

La Cucaracha

Autor: Peter-Paul Joopen

Design: Josh Lewis, KniffDesign (Instrukcja) · Ilustracje: Mooncolony

Kierownictwo Artystyczne: Julia Simon · Foto: Becker Studios · Rendering: Andreas Resch

W kuchni jest karaluch!



Pędź z zadziwiającą szybkością. Złap go, szybko! Użyj sztuczków, aby zwabić go do swojej pułapki. Rzuć kostką i sprawdź, czy możesz przekrócić widelec, nóż lub łyżkę. Działaj szybko - obróć przyrządy kuchenne w odpowiednim kierunku, aby skierować karalucha w stronę swojej pułapki. Za każdego złapanego karalucha otrzymujesz żeton. Pierwszy gracz, który zbierze 5 żetonów, wygrywa grę.

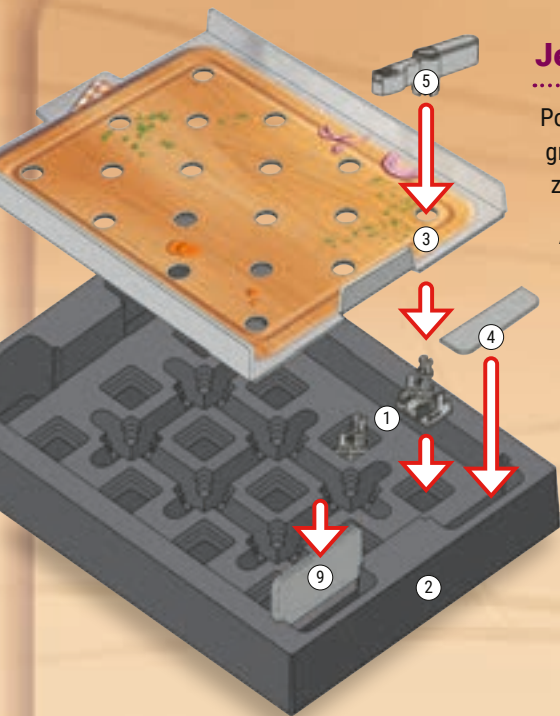
Cel gry

Jako pierwszy zdobądź **pięć żetonów**.

Zawartość

- ① 18 kołeczków
- ② 1 Podstawa planszy
- ③ 1 Plansza
- ④ 4 Pułapki
- ⑤ 18 Sztuczków (6 noży, 6 widelców, 6 łyżek)
- ⑥ 1 Robot Nano™ Hex Bots™
- ⑦ 20 Żetony-karaluchy
- ⑧ 1 Kostka do gry
- ⑨ 2 Pary drzwi





Jeśli grasz po raz pierwszy

Poproś osobę dorosłą o pomoc w przygotowaniu gry. Ostrożnie wyjmij poszczególne elementy z dziurkowanej planszy.

Aby przygotować planszę do gry należy:

- **Włożyć kołeczki ①** w 18 otworów podstawy planszy ②.
- Wszystko przykryć **planszą ③** gry.
- **Włożyć pułapki ④** do czterech komór na wkładce.
- **Włożyć pułapki ⑤** na kołeczkach, według wzoru przedstawionego na ilustracji.



Zanim zaczniesz grę

- **Przygotuj robota, ⑥ żetony karaluchy ⑦ i kostkę ⑧ gotowe.** Do podstawowej gry potrzebujesz tylko przednich stron żetonów karalucha. Tył jest używany w innym wariancie gry (patrz strona 4).
- Każdy z graczy wybiera swój róg planszy z pułapką. Od tej chwili jest to pułapka, w którą chcesz zwabić karalucha, aby zebrać żetony. Jeśli jest mniej niż czterech graczy, niewykorzystane pułapki należy **zablokować drzwiami ⑨**. Dodatkowe drzwi nie będą potrzebne. Jeżeli jest tylko dwóch graczy, powinni oni wybrać pułapki po przeciwległej stronie planszy.
- **Przekręć (ustaw) wszystkie sztuczce**, wzorując się na jednym z czterech ustawień początkowych.

Niech rozpocznie się gra!

1. Uruchom karalucha

Zaczyna najmłodszy z graczy. Przesuń przełącznik na spodzie urządzenia i umieść karalucha na środku planszy.

