

La Cucaracha

Author: Peter-Paul Joopen

Design: Josh Lewis, KniffDesign (instructions) · Illustration: Mooncolony Ltd.

Art Direction: Julia Simon · Photo: Becker Studios · Rendering: Andreas Resch

The bugs are out!

There's one dashing nimbly through the kitchen. Don't waste any time – get it! Use the utensils to lure it into your trap. The die will tell you whether you can turn a fork, knife or spoon. All you need now is a good eye and fast reactions! Turn the utensils wisely and lure the scurrying creepy-crawly into your trap. You get a bug token for every successful catch.



Object of the game

The first player to collect five bug tokens wins!

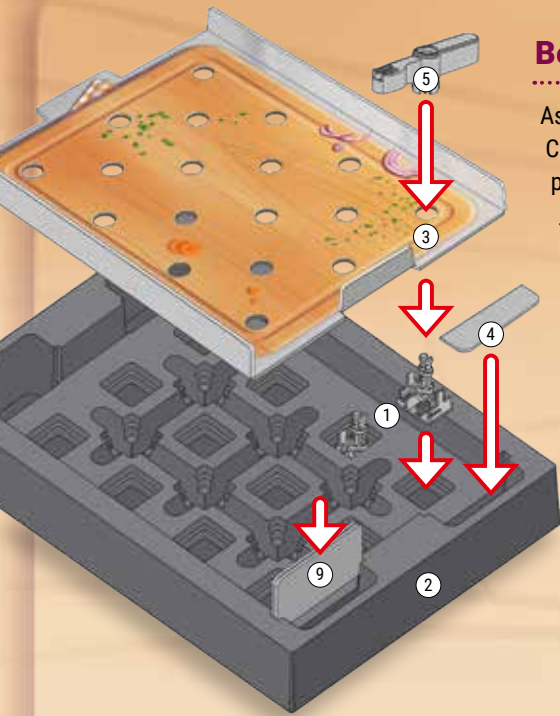


Contents

- ① 18 Pegs
- ② 1 Game device
- ③ 1 Game board
- ④ 4 Traps
- ⑤ 18 Utensils (6 knives, 6 forks, 6 spoons)
- ⑥ 1 Bug Nano™ from Hex Bots™
- ⑦ 20 Bug tokens
- ⑧ 1 Die
- ⑨ 2 Trap doors



WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
 Not for children under 3 years.

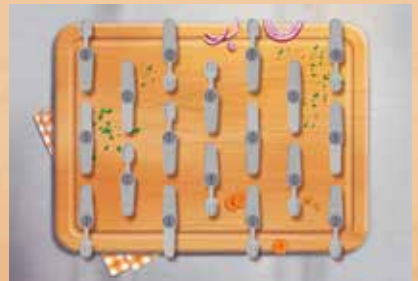


Before the first game

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 18 holes of the **game device** ②.
- Cover everything with the **game board** 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 **bug** ⑥, the **bug tokens** ⑦ and the **die** ⑧ ready. For the standard game, you only need the front sides (bug side) of the bug tokens. The back (trap side) is needed for the "Trap Mixup!" variation of the game (see page 4).
- Choose a corner of the game board with a trap. From now on, this is the trap in which you want to lure the bug to collect bug tokens. If there are fewer than four players, barricade the unused trap(s) with a **trap 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 starting positions shown on the right.

Let the game begin!

1. Start the bug

The youngest person goes first. Turn on the bug with the switch on the bottom and place it in the middle of the game board.

2. Roll the die



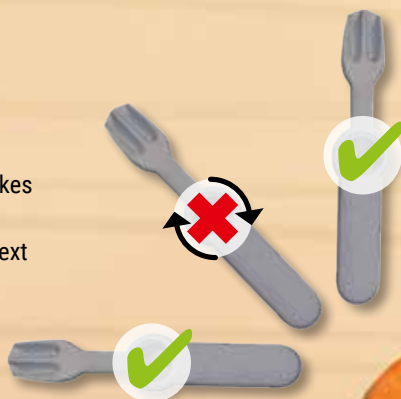
If the die shows a knife, fork or spoon, **quickly** turn **one** of the corresponding utensils. Example: If the die shows a knife, turn one knife.



If the die shows a question mark, **quickly** turn any **one** utensil of your choice.

3. Turning a utensil

Always turn the utensils until they lock into place. They should not be left at an angle. Do not take too long to turn the utensil. If a player takes too long, the other players can tell them to hurry up. Play continues in a clockwise direction and it's the next player's turn to roll the die and turn a utensil.



4. Trapping the bug

The bug will crawl all over the entire game board. Strategically turn utensils to direct the path of the bug—try to lure it into your own trap! As soon as it falls into a trap, the player who owns the trap receives a bug token.

Turn off the bug for a moment and turn all the utensils back into one of the starting positions. The player who won the last bug token begins the next round.

End of game

The first player to collect five bug tokens wins!

Tips for using the bug:

- Do not crush it when turning the utensils.
- Help it get back on its feet if it turns over.
- Nudge it if it gets stuck in a corner.
- For cleaning, switch off the bug and remove the batteries. Wipe the surface with a dry or slightly damp cloth. Do not use chemical solvents. After drying completely, the batteries can be reinserted and the bug can be used.



Variations of the game

1. Dodge the trap!

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



2. Trap mixup!



At the beginning of the game, shuffle the bug tokens with their bug sides showing. Instead of choosing a corner, each player takes one bug token and secretly looks at the other side to see which trap they are trying to lure the bug into.

Following the standard rules, try to lure the bug into your trap. If you successfully trap the bug, show your token to the other players, then flip it to the bug side to collect it. Then take a new bug token and secretly look at the other side to see your new trap.

Several players might pick the same trap. If the bug is trapped, all players with the correct trap flip their token over to collect it.

The first player to collect five bug tokens wins! If several players get their fifth token at the same time, they share the victory!



The "crossed-out dustbin" symbol on batteries and accumulators indicates that they should not be disposed of with household waste at the end of their useful life. If batteries or accumulators contain mercury, cadmium or lead, you will find the corresponding chemical symbol (Hg, Cd or Pb) below the symbol of the crossed-out dustbin. You are required by law to recycle old batteries and accumulators. You can do this free of charge at a retail store or another collection point near you. Addresses of suitable collection points can be obtained from your local council or municipal authority. Batteries and accumulators may contain substances that can be harmful to the environment and human health. The use of separate collection points for old batteries and accumulators is designed to enable proper recycling and avoid harm to the environment and human health. Further information can also be found in EU Directive 2013/56/EU. The battery / accumulator must be removed with suitable tools and disposed of properly. Only dispose of lithium batteries (designation "CR") and accumulators that have been discharged and secured against shortcircuiting.

