

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.

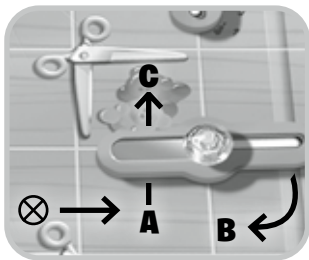


Du darfst:

- 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.