2. Rzuć kostką



Jeżeli kostka wskaże nóż, widelec lub łyżkę, należy szybko przekręcić odpowiedni przyrząd kuchenny. Przykład: Jeśli kostka wskazuje nóż, należy przekręcić jeden nóż.



Jeśli kostka wskaże znak zapytania, należy szybko przekręcić dowolny przyrząd kuchenny: nóż, widelec lub łyżkę.

3. Przekręcanie sztućców

Sztućce należy przekręcać do momentu ustawienia ich na właściwym miejscu. Sztućce nie powinny być ustawione pod kątem.

Jeśli tura gracza trwa zbyt długo, inni gracze mogą go ponaglać. Gracze rzucają kostką w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz, w jednej kolejce, rzuca kostką tylko jeden raz i przekręca tylko jeden sztuciec. Jeden sztuciec może być przekręcany wiele razy (w kolejnych turach).



4. Złap robota

Karaluch porusza się po całej planszy. Możesz zmieniać kierunek jego ruchu i zwabiać go w pułapkę poprzez przekręcenie strategicznych sztućców. Spróbuj zmienić jego ścieżkę w taki sposób, aby wpadł w Twoją pułapkę. Gdy robot wpadnie w pułapkę, gracz, do którego pułapka należy otrzymuje żeton karalucha.

Wyłącz na chwilę robota i ustaw wszystkie sztuczki w ich pozycjach początkowych. Gracz, który zdobył żeton karalucha, jako ostatni rozpoczyna kolejną rundę.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zbierze pięć żetonów-karaluchów.

Wskazówki dotyczące korzystania z karalucha:

- Nie blokuj robota podczas przekręcania sztućców.
- Jeśli się przewróci, postaw go na nogi.
- Jeśli robot utknie w rogu planszy - popchnij go.
- W celu wyczyszczenia należy wyłączyć urządzenie i wyjąć baterie. Przetrzyj powierzchnię suchą lub lekko zwilżoną szmatką. Nie używaj rozpuszczalników chemicznych. Po całkowitym wyschnięciu można ponownie włożyć baterie i używać urządzenia.



Warianty gry

1. Unikaj karaluchów!

Przebieg gry jest taki sam jak w przypadku gry podstawowej. **W tej wersji chcecie natomiast uniknąć złapania karaluchów w wasze pułapki!** Za każdym razem, gdy karaluch wpadnie do waszej pułapki, otrzymujecie jeden **Żeton Karalucha**. Przegrywa ten, kto jako pierwszy zbierze pięć Żetonów Karalucha!

2. Zamieszanie w pułapce!



Na początku gry, zamiast wybierać pułapkę, wylosuj jeden Żeton Karalucha. Obejrzyj (tak, aby inni gracze go nie widzieli) tył swojego Żetonu Karalucha (czyli stronę z pułapką). Teraz już wiesz, w jaką pułapkę chcesz złapać karalucha podczas tej rundy!

Dalszy przebieg gry jest taki sam, jak w grze podstawowej. Udało ci się złapać karalucha w pułapkę? Pokaż pozostałym graczom pułapkę na twoim Żetonie Karalucha, aby udowodnić, że rzeczywiście złapałeś w nią karalucha. Żeton Karalucha jest twój! Teraz możesz odwrócić go na stronę z karaluchem. Następnie wylosuj kolejny Żeton Karalucha (i nie pokazuj go innym). Może się zdarzyć, że kilkoro graczy wylosuje tę samą pułapkę. Jeśli karaluch zostanie złapany, wszyscy gracze, którzy mieli na swoim Żetonie Karalucha właściwą pułapkę, mogą go odwrócić. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zbierze pięć Żetonów Karalucha! Jeśli uda się to kilku osobom podczas jednej rundy, musicie podzielić się wygraną.