For instructions on how to use the bug, please see the notes enclosed with the original packaging of the Hex Bots™. Important: Please retain these instructions for reference!



Hex Bots and NANO are trademarks of Spin Master, Inc., and the SPIN MASTER Logo is a trademark of Spin Master Ltd., used under license. All rights reserved.

La Cucaracha

Autor: Peter-Paul Joopen

Design: Josh Lewis, KniffDesign (Spielanleitung) · Illustration: Mooncolony
Art Direction: Julia Simon · Foto: Becker Studios · Rendering: Andreas Resch

Die Kakerlaken sind los!

Erstaunlich flink saust eine durch die Küche. Verliert keine Zeit und schnappt sie euch! Lockt sie mit Hilfe des Bestecks schnell in eure Falle. Der Würfel verrät euch, ob ihr an Gabel, Messer oder Löffel drehen dürft. Jetzt sind ein guter Blick und eine schnelle Reaktion gefragt! Dreht clever am Besteck und lockt das wuselnde Krabbeltier in eure Falle. Für jeden erfolgreichen Fang gibt es einen Kakerlaken-Chip.

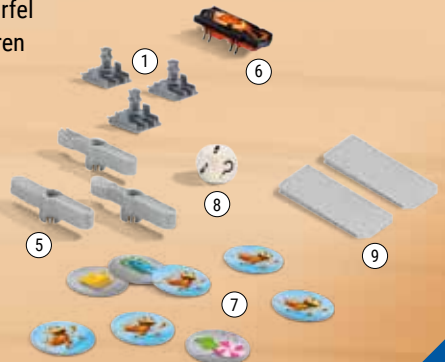


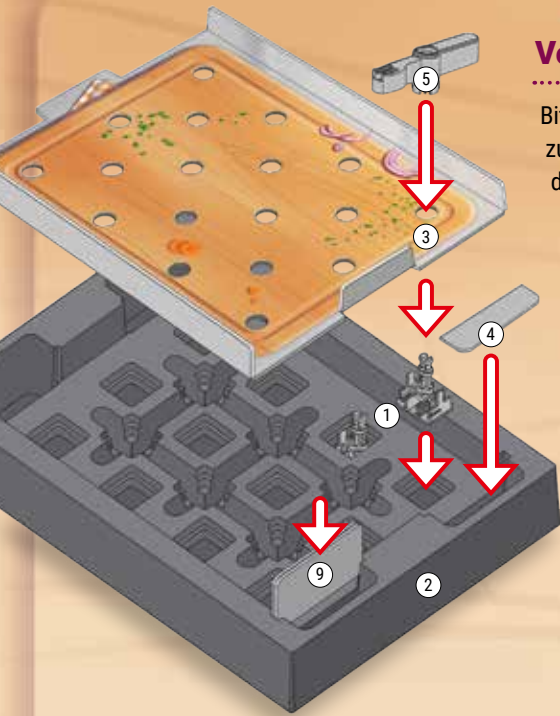
Ziel des Spiels

Wer zuerst fünf Kakerlaken-Chips gesammelt hat, gewinnt!

Inhalt

- ① 18 Niete
- ② 1 Spielgerät
- ③ 1 Spielplan
- ④ 4 Fallen
- ⑤ 18 Besteckteile (6 Messer, 6 Gabeln, 6 Löffel)
- ⑥ 1 Kakerlake Nano™ von Hex Bots™
- ⑦ 20 Kakerlaken-Chips
- ⑧ 1 Würfel
- ⑨ 2 Türen





Vor dem ersten Spiel

Bittet eine erwachsene Person, euch beim Aufbau zu helfen. Löst das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln.

Der Spielplan wird wie folgt zusammengebaut:

- Drückt die **Nieten** ① in die 18 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 auf die Nieten.



Bevor es losgeht

- Legt die **Kakerlake** ⑥, die **Kakerlaken-Chips** ⑦ und den **Würfel** ⑧ bereit. Für das Grundspiel braucht ihr nur die Vorderseiten der Kakerlaken-Chips (Kakerlaken-Seite). Die Rückseite (Fallen-Seite) wird für die Spielvariante „Das Fallen-Durcheinander!“ (s. Seite 8) benötigt.
- Sucht euch jeweils eine Ecke des Spieles mit einer Falle aus. Das ist ab sofort die Falle, in die du die Kakerlake locken möchtest, um Kakerlaken-Chips zu sammeln. Bei weniger als vier Mitspielenden verschließt ihr die Falle(n), für die niemand zuständig ist, mit einer **Tür** ⑨. Überzählige Türen werden nicht benötigt. Wählt bei zwei Mitspielenden am besten gegenüberliegende Fallen aus.
- Dreht alle **Besteckteile** in eine der rechts abgebildeten Startpositionen.

Das Spiel beginnt!



1. Kakerlake starten

Die jüngste Person beginnt. Schalte die Kakerlake auf der Unterseite ein und setze sie in das Feld in der Mitte.

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 jemand zu lange trödelt, dürft ihr diese Person zur Eile auffordern. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter und die nächste Person ist mit Würfeln und Besteck drehen dran.



4. Kakerlake fangen

Die Kakerlake wird über den gesamten Spielplan krabbeln. Ihr könnt ihren Weg beeinflussen und sie fangen, indem ihr die Teile des Bestecks clever dreht.

Versucht den Weg so zu ändern, dass sie in eure Falle fällt. Sobald sie in einer Falle gelandet ist, bekommt diejenige Person, der diese Falle gehört, einen Kakerlaken-Chip. Schaltet die Kakerlake kurz aus und dreht alle Besteckteile in eine der Startpositionen. Die Person, die den letzten Kakerlaken-Chip gewonnen hat, darf in der nächsten Runde beginnen.

Ende des Spiels

Wer zuerst fünf Kakerlaken-Chips gesammelt hat, gewinnt!

Hinweis im Umgang mit der Kakerlake:

- Bitte quetscht sie beim Drehen der Besteckteile nicht ein.
- Bitte helft ihr wieder auf die Beine, wenn sie einmal umgefallen ist.
- Bitte schubst sie leicht an, falls sie sich in einer Ecke festgebissen hat.
- Zur Reinigung bitte das Gerät ausschalten und die Batterien entfernen. Die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden. Nach dem vollständigen Trocknen können die Batterien wieder eingelegt und das Gerät verwendet werden.



