

Kakerlahex

5+

2-4

15

Eines düsteren Nachts versammelt ihr euch als Hexen und Zauberer im magischen Nebelwald.
Schwingt den Zauberstab und versucht, die meisten magischen Tränke zu brauen!

Das Wasser kocht schon in den Zauberkesseln. Jetzt fehlt nur noch die richtige Zutat ...
Wo ist nochmal der Glibberschleim? Und wo habt ihr das Spinnennetz hingelegt?!

liiih, da wuselt plötzlich eine Kakerlake zwischen den Zauberkesseln herum!
Fällt sie in einen Trank, wird dieser zu verdorbener Kakerlakenpampe. Oder hattet ihr
Glück und die Kakerlake verwandelt ihn in den supermächtigen goldenen Kakerlakentrank?

Ziel des Spiels

Wer mit fertig gebrauten Tränken die meisten Punkte sammelt, gewinnt!



Inhalt

- 1 Kakerlake BrushBug®
- 2 1 zweiteilige Plattform
- 3 1 Spielplan
- 4 1 Vorratskammer
- 5 13 Zauberkessel (+1 Ersatz)
- 6 13 Deckel (+1 Ersatz)
- 7 1 Zauberstab
- 8 1 Zutaten-Ablage
- 9 13 Zutaten-Chips (helle Rückseite)
- 10 13 Deckel-Chips (dunkle Rückseite)
- 11 20 Zaubertrank-Chips
(jeweils 5x Katze, Bär, Eule und Frosch)
- 12 7 Kakerlaken-Chips
(5x Kakerlakenpampe und 2x Kakerlakentrank)



Ravensburger

Vor dem ersten Spiel

Bittet eine erwachsene Person, euch beim Aufbau zu helfen. Löst das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln. Legt die beiden Teile der **Plattform** in die Schachtel. Achtet darauf, die beiden Teile mit dem großen Zaubertrank-Klecks richtig aneinander zu legen:

Legt dann den **Spielplan** auf die Plattform. Faltet die **Vorratskammer** zusammen und setzt sie in die Aussparung des Spielplans.

Steckt die 13 **Zauberkesel** in die Löcher des Spielplans. Richtet dabei die offenen Seiten der Zauberkesel zu den Kakerlakenspuren auf dem Spielplan aus.

Drückt jeweils 1 **Deckel-Chip** (dunkle Rückseite) mit der Zutaten-Seite nach außen in die 13 **Deckel** hinein, sodass die Zutat weiterhin sichtbar ist. Von nun an bleiben die Chips festgeklemt in den Deckeln.



Bevor es losgeht

Steckt die **Zutaten-Ablage** in die Aussparung am Rand der Schachtel.

Mischt die 13 **Deckel** mit der Zutaten-Seite nach unten. Setzt sie dann auf die 13 **Zauberkesel**, ohne euch die Zutaten auf der Unterseite anzusehen. Die **Zauberkesel** müssen nun gut verschlossen sein.

Mischt die 13 **Zutaten-Chips** verdeckt. Nehmt 2 **Zutaten-Chips** aus dem Spiel, ohne sie anzuschauen. Legt die übrigen 11 **Zutaten-Chips** mit der -Rückseite nach oben in die **Vorratskammer**. Legt den **Zauberstab** auf die **Vorratskammer**.

Mischt die 7 **Kakerlaken-Chips** verdeckt (mit der -Rückseite nach oben) und legt sie als einen Stapel neben die Spieleschachtel.

Sucht euch jeweils ein magisches Tier aus (**Katze**, **Bär**, **Eule** oder **Frosch**) und nehmt euch die dazugehörigen 5 **Zaubertrank-Chips** in der passenden Farbe.



Spielaufbau für 4 Personen



Das Spiel beginnt!

Ordnet die Zutaten den Zauberkesseln zu! So braut ihr Zaubertränke. Die jüngste Person beginnt. Schalte die Kakerlake auf der Unterseite ein und setze sie auf einer beliebigen Stelle des Spielplans ab. Sie wuselt nun zwischen den Zauberkesseln umher!

Hole mit dem Zauberstab einen Zutaten-Chip aus der Vorratskammer.

Sollten 2 Chips am Zauberstab hängen, dann streife einen davon wieder ab.

Drehe den Zutaten-Chip um und lege ihn auf die Ablage am Schachtelrand. Die Vorderseite des Zutaten-Chips zeigt nun eine Zutat. Versuche, den passenden Zauberkessel zu finden! Hebe einen Deckel hoch und drehe ihn um. Zeige auch allen anderen die aufgedeckte Zutat im Deckel.



Der Deckel zeigt nicht dieselbe Zutat wie der Zutaten-Chip? Setze den Deckel wieder zurück auf den Topf. Im Uhrzeigersinn reihum dürfen nun auch die anderen jeweils einen Deckel hochheben, bis der richtige Zauberkessel gefunden wurde. Versucht euch gut zu merken, wo welche Zutat hingehört!



