

Kakerlakak

Würfeln - krabbeln -
clever drehen!



5+



2-4

Gunter Baars

Ravensburger

Autor: Gunter Baars
Illustration: Mooncolony Ltd.
Redaktion: Monika Gohl
Design: Gisela Köster



Hungrig flitzt die Kakerlake kreuz und quer durch die Küche und sucht nach Leckereien. Auf ihrer Speisekarte stehen Käse, Gummibären, Fisch und Zwiebel. Wenn nur nicht das Besteck herumliegen würde – dauernd muss sie es aus dem Weg räumen, um ans Ziel zu kommen. Plötzlich taucht der Koch auf – jetzt aber nichts wie weg!

Inhalt

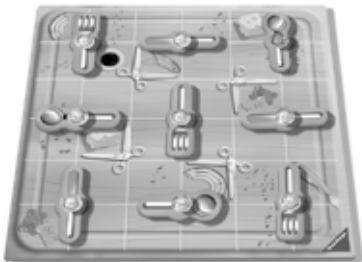
- 1 Spielplan
- 9 Besteckteile
- 9 Druckknöpfe
- 1 Kakerlake mit Aufstellfuß
- 4 Speisekarten
- 4 Kakerlaken-Chips
- 1 Besteckwürfel (Orange)
- 1 Kochwürfel (Weiß)

Ziel des Spiels

Schlüpft in die Rolle der Kakerlake und erreicht die vier Leckereien eurer Speisekarte! Verschwindet dann so schnell wie möglich wieder im sicheren Loch.

Vorbereitung

Drückt alle Teile aus der Stanztafel heraus. Vor dem ersten Spiel befestigt ihr die **Besteckteile** mit den **Druckknöpfen** auf dem **Spielplan**. Wo ihr welche Besteckteile anbringt und wie ihr sie vor jedem neuen Spiel ausrichtet, seht ihr auf dieser Abbildung.



Steckt die **Kakerlake** in den **Aufstellfuß** und stellt sie auf das schwarze Loch. Nehmt pro Person jeweils eine **Speisekarte** und mischt sie verdeckt.

Wichtig: Die Karte mit der grünen Markierung ist immer dabei!

Zieht eine Speisekarte und legt diese offen vor euch ab. Den **Kakerlaken-Chip** legt ihr vor die Markierung. Nehmt euch die **Würfel** und los geht's!

Einstiegsregel

Ihr wechselt im Spiel eure Rollen zwischen Kakerlake und Koch*. Wer die Speisekarte mit der grünen Markierung gezogen hat, beginnt als Kakerlake und nimmt den Besteckwürfel.

Kakerlake ziehen

Spielst du als Kakerlake, darfst du **zwei Mal würfeln und ziehen**, bevor der Koch ins Spiel kommt. Auf dem Spielplan sind 6 x 6 Felder, auf denen du die Kakerlake waagrecht oder senkrecht bewegen kannst.

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird für die Rollen im Spiel die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Schau auf deiner **Speisekarte**, wohin du zuerst laufen möchtest. Bei der Person mit der Speisekarte mit der grünen Markierung, die beginnen darf, sind das die Gummibären.

Wirf den **Besteckwürfel**.



Du darfst:

- eines der gewürfelten Besteckteile um ein Feld nach links oder rechts drehen **und**
- bis zu drei Felder mit der Kakerlake ziehen.

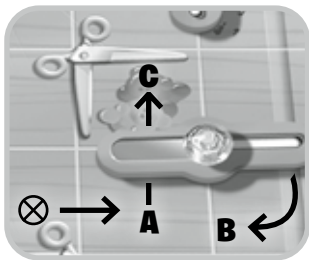


Du darfst:

- ein beliebiges Besteckteil um ein Feld nach links oder rechts drehen **und**
- bis zu zwei Felder mit der Kakerlake ziehen.

Wichtig: Du darfst die Aktionen (Ziehen und Drehen) in beliebiger Reihenfolge kombinieren und auch auf Teile davon verzichten. In ihrem Zug darf die Kakerlake abbiegen. Beim Drehen des Bestecks darf die Kakerlake nicht verschoben werden. Vorsicht, die Küchenschere kann die Kakerlake nicht überqueren! Finde einen Weg um sie herum.

Beispiel: Du hast das Messer und drei Punkte gewürfelt. Um zu den Gummibären zu kommen, läufst du ein Feld nach rechts (A), drehst dann das Messer um ein Feld (B) und gehst noch ein Feld nach oben (C). Du bist nun bei den Gummibären und dein dritter Punkt verfällt.



Leckereien naschen

Hast du die nächste Leckerei auf dem Spielplan erreicht, legst du deinen Kakerlaken-Chip auf die entsprechende Abbildung deiner Speisekarte. Überzählige Aktionspunkte verfallen. Die Leckerei rechts daneben ist dein nächstes Ziel. Hast du noch einen Versuch übrig, darfst du gleich weiter würfeln, um dorthin zu gelangen.

Der Koch würfelt

Sobald du als Kakerlake **zwei Mal gewürfelt und gezogen hast**, schlüpft die Person links von dir in die Rolle des Kochs. Der Koch wirft den **Kochwürfel**. Erscheint eine leere Seite, hast du als Kakerlake noch einen **Extrawurf**. Erscheint jedoch der Koch auf dem Kochwürfel, ist dein Zug als Kakerlake sofort zu Ende.

Dein Zug endet spätestens nach einem Extrawurf. Der Koch schlüpft in die Rolle der Kakerlake und die Person links der Kakerlake zum Koch. Die Kakerlake startet von der Stelle aus, an der sie stehen geblieben ist.

Ende des Spiels

Wer zuerst nacheinander bei allen vier Leckereien seiner Speisekarte war und wieder beim Loch angekommen ist, gewinnt das Spiel!

Actionregel

Hier braucht ihr gute Nerven! Die Vorbereitung und Zugregeln gelten wie im Einstiegsspiel, mit folgenden Änderungen:

Der Koch gibt das Kommando: „**In die Küche – fertig – los!**“ und sofort beginnen Kakerlake und Koch **gleichzeitig** zu würfeln.

Aktionen der Kakerlake

Als Kakerlake sagst du laut an, welche Leckerei als Nächstes auf deiner Speisekarte steht. Du würfelst, ziehst und gibst bekannt, sobald du bei ihr bist. Lege deinen Kakerlaken-Chip auf die Leckerei deiner Speisekarte.

Welches ist dein nächstes Ziel? Würfle sofort weiter, um dorthin zu kommen. Du bist so lange an der Reihe, bis der Koch „Stopp!“ ruft.

Währenddessen würfelt der Koch

Als Koch versuchst du, so schnell wie möglich **fünf Mal** das Kochsymbol zu würfeln. Erscheint eine leere Seite, würfelst du weiter. Erscheint der Koch, zählst du laut mit und rufst nach dem fünften Mal **„Stopp!“**.

Der Zug der Kakerlake endet sofort. Die Rollen tauschen reihum.

Tipp: Bei erfahrenen Mitspielenden dürft ihr vereinbaren, dass der Koch z.B. nur drei Mal erscheinen muss.

Ende des Spiels

Wer zuerst nacheinander bei allen vier Leckereien seiner Speisekarte war und wieder beim Loch angekommen ist, gewinnt das Spiel!



© 2015/2024

ravensburger.com
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

241333