Spielvarianten

1. Vermeidet die Kakerlake!

Der Spielablauf ist mit dem Grundspiel identisch. In dieser Variante wollt ihr aber vermeiden, dass die Kakerlake in eurer Falle gefangen wird! Jedes Mal, wenn die Kakerlake in eure Falle fällt, erhaltet ihr einen Kakerlaken-Chip. Wer zuerst fünf Kakerlaken-Chips gesammelt hat, verliert!



2. Das Fallen-Durcheinander!



Ziehe zu Beginn des Spiels einen Kakerlaken-Chip, statt dir eine Falle auszusuchen. Schau dir die Rückseite (Fallen-Seite) deines Kakerlaken-Chip im Geheimen an. Jetzt weißt du, in welche Falle du die Kakerlake in dieser Runde locken möchtest!

Der restliche Spielablauf ist mit dem Grundspiel identisch. Hast du es geschafft, die Kakerlake in deine Falle zu locken? Zeige den anderen Mitspielenden die Falle auf deinem Kakerlaken-Chip, um zu beweisen, dass du die Kakerlake erfolgreich gefangen hast. Dann darfst du deinen Kakerlaken-Chip auf die Kakerlaken-Seite umdrehen und behalten.

Ziehe dann wieder verdeckt einen neuen Kakerlaken-Chip.

Es kann passieren, dass mehrere Mitspielende dieselbe Falle gezogen haben.

Wird die Kakerlake gefangen, dürfen alle mit der passenden Falle auf ihrem Kakerlaken-Chip diesen umdrehen. Wer zuerst fünf Kakerlaken-Chips gesammelt hat, gewinnt! Schaffen das mehrere Personen in einer Runde, teilt ihr euch den Sieg.



Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne auf Batterien und Akkumulatoren besagt, dass diese am Ende ihrer Lebensdauer nicht im Hausmüll entsorgt werden dürfen. Sofern Batterien oder Akkumulatoren Quecksilber, Cadmium oder Blei enthalten, finden Sie das jeweilige chemische Zeichen (Hg, Cd oder Pb) unterhalb des Symbols der durchgestrichenen Mülltonne. Sie sind gesetzlich verpflichtet, alte Batterien und Akkumulatoren zurückzugeben. Sie können dies kostenfrei im Handelsgeschäft oder bei einer anderen Sammelstelle in Ihrer Nähe tun. Adressen geeigneter Sammelstellen können Sie von Ihrer Stadt- oder Kommunalverwaltung erhalten. Batterien und Akkumulatoren können Stoffe enthalten, die schädlich für die Umwelt und die menschliche Gesundheit sein können. Durch die getrennte Sammlung von alten Batterien und Akkumulatoren soll die ordnungsgemäße Verwertung ermöglicht sowie negative Auswirkungen auf die Umwelt und die menschliche Gesundheit vermieden werden. Weitere Informationen finden Sie auch in der EU-Richtlinie 2013/56/EU. Die Batterie ist mit geeignetem Werkzeug zu entfernen und fachgerecht zu entsorgen. Lithiumbatterien (Bezeichnung CR) nur entladen und gegen Kurzschluss gesichert entsorgen.

Zum Gebrauch der Kakerlake bitte die Hinweise in der Originalverpackung des Hex Bots™ beachten.

Bitte beachten:

Bitte Anleitung aufbewahren!



Hex Bots and NANO are trademarks of Spin Master, Inc., and the SPIN MASTER Logo is a trademark of Spin Master Ltd., used under license. All rights reserved.

La Cucaracha

Auteur : Peter-Paul Joopen

Design : Josh Lewis, KniffDesign (Notice) · Illustrations : Mooncolony Ltd.

Direction artistique : Julia Simon · Photos : Becker Studios · Rendu graphique : Andreas Resch

Aleeeerte, des cafards !



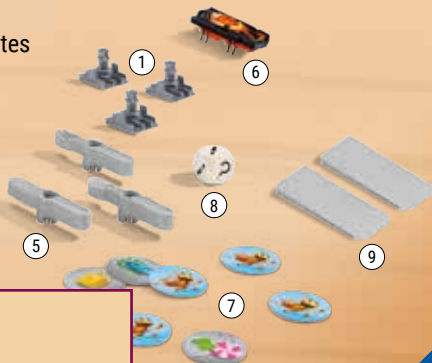
Avec une étonnante agilité, l'un d'eux fonce à travers la cuisine. Plus une minute à perdre ! Guidez-le vers votre piège à l'aide des couverts. Le dé vous indique quel couvert vous pouvez faire pivoter : fourchette, couteau ou cuillère. Il s'agit alors de ne pas le perdre des yeux et d'avoir de bons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

But du jeu

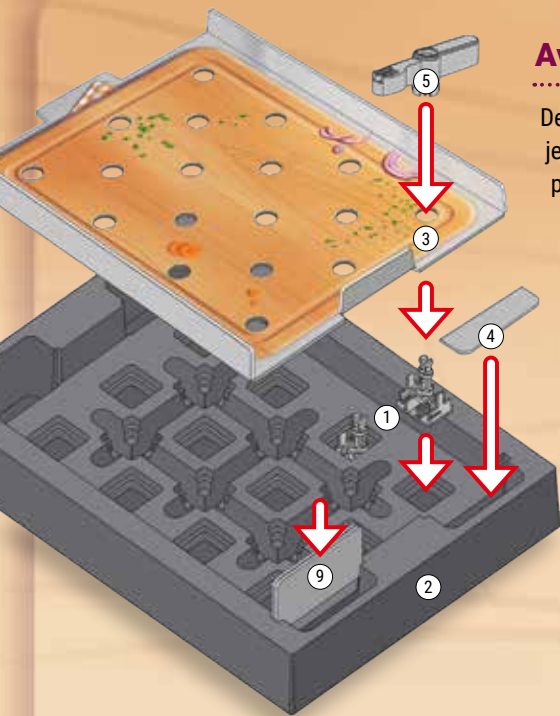
Le premier joueur qui possèdera
5 jetons remportera cette chasse.

Contenu

- ① 18 rivets
- ② 1 boîtier
- ③ 1 plateau de jeu
- ④ 4 pièges
- ⑤ 18 couverts (6 couteaux, 6 fourchettes, 6 cuillères)
- ⑥ 1 cafard Nano™ de Hex Bots™
- ⑦ 20 jetons Cafard
- ⑧ 1 dé
- ⑨ 2 portes



ATTENTION :
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



Avant la première partie

Demandez à un adulte de vous aider à monter le jeu. Détachez soigneusement le matériel des planches prédecoupées.

