

# Kakerlakak

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

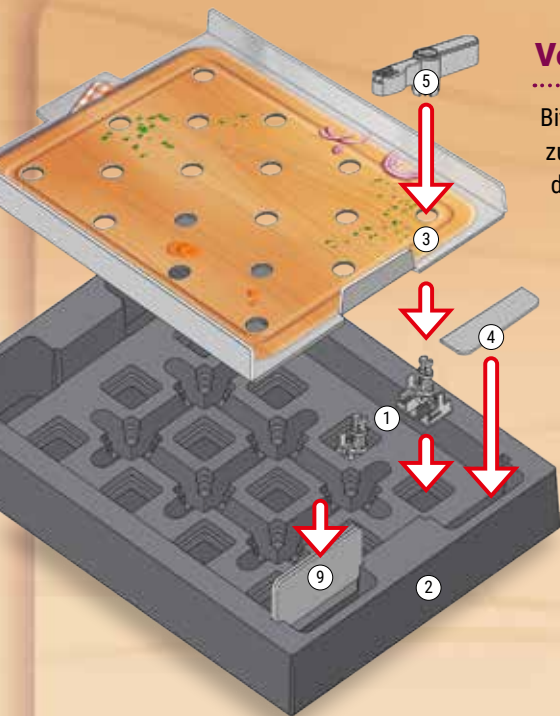
Wer zuerst fünf Kakerlaken-Chips gesammelt hat, gewinnt!

### Inhalt

- 1 18 Nieten
- 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



Ravensburger



## 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.
- Steck 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-Durch-einander!“ (s. Seite 4) 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 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.