Symbol przekreślonego kosza na odpady na bateriach lub akumulatorach wskazuje, że po okresie eksploatacji nie można ich usuwać razem z odpadami domowymi. Jeśli baterie lub akumulatory zawierają rtęć, kadm lub ołów, pod symbolem przekreślonego kosza na odpady znajdują się odpowiednie symbole chemiczne (Hg, Cd lub Pb). Obowiązek zwrotu zużytych baterii i akumulatorów jest uregulowany przepisami prawa. Można to zrobić bezpłatnie w placówkach handlowych lub w lokalnym punkcie zbiórki. Adresy właściwych punktów zbiórki można uzyskać w administracji miejskiej lub gminnej. Baterie i akumulatory mogą zawierać materiały, które są szkodliwe dla środowiska i zdrowia ludzkiego. Poprzez oddzielną zbiórkę zużytych baterii i akumulatorów należy umożliwić ich prawidłową utylizację i zapobiec negatywnemu wpływowi na środowisko naturalne i zdrowie osób. Szczegółowe informacje są dostępne również w Dyrektywie UE 2013/56/UE. Usunąć baterię/akumulator przy użyciu odpowiedniego narzędzia i prawidłowo zutylizować. Baterie litowe (oznaczenie CR) i akumulatory utylizować tylko po rozładowaniu i zabezpieczeniu przed zwarciami.

Proszę stosować się do wskazówek z oryginalnego opakowania Hex Bots™. Uwaga: Nie wyrzucaj instrukcji!



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 (pravidla hry) · Ilustrace: Mooncolony
 Art Direction: Julia Simon · Fotografie: Becker Studios · Rendering: Andreas Resch

Běhají tady švábi!

Jeden z nich sviští kuchyní ohromující rychlostí. Neztrácejte čas a chytte ho! Pomocí příborů ho rychle nalákejte do pasti. Kostka vám řekne, zda můžete otáčet vidličkou, nožem nebo lžící. Teď budete potřebovat dobré oko a rychlou reakci! Chytře otočte přiborem a nalákejte pobíhajícího brouka do své pasti. Za každý úspěšný úlovek dostanete jeden švábi žeton.

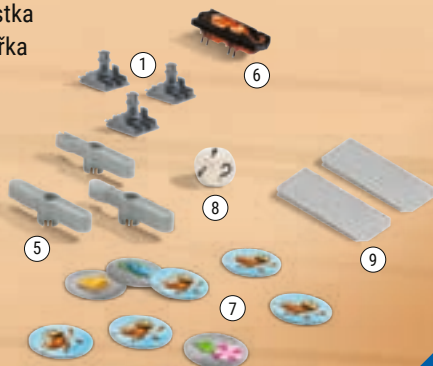


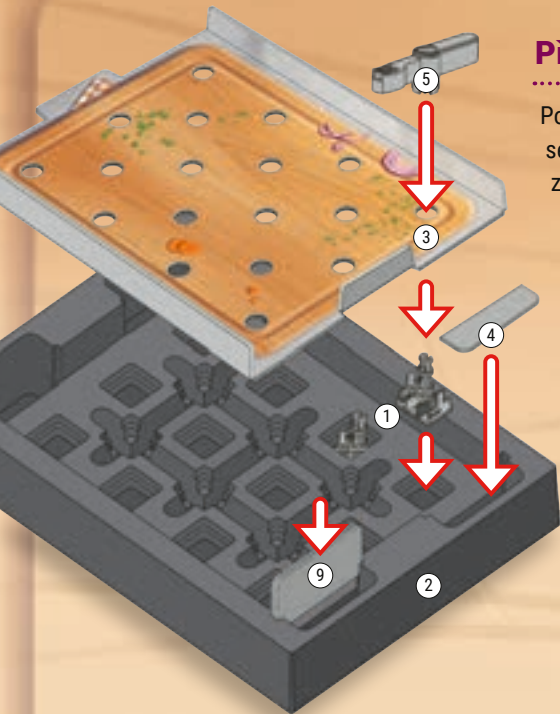
Cíl hry

Vyhrává ten, kdo jako první nasbírá pět švábič žetonů!

Obsah

- ① 18 spojek
- ② 1 hrací základna
- ③ 1 hrací deska
- ④ 4 pasti
- ⑤ 18 příborů (6 nožů, 6 vidliček, 6 lžic)
- ⑥ 1 šváb Nano™ Hex Bots™
- ⑦ 20 švábič žetonů
- ⑧ 1 kostka
- ⑨ 2 dvířka





Před první hrou

Požádejte někoho dospělého, aby vám pomohl sestavit hru. Opatrně uvolněte všechny dílky z vysekávaných desek.

