

Kakerlakak

Autor: Peter-Paul Joopen
Design: Kinetic, KniffDesign (Spielanleitung) · Illustration: Mooncolony
Art Direction: Julia Simon · Foto: Becker Studios · Rendering: Andreas Resch

Alaaaaaarm!

Die Kakerlaken sind los! Aber nur keine Panik.

Zwei unterhaltsame Spielmöglichkeiten warten auf euch. Spielt entweder das beliebte und bekannte Grundspiel, oder probiert „Jagd im Dunkeln“ aus. Bei dieser Variante beginnt ihr im Hellen, doch mitten im Spiel schaltet ihr das Licht aus – und alles beginnt zu leuchten.

Zuerst findet ihr die Regeln des Grundspiels, anschließend wird „Jagd im Dunkeln“ erklärt.

Ziel des Spiels

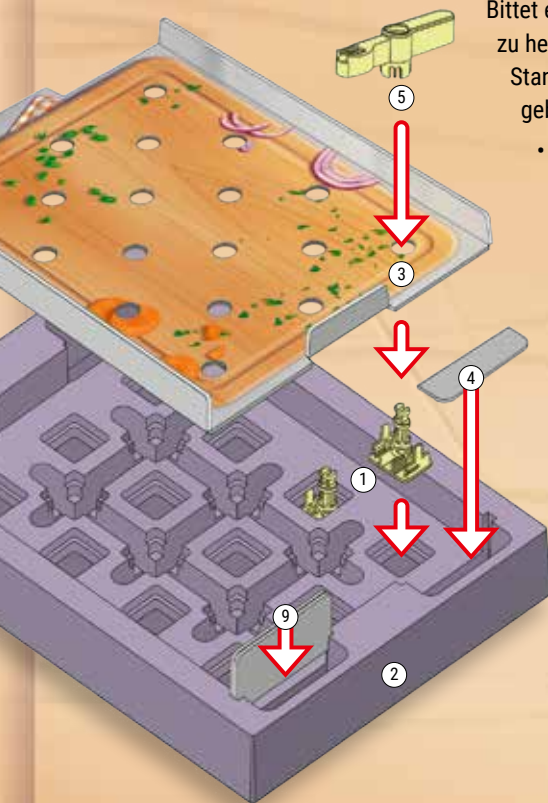
Wer zuerst fünf Kakerlaken-Chips gesammelt hat, gewinnt!

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 Hex Bots™ Nano™
- ⑦ 20 Kakerlaken-Chips
- ⑧ 1 Würfel
- ⑨ 2 Türen



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 **Spielgeräts** ②.
- Deckt alles mit dem **Spielplan** ③ ab.
- Die **Fallen** ④ legt ihr in die vier Fächer des Einsatzes.
- Steckt die **Besteckteile** ⑤ entsprechend der Abbildung unten auf die Niete:



Bevor es losgeht

- Legt die **Kakerlake** ⑥, die **Kakerlaken-Chips** ⑦ und den **Würfel** ⑧ bereit.
- 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.

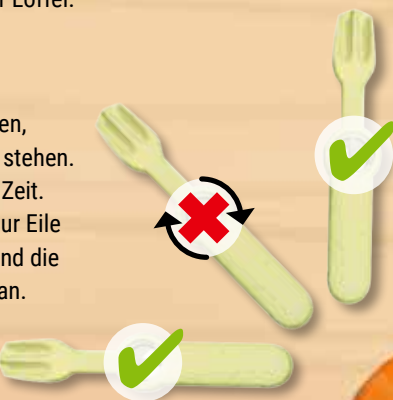
4. Kakerlake fangen

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.



Jagd im Dunkeln



Der Spielaufbau ist mit dem Grundspiel identisch. Da aber nur eine Seite der Kakerlaken-Chips leuchtet, achtet darauf, dass diese Seite beim Aufbau nach oben zeigt und keine Chips übereinander liegen. Optimal ist es, wenn ihr das Spiel zuerst aufbaut und dann die Leuchtfarbe und die Kakerlake eine Weile im Licht aufladen lasst. Außerdem sollte der Raum anschließend abgedunkelt sein. Und schon kann es losgehen!

Es gelten die Regeln des Grundspieles mit folgenden Änderungen:

- Die ersten Runden werden wie gewohnt im Hellen, also bei eingeschaltetem Licht gespielt.
- Sobald eine Person aber ihren dritten Kakerlaken-Chip gewonnen hat, beginnt die Jagd im Dunkeln!
- Schaltet das Licht aus und schon beginnen die Kakerlake, der Würfel und das Besteck usw. an zu leuchten.
- Jetzt wird das Spiel so lange im Dunkeln gespielt, bis eine Person ihren fünften und letzten Chip gewinnt oder die Kakerlake bzw. das andere Material im Dunkeln der Nacht verschwindet und keine Runde mehr möglich ist.
- Wer hat jetzt die meisten Chips? Du hast das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.
- Eine besondere Herausforderung ist es, wenn ihr nur dann gewinnt, wenn eine Person den fünften Chip gewinnt. Sollte es vorher zu dunkel werden, ist euch die Kakerlake entkommen und ihr habt alle verloren!

Nehmt ihr die Herausforderung an?

So bringt ihr das Spiel zum Leuchten!

Falls euer Spiel nach der Tag-Phase nicht ausreichend leuchten sollte, könnt ihr Folgendes ausprobieren:

1. Je näher die Lichtquelle, desto besser:
Stellt z. B. während der Tag-Phase eine Schreibtischlampe auf den Spieltisch, mit der ihr die Leuchtfarbe aufladet. Oder ihr ladet einfach die Spielmaterialien mit einer Taschenlampe oder einem Smartphone für ca. 1 Minute aus nächster Nähe auf.
2. Je „weißer“ das Licht, desto besser:
Lichtquellen mit einem hohen UV-Anteil (weiße LEDs, Tageslicht, Halogenlampen, Energiesparlampen) laden die Leuchtfarbe am besten auf. Glühlampen oder LEDs mit „warmem gelben“ Licht benötigen hierfür länger.
3. Je dunkler, desto besser:
Der Raum, in dem ihr spielt, sollte so dunkel wie möglich sein. Falls ihr mit Kindern spielt, könnt ihr den Raum komplett abdunkeln und dann z. B. ein Nachtlicht benutzen. Dann ist die Dunkelheit nicht ganz so gruselig.



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 die menschliche Gesundheit sein können. Durch die getrennte Sammlung von alten Batterien und Akkumulatoren soll die ordnungsgemäße Verwertung ermöglicht sowie negative Auswirkungen auf die Umwelt und die menschliche Gesundheit vermieden werden. Weitere Informationen finden Sie auch in der EU-Richtlinie 2013/56/EU. Die Batterie ist mit geeignetem Werkzeug zu entfernen 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.