

Kakerlacula

*Pssst!!! War da was? Die Kinder nehmen all ihren Mut zusammen und laufen los, um in jedem Raum des Spukschlusses eine Kerze anzuzünden. Denn nichts ist unheimlicher als die Dunkelheit!
Nichts? Fast nichts.*

Blitzschnell flitzt Kakerlacula durch die Flure der Burg und erschreckt alle, die sich ihm in den Weg stellen. Wer erwischt wird, muss sofort zurück ins Kinderzimmer. Vor Schreck fällt den Kindern dabei auch noch der schützende Knoblauch aus der Hand.

Schafft ihr es, in allen Räumen eine Kerze anzuzünden und Kakerlacula zu vertreiben, bevor ihr keinen Knoblauch mehr habt? Ein spannender Wettlauf beginnt!

HIER GEHT'S ZUR VIDEO-ANLEITUNG

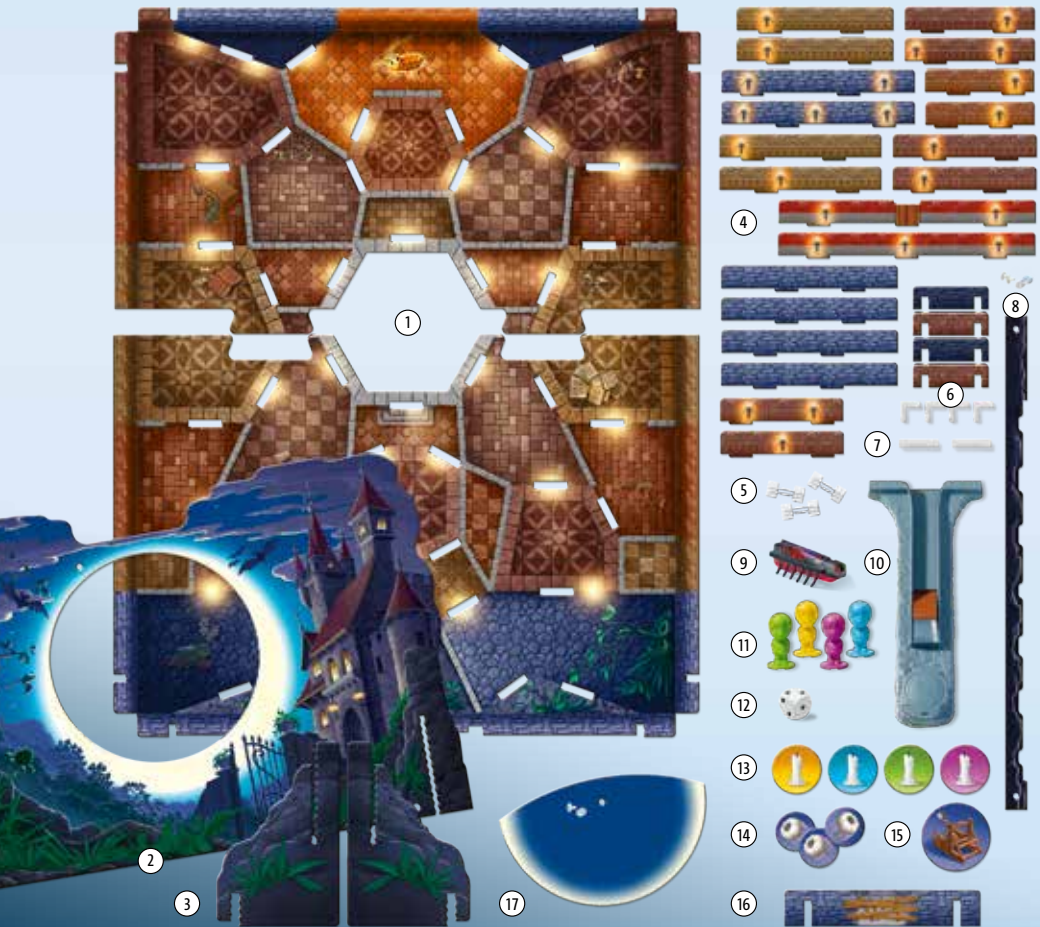
Ravensburger® Spiele Nr. 22 300 8
Autoren: Inka und Markus Brand
Illustration: Janos Jantner
Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)
Photo: Becker Studios
Redaktion: Anne Lenzen und Dorothea Heicke



