

La Cucaracha ^D

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

Ravensburger® Spiele Nr. 22 228 5

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

Illustration: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasonowski · 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 ergattert konnte, gewinnt die Jagd.



Ziel des Spiels

ist es, als Erster fünf Kakerlaken-Chips zu sammeln.

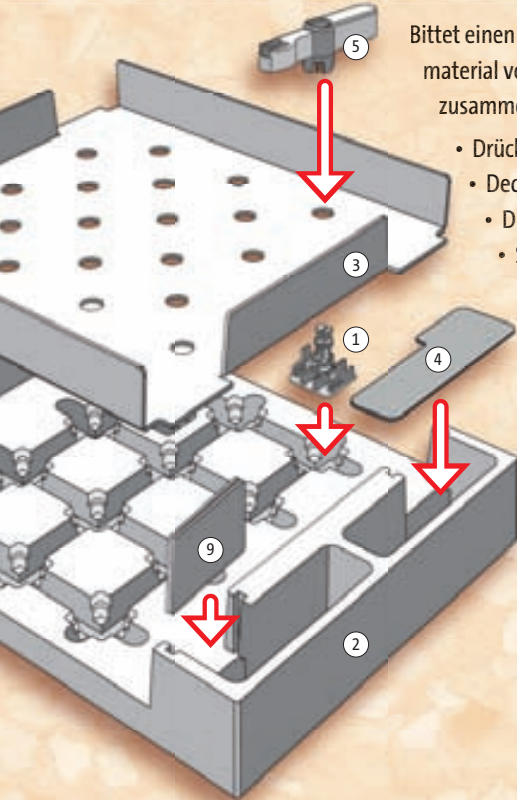


Inhalt

- 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:

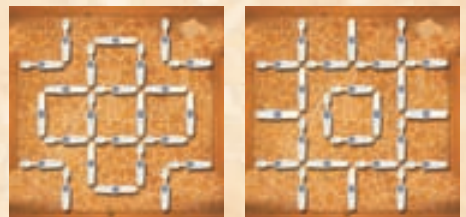


Bevor es losgeht

- 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.



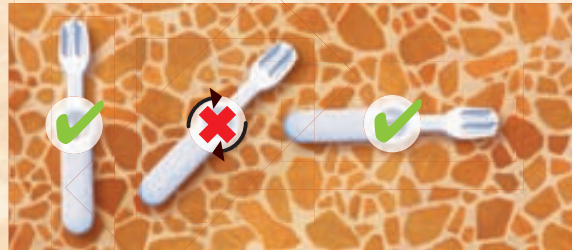
Zeigt der Würfel ein Fragezeichen?

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.

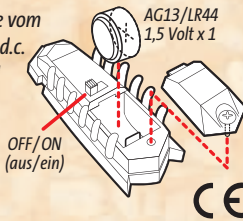
Achten Sie darauf, dass der Schalter an der Unterseite auf „OFF“ steht.

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.



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.

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.



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!



La Cucaracha

F

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, DE Ravensburger, KniffDesign (regle du jeu)

Illustrations: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasonowski · Photos: Becker Studios · Rédaction: Katja Volk

Aleeeeerte !

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.

