

La Cucaracha



5+



2-4

Gunter Baars

Ravensburger

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

DE



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.

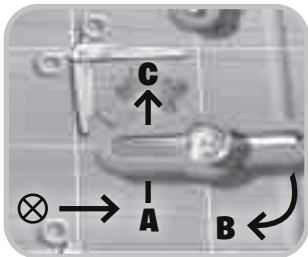


Du darfst:

- 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 Küchenscheren 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 wird der 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!



Auteur : Gunter Baars
Illustrations : Mooncolony Ltd.
Rédaction : Monika Gohl
Design : Gisela Köslér



Affamé, le cafard court dans tous les sens dans la cuisine à la recherche de bons petits plats. Au menu figurent du fromage, des bonbons, du poisson et de l'oignon. Si seulement il ne devait pas pousser sans arrêt ces maudits couverts qui traînent dans ses pattes pour atteindre son but. Mais soudain, le cuisinier surgit. Une seule chose à faire : fuir !

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 9 couverts
- 9 rivets
- 1 cafard et son socle
- 4 réglettes Nourriture
- 4 jetons Cafard
- 1 dé Couverts (orange)
- 1 dé Cuisinier (blanc)

But du jeu

Chaque joueur* incarne un cafard qui essaye de s'emparer, un par un, des quatre ingrédients à son menu, avant de retourner se réfugier le plus vite possible dans son trou.

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Mise en place

Détachez tous les éléments prédécoupés. Avant la première partie, fixez les **couverts** sur le **plateau de jeu** à l'aide des **rivets**. L'illustration ci-dessous vous indique l'emplacement de chaque couvert et leur position avant chaque nouvelle partie.



Coincez le **cafard** dans son **socle** et place-le sur son trou noir. Prenez une **réglette Nourriture** par joueur et mélangez-les face cachée.

Important : La réglette portant une flèche verte doit toujours faire partie de celles prises !

Chacun tire ensuite une réglette qu'il retourne devant lui, face visible, et place un **jeton Cafard** devant la flèche. Prenez les **dés** et la partie commence !

Règle de base

Au cours de la partie, chaque joueur passe du rôle de cafard à celui de cuisinier.

Le joueur qui a tiré la réglette avec la **flèche verte** entame la partie comme **cafard** et prend le dé Couverts.

Déplacement du cafard

Le joueur Cafard peut **lancer le dé et se déplacer deux fois** avant que le cuisinier n'entre en jeu. Le plateau est divisé en 6 x 6 cases sur lesquelles le cafard se déplace horizontalement ou verticalement.

Il regarde sur sa **réglette** quel ingrédient il doit atteindre en premier. Pour le joueur qui a tiré la réglette avec la flèche verte, il s'agit des bonbons.

Puis il lance le **dé Couverts**.



Le jouer Cafard peut ...

- tourner un des couverts indiqué par le dé d'un quart de tour vers la gauche ou la droite **et**
- déplacer le cafard de 1 à 3 cases.

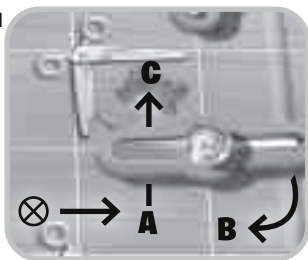


Il peut ...

- tourner un couvert au choix d'un quart de tour vers la gauche ou la droite **et**
- déplacer le cafard de 1 ou 2 cases.

Important : Il peut combiner les deux actions (tourner et déplacer le cafard) dans l'ordre qu'il veut et même renoncer en partie à les effectuer. Le cafard a le droit de changer de direction au cours de son déplacement. Le joueur n'a pas le droit de pousser le cafard en faisant tourner le couvert. Attention : les ciseaux de cuisine sont des obstacles infranchissables ! Il faut les contourner.

Exemple : Le dé indique « couteau et trois points ». Pour atteindre les bonbons, le joueur se déplace d'une case vers la droite (A), tourne le couteau d'un quart de tour (B), puis avance encore d'une case vers le haut (C). Il a atteint les bonbons et son troisième point de déplacement est ignoré.



