

### Cas particuliers :



Si un doryphore touche deux cases à la fois, il est placé sur la plus avantageuse pour lui (la plus proche de l'arrivée) et repartira de là.



Si deux doryphores touchent la même case, ils y restent tous les deux et repartiront de là.



Si l'HEXBUG® nano V2® pousse un doryphore sur une case plus proche de l'arrivée, tant mieux pour lui ! Il repartira de cette case.

Puis la partie se poursuit de la manière décrite précédemment. Le joueur suivant lance le dé, puis se déplace. Mais attention ! L'HEXBUG® nano V2® défend son territoire et peut resurgir à tout moment...

### Fin de la partie

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur parvient à amener toutes ses doryphores à l'arrivée. Il remporte alors immédiatement la partie.

### Conseil pour les débutants :

Il est possible de moduler la durée de la partie en déterminant au préalable combien de doryphores sur les trois doivent atteindre l'arrivée pour remporter la partie.

### Conseil pour les pros :

Dans une partie à 2, nous conseillons aux joueurs expérimentés de jouer avec 2 couleurs chacun. Pour ceux qui veulent accélérer le rythme, l'autre face du plateau propose une cour avec des cases plus petites et des parcours plus longs. Ceux qui aiment les défis peuvent y tenter leur chance !

**Précautions d'emploi concernant l'HEXBUG® nano V2® :**

- Poussez-le légèrement s'il est bloqué dans un coin.
- Remettez-le sur ses pattes s'il s'est renversé.
- Si la pile s'arrête en plein milieu d'un looping, secouez-le doucement pour faire sortir le cafard.
- S'il se déplace nettement moins vite qu'au début, changez la pile.
- Ne jamais jouer avec plusieurs Hexbug nano V2 simultanément ! Ils pourraient alors se bloquer dans un des looping et ne plus pouvoir en sortir.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag  
Jeux Ravensburger S.A.S.  
21, rue de Dornach  
F-68120 Pfostatt  
www.ravensburger.com

Concernant l'utilisation du cafard, veuillez respecter les conseils figurant sur l'emballage d'origine de l'HEXBUG® nano V2®.  
**Important : Veuillez conserver la notice !**  
En cas de question sur le cafard, adressez-vous directement au fabricant :  
Innovation First Trading, Inc.,  
6 Melford Court, Hardwick Grange,  
Warrington UK WA1 4RZ  
www.innovationfirst.com

HEXBUG® et nano® sont  
des marques déposées  
de Innovation First, Inc.

# Cafard Laepins

Un jeu pour 2 à 4 doryphores de 5 à 99 ans

Jeux Ravensburger® n° 21 144 9

Auteurs : Inka et Markus Brand - Illustrations : Janos Jantner (Beehive)

Design : Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (notice)

Photos : Becker Studios - Rédaction : Anne Lenzen



Les petits doryphores festoient dans les pouelles derrière le restaurant, le territoire du terrible cafard. « Plus vite, je l'entends qui arrive ! » « Attention, le revoilà ! » Soudain, le cafard surgit dans la cour par l'un des conduits d'aération.

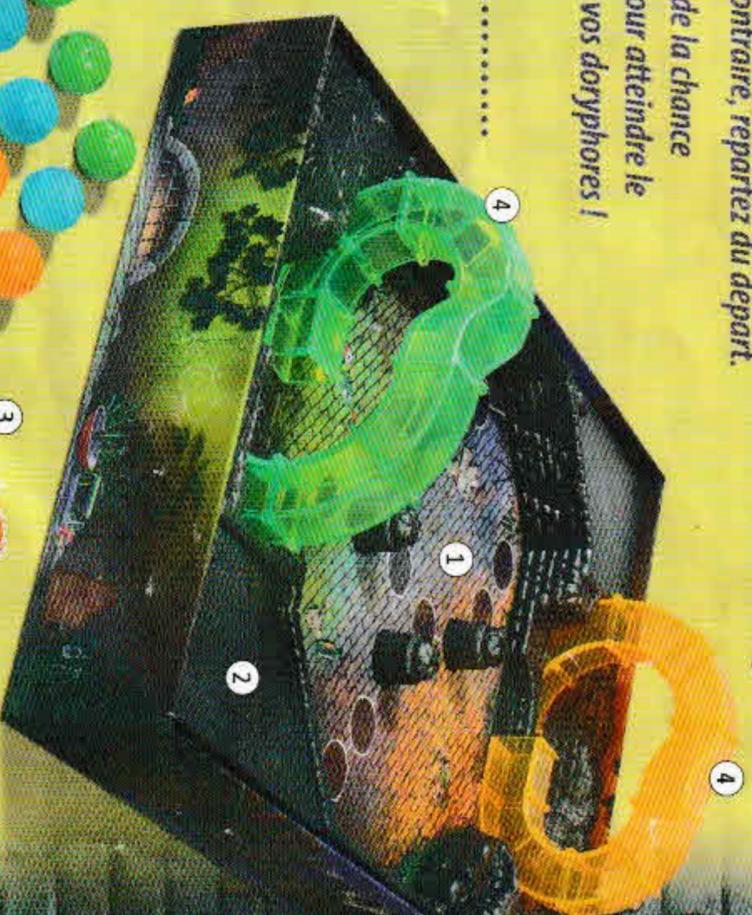
Plus qu'une seule solution : rester immobile et croiser les doigts...