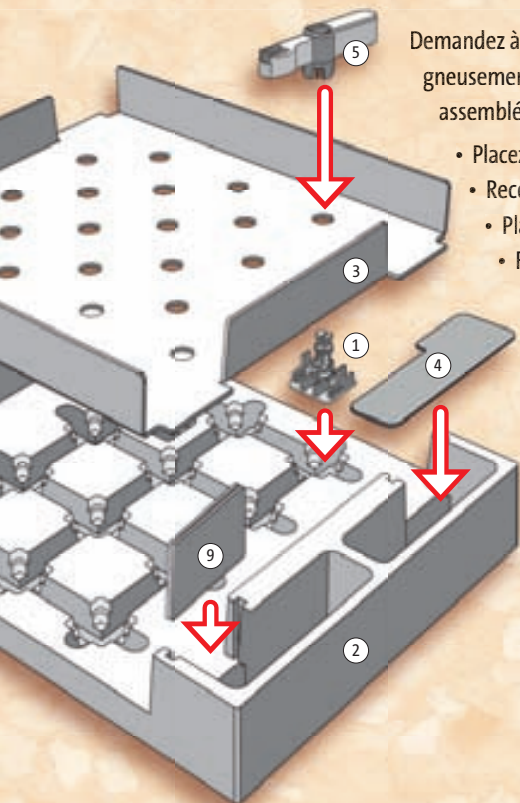


Contenu

- 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



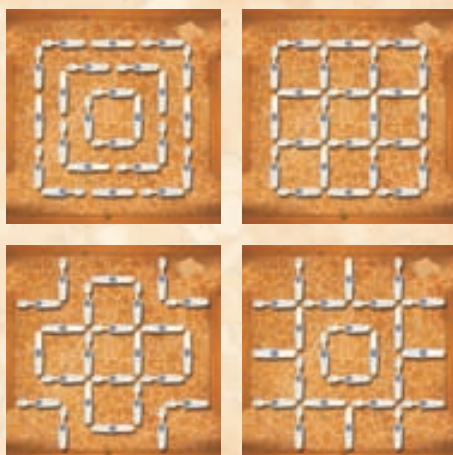
Demandez à un adulte de vous aider à monter le jeu. Détachez soigneusement le matériel des planches prédécoupées. Le plateau est assemblé de la manière suivante :

- 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 du calage.
- Fixez les couverts ⑤ sur les rivets, selon l'illustration.



Avant de commencer

- Gardez l'HEXBUG® nano® ⑥, les jetons Cafard ⑦ et le dé ⑧ à portée de main.
- Chaque joueur choisit un coin du plateau avec un piège. À moins de 4 joueurs, fermez le(s) piège(s) non utilisé(s) avec une porte ⑨. Les portes restantes ne sont pas utilisées. À deux joueurs, ne prenez pas de pièges côte à côte.
- Tournez tous les couverts dans l'une des positions de départ suivantes :



La chasse commence !

1. Mettre HEXBUG® nano® en marche

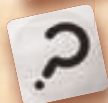
Le plus jeune joueur commence. Il peut allumer l'HEXBUG® nano® avec l'interrupteur en dessous et le placer sur la case centrale..



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.



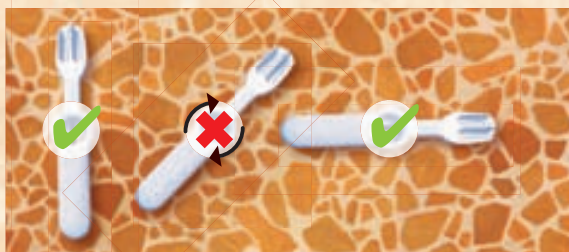
Si le dé indique un point d'interrogation, le joueur peut tourner rapidement le couvert de son choix, que ce soit un couteau, une fourchette ou une cuillère.

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

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

Éteignez l'HEXBUG® nano® quelques

instants et tournez les couverts dans l'une des positions de départ. Le joueur qui a gagné le jeton Cafard précédent entame la manche suivante.



Conseil de manipulations avec l'HEXBUG® nano® :

- Ne l'écrasez pas en tournant les couverts.
- Remettez-le sur ses pattes s'il tombe.
- 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.

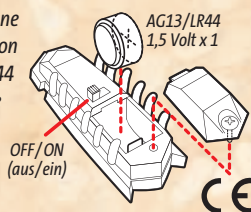
Informations sur l'utilisation du jeu électronique



Changement de la pile :

La mise en place des piles est à réaliser par un adulte. Le compartiment pile se trouve sur la face inférieure de l'HEXBUG® nano®. Vérifier que l'interrupteur est bien en position « OFF ». Ouvrir la trappe à l'aide d'un tournevis cruciforme.

Insérer une pile bouton 1,5 V de type AG13/LR44 en respectant le sens de polarité +/- gravé sur la trappe, puis la revisser.



Conseils de sécurité

- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !
- Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'adultes !
- Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger !
- Ne pas utiliser des piles de types différents ou des piles neuves et usées ensemble !
- Mettre en place les piles correctement en fonction de leur polarité „+“ et „-“ !
- Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, il faut retirer les piles !
- Il est interdit de court-circuiter les bornes de raccord.
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.
- Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.