Hrací deska se sestavuje následujícím způsobem:

- Zatlačte **spojky** ① do 18 otvorů **hrací základny** ②.
- Vše překryjte **hrací deskou** ③.
- **Pasti** ④ vložte do čtyř příhrádek v krabici.
- Nasadte **příbory** ⑤ na spojky podle obrázku.



Než začnete hrát

- Připravte si **švába** ⑥, **švábí žetony** ⑦ a **kostku** ⑧. Pro základní hru budete potřebovat pouze přední strany žetonů (strana se švábem). Zadní strana (strana s pastí) se používá pro variantu hry „Zmatek v pastích!“ (viz strana 8).
- Pro hru si vyberte jeden roh s pastí. Od této chvíle se snažíte do této pasti nalákat švába, abyste získali žeton. Pokud je počet hráčů menší než čtyři, zataraste nevyužívané pasti **dvířky** ⑨. Nadbytečná dvířka nebudete potřebovat. Pokud hrají jen dva hráči, je nejlepší zvolit pasti, které leží naproti sobě.
- Otočte všechny **příbory** do jedné z výchozích pozic zobrazených vpravo.

Hra začíná!

1. Zapněte švába

Začíná nejmladší hráč. Zapněte švába na spodní straně a umístěte ho do středového pole.

2. Hodte kostkou



Je na kostce nůž, vidlička nebo lžíce?

Pak můžete **rychle** otočit **odpovídajícím** přístrojem. Pokud kostka ukazuje např. nůž, můžete otočit nožem.



Hodili jste otazník? Pak můžete **rychle** otočit **libovolným** přístrojem – nožem, vidličkou nebo lžící.

3. Otočte přístrojem

Přístroje musíte otočit vždy tak, aby zapadly na svém místě.

To znamená, že nikdy nesmí zůstat pootočené šikmo.

Při otáčení přístrojů se příliš nezdržujte. Pokud někdo příliš dlouho zdržuje, mohou ho ostatní popohnat. Poté pokračujte po směru hodinových ručiček a na řadě je další hráč, který hází kostkou a otáčí přístrojem.

4. Chyťte švába

Šváb prolézá celou hrací desku. Chytrým otáčením přístrojů můžete ovlivnit jeho cestu a chytit jej do pastí. Pokuste se změnit cestu tak, aby skončil ve vaší pasti. Jakmile šváb spadne do pastí, hráč, kterému past patří, získává švábí žeton.

Švába na krátkou chvíli vypněte a otočte všechny přístroje do jedné z výchozích pozic. Hráč, který jako poslední vyhrál žeton, začne další kolo.

Konec hry

Vyhrává ten, kdo jako první nasbírá pět švábíh žetonů!



Rady pro zacházení se švábem:

- Dávejte pozor, aby se šváb při otáčení přístrojů nezasekl.
- Pokud spadne na záda, pomozte mu prosím zpět na nožičky.
- Pokud uvízne v rohu, jemně jej popostrčte.
- Pokud chcete švába vyčistit, vypněte jej a vyndejte baterie. Otfete povrch suchým nebo mírně vlhkým hadříkem. Nepoužívejte chemická rozpouštědla. Po úplném vysušení vložte baterie zpět a hračku můžete zase používat.



Varianty hry

1. Vyhněte se švábovi!



Průběh hry je stejný jako základní hra. V této variantě se však snažíte zabránit tomu, aby šváb spadl do vaší pasti! Pokaždé, když šváb spadne do vaší pasti, dostanete švábí žeton. Prohrává ten, kdo bude mít jako první pět švábích žetonů!



2. Zmatek v pastích!



Na začátku hry si místo výběru pasti vytáhněte švábí žeton. Podívejte se na zadní stranu žetonu (stranu pasti) tak, aby ji nikdo jiný neviděl. Do této pasti se budete snažit švába v tomto kole nalákat!

Zbytek hry je totožný se základní hrou. Podařilo se vám dostat švába do vaší pasti? Ukažte ostatním spoluhráčům past na svém žetonu, abyste dokázali, že jste švába úspěšně chytili. Poté smíte svůj žeton otočit na stranu se švábem a ponechat si jej. Pak si opět vytáhněte nový švábí žeton obrázkem pasti dolů.