À table !

Lorsque le joueur atteint un ingrédient, il déplace son jeton cafard sur le dessin correspondant de sa réglette. Les points Action non utilisés sont ignorés. L'ingrédient à droite sur sa réglette est son nouvel objectif. S'il lui reste encore un jet de dé, il peut l'effectuer immédiatement pour essayer de l'atteindre.

Le cuisinier lance le dé

Dès que le joueur Cafard **a lancé le dé et s'est déplacé deux fois**, c'est à son voisin de gauche de jouer le cuisinier. Il lance le dé Cuisinier une fois. S'il obtient une face vierge, le joueur Cafard a droit à un **lancer supplémentaire**. Mais si le dé indique le cuisinier, le tour du joueur Cafard est immédiatement terminé.

Le tour du joueur Cafard s'arrête au maximum après 1 lancer supplémentaire, puis son tour est terminé. Le cuisinier devient cafard et son voisin de gauche devient cuisinier. Le cafard reprend son déplacement à partir de là où il s'était arrêté.

Fin de la partie

Le premier joueur à atteindre les quatre ingrédients de sa réglette et à se réfugier dans son trou remporte la partie.

Règle mouvementée

Il va vous falloir des nerfs d'acier ! La mise en place et les règles de déplacement restent identiques au jeu de base aux exceptions suivantes :

Le cuisinier donne le signal : « **À votre cuisine ... Prêts ? ... Partez !** » et le cafard et le cuisinier commencent aussitôt à lancer leur dé **simultanément**.

Actions du cafard

Le joueur Cafard annonce à voix haute quel est le prochain ingrédient sur sa réglette. Il lance le dé, se déplace et prévient dès qu'il l'atteint. Il déplace son jeton Cafard sur sa réglette.

Puis il annonce son ingrédient suivant ... et continue de lancer le dé pour arriver jusqu'à lui. Il continue à jouer ainsi jusqu'à ce que le cuisinier crie « Stop ! ».

Pendant ce temps-là, le cuisinier lance son dé

Le joueur Cuisinier essaye d'obtenir le plus vite possible **5 fois** le symbole Cuisinier au dé. S'il indique une face vierge, il continue à lancer le dé ; à chaque fois qu'il obtient la face Cuisinier, il compte à voix haute et crie « **Stop !** » dès qu'il l'obtient pour la 5^e fois.

Le tour du joueur Cafard s'arrête immédiatement. Les joueurs changent de rôle.

Conseil : Avec des joueurs expérimentés, vous pouvez décider que le cuisinier ne doit apparaître que 3 fois sur le dé, par exemple.

Fin de la partie

Le premier joueur à atteindre les quatre ingrédients de sa réglette et à se réfugier dans son trou remporte la partie.



Autore: Gunter Baars
Illustrazioni: Mooncolony Ltd.
Redazione: Monika Gohl
Design: Gisela Köslér

IT



Affamato, lo scarafaggio si aggira per tutta la cucina alla ricerca di gustose prelibatezze. Il suo menu comprende formaggio, orsetti gommosi, pesce e cipolle. Se solo le posate non fossero sparse in giro - deve spostarle continuamente per raggiungere il suo obiettivo. All'improvviso però, arriva lo chef: via di qui!

Contenuto

1 tabellone
9 posate
9 bottoni a pressione
1 scarafaggio con piedistallo
4 carte menu
4 gettoni scarafaggio
1 dado posate (arancione)
1 dado chef (bianco)

Scopo del gioco

Calatevi nei panni dello scarafaggio e raggiungete le quattro prelibatezze del vostro menu! Poi sparite il più velocemente possibile al sicuro nel buco.

Preparazione

Rimuovete tutti i pezzi dalle fustelle. Prima della prima partita, fissate le **posate** al **tabellone** utilizzando i **bottoni a pressione**. L'illustrazione mostra dove fissare le posate e come allinearle prima di ogni nuova partita.