Le plateau est assemblé de la manière suivante :

- Placez les **rivets** ① dans les 18 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 le **cafard** ⑥, les **jetons Cafard** ⑦ et le **dé** ⑧ à portée de main. Pour le jeu de base, n'utilisez que le recto des jetons Cafard (face Cafard). Le verso (face Piège) n'est utilisé que pour la variante « Pièges secrets ! » (voir page 12).
- Chaque joueur choisit un coin du plateau avec un piège. Il s'agit du piège dans lequel chacun tente d'attirer le cafard pour gagner des jetons. 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 illustrées ci-contre.

La chasse commence !

1. Mettre le cafard en marche

Le plus jeune joueur commence. Il allume le cafard avec l'interrupteur en dessous et le place 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 horaire et c'est au joueur suivant de lancer le dé et de tourner un couvert.

4. Attraper le cafard

Le cafard fonce 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 le cafard 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.

Fin de la partie

Le premier joueur à gagner 5 jetons Cafard remporte la partie.



Conseil de manipulations du cafard :

- 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.
- Avant de le nettoyer, éteignez le cafard et retirez la pile. Essayez la surface avec un chiffon sec ou légèrement humide. N'utilisez aucun produit chimique. Une fois complètement sec, vous pouvez remettre la pile en place et utiliser le cafard.

Variantes

1. Évitez le cafard !

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

2. Pièges secrets !



Au début de la partie, piochez un jeton Cafard au lieu de choisir un piège à un coin du plateau. Regardez secrètement le verso (face Piège) de votre jeton Cafard. Vous savez désormais dans quel piège vous devez attirer le cafard !

Le déroulement de la partie est identique à celui du jeu de base. Si vous réussissez à faire tomber le cafard dans votre piège, montrez le piège sur votre jeton aux autres joueurs pour prouver que vous l'avez bien attrapé. Vous pouvez alors retourner le jeton sur sa face Cafard et le garder. Piochez secrètement un nouveau jeton Cafard.

Il se peut que plusieurs joueurs aient pioché le même piège. Si le cafard est attrapé, tous les joueurs qui possèdent ce piège gagnent le droit de retourner leur jeton. Le premier joueur à posséder ainsi 5 jetons remporte la partie ! En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



Le symbole de la poubelle barrée sur les piles et les batteries signifie qu'elles ne doivent pas être jetées avec les ordures ménagères à la fin de leur durée de vie. Si les piles ou les batteries contiennent du mercure, du cadmium ou du plomb, vous trouverez le symbole chimique respectif (Hg, Cd ou Pb) sous le symbole de la poubelle barrée. Vous êtes légalement obligé de recycler les piles et les batteries usagées. Vous pouvez les déposer gratuitement dans un point de vente ou dans un point de collecte près de chez vous. Vous pouvez obtenir les adresses des points de collecte appropriés auprès de votre ville ou de votre municipalité. Les piles et les batteries peuvent contenir des substances qui peuvent être nocives pour l'environnement et la santé humaine. La collecte séparée des piles et des batteries usagées vise à permettre un recyclage adéquat et à éviter les effets négatifs sur l'environnement et la santé humaine. De plus amples informations figurent dans la Directive 2013/56/UE. La pile / la batterie doit être retirée avec un outil approprié et mise au rebut de manière appropriée. Les piles au lithium (désignation CR) et les batteries doivent être déchargées et protégées contre les courts-circuits avant d'être mises au rebut.

Pour l'emploi du cafard, veuillez suivre les indications sur l'emballage d'origine du Hex Bots™. Avertissement : Notice à conserver.



Hex Bots and NANO are trademarks of Spin Master, Inc., and the SPIN MASTER Logo is a trademark of Spin Master Ltd., used under license. All rights reserved.

La Cucaracha

Autore: Peter-Paul Joopen

Design: Josh Lewis, KniffDesign (regolamento) · Illustrazioni: Mooncolony

Direzione artistica: Julia Simon · Foto: Becker Studios · Rendering: Andreas Resch

Gli scarafaggi sono in libertà!

Uno di loro sfreccia in cucina con una velocità sorprendente. Non perdetevi tempo e prendetelo! Utilizzate le posate per attirarlo rapidamente nella vostra trappola. Il dado indica se è possibile girare la forchetta, il coltello o il cucchiaio. A quel punto, dovete avere un buon occhio e i riflessi pronti! Ruotate abilmente le posate e attirate il viscido insetto nella vostra trappola. Per ogni cattura riuscita, otterrete un gettone scarafaggio.



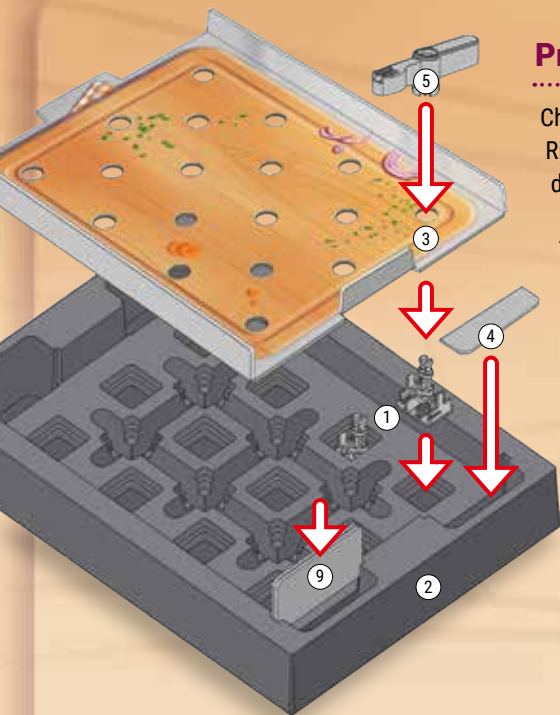
Scopo del gioco:

Il primo giocatore a ottenere cinque gettoni scarafaggio vince!

Contenuto

- 1 18 Rivetti
- 2 1 Inserto sagomato
- 3 1 Tabellone
- 4 4 Trappole
- 5 18 Posate (6 coltelli, 6 forchette, 6 cucchiai)
- 6 1 Hexbug Nano™ della Hex Bots™
- 7 20 Gettoni scarafaggio
- 8 1 Dado
- 9 2 Barriere





Prima della prima partita

Chiedete a un adulto di aiutarvi nella preparazione. Rimuovete con attenzione il materiale di gioco dalle fustelle.