Der Deckel zeigt dieselbe Zutat wie der Zutaten-Chip? Nimm den Zutaten-Chip mit dem Zauberstab von der Ablage. Lege ihn dann mit Hilfe des Zauberstabs in den richtigen Zauberkessel, um den Trank zu brauen. Außerdem legst du noch einen deiner Zaubetrunk-Chips darauf. So wissen alle, dass der Trank in diesem Zauberkessel dir gehört.



Für einen solchen gebrauten Zaubertrank deiner Farbe bekommst du am Ende des Spiels 2 Punkte.

Lege den Zauberkessel-Deckel zur Seite, er ist aus dem Spiel. Weil dieser Zauberkessel nun offen ist, kann es passieren, dass die Kakerlake hinein fällt!

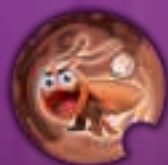
Danach zieht die nächste Person mit dem Zauberstab eine neue Zutat aus der Vorratskammer und legt ihn auf die Ablage. Dann sucht ihr erneut reihum den passenden Zauberkessel usw.

Tipp: Streife beim Ablegen die Chips mit dem Zauberstab an den offenen Seiten des Topfes ab.



Die Kakerlake ist in einen Zauberkessel gefallen!

Wer am Zug ist, fängt die Kakerlake mit dem Zauberstab und holt sie aus dem Zauberkessel heraus. Die Person, der dieser Zaubertrank gehört (das kann auch die Person am Zug sein), nimmt sich den obersten Kakerlaken-Chip. Drehe ihn um und lege ihn in den Zauberkessel.



Leider hat die Kakerlake deinen Zaubertrank verdorben! Dieser Trank ist nun zu **Kakerlakenpampe** geworden und am Ende des Spiels nur noch 1 Punkt wert.



Was für ein Glück, die Kakerlake hat deinen Trank in den supermächtigen goldenen **Kakerlakentrunk** verwandelt. Dieser zählt am Ende des Spiels 3 Punkte.

Die Person am Zug streift dann die Kakerlake am Zauberstab in einer Ecke des Spielplans ab und das Spiel geht weiter. Läuft die Kakerlake nochmal in einen Zauberkessel mit **Kakerlakenpampe** oder **Kakerlakentrunk**, passiert nichts. Sie krabbelt wieder aus dem Zauberkessel raus.

Wenn die Kakerlake in einen Kessel fällt, während ihr euch gerade genau dessen Deckel anschaut, passiert nichts (da es noch keinen Trank darin gibt). Die Person am Zug nimmt auch hier mit dem Zauberstab die Kakerlake aus dem Zauberkessel heraus und setzt sie wieder in einer Ecke ab.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald einer dieser Fälle eintritt:

- ★ für alle 11 Zutaten-Chips aus der Vorratskammer wurden die richtigen Zauberkessel gefunden,
- ★ eine Person hat alle ihrer 5 Zaubertrank-Chips eingesetzt,
- ★ alle 7 Kakerlaken-Chips befinden sich in den Zauberkesseln.



Wie viele Punkte habt ihr durch eure gebrauten Tränke gesammelt? Zählt dafür die Blubberblasen auf euren gebrauten Zaubertränken, **Kakerlakenpampen** und **Kakerlakentränken** zusammen. Durch die Löcher am Rand der Kakerlaken-Chips könnt ihr erkennen, welcher Zaubertrank-Chip darunter liegt, also wem dieser Trank gehört.

Die Person mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg!

Beispiel Punktwertung:

Die **Katze** hat 1 **Zaubertrank** und 2 **Kakerlakenpampen** gebraut und damit $2 + 1 + 1 = 4$ Punkte.

Dem **Bär** gehören 1 **Zaubertrank** und 1 **Kakerlakentrank** und so hat er $2 + 3 = 5$ Punkte gesammelt.

Die **Eule** konnte 2 **Zaubertränke** und 1 **Kakerlakenpampe** sammeln und hat damit $2 + 2 + 1 = 5$ Punkte.

Der **Frosch** hat 1 **Zaubertrank**, 1 **Kakerlakenpampe** und 1 **Kakerlakentrank** gebraut und gewinnt deshalb mit $2 + 1 + 3 = 6$ Punkten!



Hinweise im Umgang mit der BrushBug®-Kakerlake:

- ★ Bitte bewahrt die Kakerlake in ihrer Originalverpackung auf.
- ★ Bitte seid beim Fangen und Absetzen der Kakerlake vorsichtig und quetscht sie nicht mit dem Zauberstab.
- ★ Bitte helft ihr wieder auf die Beine, wenn sie einmal umgefallen ist.
- ★ Bitte schubst sie leicht an, falls sie feststeckt.
- ★ 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.
- ★ Sollte die Kakerlake aus einem Kessel mit Zaubertrank rauslaufen, hat sie diesen Trank trotzdem verdorben oder verwandelt. Fangt sie und spielt wie gewohnt weiter.

