter Paul Joopen Design: K'netic, Ut Ravensburger, KniffDesign (istruzioni)
Illustrazioni: Janneke de Jong (Ravensburger), Maartje Willem van der Heijden - Foto: Berker - Studio - Realizzazione: Edita Volk

Aiutooooooo!

Oli scarafaggi sono fuggiti! Sono disgustosi e velenosissimi: conquisteranno la cucina in meno che non si dica. Non c'è tempo da perdere! Bisogna intrappolarli! Il gioco vi mostrerà quale posata girare: un cucchiaio, un coltello o una forchetta. Serve solo buon occhio e velocità di reazione.

Oli sarà giàate le posate con abilità, potrà far cadere le trappole in scarafaggio. Per ogni scarafaggio catturato, si riceve un gettone e chi conquista per primo 5 gettoni, vince la partita.



Scopo del gioco

Conquistare per primo 5 gettoni.

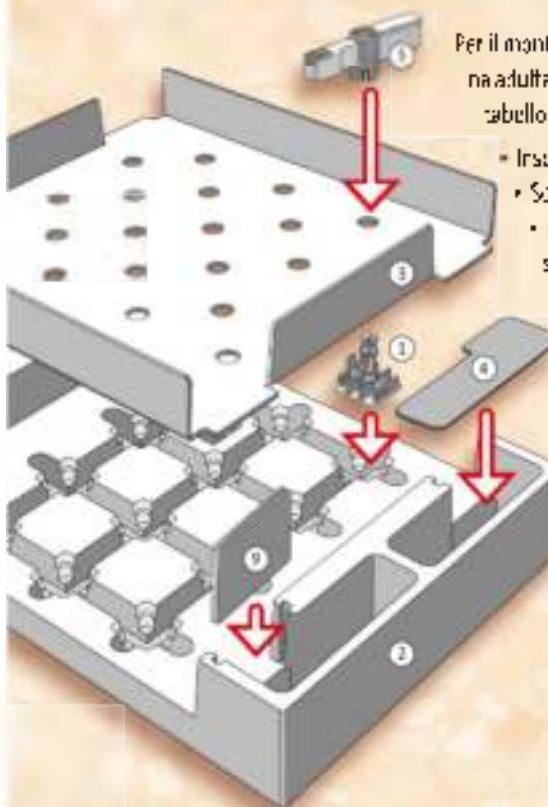


Contenuto

- ① 24 rivetti
- ② 1 dispositivo di gioco
- ③ 1 labellone di gioco
- ④ 4 trappole
- ⑤ 24 posate (8 cucchiai, 8 coltelli, 8 forchette)
- ⑥ 1 HEXBUG® nano®
- ⑦ 18 gettoni
- ⑧ 1 dadi
- ⑨ 2 porte



Prima di iniziare a giocare



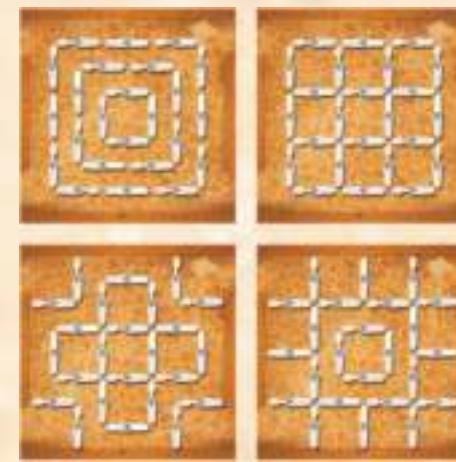
Per il montaggio del gioco vi consigliamo di farvi aiutare da una persona adulta. Estrarre con cura il materiale dalla scatola. Per montare il tabellone seguite le seguenti istruzioni:

- Inserite i rivetti (3) nei 24 fori presenti nel dispositivo di gioco (1).
- Sovrapposte poi il tabellone di gioco (2).
- Le trappole (4) devono essere posizionate nei quattro scomparti dell'inserta.
- Infilate le posate (5) sulle tessere come da illustrazione.