Inserite lo **scarafaggio** nel **pedistallo** e posizionalo sopra al buco. Prendete una **carta menu** per giocatore e mescolatele, tenendole coperte.

Importante: la carta con la linguetta verde va sempre inclusa!

Pescate una carta menu e mettetela a faccia in su di fronte a voi. Posizionate il vostro **gettone scarafaggio** davanti alla linguetta. Prendete i **dadi** e cominciate a giocare!

Regole generali

Durante la partita, i giocatori si scambieranno il ruolo di scarafaggio e di cuoco*. Chi ha pescato la carta del menu con la linguetta verde, inizia a giocare come scarafaggio e prende il dado posate.

Muovere lo scarafaggio

Se interpretate lo scarafaggio, potete **lanciare il dado due volte e muovervi altrettante volte**, prima che lo chef entri in gioco. Sul tabellone c'è una griglia di 6x6 caselle, su cui potete muovere lo scarafaggio ortogonalmente.

* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

Guardate il vostro **menu** per capire qual è la vostra prima meta. Alla persona che ha il menu con la linguetta verde, ossia colui che inizia, tocca raggiungere per prima cosa l'orsetto gommoso.

Lo scarafaggio lancia quindi il **dado posate**.



È possibile:

- Ruotare di una casella verso sinistra o verso destra una delle posate rappresentate nel dado **e**
- Muovere lo scarafaggio di massimo tre passi

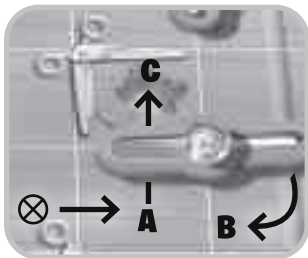


È possibile:

- Ruotare di una casella verso sinistra o verso destra una qualsiasi posata **e**
- Muovere lo scarafaggio di massimo due passi

Importante: Potete svolgere le azioni (muovere e ruotare) in qualsiasi ordine e combinazione, persino eseguirle a parti. Durante il turno, lo scarafaggio può cambiare direzione. Quando ruotate le posate non potete spingere lo scarafaggio. Inoltre, ricordate che le forbici della cucina non possono essere attraversate dallo scarafaggio! Dovrete trovare un modo per girarci attorno.

Esempio: Il giocatore ottiene il coltello e tre punti movimento sul dado. Per raggiungere gli orsetti gommosi, deve muovere lo scarafaggio di una casella verso destra (A), poi deve ruotare il coltello di una casella (B) e muoversi nuovamente di una



casella verso l'alto (C). A questo punto, riesce a raggiungere gli orsetti gommosi e a completare il suo terzo punto.

Mangiarsi le prelibatezze

Quando raggiungete la vostra prossima prelibatezza sul tabellone, posizionate il gettone scarafaggio sull'icona corrispondente della vostra carta menu. Eventuali movimenti avanzati vengono persi. La prelibatezza a destra di quella appena mangiata diventa il prossimo obiettivo. Se vi rimane ancora un obiettivo, potete lanciare immediatamente il dado per raggiungerlo.

Lo chef lancia il dado

Non appena il giocatore che interpreta lo scarafaggio **ha lanciato il dado e si è mosso due volte**, la persona alla sua sinistra assume il ruolo dello chef. Lo chef lancia il **dado chef**. Se esce la faccia vuota del dado, lo scarafaggio ha diritto a un **ulteriore lancio di dado**. Se invece il dado mostra l'icona dello chef, il turno dello scarafaggio termina immediatamente.

Il turno finisce comunque dopo il lancio extra. Lo chef assume a quel punto il ruolo dello scarafaggio e la persona alla sua sinistra diventerà lo chef. Lo scarafaggio inizia a muoversi dalla posizione in cui si trovava nel turno precedente.

Fine del gioco

Il giocatore che per primo riesce a mangiare tutte e quattro le prelibatezze del suo menu una dopo l'altra e a tornare al sicuro nel buco, vince la partita!

