

CZ

La Cucaracha

Ravensburger® hry č. 21 173 9

Závodivá hra s otočnými prvky pro 2–4 hráče
ve věku 5–99 let.



Autor: Gunter Baars

Ilustrace: J. Janter, M. Jasionowski, W. Pepperle

Redakce: Monika Gohl

Obsah:

1 hrací deska, 9 částí příborů, 9 patentních knoflíků, 1 šváb s podstavcem,
4 jídelní lístky, 4 čipy se šváby, 1 kostka s příbory, 1 kostka s kuchařem

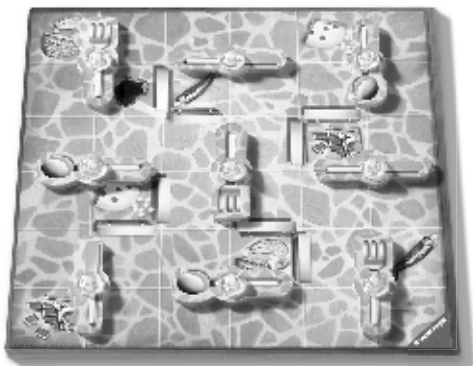
Šváb hladově pobíhá po kuchyni a hledá dobroty. Na jídelním lístku má sýr, chléb, rybu a čokoládu. Kdyby se tu jen nepovalovalo tolik příborů – šváb je musí pořád odklízet z cesty, aby se dostal k cíli. Najednou se objeví kuchař – rychle pryč!

Cíl hry

Každý hráč-Šváb se snaží postupně dostat ke všem čtyřem dobrotám ze svého jídelního lístku a pak co nejrychleji zase zmizet v bezpečné skrýši.

Příprava

Vymáčkněte všechny díly vyražené v kartonové desce. Před první hrou připevněte **části příborů** pomocí **patentních knoflíků** na **hrací desku**. Na tomto obrázku vidíte, kam patří jednotlivé části příborů a jak mají být nasměrovány před každou novou hrou.



Zasuňte **švába** do **podstavce** a postavte jej na černou skrýš. Vezměte po jednom **jídelním lístku** na každého hráče. Lístky promíchejte mimo pohled ostatních hráčů. **Důležité:** Lístek se zelenou značkou musí být vždy ve hře! Každý hráč si vytáhne jeden jídelní lístek a položí jej před sebe obrázky nahoru. **Čip se švábem** položte před zelenou značku. Vezměte do ruky **kostku** a můžete začít!

Úvodní pravidla

Během hry měníte své role mezi Švábem a Kuchařem.

Ten, kdo si vytáhl jídelní lístek se **zelenou značkou**, začíná jako **Šváb** a vezme si oranžovou kostku s příbory.

Šváb táhne

Jako hráč-Šváb smíš **dvakrát házet kostkou a táhnout předtím**, než do hry vstoupí Kuchař. Na hrací desce je 6 x 6 políček, po nichž se Šváb smí pohybovat vodorovně nebo svisle.

Podívej se na svůj **jídelní lístek**, kam bys chtěl běžet nejdříve. U hráče, který začíná hru, je to čokoláda. Hod' **kostkou s příbory**.



Smíš

- jedním z příborů podle obrázku na kostce otočit o jedno políčko vlevo nebo vpravo a
- se Švábem popoběhnout až o tři políčka.



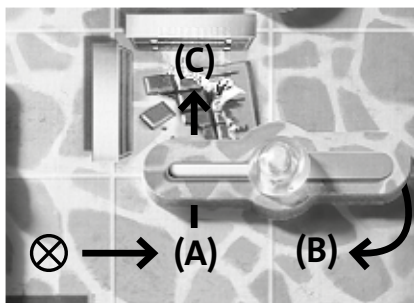
Smíš

- libovolným přiborem otočit o jedno políčko vlevo nebo vpravo a
- táhnout Švábem až o dvě políčka.

Důležité: Akce (táhnutí a otočení) smíš kombinovat s libovolným pořadí, je také možné některé z nich vynechat. Při svém tahu smí Šváb odbočit. Při otočení přiborem se Šváb nesmí posunout dál. Police jsou překážky, které Šváb nesmí přelézat.

Příklad:

Kostkou jsi hodil nůž a tři body. Aby ses dostal k čokoládě, poběžíš jedno políčko doprava (A), otočíš nožem o jedno políčko (B) a posuneš se ještě o jedno políčko vzhůru (C). Teď jsi dosáhl čokolády a tvůj třetí bod propadá.



Vychutnávej si dobroty

Když jsi dosáhl další dobroty na hrací desce, položíš svůj čip se švábem na příslušný obrázek na svém jídelním lístku. Přebytečné body z akcí propadají. Tvým dalším cílem je dobrota vedle vpravo. Pokud ti zbývá ještě jeden pokus, smíš hned házet dál, aby ses k ní dostal.

Hází Kuchař

Když jsi jako hráč-Šváb **házel a táhl dvakrát**, vklouzne tvůj spoluhráč po levé ruce do role Kuchaře. Hází **kostkou s kuchařem**. Pokud mu na kostce padne prázdné místo, máš k dispozici ještě jeden **zvláštní hod**. Pokud se však na kostce objeví kuchař, je tvůj tah okamžitě ukončen.

Tvůj tah končí nejpozději po tomto zvláštním hodu. Kuchař se stane Švábem a jeho spoluhráč vlevo se stane Kuchařem. Šváb začíná na místě, na kterém předtím zůstal stát.

Konec hry

Ve hře vítězí hráč, který se jako první dostane ke všem čtyřem dobrotám ze svého jídelního lístku a poté se vrátí ke skrýši.

Pravidla akcí

Budete potřebovat dobré nervy! Příprava hry a pravidla tahů platí stejně jako při úvodní hře, s následujícími obměnami:

Hráč-Kuchař odstartuje hru: „Do kuchyně – pozor – teď!“ a v tom okamžiku oba hráči, Šváb i Kuchař, **zároveň** začnou házet svými kostkami.

Akce Švába

Jako Šváb hlasitě oznámíš, která dobrota je jako další na tvém jídelním lístku. Hodíš kostkou, táhneš a jakmile se k ní dostaneš, oznámíš to. Položíš svůj čip se švábem na dobrotu na svém jídelním lístku. Co bude tvým dalším cílem? Hned házej kostkou dál, aby ses k němu dostal. Jsi na řadě tak dlouho, dokud Kuchař (který mezitím hází svou kostkou) nevykřikne „Stop“.

Mezitím háže kostkou Kuchař

Jako Kuchař se snažíš co nejrychleji **pětkrát** hodit obrázek kuchaře. Pokud ti padne prázdná strana, házíš dál, pokud ale na kostce vyjde kuchař, hlasitě počítáš a až padne popáté, vykřikneš „**Stop!**“.

Tah hráče-Švába okamžitě končí. Role se po řadě vyměňují.

Tip: U zkušených hráčů si můžete domluvit, že kuchař může na kostce padnout např. jen třikrát.

Konec hry

Kdo se jako první postupně dostal ke všem dobrotám se svého jídelního lístku a opět se vrátil ke skrýši, vyhrává.