Prima del via

- Preparate l'HEXBUG® nano® (1), i gettoni (2) e il dado (3).
- Ogni giocatore sceglie il proprio angolo e punziona la trappola. Nel caso in cui ci fossero meno di quattro giocatori, la trappola non utilizzata deve essere chiusa con una porta (4). Le porte rimanenti restano inutilizzate. Se giocate in due negliete le trappole una di fronte all'altra.
- Disponete tutte le posate in uno delle seguenti posizioni iniziali:



Let the game begin

1. Start the HEXBUG® nano®

The youngest player starts. Turn on the HEXBUG nano® by flipping the switch found underneath the device and place it in the middle of the game board.



2. Roll the die



If the die shows a knife, fork or spoon, quickly turn that one corresponding utensil.

Example: if the die shows a knife, turn one knife.

If the die shows a question mark, quickly turn any one utensil; either a knife, fork, or spoon.

3. Turning utensils

Always turn the utensils so that they lock into place. The utensils should not be left at an angle. If a player takes too long, the other players can tell them to hurry up.

Play continues in a clockwise direction. The next player rolls the die and turns the corresponding utensil.



4. Trap the HEXBUG® nano®

The HEXBUG® nano® will crawl all across the game board. You can direct its path or lure him into the trap by strategically turning utensils. Try to change its path so it ends up in your trap. As soon as it falls into a trap, the player who owns the trap receives a cockroach token.



Turn off the HEXBUG nano® momentarily and set the utensils back to form one of the starting positions. The player who won the last cockroach token begins the next round.



Tips for playing with the HEXBUG® nano®:

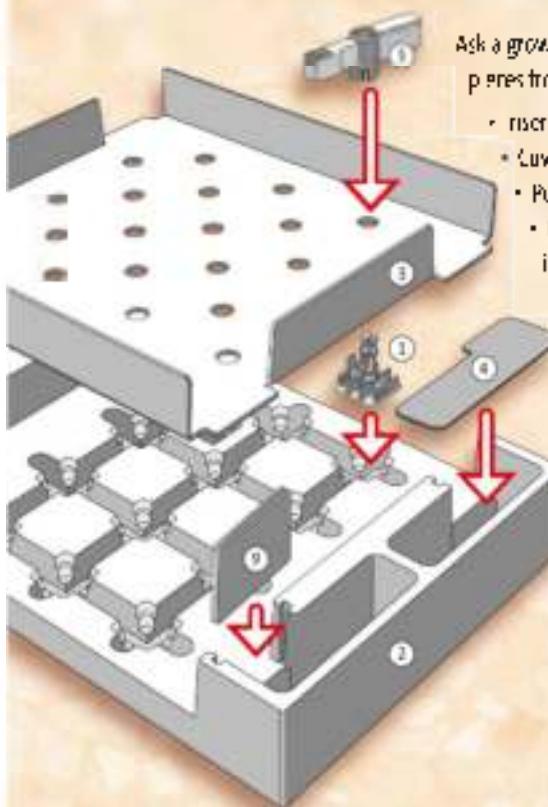
- Don't get it jammed when turning utensils.
- Help it back on its feet if it turns over.
- Nudge it if it gets stuck in a corner.

End of game

The game is over as soon as someone has collected five cockroach tokens.



When playing for the first time



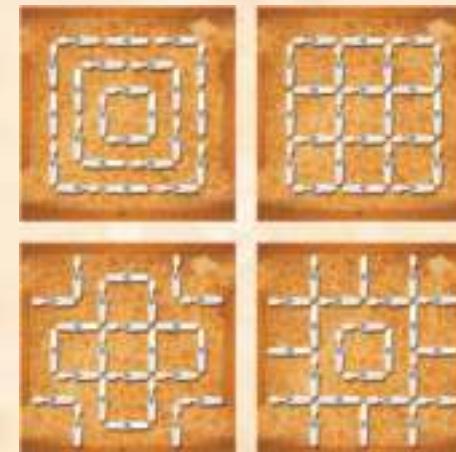
Ask a grown-up to help you set up the game. Carefully remove all the pegs from the perforated panels. To set up the game board:

- Insert the pegs (1) into the 24 holes of the game device (2).
- Cover everything with the game board surface (3).
- Put the traps (4) into the four compartments of the tray.
- Fit the utensils (5) onto the pegs as shown in the illustration.