Variante Action

In questa variante servono nervi d'acciaio! Le regole di preparazione e di movimento sono le stesse del gioco base, con le seguenti modifiche: Lo chef dà il segnale: "In cucina – pronti – via!" e a quel punto lo scarafaggio e lo chef iniziano immediatamente a lanciare i loro dadi nello stesso momento.

Lo scarafaggio agisce

Se state interpretando lo scarafaggio, annunciate ad alta voce quale sarà la prossima prelibatezza del vostro menu. Tirate il dado, muovetevi e avvisate gli altri giocatori non appena riuscite a raggiungerla. Posizionate il gettone scarafaggio sulla prelibatezza del vostro menu. Qual è il vostro prossimo obiettivo ora? Tirate subito il dado per cercare di raggiungerlo. Continuerete a giocare fino a quando lo chef non griderà "Stop!".

Mentre lo chef lancia il dado

Lo chef deve cercare di ottenere il simbolo dello chef per cinque volte nel più breve tempo possibile. Se appare una faccia vuota, tirate di nuovo il dado. Se appare lo chef, contate ad alta voce e gridate "Stop!" dopo la quinta volta. Il turno dello scarafaggio a quel punto termina immediatamente. I ruoli cambiano a turno.

Suggerimento: se giocate con giocatori esperti, potete anche concordare che l'icona dello chef debba comparire solo tre volte.

Fine del gioco

Il primo giocatore che raggiunge in successione tutte e quattro le prelibatezze del proprio menu e torna al sicuro nel buco, vince la partita!

Auteur: Gunter Baars
Illustratie: Mooncolony Ltd.
Redactie: Monika Gohl
Design: Gisela Köster



**Hongerig scharrelt de kakkerlak kriskras door de keuken en gaat op zoek naar iets lekkers. Op zijn menu staan kaas, gummiberen, vis en uien. Als dat bestek maar niet zo zou rondslingeren - hij moet het voortdurend opruimen, om bij zijn doel te komen.
Plotseling verschijnt de kok - nu snel wegwezen!**

Inhoud

- 1 spelbord
- 9 bestekdelen
- 9 drukknoppen
- 1 kakkerlak met opzetvoetje
- 4 menukaarten
- 4 kakkerlak-fiches
- 1 bestekdobbelsteen (oranje)
- 1 kokdobbelsteen (wit)

Doel van het spel

Kruip in de rol van de kakkerlak en bereik de vier lekkernijen van je menu! Verdwijnt dan zo snel mogelijk weer in het veilige gat.

Vorbereiding

Druk alle onderdelen uit het karton. Voordat je met het eerste spel begint, bevestig je de **bestekdelen** met de **drukknoppen** op het **spelbord**. Waar je welke bestekdelen aanbrengt en hoe je ze voor ieder nieuw spel weer aanbrengt, zie je op deze afbeelding.



Zet de **kakkerlak** in het **opzetvoetje** en zet hem op het zwarte gat. Pak per speler een **menukaart** en schud ze blind.

Belangrijk: de kaart met de groene markering is er altijd bij!

Pak een menukaart en leg deze open voor je neer. Leg het **kakkerlak-fiche** voor de markering. Pak de **dobbelstenen** en beginnen maar!

Startregels

Jullie wisselen tijdens het spel van rol als kakkerlak en kok*. Wie de menukaart met de groene markering heeft gepakt, begint als kakkerlakspeler en pakt de bestekdobbelsteen.

Kakkerlak pakken

Speel je als kakkerlak, dan mag je **twee keer gooien en zetten**, voordat de kok in het spel komt. Op het spelbord zijn 6 x 6 velden, waarop je de kakkerlak horizontaal of verticaal kunt bewegen.

* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

Kijk op je **menukaart**, waar je als eerste naartoe wilt lopen. Bij de speler met de menukaart met de groene markering, die mag beginnen, zijn dat de gummiberen.

Gooi de **bestekdobbelsteen**.



Je mag:

- een van de gegooide bestekdelen een veld naar links of naar rechts draaien **en**
- maximaal drie velden met de kakkerlak zetten.