Může se stát, že si stejnou past vytáhne několik hráčů. Pokud se šváb chytí, může žeton otočit každý, kdo má na svém žetonu odpovídající past. Vyhrává ten, kdo jako první nasbírá pět žetonů! Pokud se to podaří několika hráčům v jednom kole, dělíte se o vítězství.



Symbol přeškrtnuté sběrné nádoby na bateriích a akumulátorech znamená, že po skončení jejich životnosti nesmějí být vyhozeny do běžného domácího odpadu. Pokud baterie nebo akumulátory obsahují rtuť, kadmium nebo olovo, najdete příslušnou chemickou značku (Hg, Cd nebo Pb) pod symbolem přeškrtnuté sběrné nádoby. Vaší povinností podle zákona je odevzdat všechny baterie a akumulátory k recyklaci. Můžete tak bezplatně učinit přímo v prodejnách nebo na jiném sběrném místě tohoto odpadu ve vašem okolí. Adresy vhodných sběrných míst získáte na městské správě nebo v komunálních službách vašeho města. Baterie a akumulátory mohou obsahovat látky škodlivé životnímu prostředí a lidskému zdraví. Tříděným sběrem starých baterií a akumulátorů umožníte jejich správnou recyklaci a zamezíte negativním vlivům na životní prostředí a lidské zdraví. Další informace najdete také ve směrnici Evropské unie č. 2013/56/EU. Baterií či akumulátorů je třeba vhodným nástrojem vyjmout a předat k odborné likvidaci. Lithiové baterie a akumulátory (s označením Li-Ion) je nutno likvidovat pouze ve zcela vybitém stavu a zajištěné proti zkratu.

Při používání švába dodržujte prosím pokyny z originálního balení Hex Bots™. Upozornění: Návod si prosím uschovejte!



Hex Bots a NANO jsou ochranné známky společnosti Spin Master, Inc., a logo SPIN MASTER je ochranná známka společnosti Spin Master Ltd., používaná na základě licence. Všechna práva vyhrazena.

La Cucaracha

Autor: Peter-Paul Joopen

Dizajn: Josh Lewis, KniffDesign (návod k hre) · Ilustrácia: Mooncolony

Umelecký dizajn: Julia Simon · Fotografie: Becker Studios · Stvárnenie: Andreas Resch

Behajú tu šváby!

Jeden z nich sviští kuchyňou ohromujúcou rýchlosťou. Nestrácajte čas a chytte ho! Pomocou príborov ho rýchlo nalákajte do pasce. Kocka vám povie, či môžete otáčať vidličkou, nožom alebo lyžicou. Teraz budete potrebovať dobré oko a rýchlu reakciu! Otočte šikovne príborom a nalákajte pobehujúceho chrobáka do svojej pasce. Za každý úspešný úlovok dostanete jeden švábi žetón.

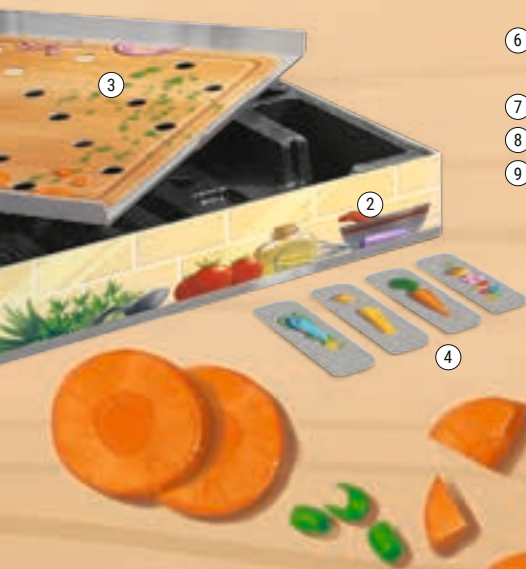
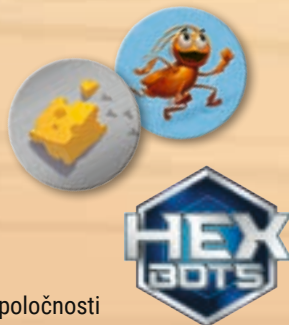