Assemblate il tabellone come segue:

- Inserite i **rivetti** ① nei 18 fori dell'**inserto sagomato** ②.
- Coprite tutto con il **tabellone** ③.
- Inserite le **trappole** ④ nei quattro scomparti agli angoli.
- Inserite le **posate** ⑤ nei rivetti, come indicato in figura.



Prima di iniziare

- Tenete lo **scarafaggio** ⑥, i **gettoni scarafaggio** ⑦ e il **dado** ⑧ a portata di mano. Per il gioco base, serve solo una faccia dei gettoni (il lato con lo scarafaggio). Il retro (lato con la trappola) serve per la variante di gioco "Il trambusto delle trappole!" (vedi pagina 16).
- Scegliete uno degli angoli con una delle trappole. D'ora in poi, quella sarà la vostra trappola, in cui dovrete attirare lo scarafaggio per ottenere nuovi gettoni scarafaggio. Se giocate in meno di quattro, chiudete gli angoli che non vengono scelti con una delle **barriere** ⑨. Le barriere inutilizzate non sono necessarie. Se giocate in due, è meglio che scegliate delle trappole opposte.
- Girate tutte le **posate** in una delle posizioni di partenza indicate a destra.

Il gioco ha inizio!

1. Avviare lo scarafaggio

Inizia il più giovane. Accendete lo scarafaggio sul lato inferiore e posizionatelo nella casella al centro.

2. Lanciare i dadi



Il dado mostra un coltello, una forchetta o un cucchiaio?

In base al risultato, è possibile girare **rapidamente** una posata **corrispondente**. Ad esempio, se il dado mostra il coltello, si può girare un coltello.



Il dado mostra un punto interrogativo? Allora è possibile girare **rapidamente** una **qualsiasi** posata, sia essa un coltello, una forchetta o un cucchiaio.

3. Ruotare le posate

Le posate devono sempre essere ruotate fino a quando non scattano in posizione. Quindi non possono mai essere oblique. Ruotate le posate il più velocemente possibile. Se qualcuno si attarda troppo, potete chiedergli di sbrigarsi. Poi si prosegue in senso orario e tocca alla persona successiva lanciare il dado e girare e le posate.



4. Catturare uno scarafaggio

Lo scarafaggio sfreccerà lungo tutto il tabellone. Potete influenzare il suo percorso e catturarlo ruotando abilmente le posate. Cercate di cambiare il suo percorso in modo che cada nella vostra trappola. Non appena entra in una trappola, il giocatore a cui appartiene la trappola riceve un gettone scarafaggio.

Spegnete brevemente lo scarafaggio e girate tutte le posate in una delle posizioni di partenza. La persona che ha vinto l'ultimo gettone scarafaggio inizia il turno successivo.

Fine del gioco

Il primo giocatore a ottenere cinque gettoni scarafaggio vince!

Consigli per la gestione dello scarafaggio:

- Non schiacciatelo quando girate le posate.
- Aiutatelo a rimettersi in piedi se si capovolge.
- Se si blocca in un angolo, spingetelo delicatamente.
- Se volete pulirlo, spegnete il dispositivo e rimuovete le batterie. Pulite poi la superficie con un panno asciutto o leggermente umido. Non usate prodotti o solventi chimici. Una volta che le parti sono completamente asciutte, potete reinserire le batterie e ricominciare a usare il dispositivo.



Varianti di gioco

1. Evitate lo scarafaggio!

Lo svolgimento è identico a quello del gioco base. In questa variante, tuttavia, dovete evitare di catturare lo scarafaggio nella trappola! Ogni volta che lo scarafaggio cade nella vostra trappola, ricevete un gettone scarafaggio. La prima persona che riceve cinque gettoni scarafaggio perde!



2. Il trambusto delle trappole!



Pescate un gettone scarafaggio a inizio partita, invece di scegliere una trappola. Guardate in segreto il retro del vostro gettone (lato con la trappola). Ora sapete in quale trappola volete attirare lo scarafaggio per questo round!

Il resto dello svolgimento è identico al gioco base. Siete riusciti ad attirare lo scarafaggio nella vostra trappola? Mostrate agli altri giocatori la trappola sul vostro gettone scarafaggio per dimostrare che siete riusciti a catturare lo scarafaggio. A questo punto potete girare il vostro gettone scarafaggio sul lato con scarafaggio, e conservarlo davanti a voi. Pescate quindi un nuovo gettone scarafaggio coperto.

Può succedere che più giocatori abbiano pescato la stessa trappola. Se lo scarafaggio viene catturato, tutti coloro che hanno la trappola corrispondente sul gettone scarafaggio possono rivelarlo e fare il punto. Il primo giocatore a girare cinque gettoni scarafaggio vince! Se più persone riescono a farlo in un turno, la vittoria verrà condivisa.



Il simbolo del cassonetto barrato sulle batterie e sugli accumulatori indica che al termine della loro durata utile non devono essere smaltiti nei rifiuti domestici. Se le batterie o gli accumulatori contengono mercurio, cadmio o piombo, sotto al simbolo del cassonetto barrato si trova il relativo simbolo chimico (Hg, Cd o Pb). L'utente è obbligato per legge a restituire le batterie e gli accumulatori usati. È possibile consegnarli gratuitamente in un negozio oppure nel centro di raccolta più vicino. Rivolgersi al proprio comune per gli indirizzi dei centri di raccolta adatti. Le batterie e gli accumulatori possono contenere sostanze dannose per l'ambiente e per la salute. La raccolta separata delle batterie e degli accumulatori usati dovrebbe consentire un riciclaggio adeguato e impedire ripercussioni negative sull'ambiente e sulla salute. Per maggiori informazioni consultare la direttiva dell'Unione europea 2013/56/UE. Rimuovere la batteria/ l'accumulatore con un utensile adatto e smaltirla/o correttamente. Smaltire le batterie al litio (CR) e gli accumulatori solo se sono scarichi e protetti contro il cortocircuito.

Per utilizzare lo scarafaggio, seguire le istruzioni contenute nella confezione originale Hex Bots™. Attenzione: Conservare le istruzioni!



Hex Bots and NANO are trademarks of Spin Master, Inc., and the SPIN MASTER Logo is a trademark of Spin Master Ltd., used under license. All rights reserved.

La Cucaracha

Auteur: Peter-Paul Joopen

Ontwerp: Josh Lewis, KniffDesign (spelregels) · Illustratie: Mooncolony

Art direction: Julia Simon · Foto: Becker Studios · Rendering: Andreas Resch

De kakkerlakken komen eraan!