Ravensburger

Inhalt

- ① 1 Spielplan (bestehend aus zwei Teilen)
- ② 1 Mondwand
- ③ 2 Aufstellkeile
- ④ 20 Wände
- ⑤ 42 Aufstellfüße
- ⑥ 8 Eckverbinder (4 Kunststoff + 4 Karton)
- ⑦ 2 Seitenverbinder
- ⑧ 1 Leiste (mit zwei Druckknöpfen)
- ⑨ 1 HEXBUG® nano® Kakerlake: Kakerlacula
- ⑩ 1 Katapult
- ⑪ 4 Spielfiguren
- ⑫ 1 Würfel
- ⑬ 24 Kerzen-Chips (6 je Farbe, inkl. Ersatz)
- ⑭ 13 Knoblauch-Chips
- ⑮ 1 Katapult-Chip
- ⑯ 1 Mauerstück
- ⑰ 1 Mond-Ausstanzung (mit Druckknopf)

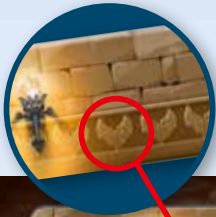


Vor dem ersten Spiel



Bittet einen Erwachsenen, euch beim Aufbau zu helfen. Löst zunächst das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln. Baut dann Kakerlaculas Spukschloss folgendermaßen zusammen:

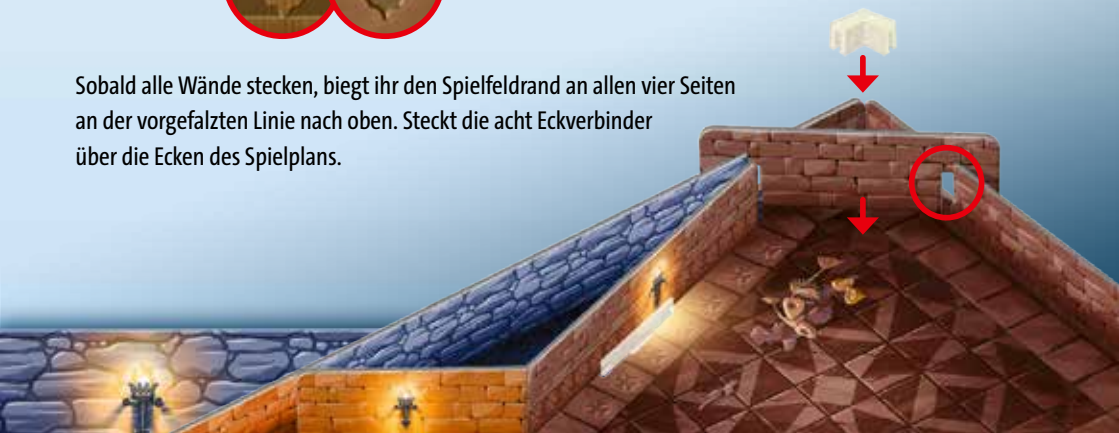
Drückt die Aufstellfüße für die Wände von unten durch die vorgestanzten Schlitzte im Spielplan.



Steckt nun die Innenwände in das Spukschloss. Um die richtigen Plätze für die Wände zu finden, helfen euch die Muster an den Wänden, die sich auf dem Boden auf dem Spielplan wiederfinden:



Sobald alle Wände stecken, biegt ihr den Spielfeldrand an allen vier Seiten an der vorgefalteten Linie nach oben. Steckt die acht Eckverbinder über die Ecken des Spielplans.



Vor jedem Spiel

Setzt die beiden Spielplanhälften zusammen und verstärkt die Übergänge mit den Seitenverbindern.

Steckt das Katapult in die Aussparung im Spielfeldrand.

Steckt die Mondwand in die beiden Aufstellkeile, die Seite ohne die Kerzenchip-Abbildungen zeigt dabei zum Spielplan. Steckt die Aufstellkeile über die beiden Eckverbinder an der schmalen Spielplanseite gegenüber dem Katapult. So entsteht der Burggraben zwischen Mondwand und Spielplan.



Burggraben

Startfeld Kakerlake

Kinderzimmer

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Spielfigur.

Die Spielfiguren stellt ihr in das Kinderzimmer in der Mitte des Spielplans.

Der jüngste Spieler legt den Katapult-Chip vor sich ab.



Entsprechend der Spieleranzahl verteilt ihr die Kerzen-Chips im Schloss (s. Abbildung). Legt sie mit der farbigen Seite nach oben ab.

Legt zwei Knoblauch-Chips in den Burggraben zwischen Mondwand und Spielplan.

Je nach Spieleranzahl legt ihr Knoblauch-Chips im Kinderzimmer bereit:

Bei 2 Spielern:

9 Knoblauch-Chips

Bei 3 und 4 Spielern:

11 Knoblauch-Chips



Ziel des Spiels

Schafft ihr es gemeinsam, in Kakerlaculas Spukschloss alle Kerzen anzuzünden, bevor euch der Knoblauch ausgeht?

Los geht's!