Conseils d'utilisation

- Éteindre l'HEXBUG® nano® en fin de partie.
- Ne pas démonter l'HEXBUG® nano®.
- Ne pas exposer l'HEXBUG® nano® directement au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Veiller à ce qu'aucun liquide ne pénètre à l'intérieur de l'HEXBUG® nano®.
- Pour le nettoyage, essuyer la surface avec un chiffon sec ou légèrement humide.
- Ne pas utiliser de produits chimiques.



Ne jetez jamais les composants électriques de ce jeu dans la poubelle normale, mais déposez-les dans un centre de tri destiné aux appareils électriques usagés. Renseignez-vous auprès de la mairie sur l'élimination appropriée de ces déchets.

Avertissement : Notice à conserver.



La Cucaracha

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

Gioco Ravensburger® n° 22 228 5

Autore: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (istruzioni)

Illustrazioni: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasionowski · Foto: Becker Studios · Redazione: Katja Volk

Aiutoooooo!

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

Chi saprà girare le posate con abilità, potrà far cadere in trappola lo 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.

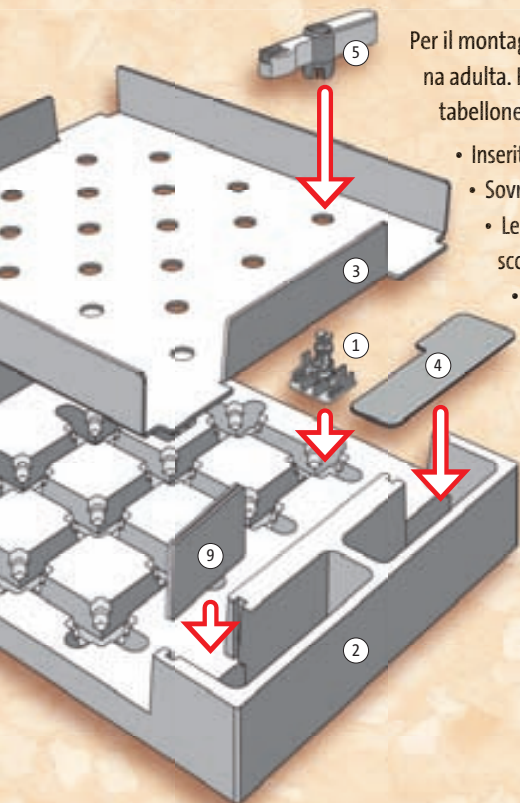


Contenuto

- 1 24 rivetti
- 1 dispositivo di gioco
- 1 tabellone di gioco
- 4 trappole
- 24 posate (8 cucchiai, 8 coltelli, 8 forchette)
- 1 HEXBUG® nano®
- 18 gettoni
- 1 dado
- 2 porte



Prima di iniziare a giocare



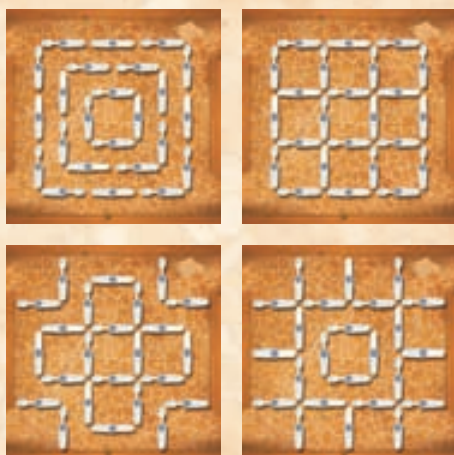
Per il montaggio del gioco vi consigliamo di farvi aiutare da una persona adulta. Estraete con cura il materiale dalla scatola. Per montare il tabellone seguite le seguenti istruzioni:

- Inserite i **rivetti** ① nei 24 incavi presenti nel **dispositivo di gioco** ②.
- Sovrapponete poi il **tabellone di gioco** ③.
- Le **trappole** ④ devono essere posizionate nei quattro scomparti dell'inserto.
- Infilate le **posate** ⑤ sulle tesserine come da illustrazione.



Prima del via

- Preparate l'**HEXBUG® nano®** ⑥, i **gettoni** ⑦ e il **dado** ⑧.
- Ogni giocatore sceglie il proprio angolo e posiziona la trappola. Nel caso in cui ci fossero meno di quattro giocatori, la trappola non utilizzata deve essere chiusa con una **porta** ⑨. Le porte rimanenti restano inutilizzate. Se giocate in due scegliete le trappole una di fronte all'altra.
- Disponete tutte le **posate** in una delle seguenti posizioni iniziali.