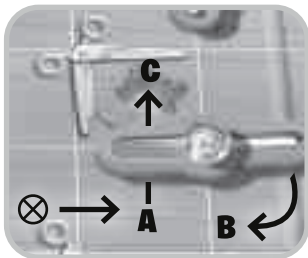


Je mag:

- een willekeurig bestekdeel een veld naar links of naar rechts draaien **en**
- maximaal twee velden met de kakkerlak zetten.

Belangrijk: Je mag de acties (zetten en draaien) in willekeurige volgorde combineren en je hoeft niet alles te doen. De kakkerlak mag tijdens de beurt afslaan. Bij het draaien van het bestek mag de kakkerlak niet verschoven worden. Let op, de kakkerlak kan de keukenschaar niet passeren! Vind een weg eromheen.

Voorbeeld: Je hebt het mes en drie punten gegooid. Om bij de gummiberen te komen, loop je een veld naar rechts (A), draait dan het mes een veld (B) en gaat nog een veld naar boven (C). Je bent nu bij de gummiberen en je derde punt vervalt.



Lekkernijen snoepen

Heb je de volgende lekkernij op het speelbord bereikt, dan leg je je kakkerlakfiche op de overeenkomstige afbeelding van je menukaart. Overtollige actiepunten vervallen. De lekkernij er rechts naast is je volgende doel. Heb je nog een poging over, dan mag je meteen verder gooien om daar te komen.

De kok gooit

Zodra je als kakkerlak **twee keer gegooid en gezet** hebt, kruipt de speler links van je in de rol van de kok. De **kok gooit** de kokdobbelsteen. Verschijnt er een lege kant, dan heb je nog een **extra gooi**. Verschijnt de kok echter, dan is je beurt direct voorbij.

Je beurt eindigt maximaal na een extra worp. De kok kruipt in de rol van de kakkerlak en de speler links van de kakkerlak wordt kok. De kakkerlak begint vanaf de plek waar hij is blijven staan.

Einde van het spel

De speler die als eerste bij alle vier de lekkernijen op zijn menukaart was en daarna weer bij het gat is, wint het spel.

Actieregel

Hier heb je sterke zenuwen nodig! De voorbereiding en zetregels zijn zoals bij het startspel, met de volgende veranderingen:

De kok geeft het commando: **"In de keuken – klaar – af!"** en meteen beginnen kakkerlak en kok **tegelijkertijd** te gooien.

Acties van de kakkerlak

Als kakkerlak zeg je hardop welke lekkernij als volgende op je menukaart staat. Je gooit, zet en maakt het bekend zodra je er bent. Leg je kakkerlakfiche op de lekkernij van je menukaart.

Welke is je volgende doel? Gooi meteen verder om daar te komen. Je bent net zo lang aan de beurt tot de kok "stop!" roept.

Ondertussen gooit de kok

Als kok probeer je zo snel mogelijk **vijf keer** het koksymbool te gooien. Gooi je een lege zijde, dan gooi je verder. Verschijnt de kok, dan tel je hardop mee en roep je na de vijfde keer "**stop!**".

De zet van de kakkerlak eindigt meteen. De rollen wisselen om de beurt.

Tip: bij ervaren spelers kun je afspreken dat de kok bv. maar drie keer mag verschijnen.

Einde van het spel

Wie als eerste opeenvolgend bij alle vier de lekkernijen van zijn menukaart was en weer bij het gat is aangekomen, wint het spel!



Autor: Gunter Baars

Ilustraciones: Mooncolony Ltd.

Redacción: Monika Gohl

Diseño: Gisela Köslér

ES



La cucaracha corretea hambrienta por toda la cocina en busca de comida. Su menú incluye queso, ositos de gominola, pescado y cebolla. Pero hay un montón de cubiertos tirados por el suelo y la cucaracha tiene que estar constantemente apartándolos para llegar a su objetivo. De repente, aparece el cocinero: ¡hay que salir por patas!