Een van hen suist met verbazingwekkende snelheid door de keuken. Verspil geen tijd en pak hem! Gebruik het bestek om hem snel in je val te lokken. De dobbelsteen geeft aan of je de vork, het mes of de lepel mag omdraaien. Nu moeten jullie goed kijken en snel reageren! Draai het bestek slim om en lok het kruipende insect in je val. Voor elke succesvolle vangst krijg je een kakkerlakfiche.



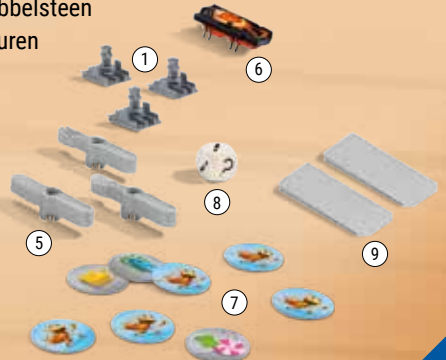
Doel van het spel

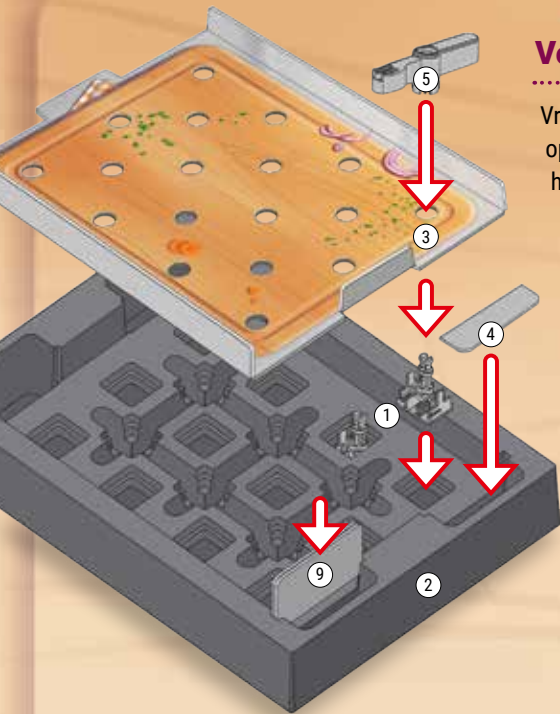
De speler die als eerste vijf kakkerlakfiches verzamelt, wint!



Inhoud

- ① 18 Draaipennen
- ② 1 Spelbasis
- ③ 1 Spelbord
- ④ 4 Vallen
- ⑤ 18 Bestekdelen (6 messen, 6 vorken, 6 lepels)
- ⑥ 1 Kakkerlak Nano™ van Hex Bots™
- ⑦ 20 Kakkerlakfiches
- ⑧ 1 Dobbelsteen
- ⑨ 2 Deuren



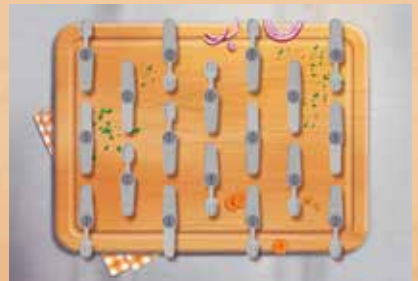


Vóór het allereerste spel

Vraag een volwassene om je te helpen bij het opzetten. Haal het spelmateriaal voorzichtig uit het karton.

Het spelbord wordt als volgt in elkaar gezet:

- Druk de **draaipennen** in ① de 18 uitsparingen van de **spelbasis** ②.
- Leg het **spelbord** er ③ bovenop.
- De **vallen** ④ plaats je in de vier vakken van de inzet.
- Plaats de **bestekdelen** ⑤ zoals aangegeven op de draaipennen.



Voordat het begint

- Leg de **kakkerlak** ⑥, de **kakkerlakfiches** ⑦ en de **dobbelsteen** ⑧ klaar. Voor het basisspel heb je alleen de voorkant van de kakkerlakfiches nodig (kakkerlak-kant). De achterkant (valkant) wordt gebruikt voor de spelvariant "De valstrik!" (zie pagina 20).
- Kies een hoek van het spel met een val. Vanaf nu is dit de val waar je de kakkerlak in wilt lokken om kakkerlakfiches te verzamelen. Als er minder dan vier spelers zijn, sluit je de val(len) waarvoor niemand verantwoordelijk is met een **deur** ⑨. Overtollige deuren zijn niet nodig. Als er twee spelers zijn, kun je het beste vallen kiezen die tegenover elkaar liggen.
- Draai alle **bestekdelen** in een van de rechts afgebeelde startposities.

Het spel begint!

1. Kakkerlak aanzetten

De jongste speler mag beginnen. Zet de kakkerlak aan de onderkant aan en plaats hem in het midden op het spelbord.

2. Gooi de dobbelsteen



Laat de dobbelsteen een mes, vork of lepel zien?

Dan mag je een **overeenkomstig bestekdeel** snel omdraaien.

Als de dobbelsteen bijvoorbeeld het mes laat zien, mag je een mes draaien.



Heb je een vraagteken gegooid? Nu mag je **elk** bestekdeel **snel** omdraaien, of het nu een mes, vork of lepel is.

3. Bestek draaien

De bestekdelen moeten altijd zo worden gedraaid tot ze vastklikken. Dit betekent dat ze nooit schuin mogen staan. Neem niet te veel tijd bij het draaien van het bestek. Als iemand te lang treuzelt, kun je hem vragen om op te schieten. Daarna gaat het verder met de klok mee en is de volgende speler aan de beurt om de dobbelsteen te gooien en het bestek om te draaien.



4. Kakkerlak vangen

De kakkerlak kruipt over het hele bord. Je kunt zijn pad beïnvloeden en hem vangen door de bestekdelen slim te draaien. Probeer het pad zo te veranderen, dat hij in jouw val loopt. Zodra de kakkerlak in een val terecht is gekomen, krijgt de speler van wie de val is een kakkerlakfiche.

Schakel de kakkerlak kort uit en draai al het bestek in een van de startposities. De speler die het laatste kakkerlakfiche heeft gewonnen, mag de volgende ronde beginnen.

Einde van het spel

De speler die als eerste vijf kakkerlakfiches verzamelt, wint!