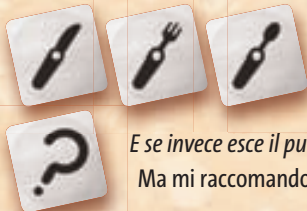


Inizia il gioco!

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



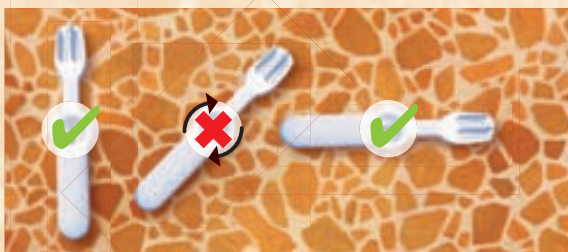
Tira il dado. Cosa è uscito? Un coltello, una forchetta o un cucchiaio? Hai pochi secondi per girare la posata **corrispondente**. Se il dado mostra, ad esempio, la figura del coltello, allora dovrai girare un coltello.

E se invece esce il punto di domanda? 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 incastrino perfettamente. Ciò significa che non devono mai trovarsi in posizione obliqua. Attenzione: non avete molto tempo per girare la posata. Se un giocatore indugia troppo a lungo, gli altri concorrenti possono incitarlo all'azione!

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® che scappa in ogni direzione richiede grande astuzia. E' necessario girare le posate 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 conquista un gettone. Spegnete l'HEXBUG® nano® e riportate le posate in una delle posizioni iniziali illustrate. Il giocatore che ha catturato lo scarafaggio conquistando il gettone, ha il diritto di partire per primo nella partita successiva.

Indicazioni importanti relative all'HEXBUG® nano®:

- Non schiacciatelo girando le posate.
- Riportatelo nella posizione corretta, nel caso si rovesci.
- Liberatelo nel caso si trovasse 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**.

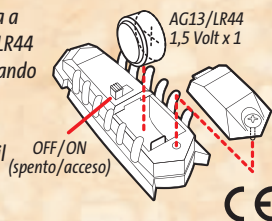
Informazioni per l'utilizzo del dispositivo elettronico



Cambio delle batterie:

L'inserimento della batteria deve avvenire ad opera di un adulto. Lo scomparto della batteria si trova sulla parte inferiore dell'HEXBUG® nano. Assicurarsi che l'interruttore si trovi sulla posizione "OFF". Aprire lo scomparto della batteria con un giravite con punta a croce.

Inserire una batteria a bottone tipo AG13/LR44 1,5 Volt d.c. posizionando il polo positivo e negativo come indicato. Riavvitare il coperchio.



Indicazioni per l'utente

- Spegnerne l'HEXBUG® nano® al termine del gioco.
- L'HEXBUG® nano® non deve essere smontato.
- Tenere l'HEXBUG® nano® lontano dai raggi solari diretti e da altre fonti di calore.
- Evitare la penetrazione di liquidi nell'HEXBUG® nano®
- Pulire la superficie utilizzando un panno asciutto o leggermente inumidito.
- Non utilizzare prodotti chimici.

Norme di sicurezza

- Non cercare mai di ricaricare le batterie non ricaricabili!
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto!
- Rimuovere le batterie ricaricabili dal giocattolo prima di ricaricarle!
- Non utilizzare contemporaneamente batterie vecchie e nuove o diversi tipi di batterie!
- Nell'inserire le batterie fare attenzione alla corretta polarità indicata dai simboli "+" e "-"!
- Rimuovere le batterie quando queste sono scariche o se il giocattolo non viene utilizzato per un periodo di tempo prolungato!
- Non cortocircuitare i morsetti!
- Raccomandiamo l'utilizzo di batterie alcaline.
- Utilizzare solo le batterie raccomandate o batterie equivalenti. Sostituire sempre tutte e non solo singole batterie.



Questo simbolo, riportato sul prodotto o sulla confezione, indica che deve essere smaltito nel seguente modo:

■ Qualsiasi gioco che incorpora componenti elettrici ed elettronici non deve essere gettato nella pattumiera, ma consegnato presso un apposito punto di raccolta per vecchi apparecchi elettrici. Il vostro comune di residenza potrà indicarvi le modalità per il corretto smaltimento di questi prodotti.