Contenido

1 tablero de juego

9 cubiertos

9 cierres a presión

1 cucaracha con base

4 menús

4 fichas de cucaracha

1 dado de cubiertos (naranja)

1 dado de cocinero (blanco)

Objetivo del juego

Asume el papel de la cucaracha y consigue los cuatro alimentos de vuestro menú. ¡Después, vuelve a esconderte lo antes posible en el agujero para estar a salvo!

Preparación

Separad todos los componentes de los paneles troquelados. Antes de la primera partida, fijad los **cubiertos** al **tablero de juego** con los **cierres a presión**. En esta imagen podéis ver dónde va cada cubierto y cómo se tienen que dejar orientados antes de empezar una partida nueva.



Insertad la **cucaracha** en su **base** y colocadla sobre el agujero negro. Coged un **menú** por cada jugador* y mezcladlos todos boca abajo.

Importante: ¡El menú que tiene la flecha verde tiene que utilizarse siempre!

Coged un menú cada uno y dejadlo boca arriba delante de vosotros. Poned la **ficha de cucaracha** delante de la flecha. Dejad preparado el **dado** y... ¡a jugar!

Reglas para el juego base

Durante la partida, asumiréis por turnos el papel de cucaracha y el de cocinero. El jugador al que le ha tocado el menú con la flecha verde empieza haciendo de cucaracha y coge el dado de cubiertos.

* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

Mover la cucaracha

Cuando hagas de cucaracha, puedes **tirar el dado y mover la cucaracha dos veces**, antes de que entre en juego el cocinero. En el tablero hay una cuadrícula de 6 x 6 casillas a las que puedes mover la cucaracha en horizontal o en vertical. Mira en tu **menú** a qué alimento tienes que llegar primero. En el caso del jugador que tiene el menú con la flecha verde y que puede empezar, son los ositos de gominola.

Tira el **dado de cubiertos**.



Puedes:

- girar un cubierto del tipo que indica el dado una casilla a la izquierda o a la derecha **y**
- mover la cucaracha hasta tres casillas



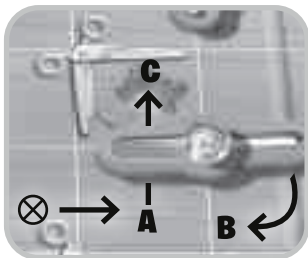
Puedes:

- girar un cubierto cualquiera una casilla hacia la izquierda o a la derecha **y**
- mover la cucaracha hasta dos casillas.

Importante: Puedes combinar las acciones (girar y mover) en cualquier orden y también renunciar a parte de la acción. La cucaracha puede moverse en línea recta o doblar. Al girar los cubiertos no se puede empujar la cucaracha. Atención: la cucaracha no puede atravesar las tijeras de cocina, así que hay que buscar un camino para rodearlas.

Ejemplo: Has sacado en el dado el cuchillo con tres puntos. Para llegar hasta los ositos de gominola, te mueves una

casilla a la derecha (A), luego giras el cuchillo una casilla (B) y avanzas una casilla más hacia arriba (C). Ahora has llegado a los ositos de gominola y el tercer punto que te quedaba por avanzar lo pierdes.



Mordisquear los alimentos

En cuanto hayas llegado en el tablero al alimento buscado, pon tu ficha de cucaracha sobre la imagen correspondiente de tu menú. Los puntos que te quedaban para avanzar más casillas los pierdes. Ahora el siguiente alimento a la derecha es tu próximo objetivo. Si todavía te queda una tirada, puedes volver a tirar inmediatamente el dado para intentar llegar hasta ese nuevo objetivo.

El cocinero tira el dado

En cuanto como cucaracha hayas **tirado el dado y movido dos veces**, el jugador a tu izquierda asume el papel de cocinero.

El cocinero tira el **dado de cocinero**. Si en el dado sale el lado blanco, tú, como cucaracha, tienes una **tirada extra**.

Sin embargo, si en el dado de cocinero sale el símbolo del cocinero, tu turno como cucaracha termina inmediatamente.

