

# Kakerlakak

Ein krabbelstarkes Spiel  
für 2 – 4 Kammerjäger\* von 5 – 99 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 20 970 5

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 unterhaltensame 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.



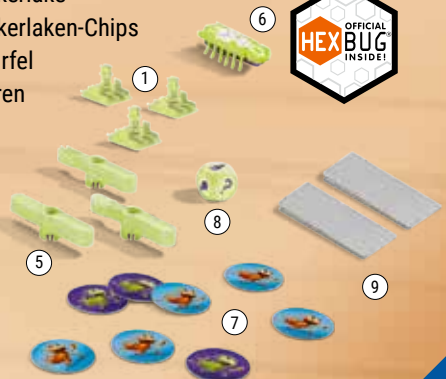
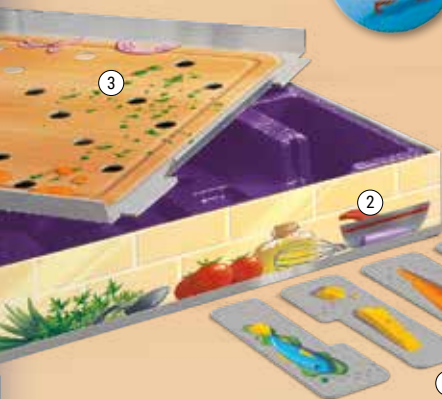
## Ziel des Spiels

Ist es, als Erster fünf Kakerlaken-Chips zu sammeln.



## Inhalt

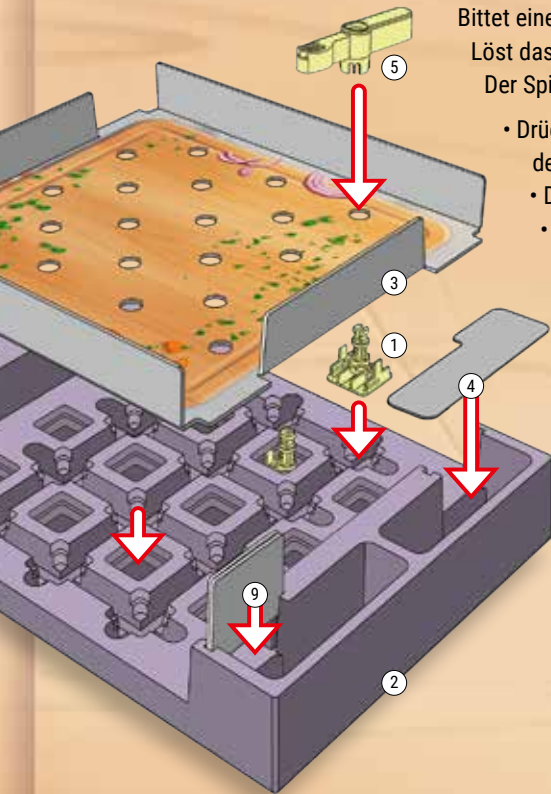
- 1 24 Nieten
- 2 1 Spielgerät
- 3 1 Spielplan
- 4 4 Fallen
- 5 24 Besteckteile (8 Messer, 8 Gabeln, 8 Löffel)
- 6 1 HEXBUG® nano™ Glow in the Dark Kakerlake
- 7 18 Kakerlaken-Chips
- 8 1 Würfel
- 9 2 Türen



\* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Ravensburger

## Vor dem ersten Spiel



Bittet einen Erwachsenen, euch beim Aufbau zu helfen:  
Löst das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln.  
Der Spielplan wird wie folgt zusammengebaut:

- Drückt die **Nieten** ① in die 24 Vertiefungen des **Spielgerätes** ②.
- Deckt alles mit dem **Spielplan** ③ ab.
- Die **Fallen** ④ legt ihr in die vier Fächer des Einsatzes.
- Steck die **Besteckteile** ⑤ entsprechend der Abbildung unten auf die Niete:



## Bevor es losgeht

- Legt den **HEXBUG® nano™ Glow in the Dark** ⑥, die **Kakerlaken-Chips** ⑦ und den **Würfel** ⑧ bereit.
- Jeder Spieler wählt sich eine Ecke des Spieles mit einer Falle aus.  
Bei weniger als vier Mitspielern verschließt ihr die Falle(n), für die kein Spieler zuständig ist, mit einer **Tür** ⑨.  
Überzählige Türen werden nicht benötigt.  
Wählt bei zwei Spielern am besten gegenüberliegende Fallen aus.
- Dreht alle **Besteckteile** in eine der rechts abgebildeten Startpositionen:



## Das Spiel beginnt!

### 1. HEXBUG® nano™ Glow in the Dark starten

Der jüngste Spieler beginnt. Er darf den HEXBUG® nano™ Glow in the Dark auf der Unterseite einschalten und ihn in das Feld in der Mitte setzen.

### 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 ein Spieler zu lange trödelt, dürft ihr ihn zur Eile auffordern. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter und der nächste Spieler ist mit Würfeln und Besteck drehen dran.



### 4. HEXBUG® nano™ Glow in the Dark fangen

Der HEXBUG® nano™ Glow in the Dark wird über den gesamten Spielplan krabbeln. Ihr könnt seinen Weg beeinflussen und ihn fangen, indem ihr die Teile des Bestecks clever dreht. Versucht den Weg so zu ändern, dass er in eure Falle fällt. Sobald er in einer Falle gelandet ist, bekommt der Spieler, dem diese Falle gehört, einen Kakerlaken-Chip. Schaltet den HEXBUG® nano™ Glow in the Dark kurz aus und dreht alle Besteckteile in eine der Startpositionen. Der Spieler, der den letzten Kakerlaken-Chip gewonnen hat, darf in der nächsten Runde beginnen.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler fünf Kakerlaken-Chips sammeln konnte.

#### **Hinweis im Umgang mit dem HEXBUG® nano™ Glow in the Dark:**

- Bitte *quetscht ihn beim Drehen der Besteckteile nicht ein.*
- Bitte *helft ihm wieder auf die Beine, wenn er einmal umgefallen ist.*
- Bitte *schubst ihn leicht an, falls er 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 den HEXBUG® nano™ Glow in the Dark 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 ein Spieler aber seinen dritten Kakerlaken-Chip gewonnen hat, beginnt die Jagd im Dunkeln!
- Schaltet das Licht aus und schon beginnen der HEXBUG® nano™ Glow in the Dark, der Würfel und das Besteck usw. an zu leuchten.
- Jetzt wird das Spiel so lange im Dunkeln gespielt, bis jemand seinen fünften und letzten Chip gewinnt oder der HEXBUG® nano™ Glow in the Dark 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 gibt es mehrere Gewinner.
- Eine besondere Herausforderung ist es, wenn ihr nur dann gewinnt, wenn jemand 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. Glühbirnen 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 HEXBUG® beachten.

Bitte beachten: Bitte Anleitung aufbewahren!

Bei Fragen zur Kakerlake wenden Sie sich bitte an den Originalhersteller!



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.