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



La Cucaracha

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

Ravensburger® Game No. 22 228 5

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

Illustration: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasionowski · 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.

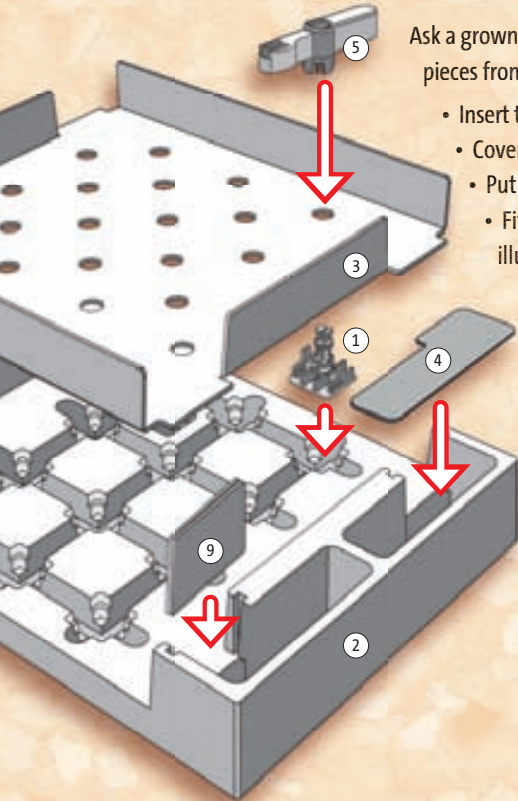


Contents

- 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



When playing for the first time



Ask a grown-up to help you set up the game. Carefully remove all the pieces 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 inlay.
- Fit the **utensils** ⑤ onto the pegs as shown in the illustration.



Before you begin

- Have the **HEXBUG® nano®** ⑥, **cockroach tokens** ⑦ and **die** ⑧ ready.
- Each player chooses a corner with a trap. If there are less than four players, barricade the unused traps with a **door** ⑨. 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.



Let the game begin

1. Start the HEXBUG® nano®

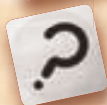
The youngest player starts. Turn on the the HEXBUG® nano® by flipping the switch found underneath the device and place it in the middle of the game board.

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 and lure it 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 all 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.



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.

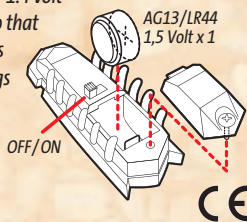
Information for use of the electronic game device



Changing the batteries:

Batteries should be inserted by a grown-up. The battery compartment is located at the bottom of the HEXBUG® nano®. Ensure that the switch is in the "OFF" position. Now open the battery compartment with a Phillips screwdriver.

Insert a type AG13/LR44 1.4 volt DC button cell battery so that the plus and minus poles match the label markings on the battery compartment lid. Then close the battery compartment and tighten the screw again.



Operating instructions

- Once the game is finished, turn off the HEXBUG® nano® by flipping the switch at the bottom of the device.
- Do not disassemble the HEXBUG® nano®.
- Do not place the HEXBUG® nano® in direct sunlight or expose it to other heat sources.
- Ensure that the HEXBUG® nano® is not exposed to liquids.
- Please use a dry or lightly damp cloth to wipe the surface.
- Do not use any solvents.

Safety instructions

- Non-rechargeable batteries may under no circumstances be recharged!
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision!
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged!
- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed!
- Insert the batteries in the correct "+" and "-" positions.
- Remove the batteries when they are empty or if the unit is not going to be used for a long period of time.
- The supply terminals are not to be short-circuited!
- We recommend the use of alkaline batteries.
- Only use batteries of the same or similar type.
- Always replace all the batteries at the same time, not just singly.



Dispose of any items marked with this symbol as follows:

Do not put any of the game's electronic components in your household waste, but take them to the appropriate collection point at your local waste disposal site. Please contact your council for further details.

Important: Please retain these instructions for reference!

Only valid for US consumers

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications.