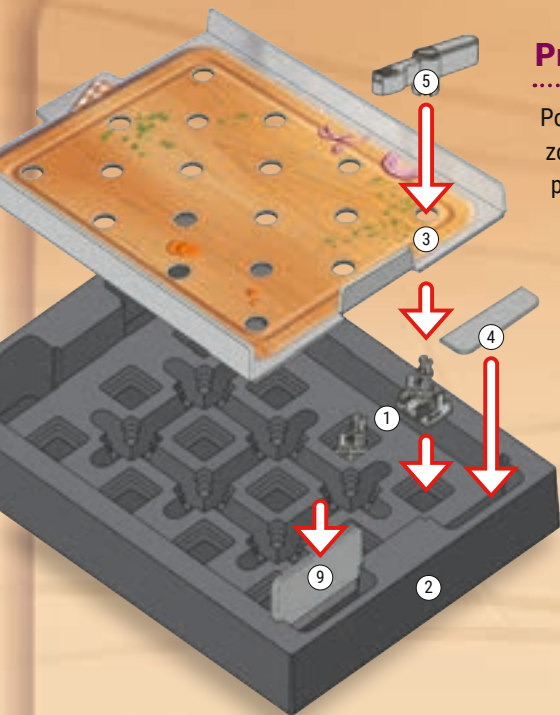
Cieľ hry

Vyhráva ten, kto ako prvý nazbiera päť švábiých žetónov!

Obsahuje

- ① 18 spojok
- ② 1 hernú základňu
- ③ 1 hraciu plochu
- ④ 4 pasce
- ⑤ 18 príborov (6 nožov, 6 vidličiek, 6 lyžíc)
- ⑥ 1 švába Nano™ od spoločnosti Hex Bots™
- ⑦ 20 švábiých žetónov
- ⑧ 1 kocku
- ⑨ 2 dvierka





Pred prvou hrou

Požiadajte niekoho dospelého, aby vám pomohol zostaviť hru. Opatrne vyberte všetky dieliky z perforovaných dosiek.

Hracia plocha sa zostavuje nasledujúcim spôsobom:

- Zatlačte **spojky** ① do 18 otvorov **hernej základne** ②.
- Všetko prekryte **hracou plochou** ③.
- **Pasce** ④ vložte do štyroch priehradiek v krabici.
- Nasadte **príbory** ⑤ na spojky podľa obrázku.



Skôr ako začnete

- Pripravte si **švába** ⑥, **švábie žetóny** ⑦ a **kocku** ⑧. Pre základnú hru budete potrebovať iba predné strany žetónov (strana so švábom). Zadná strana (strana s pascou) sa používa pre variant hry „Zmätko v pasciach!“ (pozri stranu 12).
- Pre hru si vyberte jeden roh s pascou. Odteraz sa snažite do tejto pasce nalákať švába, aby ste získali žetón. Ak je počet hráčov menší ako štyri, zataraste nevyužívané pasce **dvierkami** ⑨. Nadbytočné dvierka nebudete potrebovať. Ak hrajú len dvaja hráči, je najlepšie zvoliť pasce, ktoré ležia oproti sebe.
- Otočte všetky **príbory** do jednej z východiskových pozícií zobrazených vpravo.

Hra začína!

1. Zapnite švába

Začína najmladší hráč. Zapnite švába na spodnej strane a umiestnite ho do stredu hracej plochy.

2. Hoďte kockou



Je na kocke nôž, vidlička alebo lyžica?

Potom môžete **rýchlo** otočiť **zodpovedajúcim** príborom. Ak kocka ukazuje napríklad nôž, môžete otočiť nožom.



Hodili ste otáznik? Tak môžete **rýchlo** otočiť **ľubovoľným** príborom - nožom, vidličkou alebo lyžicou.

3. Otočte príborom

Príbory musíte otočiť vždy tak, aby zapadli na svojom mieste. To znamená, že nikdy nesmú zostať pootočené šikmo. Pri otáčaní príboru sa príliš nezdržujte. Ak niekto príliš dlho zdržuje, môžu ho ostatní popohnať. Potom pokračujte v smere hodinových ručičiek a na rade je ďalší hráč, ktorý hádže kockou a otáča príborom.