Advies over het omgaan met de kakkerlak:

- Verpletter hem niet bij het draaien van het bestek.
- Help hem weer overeind als hij gevallen is.
- Geef hem een zacht duwtje als hij vast komt te zitten in een hoek.
- Om het apparaat schoon te maken, schakel je het apparaat uit en verwijder je de batterijen. Veeg het oppervlak schoon met een droge of licht vochtige doek. Gebruik geen chemische oplosmiddelen. Zodra alles helemaal opgedroogd is, kunnen de batterijen opnieuw worden geplaatst en kan het apparaat worden gebruikt.



Spelvarianten

1. Ontwijk de kakkerlak!

Het spelverloop is gelijk aan het basisspel. In deze variant wil je voorkomen dat de kakkerlak in jouw val terecht komt! Elke keer dat de kakkerlak in jouw val loopt, ontvang je een kakkerlakfiche. De eerste speler die vijf kakkerlakfiches verzamelt, verliest!



2. De valstrik!



Pak aan het begin van het spel een kakkerlakfiche in plaats van een val te kiezen. Kijk stiekem naar de achterkant (valkant) van je kakkerlakfiche. Nu weet je in welke val je de kakkerlak deze ronde wilt lokken!

De rest van het spel is identiek aan het basisspel. Is het je gelukt om de kakkerlak in je val te lokken? Laat de andere spelers de val op je kakkerlakfiche zien om te bewijzen dat je de kakkerlak met succes hebt gevangen. Dan kun je je kakkerlakfiche omdraaien naar de kakkerlak-kant en het houden. Pak dan nog een kakkerlakfiche met de afbeelding naar beneden. Het kan gebeuren dat meerdere spelers dezelfde val hebben gepakt. Als de kakkerlak wordt gevangen, mag elke speler met de juiste val op zijn kakkerlakfiche, deze omdraaien. De eerste speler die vijf kakkerlakfiches verzamelt, wint! Als het meerdere spelers lukt om dit in één ronde te doen, deel je de overwinning.



Het symbool van de geschrapte vuilnisbak op batterijen en accu's betekent dat deze op het einde van hun levensduur niet met het huishoudelijk afval weggeworpen mogen worden. Als batterijen of accu's kwik, cadmium of lood bevatten, vindt u het betreffende chemische symbool (Hg, Cd of Pb) onder het symbool van de geschrapte vuilnisbak. U bent wettelijk verplicht oude batterijen en accu's terug te geven. Dat kunt u gratis in de winkel of bij een ander inzamelpunt in uw buurt. Het adres van zulke inzamelpunten krijgt u bij uw stedelijke of gemeentelijke administratie. Batterijen en accu's kunnen stoffen bevatten, die schadelijk kunnen zijn voor het milieu en de menselijke gezondheid. Door de gescheiden inzameling van oude batterijen en accu's is verwerking volgens de voorschriften mogelijk en worden negatieve gevolgen voor het milieu en de menselijke gezondheid vermeden. Meer informatie vindt u ook in de EU-richtlijn 2013/56/EU. De batterij/accu moet met gepast gereedschap verwijderd en vakkundig als afval afgegeven worden. Lithiumbatterijen (aanduiding: CR) en accu's alleen leeg en beveiligd tegen kortsluiting als afval verwijderen.

Volg de instructies in de originele verpakking van de HexBots™ om de kakkerlak te gebruiken. Let op: Bewaar de instructies!



Hex Bots en NANO zijn handelsmerken van Spin Master, Inc. en het SPIN MASTER-logo is een handelsmerk van Spin Master Ltd. dat onder licentie wordt gebruikt. Alle rechten voorbehouden.

La Cucaracha

Autor: Peter-Paul Joopen

Diseño: Josh Lewis, KniffDesign (instrucciones) · Ilustraciones: Mooncolony

Dirección artística: Julia Simon · Fotos: Becker Studios · Rendering: Andreas Resch

¡Las cucarachas andan sueltas!

Hay una de ellas correteando por la cocina a una velocidad asombrosa. ¡No perdáis más tiempo y atrapadla! Utilizad los cubiertos para atraerla rápidamente a vuestra trampa. El dado os indica si podéis girar un tenedor, un cuchillo o una cuchara. ¡Necesitaréis buen ojo y velocidad de reacción! Girad hábilmente los cubiertos y atraed a la cucaracha hasta vuestra trampa. Por cada captura exitosa conseguiréis una ficha de cucaracha.

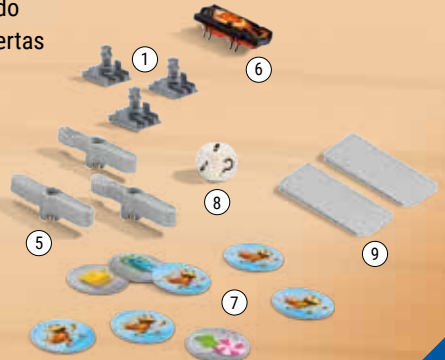


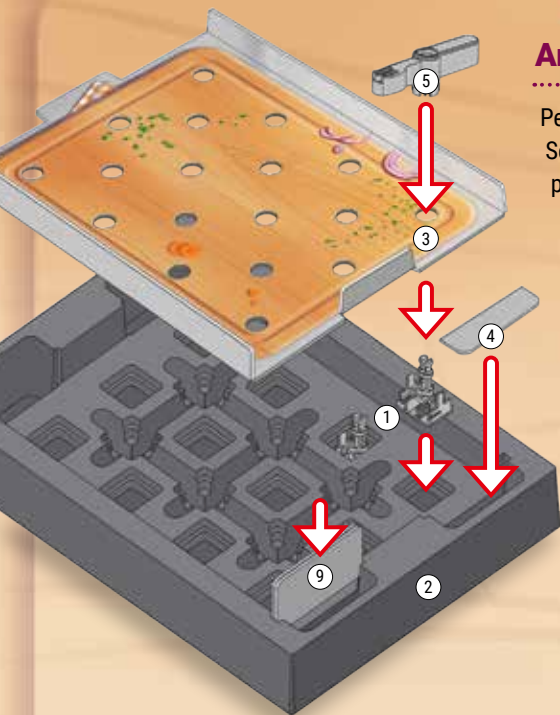
Objetivo del juego

¡Gana el primero que consiga cinco fichas de cucaracha!

Contenido

- 1 18 remaches
- 2 1 dispositivo de juego
- 3 1 tablero de juego
- 4 4 trampas
- 5 18 cubiertos (6 cuchillos, 6 tenedores y 6 cucharas)
- 6 1 cucaracha Nano™ de Hex Bots™
- 7 20 fichas de cucaracha
- 8 1 dado
- 9 2 puertas





Antes de la primera partida

Pedidle a un adulto que os ayude a montar el juego. Separad con cuidado el material de juego de las planchas troqueladas.