However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures: Reorient or relocate the receiving antenna. Increase the separation between the equipment and receiver. Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected. Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger USA, Inc.
1 Puzzle Lane
Newton, NH 03858
www.ravensburger.com

Ravensburger Ltd., Unit 1
Avonbury Business Park
Howes Lane, Bicester
OX26 2UB, GB

La Cucaracha

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

Ravensburger® Spiele 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

Alaaaaaarm!

Daar zijn de kakkerlakken weer! Vliegenvlug 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 vallen 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 geslept heeft, wint de kakkerlakjacht.



Doel van het spel

is het om als eerste vijf kakkerlakfiches te winnen.

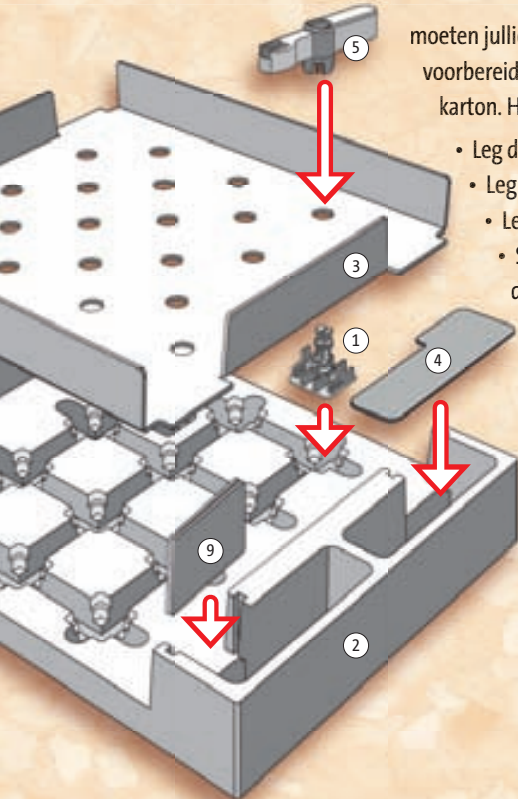


Inhoud

- 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



Voor het allereerste spel



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

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



Voordat het spel begint

- Leg de HEXBUG® nano® (6), de kakkerlakfiches (7) en de dobbelsteen (8) 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(len) af met een deur (9). Leg de deuren die niet gebruikt worden terug in de doos. Bij twee spelers kun je het beste vallen kiezen die tegenover elkaar liggen.
- Draai tot slot het complete bestek in één van de volgende startposities.



Het spel begint!

1. HEXBUG® nano® starten

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



2. 2. Dobbelsteen gooien



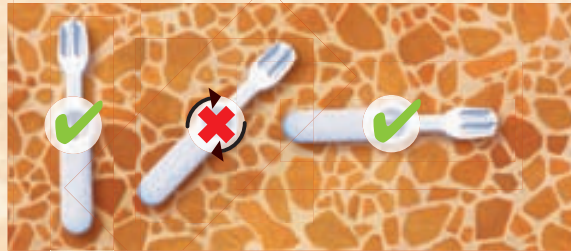
Heb je een mes, vork of een lepel gegooid?

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 vraagteken gegooid? Nu mag je snel een 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 nooit scheef mag liggen. Voor het draaien van het bestek heb je niet alle tijd. Als een speler te lang treuzelt, moeten de andere spelers hem tot spoed manen. Daarna gaat het in de richting van de wijzers van de klok (linksom) verder en de volgende speler mag de dobbelsteen gooien en het bestek draaien.



4. 4. HEXBUG® nano® vangen

HEXBUG® Nano krabbelt over het hele spelbord. Je kunt zijn route beïnvloeden en hem vangen, door het bestek slim te draaien. Natuurlijk probeer je zijn route zo te veranderen, dat hij precies in jouw val loopt.

Wanneer Nano in een val loopt, krijgt 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 gewonnen 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 weer op de been, als hij is omgevallen.
- Geef hem voorzichtig een zetje, wanneer hij zich in een hoek vastgelopen heeft.



Eind van het spel

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



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.

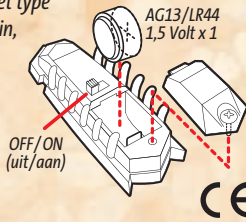
Informatie voor het gebruik van het elektronische spelonderdeel.