4. Chyťte švába

Šváb lezie po celej hracej ploche. Šikovým otáčaním príborov môžete ovplyvniť jeho cestu a chytiť ho do pasce. Pokúste sa zmeniť cestu tak, aby skončil vo vašej pasce. Hneď ako šváb spadne do pasce, hráč, ktorému pasca patrí, získava švábi žetón.

Švába na krátku chvíľu vypnite a otočte všetky príbory do jednej z východiskových pozícií. Hráč, ktorý ako posledný vyhral žetón, začne ďalšie kolo.

Koniec hry

Vyhráva ten, kto ako prvý nazbiera päť švábič žetónov!



Rady pre zaobchádzanie so švábom:

- Dávajte pozor, aby sa šváb pri otáčaní príborov nezasekol.
- Keď spadne na chrbát, pomôžte mu prosím spať na nožičky.
- Keď uviazne v rohu, jemne ho postrčte.
- Ak chcete švába vyčistiť, vypnite ho a vyberte batérie. Utrite povrch suchou alebo mierne vlhkou handričkou. Nepoužívajte chemické rozpúšťadlá. Po úplnom vysušení vložte batérie späť a hračku môžete zase používať.



Varianty hry

1. Vyhnite sa švábovi!

Priebeh hry je rovnaký ako základná hra. V tomto variante sa však snažíte zabrániť tomu, aby šváb spadol do vašej pasce! Zakaždým, keď šváb spadne do vašej pasce, dostanete švábi žetón. Prehráva ten, kto bude mať ako prvý päť švábič žetónov!

2. Zmätok v pasciach!

Na začiatku hry si namiesto výberu pasce vytiahnete švábi žetón. Pozrite sa na zadnú stranu žetónu (stranu pasce) tak, aby ju nikto iný nevidel. Do tejto pasce sa budete snažiť švába v tomto kole nalákať!

Zvyšok hry je identický so základnou hrou. Podarilo sa vám dostať švába do vašej pasce? Ukážte ostatným spoluhráčom pascu na svojom žetóne, aby ste dokázali, že ste švába úspešne chytili. Potom môžete svoj žetón otočiť na stranu so švábovom a ponechať si ho. Potom si opäť vytiahnete nový švábi žetón obrázkom pasce dole.

Môže sa stať, že si rovnakú pascu vytiahne niekoľko hráčov. Pokiaľ sa šváb chytí, môže žetón otočiť každý, kto má na svojom žetóne zodpovedajúcu pascu. Vyhráva ten, kto ako prvý nazbiera päť žetónov! Ak sa to podarí niekoľkým hráčom v jednom kole, delíte sa o víťazstvo.



Symbol prečiarknutej zbernej nádoby na odpad na batériách a akumulátoroch znamená, že po skončení ich životnosti nesmú byť vyhodené do bežného domového odpadu. Pokiaľ batérie alebo akumulátory obsahujú ortuť, kadmium alebo olovo, nájdete príslušné chemické značky (Hg, Cd alebo Pb) pod symbolom prečiarknutej zbernej nádoby. Podľa zákona ste povinný odovzdať staré batérie a akumulátory do zberu. Môžete to bezplatne urobiť v predajniach alebo na inom zbernom mieste vo vašom okolí. Adresy zberných miest vám poskytnú na mestskej správe alebo v komunálnych službách vášho mesta. Batérie a akumulátory môžu obsahovať látky škodlivé pre životné prostredie alebo pre ľudské zdravie. Separovaným zberom opotrebovaných batérií a akumulátorov zaistíte, že budú riadne recyklované, a zabránite ich negatívnemu vplyvu na životné prostredie a ľudské zdravie. Ďalšie informácie nájdete aj v smernici Európskej únie č. 2013/56/EU. Batériu alebo akumulátor treba vybrať vhodným nástrojom a odovzdať na recykláciu. Lítiové batérie a akumulátory (s označením Li-Ion) treba odovzdať na likvidáciu len vo vybitom stave a zaistené proti skratu.

Pri používaní švába dodržujte prosím pokyny z originálneho balenia Hex Bots™. Upozornenie: Návod si, prosím, uschovajte!



Hex Bots a NANO sú ochranné známky spoločnosti Spin Master, Inc. a logo SPIN MASTER je ochranná známka spoločnosti Spin Master Ltd. používaná na základe licencie. Všetky práva vyhradené.