

# La Cucaracha

Two games in one -  
playable during night or day!  
For 2-4 Exterminators Ages 5+

Ravensburger® Game No. 20 971 2

By: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (instructions) · Illustration: Mooncolony  
Art Direction: Julia Simon · Photo: Becker Studios · Rendering: Andreas Resch



## Ahhhhhhh,

*Er zit een kakkerlak in de keuken!*

*Maar geen paniek! Deze editie heeft twee spannende variaties: je kunt het populaire en bekende basisspel spelen of je kunt de "jacht in het donker" versie spelen. In deze variant begin je het spel met het licht aan. Ongeveer halverwege het spel doe je het licht uit en het spel licht op in het donker.*

*Eerst vind je de regels van het basisspel en vervolgens de regels voor de "jacht in het donker".*



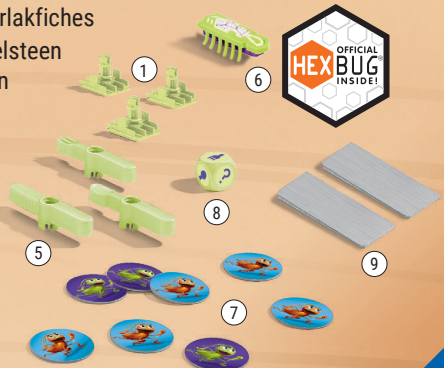
## Doel van het spel

is het om als eerste vijf kakkerlakfiches te winnen.



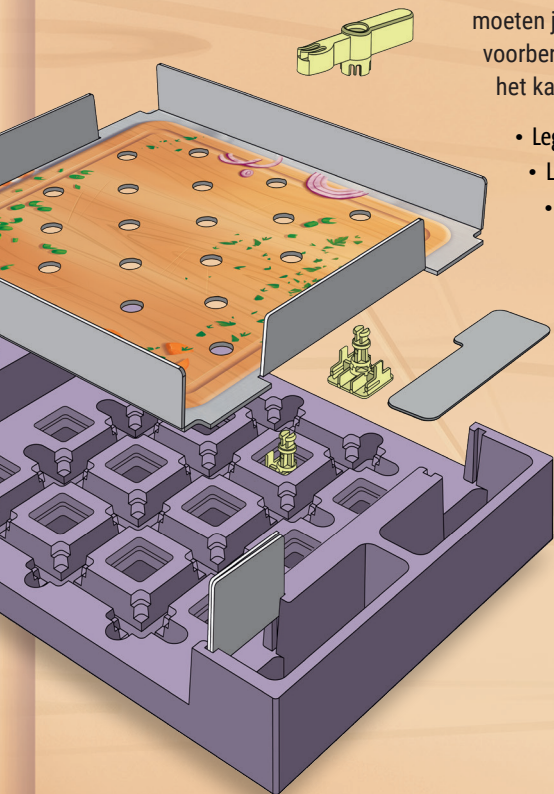
## Inhoud

- ① 24 draaipennen
- ② 1 spelbasis
- ③ 1 spelbord
- ④ 4 vallen
- ⑤ 24 -delig bestek (8 messen, 8 vorken, 8 lepels)
- ⑥ 1 HEXBUG® nano™ Glow in the Dark
- ⑦ 18 kakkerlakfiches
- ⑧ 1 dobbelsteen
- ⑨ 2 deuren



**WARNING:**  
**CHOKING HAZARD** - Small parts.  
Not for children under 3 years.

## Voor het allereerste spel



moeten jullie een volwassene vragen om te helpen bij de voorbereidingen: maak het spelmateriaal voorzichtig los uit het karton. Het spelbord zetten jullie als volgt in elkaar:

- Leg de **draaipennen** ① in de 24 verdiepingen in de **spelbasis** ②.
- Leg het **spelbord** ③ er bovenop.
- Leg de **vallen** ④ in de vier vakken in de inzet.
- Steek het **bestek** ⑤ volgens de afbeelding op de draaipennen.



## Voordat het spel begint

- Leg de **HEXBUG® nano®** ⑥, de **kakkerlakfiches** ⑦ en de **dobbelsteen** ⑧ klaar.
- De spelers kiezen ieder een val in een hoek van het spel. Als er minder dan vier spelers zijn, sluiten jullie de ongebruikte val(len) af met een **deur** ⑨. Leg de deuren die niet gebruikt worden terug in de doos. Bij twee spelers kun je het beste vallen kiezen die tegenover elkaar liggen.
- Draai tot slot het complete **bestek** in één van de volgende startposities.



## Het spel begint!

### Start de HEXBUG® nano™ Glow in the Dark

De jongste speler begint.

Hij mag de HEXBUG® nano™ Glow in the Dark aan de onderkant inschakelen en hem op het veld in het midden zetten.



### 1. Dobbelsteen gooien



Heb je een mes, vork of een lepel gegooid?

Dan mag je **één stuk van dat** bestekonderdeel snel draaien. Heb je bijvoorbeeld een mes gegooid, dan mag je **één** mes draaien.



Heb je een vraagteken gegooid? Nu mag je snel een bestekonderdeel van jouw keuze draaien, het maakt niet uit of het een mes, vork of lepel is.