Before you begin

- Have the HEXBUG® nano® (1), cockroach tokens (2) and die (3) ready.
- Each player chooses a corner with a trap. If there are less than four players, be sure to place the unused traps with a door (4). Surplus doors will not be needed. With only two players, choose traps opposite from each other.
- Turn all the utensils to one of the following starting positions.



Inizia il gioco!

1. Accendi l'HEXBUG® nano®

Inizia il giocatore più giovane. Accende l'HEXBUG® nano® azionando l'interruttore posto sulla parte inferiore e posiziona lo scarafaggio nel campo centrale.



2. Dado



Tira il dado. Cosa è uscito? Un coltello, una forchetta o un cucchiaio? Hai pochi secondi per girare la posata corrispondente. Se il dado mstra, ad esempio, la figura del coltello, al ora dovrà girare un coltello.

E se invece esce il punto di norma? In questo caso sarai tu a scegliere quale posata girare. Ma mi raccomando non perdere tempo!

3. Come girare le posate

Le posate devono essere girate in modo che si incastri perfettamente. Ciò significa che non devono mai trovarsi in posizioni oblique.

Attenzione: non avete molto tempo per girare la posata. Se un giocatore indugia troppo a lungo, gli altri concorrenti possono incilarlo al voto!

Il gioco prosegue in senso orario e il giocatore seguente deve tirare il dado e girare la posata corrispondente.



4. Acchiappa l'HEXBUG® nano®

Acchiappare un HEXBUG® nano® the scatta in ogni direzione richiede grande astuzia. È necessario girare e spostare in modo da costringerlo a compiere un particolare percorso e, scegliendo una via piuttosto che un'altra, potrete farlo cadere proprio nella vostra trappola. Quando lo scarafaggio cade in una trappola, il giocatore che possiede quella trappola con questa un gettone. Spieghi alle HEXBUG® nano® e riportate le posate in una delle posizioni iniziali illustrate. Il giocatore che ha catturato lo scarafaggio conquistando i gettoni, ha il diritto di partire per primo nella partita successiva.

Indicazioni importanti relative all'HEXBUG® nano®:

- Non è sufficiente girare le posate.
- Ripetete la stessa posizione corretta, nel caso si rovesci.
- Liberando nei caselli si trovano imprigionato in un angolo.



Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore riesce a conquistare cinque gettoni.



Variante del gioco

Il gioco si svolge in un modo identico a quello già descritto. La variante consiste nel fatto che, in questo caso, i giocatori devono evitare che lo scarafaggio cada nella propria trappola. Per ogni scarafaggio intrappolato si riceve sempre un gettone ma chi conquista per primo 5 gettoni perde la partita.



Per l'uso degli scarafaggi osservare le indicazioni riportate nella confezione originale di HEXBUG®.

Attenzione: Conservate il foglietto con le istruzioni per future referenze!

In caso di domande relative agli scarafaggi rivolgersi al produttore originale,
Innovation First Trading, Inc.,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

© 2013 Ravensburger Spieleverlag
HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First, Inc.

Ravensburger S.p.A.
Via Enrico Fermi 20
I - 20090 Asiago (VI)
www.ravensburger.com

La Cucaracha

A Creepy-Crawly Game
for 2-4 Exterminators, Ages 6-99

Ravensburger® Game No. 22 2285

By: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (instructions)

Illustration: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Iasionowski · Photos: Becker Studios · Editor: Katja Volk

Ahhhhh

there's a cockroach in the kitchen! Quick - get it! Use the utensils to lure it into your trap. Roll the die to see whether you can turn a fork, knife, or spoon. React fast and move the utensils in the right direction to guide the cockroach into your trap. Each cockroach you trap earns you one cockroach token. The first player to collect 5 tokens wins the game.



Object of the game

Be the first to collect five cockroach tokens.



Contents

- ① 24 pegs
- ② 1 game device
- ③ 1 game board
- ④ 4 traps
- ⑤ 24 utensils (8 knives, 8 forks, 8 spoons)
- ⑥ 1 HEXBUG® nano®
- ⑦ 18 cockroach tokens
- ⑧ 1 die
- ⑨ 2 trap doors