Tu turno termina, como tarde, después de tu tirada extra.

Ahora, el cocinero asume el papel de cucaracha y el jugador a su izquierda hace de cocinero. La cucaracha empieza desde la casilla en la que se ha quedado.

Fin de la partida

¡El primero que llegue a los cuatro alimentos de su menú, uno tras otro, y vuelva al agujero gana la partida!

Reglas para la variante de acción

¡Para esta variante se necesitan nervios de acero! La preparación y las reglas de movimiento son las mismas que en el juego base, pero con estos cambios:

El cocinero da la orden «**A la cocina, listos, ¡ya!**» e inmediatamente la cucaracha y el cocinero se ponen a tirar cada uno su dado **al mismo tiempo**.

Acciones de la cucaracha

Como cucaracha, tienes que decir en voz alta qué alimento es el siguiente en tu menú. Tira el dado, mueve la cucaracha y anuncia en voz alta en cuanto llegues a ese alimento. Pon tu ficha de cucaracha sobre ese alimento de tu menú.

¿Cuál es tu siguiente objetivo? Sigue tirando el dado enseguida para llegar hasta él. Sigue jugando así hasta que el cocinero grite «¡Alto!»

Mientras tanto, el cocinero tira el dado

Como cocinero, debes intentar que te toque en el dado el símbolo del cocinero **cinco veces** lo antes posible. Si te toca el lado en blanco, sigues tirando. Si te toca el símbolo del cocinero, lleva la cuenta en voz alta y a la quinta vez que te salga grita «¡Alto!»

El turno de la cucaracha termina inmediatamente, y los papeles de cucaracha y cocinero pasan al siguiente jugador siguiendo el orden de turnos.

Consejo: Si sois jugadores expertos, podéis acodar al inicio de la partida que el cocinero solo debe aparecer tres veces, por ejemplo.

Fin de la partida

¡El primero que llegue a los cuatro alimentos de su menú, uno tras otro, y vuelva al agujero gana la partida!

Autor: Gunter Baars

Preparação: Mooncolony Ltd.

Ilustração: Monika Gohl

Design: Gisela Köslar

PT



A barata esfomeada corre pela cozinha, de um lado para o outro, em busca de iguarias. O seu menu inclui queijo, ursinhos de goma, peixe e cebolas. Se ao menos os talheres não estivessem no caminho - tem que os afastar constantemente para chegar ao seu destino. De repente, aparece o cozinheiro - vamos embora daqui!

Conteúdo

- 1 Tabuleiro de jogo
- 9 Peças de talheres
- 9 Botões de pressão
- 1 Barata com suporte
- 4 Cartas de menu
- 4 Fichas de barata
- 1 Dado de talheres (cor de laranja)
- 1 Dado de cozinheiro (branco)

Objetivo do jogo

Assume o papel de uma barata e alcança as quatro iguarias do teu menu! Depois, regressa o mais depressa possível ao teu buraco seguro.

Preparação

Destaca todas as peças dos seus suportes. Antes do primeiro jogo, fixa os **talheres** no **tabuleiro** com os **botões** de pressão. Vê na ilustração onde colocar os talheres e como os alinhar antes de cada partida.



Põe a **barata** no **suporte** e coloca-o no orifício do tabuleiro. Usa uma carta de menu por jogador* e baralha-as com a face para baixo.

Importante: inclui sempre a carta com a marca verde.

Tira um menu e coloca-o à tua frente com a face para cima. Coloca a **ficha de barata** no marcador. Prepara os **dados** e estás pronto para começar!

Regra base

Durante a partida, alternas entre o papel de barata e de cozinheiro. O jogador com o menu com a marca verde começa como barata e recebe o dado de talheres.

Mover a barata

Se estiveres a jogar como barata, podes **lançar o dado duas vezes**, antes do cozinheiro entrar em jogo. O tabuleiro de jogo tem 6x6 espaços, e a barata pode mover-se na horizontal ou na vertical.