### 3. Bestek draaien

Het bestek moet altijd zover gedraaid worden dat het weer aansluit. Het mag dus niet scheef liggen. Voor het draaien van het bestek heb je niet alle tijd. Als een speler te lang treuzelt, moeten de andere spelers hem tot spoed manen. Daarna gaat het spel verder en mag de volgende speler de dobbelsteen gooien en het bestek draaien.



### 4. De HEXBUG® nano™ Glow in the Dark vangen

De HEXBUG® nano™ Glow in the Dark krabbelt over het hele spelbord. Je kunt zijn route beïnvloeden en hem vangen, door het bestek slim te draaien. Natuurlijk probeer je zijn route zo te veranderen, dat hij precies in jouw val loopt.

Wanneer de kakkerlak in een val loopt, krijgt de speler, wiens val dat is, een kakkerlakfiche. Schakel de HEXBUG® nano™ Glow in the Dark tijdelijk uit en draai al het bestek in één van de startposities. De speler die het laatste fiche gewonnen heeft, mag in de volgende ronde beginnen.



**Tips hoe je moet omgaan met HEXBUG® nano™ Glow in the Dark:**

- Let op dat je hem niet klem zet bij het draaien van het bestek.
- Help hem weer op de been, als hij is omgevallen.
- Geef hem voorzichtig een zetje, wanneer hij zich in een hoek vastgelopen heeft.



## Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra een speler als eerste vijf kakkerlakfiches heeft weten te winnen.



# Hunt in the Dark



De spelopbouw is hetzelfde als bij het basisspel. Slechts één zijde van de kakkerlak-fiches licht op, deze zijde moet bij de opbouw naar boven liggen en er mogen geen fiches over elkaar liggen. Je kunt het beste het spel eerst opbouwen en dan de lichtgevende elementen een tijdje op laten laden in het licht. Bovendien moet de ruimte daarna verduisterd worden. Beginnen maar!

## De regels van het basisspel gelden, met de volgende wijzigingen:

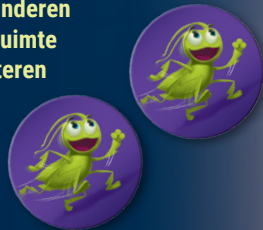
- De eerste rondes worden zoals gewoonlijk in het licht gespeeld.
- Zodra een speler echter zijn derde kakkerlak-fiche heeft gewonnen, begint de jacht in het donker!
- Schakel het licht uit - verduister de ruimte en de kakkerlak, de dobbelsteen, het bestek enz. beginnen op te lichten.
- Nu wordt het spel net zo lang in het donker gespeeld, tot iemand zijn vijfde en laatste fiche wint of de kakkerlak resp. het andere materiaal in het donker van de nacht verdwijnt en er geen ronde meer mogelijk is.
- Wie heeft nu de meeste fiches? Jij hebt het spel gewonnen. Bij een gelijkspel zijn er meer winnaars.
- Als je het spel moeilijker wilt maken, voeg dan de volgende regel toe: je wint alleen als je het vijfde fiche wint. Als het voor die tijd te donker wordt, dan is de kakkerlak ontsnapt en hebben jullie allemaal verloren!
- **Nemen jullie de uitdaging aan?**



The "crossed-out dustbin" symbol on batteries and accumulators indicates that they should not be disposed of with household waste at the end of their useful life. If batteries or accumulators contain mercury, cadmium or lead, you will find the corresponding chemical symbol (Hg, Cd or Pb) below the symbol of the crossed-out dustbin. You are required by law to recycle old batteries and accumulators. You can do this free of charge at a retail store or another collection point near you. Addresses of suitable collection points can be obtained from your local council or municipal authority. Batteries and accumulators may contain substances that can be harmful to the environment and human health. The use of separate collection points for old batteries and accumulators is designed to enable proper recycling and avoid harm to the environment and human health. Further information can also be found in EU Directive 2013/56/EU. The battery / accumulator must be removed with suitable tools and disposed of properly. Only dispose of lithium batteries (designation "CR") and accumulators that have been discharged and secured against short-circuiting.

## Wanneer het spel na de dagfase niet genoeg verplicht, kunnen jullie het volgende proberen:

1. Hoe dichter bij de lichtbron, hoe beter: zet bv. tijdens de dagfase een bureaulamp op de speeltafel, waarmee je de lichtgevende verf oplaadt. Of je laadt het spelmateriaal gewoon met een zaklamp of een smartphone gedurende ca. 1 minuut van dichtbij op.
2. Hoe "witter" het licht, des te beter: lichtbronnen met een hoog UV-aandeel (witte LEDs, daglicht, halogeenlampen, spaarlampen) laden de lichtgevende verf het beste op. Gloeilampen of LEDs met "warm geel" licht hebben langere tijd nodig.
3. Hoe donkerder, hoe beter: de ruimte waarin je speelt, moet zo donker mogelijk zijn. Wanneer je met kinderen speelt, kun je de ruimte compleet verduisteren en dan bv. een nachtlampje gebruiken. Dan is het niet zo griezelig.



*Neem voor het gebruik van de kakkerlak de instructies in de originele verpakking van de HEXBUG® in acht. Let op: Deze handleiding bij het spel bewaren!*



HEXBUG 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.