Wisselen van de batterij:

Het inleggen van de batterijen moet door een volwassene gedaan worden. Aan de onderzijde van de HEXBUG® nano® bevindt zich het batterij-vak. Let erop dat de schakelaar aan de onderzijde op "OFF" staat. Open het batterij-vak met een kruiskopschroevendraaier.

Leg een knoopcel van het type AG13/LR44 1,5 Volt zo in, dat de plus- en de minpolen met de markering op het batterij-vak deksel overeenstemmen. Schroef de batterij-val deksel weer dicht.



Veiligheidsaanwijzing

- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen!
- Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van volwassenen worden opgeladen!
- Oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden genomen voordat ze opgeladen worden!
- Verschillende soorten batterijen of nieuwe en oude batterijen mogen niet worden gecombineerd!
- Batterijen overeenkomstig de pooltekens "+" en "-" in het batterijvak plaatsen!
- Wanneer de batterijen leeg zijn of het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt, batterijen verwijderen!
- De aansluitklemmen niet kortsluiten!
- Wij bevelen het gebruik van alkalibatterijen aan.
- Uitsluitend aanbevolen type batterijen of vergelijkbaar type gebruiken.
- Alle batterijen gelijktijdig vervangen, nooit een enkele van meerdere.

Aanwijzingen voor het gebruik

- Schakel de HEXBUG®Nano na het spelen op de rugzijde uit.
- De HEXBUG®Nano mag niet gedemonteerd worden.
- De HEXBUG®Nano niet aan directe zonnestralen of een andere hittebron blootstellen.
- Zorg ervoor dat er geen vocht in de HEXBUG®Nano kan dringen.
- Reinigen met een droge of licht vochtige doek.
- Geen chemische oplosmiddelen gebruiken.



Producten met dit logo moeten op de volgende wijze behandeld worden: Gooi het elektrische spelonderdeel niet bij het huisvuil maar geef het af bij een inzamelpunt voor elektronische producten. Kijk welke mogelijkheden uw gemeente hiervoor biedt.

Let op: Deze handleiding bij het spel bewaren!



La Cucaracha

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

Juego Ravensburger® n° 22 228 5

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

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

¡Auxilioooooo!

¡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.

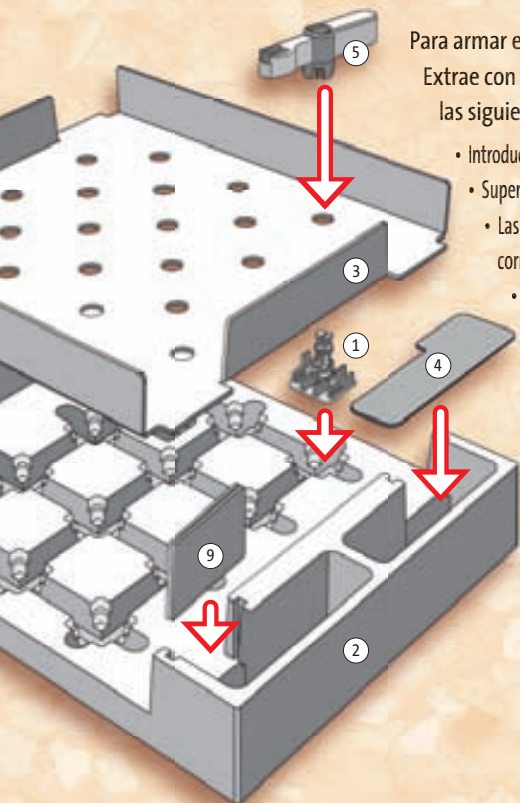


Contenido

- 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



Antes de comenzar el juego



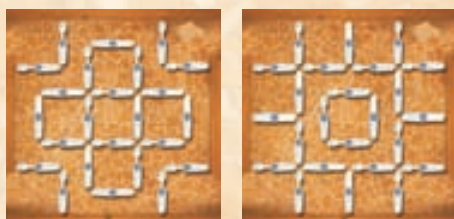
Para armar el juego, te aconsejamos que le pidas ayuda a un adulto. Extrae con cuidado el material de la caja. Para montar el tablero sigue las siguientes instrucciones:

- Introduce las 24 remaches (1) en los 24 huecos que posee el dispositivo de juego (2).
- Superpone luego el tablero de juego (3).
- Las trampas (4) se deben colocar en los cuatro compartimientos correspondientes.
- Coloque los cubiertos (5) en las teselas como indica la ilustración.



