

La Cucaracha Leep

(NL)

Een spel voor 2 – 4 slimme kevers van 5 – 99 jaar

Ravensburger® spel nr. 21 125 8

Auteurs: Inka en Markus Brand · Illustratie: Janos Jantner (Beehive)

Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (spelregels)

Foto's: Becker Studios · Redactie: Anne Lenzen

De kevers plunderen de vuilnisbakken op de binnenplaats, het territorium van de kakkerlak. "Sneller, ik hoor haar al!" "Pas op, daar komt ze weeeer!!" Plotseling schiet de kakkerlak uit één van de ventilatieschachten naar de binnenplaats.

Nu blijft er nog maar één ding over voor de kevers: zich dood houden en hopen...

Niet gepakt? Geluk gehad! Dan op naar het doel. Gepakt? Dan snel terug naar start.

In dit spel heb je dubbelgeluk nodig en stalen zenuwen, om je kevers als eerste naar het doel te brengen!



Inhoud

- ① 1 speelbord
- ② 1 driedimensionale binnenplaats
- ③ 1 HEXBUG® nano V2™ kakkerlak
- ④ 2 loopings
- ⑤ 12 kever-speelfiguren
- ⑥ 1 dobbelsteen



Ravensburger

Spelopbouw en voorbereiding

Druk de vier gaten voorzichtig uit het speelbord. Als het speelbord tijdens het vervoer gebogen is, buig hem dan voorzichtig recht, zodat de HEXBUG® nano V2® zonder problemen van de looping naar het speelbord kan lopen. Leg het speelbord zo op de inzet van de doos, dat de kant met de visgraten naar boven wijst. Steek de loopings in de verdiepingen rechts en links naast het speelbord.

Iedere speler kiest drie kevers van een kleur uit. Alle spelers zetten hun kevers op het startveld bij de muis. Het doel bevindt zich er tegenover, bij de blaadjes van de klimop.

Leg de dobbelsteen en de kakkerlak (HEXBUG® nano V2®) klaar naast het speelbord.

Doel van het spel

Wie als eerste al zijn kevers naar het doel brengt, is de winnaar!

Het spel begint

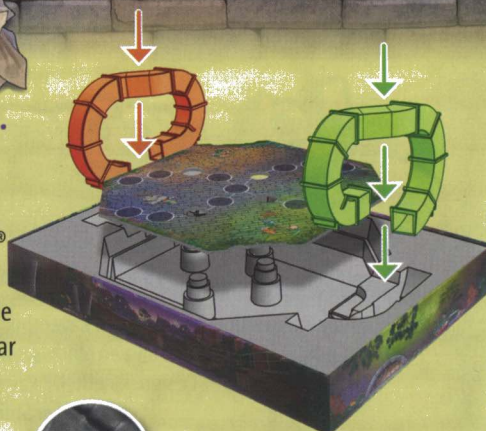
1. HEXBUG® nano V2® starten

Schakel de HEXBUG® nano V2® aan de onderkant in en schuif hem met zijn kop naar voren in een van de loopings.

De HEXBUG® nano V2® loopt de looping in en verdwijnt onder het speelbord.

2. De kevers gooien en lopen

De jongste speler mag beginnen. Hij gooit en zet één van zijn kevers 1 – 4 velden verder. Op welke van de beide banen hij loopt, mag hij zelf weten. Bezette velden worden meegeteld. Als het doelveld van je zet bezet is, dan spring je eroverheen.



Voorbeeld: Speler groen gooit 1.

Hij besluit op dezelfde baan te zetten als blauw. Daar zijn doelveld door blauw bezet is, springt hij direct naar het eerste vrije veld voor blauw.

Alleen bij aankomst op het doel mogen punten vervallen.

Komt een kever op één van de vier verhoogde velden, dan heeft hij geluk gehad. Op dit veilige veld kan de HEXBUG® nano V2® hem niet pakken!

Is de startspeler aan de beurt geweest, dan gaat het spel **direct** met de wijzers van de klok mee verder en de volgende speler is aan de beurt met gooien en zetten.

Een speler mag willekeurig veel kevers tegelijkertijd in het spel hebben.

Tip: hoe meer kevers in het spel zijn, des te groter is de kans er over één te springen, en des te sneller ga je vooruit!



3. Zodra de HEXBUG® nano V2® het speelveld betreedt ...

wordt het spel van de kevers onderbroken. Zolang de kakkerlak op het speelbord is, **mag niet worden gezet!**

De HEXBUG® nano V2® flitst over het speelveld en schuift daarbij de kevers voor zich uit. Alleen als een kever **direct voor** de ingang van een looping wordt geschoven, schuift hij hem terug op het speelbord. Anders blijven ze allemaal staan waar ze heen geschoven worden.



4. Zodra de HEXBUG® nano V2® het speelveld verlaat ...

... wordt gekeken of de kevers een veld raken.

Raakt een kever een veld?

Dan blijft hij op dit veld staan en gaat vanaf hier met het spel verder.



Raakt een kever geen veld?