Schaltet Kakerlacula ein und setzt ihn auf sein Startfeld vor der Mondwand. In welche Richtung er starten soll, dürft ihr euch aussuchen.

Was machen die Spieler?

Der jüngste von euch beginnt. Danach wird das Spiel im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Du würfelst und bewegst deine Spielfigur maximal so weit, wie dein Würfelergebnis es zulässt, durch das Schloss in Richtung eines Kerzen-Chips deiner Farbe. Dabei verlässt du das Kinderzimmer immer durch die Tür. Ein Raum zählt als ein Schritt. Du darfst deine Spielfigur in alle Richtungen bewegen, es dürfen Schritte verfallen und mehrere Spielfiguren dürfen gleichzeitig im selben Raum stehen.

Erreichst du einen Raum mit einem Kerzen-Chip in deiner Farbe?

Super! Dreh ihn sofort um. Dieser Raum ist jetzt beleuchtet! Damit endet dein Zug.

Sobald du alle Kerzen-Chips deiner Farbe umgedreht hast, hilfst du den anderen. Ab jetzt darfst du Kerzen aller Farben anzünden.

Was macht Kakerlacula?

Kakerlacula versucht alles, um sein geliebtes Schloss zu verteidigen. Er fürchtet das Licht und flitzt durch die Hallen und Flure auf der Suche nach euch. Läuft er dabei durch einen Raum, in dem ihr euch befindet, heißt es den Bauch einziehen und die Luft anhalten!

Läuft er an euch vorbei, ohne euch zu berühren?

Glück gehabt! Er hat euch nicht gesehen! Euch passiert nichts und ihr setzt euren Weg von diesem Raum aus fort.

Berührt oder schubst er euch?

Dann hat er euch leider erwischt. Mit einem lauten „liiiiiih!“ nehmt ihr eure Spielfigur aus dem Raum und stellt sie zur Beruhigung zurück ins Kinderzimmer. Hier lagert der gemeinschaftliche Knoblauchvorrat. Er verbreitet einen bestialischen Gestank im gesamten Schloss, der euch vor Kakerlacula schützt. Leider müsst ihr immer, wenn er einen von euch erschreckt hat, einen Knoblauch-Chip abgeben. Legt den Knoblauch-Chip in den Burggraben zwischen Spielplan und Mondwand.

Das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.



Es ist ganz normal, dass Kakerlacula in seiner Hektik beim Herumrennen im Schloss die Kerzen-Chips in andere Räume verschiebt. Dadurch können auch mal zwei Kerzen-Chips im selben Raum liegen. In allen Fällen gilt: Der Chip liegt, wo er liegt, und kann dort umgedreht werden. Wenn ein Kerzen-Chip auf der Trennlinie zwischen zwei Räumen liegt, kann er von beiden Räumen aus umgedreht werden.

Das Katapult

Läuft Kakerlacula auf das Katapult, wird das Würfeln und Ziehen kurz unterbrochen. Der Spieler, vor dem der Katapult-Chip liegt, stellt sich hinter das Katapult. Drück auf den Knopf und versuche, Kakerlacula auf den Mond zu katapultieren.



Fliegt Kakerlacula bis zum Mond (durch die Aussparung in der Mondwand)?

Perfekt! Für diese Glanzleistung erhaltet ihr alle Knoblauch-Chips, die sich zu diesem Zeitpunkt im Burggraben befinden, zurück. Legt sie in den Vorrat im Kinderzimmer.

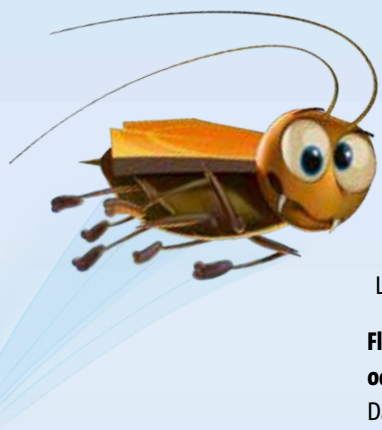
Landet Kakerlacula im Burggraben?

Nicht schlecht! Dafür erhaltet ihr einen der Knoblauch-Chips aus dem Burggraben zurück. Legt ihn in den Vorrat im Kinderzimmer.



Fliegt Kakerlacula über die Mondwand hinweg oder fällt er auf den Spielplan?

Dann habt ihr leider Pech gehabt. Dafür gibt es keinen Knoblauch-Chip.



In allen Fällen stellt ihr Kakerlacula im Anschluss auf sein Startfeld. Die Richtung, in die ihr ihn starten lasst, dürft ihr aussuchen. Gebt den Katapult-Chip an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Das Spiel geht wie oben beschrieben weiter und wird erst wieder unterbrochen, wenn Kakerlacula erneut auf das Katapult läuft.