El tablero de juego se monta así:

- Introducid a presión los **remaches** ① en los 18 agujeros del **dispositivo de juego** ②.
- Colocad encima el **tablero de juego** ③.
- Poned las **trampas** ④ en los cuatro compartimentos correspondientes del dispositivo de juego.
- Colocad los **cubiertos** ⑤ sobre los remaches como se muestra en la imagen.



Antes de empezar

- Dejad la **cucaracha** ⑥, las **fichas de cucaracha** ⑦ y el **dado** ⑧ preparados. Para el juego base, solo necesitáis las caras frontales de las fichas de cucaracha (cara con la cucaracha). La cara trasera (cara con la trampa) se utiliza para la variante de juego «¡El lío de trampas!» (ver página 24).
- Escoged cada uno una esquina del juego con una trampa. A partir de ahora, esa será la trampa a la que tendréis que atraer la cucaracha para conseguir fichas de cucaracha. Si hay menos de cuatro jugadores, se cierra/n la/s trampa/s que nadie haya escogido con una **puerta** ⑨. Las puertas sobrantes no las necesitaréis. Si sois dos jugadores, es mejor que escojáis cada uno trampas que estén en esquinas opuestas.
- Girad todos los **cubiertos** a una de las posiciones iniciales que se muestran a la derecha.

¡Comienza la partida!

1. Encender la cucaracha

Empieza el más joven. Enciende la cucaracha en la parte inferior y colócala en la casilla del centro.

2. Tirar el dado



¿El dado indica un cuchillo, un tenedor o una cuchara?

Entonces puedes girar **rápidamente** el cubierto **correspondiente**. Por ejemplo, si el dado indica el cuchillo, puedes girar un cuchillo.



¿El dado indica un signo de interrogación? Entonces puedes girar **rápidamente cualquier** cubierto, ya sea un cuchillo, un tenedor o una cuchara.

3. Girar los cubiertos

Los cubiertos deben girarse siempre hasta que encajen en su lugar, así que nunca pueden quedarse en diagonal.

No tardéis demasiado en girar los cubiertos. Si alguien se entretiene demasiado, podéis pedirle que se dé prisa. A continuación, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj y le toca al siguiente jugador tirar el dado y girar los cubiertos.

4. Atrapar la cucaracha

La cucaracha se moverá por todo el tablero de juego. Podéis influir en su camino y atraparla girando hábilmente los cubiertos. Intentad cambiar el camino para que caiga en vuestra trampa. Una vez que cae en una trampa, el dueño de esa trampa recibe una ficha de cucaracha.

Apagad brevemente la cucaracha y colocad todos los cubiertos en una de las posiciones iniciales. El jugador que ha ganado la última ficha de cucaracha empieza la siguiente ronda.

Fin de la partida

¡Gana el primero que consiga cinco fichas de cucaracha!



Consejos para manejar la cucaracha:

- No la aplastéis al girar los cubiertos.
- Ayudadla a ponerse boca abajo cuando se quede patas arriba.
- Dadle un empujoncito suave si se queda atascada en una esquina.
- Para limpiarla, apagadla y quitadle las pilas. Limpiad la superficie con un paño seco o ligeramente húmedo. No utilizéis disolventes químicos. Una vez completamente seca, podéis volver a colocarla las pilas y ponerla en marcha.



Variantes de juego

1. ¡Evita la cucaracha!

El desarrollo del juego es idéntico al del juego base. ¡En esta variante, sin embargo, tendréis que evitar que la cucaracha caiga en vuestra trampa! Cada vez que la cucaracha caiga en vuestra trampa, recibiréis una ficha de cucaracha. El primero que consiga cinco fichas de cucaracha, ¡pierde!



2. ¡El lío de trampas!



Al principio de la partida, escoge una ficha de cucaracha en vez de una trampa. Mira en secreto la cara trasera (cara de la trampa) de tu ficha de cucaracha. ¡Ahora ya sabes a qué trampa deberás atraer la cucaracha en esta ronda!

El resto del juego es idéntico al juego base. ¿Has conseguido atraer a la cucaracha a tu trampa? Muestra a los demás jugadores la trampa de tu ficha de cucaracha para demostrar que la has atrapado con éxito. Luego puedes darle la vuelta a tu ficha de cucaracha y quedártela. Luego escoge una nueva ficha de cucaracha y mírala en secreto.

Puede ocurrir que varios jugadores hayan escogido fichas con la misma trampa. Cuando la cucaracha sea atrapada, todos los que tengan la trampa correspondiente en su ficha de cucaracha pueden darle la vuelta. ¡Gana el primero que consiga darle la vuelta a cinco fichas de cucaracha! Si varios jugadores lo consiguen en la misma ronda, comparten la victoria.



El símbolo del contenedor tachado sobre pilas y acumuladores indica que estos productos no deben eliminarse con otros residuos domésticos al finalizar su vida útil. Si las pilas o los acumuladores contienen mercurio, cadmio o plomo, encontrará el símbolo químico correspondiente (Hg, Cd o Pb) debajo del símbolo del contenedor tachado. Por ley tiene la obligación de devolver las pilas y acumuladores usados, que podrá dejar de forma gratuita tanto en un establecimiento comercial como en otro punto de recogida cercano. Las direcciones de los correspondientes puntos de recogida puede consultarlas en su administración local o ayuntamiento. Las pilas y los acumuladores pueden contener sustancias potencialmente perjudiciales para el medio ambiente y la salud humana. La recogida por separado de pilas y acumuladores usados tiene como objetivo permitir un reciclaje adecuado y evitar efectos negativos sobre el medio ambiente y la salud humana. Tiene más información al respecto en la Directiva 2013/56/UE. La pila/acumulador debe retirarse con las herramientas adecuadas y eliminarse correctamente. Las pilas de litio (denominación CR) y los acumuladores deben estar descargados y asegurados contra cortocircuitos al desecharse.

Para utilizar la cucaracha, sigue las instrucciones del embalaje original de la HexBot™. Atención: ¡Conservar las instrucciones!



Hex Bots y NANO son marcas comerciales de Spin Master, Inc., y el logo de SPIN

MASTER es una marca comercial de Spin Master Ltd., utilizada bajo licencia. Todos los derechos reservados.

© 2013 / 2024

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Ravensburger North America, Inc. · PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA
Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park · Howes Lane · BICESTER · OX26 2UA · GB
ravensburger.com

Ravensburger