Dan wordt hij terug op het startveld gezet en begint van daaruit weer opnieuw.



Uitzonderingen:



Als een kever tussen twee velden staat en beide raakt, dan wordt hij op het voor hem voordelige veld (dichter bij het doel) gezet en zet vanaf daar verder.



Als twee kevers hetzelfde veld raken, dan blijven ze beide op dit veld staan en zetten vanaf daar verder.



Als de HEXBUG® nano V2® een kever vooruit schuift en hij aan het einde een verder naar voren liggend veld raakt, heeft hij geluk gehad! Voor hem gaat het vanaf hier verder.

Vervolgens gaan jullie verder met het spel zoals hierboven beschreven. De volgende speler gooit en zet. Maar let op, de HEXBUG® nano V2® verdedigt zijn territorium en kan ieder moment weer opduiken ...

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra de eerste speler al zijn kevers in het doel heeft. Hij heeft het spel gewonnen!

Tip voor beginners:

Je kunt de duur van het spel willekeurig veranderen door voordat het spel begint af te spreken, hoeveel van de drie kevers in het doel moeten komen om te winnen.

Tips voor pros:

Voor geoefende spelers raden wij aan het spel met z'n tweeën te spelen, zodat iedere speler twee kleuren kevers heeft. Voor iedereen die nog meer tempo wil, bevindt zich op de achterzijde van het speelbord een binnenplaats met meer en kleinere velden. Wie de uitdaging zoekt, kan hier zijn geluk proberen!

Aanwijzingen voor het omgaan met de HEXBUG® nano V2®:

- Geef hem een zacht duwtje als hij klem zit in een hoek.
- Help hem op de been, als hij omgevallen is.
- Als de batterij in een loop plotseling leeg is, pak dan de looping en schudt hem er voorzichtig uit.
- Als hij duidelijk langzamer loopt dan in het begin, verwissel de batterij dan.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com



Voor het gebruik van de kakkerlak de aanwijzingen van de originele verpakking van de HEXBUG® in acht nemen.

Let op: handleiding s.v.p. bewaren!

Bij vragen over de kakkerlak kunt u zich wenden tot de fabrikant,

Innovation First Trading, Inc.,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® and nano®
are registered
trademarks of Innovation
First, Inc.

La Cucaracha Leap

F

Un jeu pour 2 à 4 doryphores de 5 à 99 ans

Jeux Ravensburger® n° 21 125 8

Auteurs : Inka et Markus Brand · Illustrations : Janos Jantner (Beehive)

Design : Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (notice)

Photos : Becker Studios · Rédaction : Anne Lenzen

Les petits doryphores festoient dans les poubelles derrière le restaurant, le territoire du terrible cafard. « Plus vite, je l'entends qui arrive ! » « Attention, le revoilà ! » Soudain, le cafard surgit dans la cour par l'un des conduits d'aération.

Plus qu'une seule solution : rester immobile et croiser les doigts ... Le cafard vous a manqué ? Vous avez de la chance ! Foncez vite vers l'arrivée. Dans le cas contraire, repartez du départ.

Dans ce jeu, il vous faudra de la chance au dé et des nerfs d'acier pour atteindre le premier l'arrivée avec tous vos doryphores !



Contenu

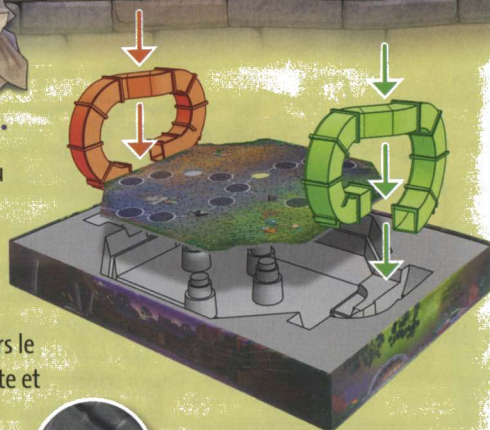
- ① 1 plateau de jeu
- ② 1 décor en 3D
- ③ 1 cafard HEXBUG® nano V2®
- ④ 2 loopings
- ⑤ 12 figurines doryphores
- ⑥ 1 dé



Ravensburger

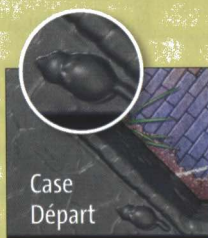
Montage et mise en place

Dégage soigneusement les 4 trous prédécoupés du plateau. Si, à cause du transport, celui-ci venait à s'incurver, pliez-le légèrement pour l'aplanir, afin que HEXBUG® nano V2® puisse passer sans problème du looping au plateau. Placez le plateau sur le calage, la face avec les arêtes de poissons vers le haut. Insérez les loopings dans les découpes à droite et à gauche du plateau.



Chaque joueur choisit 3 doryphores d'une couleur et les place sur la case Départ, près de la souris.

L'arrivée se trouve de l'autre côté, près des feuilles de lierre.



Gardez le dé et le cafard (HEXBUG® nano V2®) à portée de main.