* A utilização do género masculino neste livro de regras destina-se unicamente a facilitar a legibilidade, devendo ser considerado neutro em todos os casos.

Observa o teu **menu** para ver qual é o teu objetivo inicial.
No caso do jogador com o menu com a marca verde, são os ursinhos de goma.

Lança o dado dos talheres.



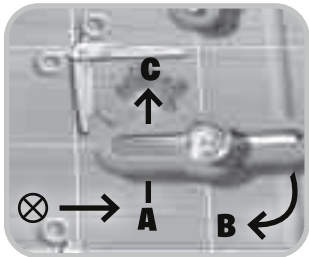
Podes: • rodar o talher indicado um espaço para a esquerda ou para a direita **e**
• mover a barata até três espaços.



Podes: • rodar um talher à tua escolha um espaço para a esquerda ou para a direita **e**
• mover a barata até dois espaços.

Importante: podes combinar as ações (mover e rodar) pela ordem que quiseres, fazer só parte de uma, ou até não a fazer. Ao rodar os talheres, não podes mover a barata. A barata pode mudar de direção durante o movimento. Cuidado, a barata não pode atravessar a tesoura de cozinha! Encontra uma maneira de a contornar.

Exemplo: obtiveste a faca e três pontos. Para chegar aos ursinhos de goma, anda uma casa para a direita (A), roda a faca um espaço (B), e sobe um espaço (C). Alcançaste os ursinhos de goma e não usas o teu terceiro movimento.



Petiscar as iguarias

Quando alcançares a iguaria seguinte no tabuleiro de jogo, coloca a tua ficha de barata sobre a imagem correspondente do teu menu. Os pontos de ação que sobrares são perdidos. A iguaria à direita será o teu próximo objetivo. Se ainda tiveres uma tentativa, podes lançar os dados e tentar alcançá-la.

O cozinheiro lança os dados

Assim que tiveres **lançado e resolvido o dado duas vezes**, como barata, o jogador à tua esquerda assume o papel de cozinheiro. O cozinheiro lança o **dado de cozinheiro**.

Se obtiver uma face em branco, tens um lançamento extra como barata.

No entanto, se o resultado for o cozinheiro, o teu turno como barata termina imediatamente.

Assim, o teu turno termina, o mais tardar, após um lançamento extra. O cozinheiro assume então o papel de barata e o jogador à sua esquerda passa a ser o novo cozinheiro. A barata continua a partir do local onde se encontra.

Final da partida

O primeiro jogador a alcançar as quatro iguarias do seu menu e regressar ao buraco, vence a partida!

Regra avançada

Tens de ter nervos de aço! Aplica as regras de preparação e de desenrolar da partida do jogo base, com as seguintes alterações:

O cozinheiro dá a ordem: **"Para a cozinha - prontos - partida!"** e a barata e o cozinheiro começam imediatamente a lançar os seus dados ao mesmo tempo.

Ações da barata

Enquanto barata, anuncia em voz alta qual é a próxima iguaria do teu menu. Vai lançando o dado e movendo a barata. Assim que alcançares a iguaria, anuncia-o. Coloca a ficha de barata sobre a iguaria correspondente no teu menu. Qual é o teu próximo objetivo? Continua a lançar imediatamente o dado para o alcançares. A tua vez de jogar continua até o cozinheiro gritar "Parou!".

Entretanto o cozinheiro lança o seu dado

O cozinheiro lança o dado tentando obter **cinco vezes** o símbolo de cozinheiro. Se aparecer uma face branca, lança o dado novamente. Se aparecer o cozinheiro, conta em voz alta o número de vezes que já saiu, e grita "**Parou!**", assim que chegares a cinco. O turno da barata termina imediatamente e os papéis mudam.

Dica: com jogadores experientes, podem decidir que, por exemplo, o turno termina assim que o cozinheiro sair três vezes.

Final da partida

O primeiro jogador a alcançar as quatro iguarias do seu menu e regressar ao buraco, vence a partida!





© 2015/2024

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

Ravensburger

241334