Das Spiel endet

Wenn in allen Räumen eine Kerze brennt.

Herzlichen Glückwunsch! In diesem Fall habt ihr alle gemeinsam gewonnen!

Wenn ihr keinen Knoblauch-Chip mehr abgeben könnt.

Dann war Kakerlacula dieses Mal leider schneller und hat gewonnen.



Um das Spiel nach Gebrauch wieder in der Schachtel zu verstauen, reicht es, die beiden Seitenverbinder, das Katapult und die Mondwand zu entfernen. Trennt die beiden Spielplanhälften voneinander und legt sie so aufeinander in die Schachtel, dass die Aussparungen des Kinderzimmers übereinanderliegen. Entfernt die Aufstellkeile aus der Mondwand und legt diese so auf die Spielplanhälften, dass die Aussparung weiterhin frei bleibt. Jetzt könnt ihr das Katapult mit dem Boden nach oben in die Aussparung legen.

ZUSATZREGELN FÜR PROFI-VAMPIRJÄGER

Wollt ihr das Spiel noch anspruchsvoller machen?

- Dann reduziert die Zahl der Knoblauch-Chips zu Beginn des Spiels. Jetzt heißt es noch schneller würfeln, ziehen und hektisch die Kerzen anzünden!
- Wenn ihr noch mehr Nervenkitzel sucht, spielt mit der Zusatzregel, dass ihr eure Spielfigur immer in die Mitte der Räume stellen müsst. Das macht es Kakerlacula leichter, euch zu erwischen.
- Seid ihr bereits sehr treffsicher beim Katapultieren? Dann könnt ihr die Mond-Ausstanzung mit dem Druckknopf hinter dem Loch in der Mondwand befestigen. Wer trifft jetzt noch durch das verkleinerte Loch?

IHR WOLLT GEGENEINANDER SPIELEN?

Aufbau

Nehmt die Mondwand vom Spielplan und entfernt die Aufstellkeile. Dreht die Mondwand um. Auf der Rückseite seht ihr Kerzen-Chips. Befestigt die Leiste an der Wand. Nutzt dafür die beiden Druckknöpfe und die Löcher an den Rändern der Leiste. Steckt die neue Mondwand in die Aufstellkeile und steckt sie über den Spielplanrand.

Verteilt die Kerzen-Chips wie für das Grundspiel auf die Räume. Der Knoblauch und der Katapult-Chip werden nicht benötigt.

Blockiert den Zugang zum Katapult mit dem Mauerstück.

Ziel des Spiels

Wer hat am Ende die meisten Kerzen-Chips?



Los geht's!

Was machen die Spieler?

Das Spiel besteht aus zwei Phasen. Spielphase 1 verläuft fast wie im Grundspiel. Du würfelst und ziehst deine Spielfigur. Wenn du einen deiner Kerzen-Chips erreichst, legst du ihn mit der brennenden Seite nach oben vor dir ab. Sobald sich keiner deiner Chips mehr auf dem Spielplan befindet, stellst du deine Figur sofort ins Kinderzimmer, bist damit für diese Runde fertig und darfst dich erholen!

Was macht Kakerlacula?

Wie im Grundspiel flitzt Kakerlacula durch die Gänge des Schlosses. Berührt er dich, musst du einen bereits vor dir liegenden gesammelten Kerzen-Chip abgeben. (Wer nichts hat, muss auch nichts abgeben!) Die erbeuteten Chips sammelt Kakerlacula hinter seiner Leiste. Steck den Chip vorsichtig an die erste freie Position.



Spielphase 1 endet ...

- wenn kein Kerzen-Chip mehr auf dem Spielplan liegt.
- wenn Kakerlacas Leiste komplett gefüllt ist.

Spielphase 2

In Phase 2 bekommt ihr die Chance, eure Kerzen-Chips zurückzuerobern. Dazu nehmt ihr von rechts der Reihe nach die Kerzen-Chips aus Kakerlacas Leiste. Pro Chip erhält der entsprechende Spieler bis zu drei Versuche, Kakerlacula auf den Mond zu schießen. Schafft er es, erhält er den Chip zurück. Schafft er es nicht, geht der Chip an Kakerlacula. Das macht ihr mit allen Chips. Der letzte, aufgedruckte Chip zeigt alle Spielerfarben. Jetzt erhält jeder Spieler noch eine letzte Chance, einen Zusatz-Chip zu bekommen.

Wer nach dem Katapultieren die meisten Kerzen-Chips vor sich liegen hat, hat gewonnen!
Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

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
an den Originalhersteller:
Innovation First Trading SARL
6 Melford Court, Hardwick Grange
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® and nano® are registered trademarks
of Innovation First SARL

236730