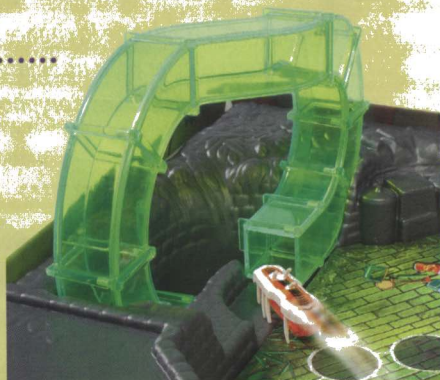
But du jeu

Le premier à amener tous ses doryphores à l'arrivée remporte la partie.

La course commence !

1. Mise en marche de l'HEXBUG® nano V2®

Allumez l'HEXBUG® nano V2® avec l'interrupteur en dessous et introduisez-le dans l'un des loopings, la tête en avant.



L'HEXBUG® nano V2® remonte le looping puis disparaît sous le plateau de jeu.

2. Lancer du dé et déplacement des doryphores

Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé puis déplace un de ses doryphores de 1 à 4 cases selon le résultat obtenu. À lui de choisir lequel des deux chemins il emprunte. Une case occupée est comptée dans le déplacement. S'il doit finir son déplacement sur une case se trouve déjà un autre doryphore, il saute par-dessus.

Exemple : Vert obtient « 1 » au dé.

Il décide de se déplacer sur le même parcours que Bleu. Comme sa case d'arrivée est déjà occupée, il saute immédiatement jusqu'à la première case libre devant Bleu.

Les points du dé en trop ne sont ignorés que pour atteindre l'arrivée.

Si un doryphore atterrit sur l'une des quatre cases surélevées, il a de la chance : il y est en sécurité et ne peut pas être attrapé par l'HEXBUG® nano V2® !

Dès que le premier joueur a terminé son déplacement, son voisin de gauche enchaîne **immédiatement** en lançant le dé et en se déplaçant à son tour...

Un joueur peut avoir autant de doryphores qu'il veut sur le plateau à la fois.

Remarque : Plus il y a de doryphores sur le parcours, plus il y a de chance de sauter par-dessus et donc de progresser plus vite !



3. Dès que l'HEXBUG® nano V2® surgit dans la cour...

... le déplacement des doryphores est interrompu. Tant que le cafard se trouve sur le plateau, **il est interdit de se déplacer !**

HEXBUG® nano V2® fonce sur le plateau et renverse les bestioles sur son passage. Si l'une d'elle est poussée directement devant l'entrée d'un looping, remettez-la sur le plateau. Sinon, chacune reste là où elle a atterri.



4. Dès que l'HEXBUG® nano V2® quitte la cour...

... les joueurs vérifient si les doryphores touchent une case ou pas.

Si un doryphore touche une case...

... il reste sur cette case et poursuit son déplacement de là où il est.



Si un doryphore ne touche aucune case...

... il est renvoyé au départ et reprend son parcours à zéro.



Cas particuliers :



Si un doryphore touche deux cases à la fois, il est placé sur la plus avantageuse pour lui (la plus proche de l'arrivée) et repartira de là.



Si deux doryphores touchent la même case, ils y restent tous les deux et repartiront de là.



Si l'HEXBUG® nano V2® pousse un doryphore sur une case plus proche de l'arrivée, tant mieux pour lui ! Il repartira de cette case.

Puis la partie se poursuit de la manière décrite précédemment. Le joueur suivant lance le dé, puis se déplace. Mais attention ! L'HEXBUG® nano V2® défend son territoire et peut resurgir à tout moment...

Fin de la partie

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur parvient à amener toutes ses doryphores à l'arrivée. Il remporte alors immédiatement la partie.

Précautions d'emploi concernant L'HEXBUG® nano V2® :

- Poussez-le légèrement s'il est bloqué dans un coin.
- Remettez-le sur ses pattes s'il s'est renversé.
- Si la pile s'arrêtait en plein milieu d'un looping, secouez-le doucement pour faire sortir le cafard.
- S'il se déplace nettement moins vite qu'au début, changez la pile.

Conseil pour les débutants :

Il est possible de moduler la durée de la partie en déterminant au préalable combien de doryphores sur les trois doivent atteindre l'arrivée pour remporter la partie.

Conseil pour les pros :

Dans une partie à 2, nous conseillons aux joueurs expérimentés de jouer avec 2 couleurs chacun. Pour ceux qui veulent accélérer le rythme, l'autre face du plateau propose une cour avec des cases plus petites et des parcours plus longs. Ceux qui aiment les défis peuvent y tenter leur chance !

© 2015 Ravensburger Spieleverlag
Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach
F-68120 Pfaffstätt
www.ravensburger.com



Concernant l'utilisation du cafard, veuillez respecter les conseils figurant sur l'emballage d'origine de l'HEXBUG® nano V2®.

Important : Veuillez conserver la notice !

En cas de question sur le cafard, adressez-vous directement au fabricant :

Innovation First Trading, Inc.,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® et nano® sont
des marques déposées
de Innovation First, Inc.