Antes de comenzar

- Prepara el HEXBUG® nano® (6), las fichas (7) y el dado (8).
- Cada jugador elige el propio lugar y coloca la trampa. Si los jugadores son menos de cuatro, la trampa no utilizada se cierra con una puerta (9). 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 iniciales.



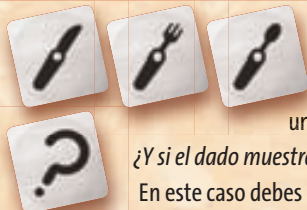
¡Comienza el juego!

1. Enciende el HEXBUG® nano®

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



2. Dado



Tira el dado. ¿Qué cubierto ha salido? ¿Cuchillo, tenedor o cuchara? Tienes pocos 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?

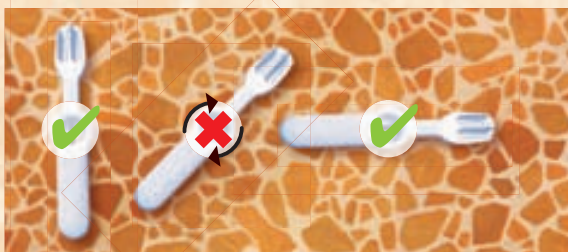
En este caso debes elegir tú el cubierto que deseas hacer girar. ¡Pero procura no perder tiempo!

3. Como 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 incitarlo a la acción!

El juego continúa 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, escogiendo un camino en vez que otro, podrás hacerlo caer precisamente en tu trampa. Cuando la cucaracha cae en la trampa 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 la cucaracha ganando la ficha, tiene derecho a comenzar primero el partido siguiente.

Indicaciones importantes sobre el HEXBUG® nano®:

- No aplastes la cucaracha haciendo girar los cubiertos.
- Vuelve a colocarla en la posición correcta, si se da vuelta.
- Libérala si queda aprisionada en un rincón.



Final del juego

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



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**.

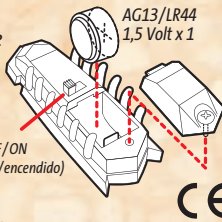
Informaciones para la utilización del dispositivo electrónico



Cambio de las baterías:

La batería debe colocarla o cambiarla un adulto. El compartimiento para la batería se encuentra en la parte inferior del HEXBUG® nano®. Verifique que el interruptor se encuentre en la posición "0". Abra el compartimiento de la batería con un destornillador de cabeza Phillips.

Coloque una batería de botón, tipo AG13/LR44, de 1,5 voltios de CA colocando los polos positivo y negativo como se indica. Vuelva a colocar la tapa.



Indicaciones para el usuario

- Apaga el HEXBUG® Nano al terminar el juego.
- No es necesario desarmar el HEXBUG® Nano.
- El HEXBUG® Nano se debe guardar lejos de los rayos solares directos u otras fuentes de calor.
- Evita que entren líquidos en el HEXBUG® Nano
- Limpia su superficie utilizando un paño seco o levemente humedecido.
- No utilices productos químicos.

Normas de seguridad

- ¡Las pilas no-recargables no se deberán volver a cargar!
- ¡Las pilas recargables se deberán cargar bajo vigilancia de una persona adulta!
- ¡Las pilas recargables se deberán retirar del juego antes de cargarlas!
- ¡No se deberán mezclar tipos de pilas diferentes o pilas nuevas junto con pilas usadas!
- ¡Insertar las pilas en la posición correcta del polo "+" y "-"!
- ¡Si las pilas están vacías o si el juego no se va a usar por un largo periodo de tiempo, se deberán retirar las pilas!
- ¡Los bornes de conexión no se deberán poner en cortocircuito!
- Recomendamos el uso de pilas alcalinas.
- Utilizar sólo pilas del tipo recomendado o de un tipo equivalente.
- Sustituir siempre todas las pilas al mismo tiempo, no hacerlo por separado.



Productos señalados con este símbolo se deben eliminar de la manera siguiente: No tire los elementos eléctricos del juego a la basura sino déjelos en un punto de recogida especial para electrodomésticos usados. Infórmese en su ayuntamiento sobre la eliminación adecuada.

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