Le cafard vous a manqué ? Vous avez de la chance ! Foncez vite vers l'arrivée. Dans le cas contraire, repartez du départ.

Dans ce jeu, il vous faudra de la chance au dé et des nerfs d'acier pour atteindre le premier l'arrivée avec tous vos doryphores !

### Contenu

- 1 plateau de jeu
- 1 décor en 3D
- 1 cafard HEXBUG® nano V2®
- 2 loopings
- 12 figurines doryphores
- 1 dé

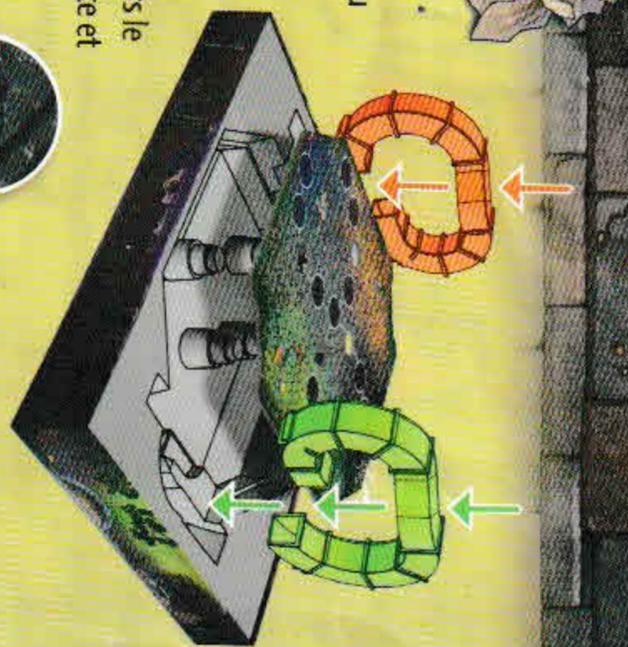


Ravensburger

Ravensburger

## Montage et mise en place

Dégage soigneusement les 4 trous prédécoupés du plateau. Si, à cause du transport, celui-ci venait à s'incurver, pliez-le légèrement pour l'aplanir, afin que HEXBUG® nano V2® puisse passer sans problème du looping au plateau. Placez le plateau sur le calage, la face avec les arêtes de poissons vers le haut. Insérez les loopings dans les découpes à droite et à gauche du plateau.



Chaque joueur choisit 3 doryphores d'une couleur et les place sur la case Départ, près de la souris.

## But du jeu

L'arrivée se trouve de l'autre côté, près des feuilles de lierre.

Le premier à amener tous ses doryphores à l'arrivée remporte la partie.

## La course commence !

**1. Mise en marche de l'HEXBUG® nano V2®**  
Allumez l'HEXBUG® nano V2® avec l'interrupteur en dessous et introduisez-le dans l'un des loopings, la tête en avant.



l'HEXBUG® nano V2® remonte le looping puis disparaît sous le plateau de jeu.

## 2. Lancer du dé et déplacement des doryphores

Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé puis déplace un de ses doryphores de 1 à 4 cases selon le résultat obtenu. À lui de choisir lequel des deux chemins il emprunte. Une case occupée est comptée dans le déplacement. S'il doit finir son déplacement sur une case se trouvant déjà un autre doryphore, il saute par-dessus.



## Exemple : Vert obtient « 1 » au dé.

Il décide de se déplacer sur le même parcours que Bleu. Comme sa case d'arrivée est déjà occupée, il saute immédiatement jusqu'à la première case libre devant Bleu.

Les points du dé en trop ne sont ignorés que pour atteindre l'arrivée.

Si un doryphore atterrit sur l'une des quatre cases surélevées, il a de la chance : il y est en sécurité et ne peut pas être attrapé par l'HEXBUG® nano V2® !

Dès que le premier joueur a terminé son déplacement, son voisin de gauche enchaîne immédiatement en lançant le dé et en se déplaçant à son tour...

Un joueur peut avoir autant de doryphores qu'il veut sur à la fois le plateau.

Remarque : Plus il y a de doryphores sur le parcours, plus il y a de chance de sauter par-dessus et donc de progresser plus vite !

## 3. Dès que l'HEXBUG® nano V2® surgit dans la cour...

... le déplacement des doryphores est interrompu. Tant que le cafard se trouve sur le plateau, il est interdit de se déplacer !

HEXBUG® nano V2® fonce sur le plateau et renverse les bestioles sur son passage. Si l'une d'elle est poussée directement devant l'entrée d'un looping, remettez-la sur le plateau. Sinon, chacune reste là où elle a atterri.



## 4. Dès que l'HEXBUG® nano V2® quitte la cour...

... les joueurs vérifient si les doryphores touchent une case ou pas.

Si un doryphore touche une case...

... il reste sur cette case et poursuit son déplacement de là où il est.



Si un doryphore ne touche aucune case...

... il est renvoyé au départ et reprend son parcours à zéro.

