

La Cucaracha

(NL)

Ravensburger® spel nr. 23 392 2

Loop- en draaispel voor 2–4 spelers van 5–99 jaar.

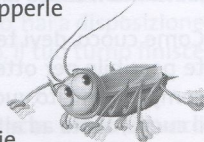
Auteur: Gunter Baars

Illustratie: J. Jantner, M. Jasionowski, W. Pepperle

Redactie: Monika Gohl

Inhoud:

1 speelbord, 9 bestekdelen,
9 drukknoppen, 1 kakkerlak met opzetvoetje,
4 menukaarten, 4 kakkerlakkenfiches, 1 bestekdobbelsteen,
1 kokdobbelsteen



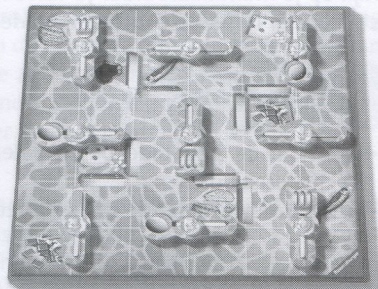
Hongerig flitst de kakkerlak kris kras door de keuken op zoek naar lekkernijen. Op zijn menukaart staan kaas, brood, vis en chocola. Als dat bestek maar niet zo in de weg zou liggen – voortdurend moet hij het uit de weg ruimen om bij het doel te komen. Ineens duikt de kok op – weg wezen!

Doel van het spel

Iedere kakkerlakkenspeler probeert om de beurt de vier lekkernijen van zijn menukaart te bereiken en zo snel mogelijk weer in het veilige gat te verdwijnen.

Vorbereiding

Druk alle onderdelen uit het karton. Voordat je met het eerste spel begint, bevestig je de **bestekdelen** met de **drukknoppen** op het **speelbord**. Waar je welke bestekdelen aanbrengt en hoe je ze voor ieder nieuw spel weer aanbrengt, zie je op deze afbeelding.



Zet de **kakkerlak** in het **opzetvoetje** en zet hem op het zwarte gat. Pak per speler een **menukaart** en schud ze met de afbeelding naar beneden. **Belangrijk:** de kaart met de groene markering is er altijd bij! Pak een menukaart, leg die open voor je neer. Leg de **kakkerlakkenfiche** voor de markering. Pak de **dobbelstenen** en het gaat beginnen!

Startregels

Jullie wisselen tijdens het spel jullie rol als kakkerlakkenspeler en kok.

Wie de menukaart met de **groene markering** heeft gepakt, begint als **kakkerlakkenspeler** en pakt de oranje bestekdobbelsteen.

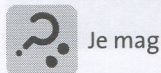
Kakkerlak zetten

De kakkerlakkenspeler mag **twee keer gooien en zetten**, voordat de kok in het spel komt. Op het speelbord zijn 6 x 6 velden, waarop hij de kakkerlak **horizontaal of verticaal** beweegt.

Kijk op je **menukaart** waar je eerst naar toe wilt lopen. Bij de startspeler is het de chocola. Gooi de **bestekdobbelsteen**.



- één van de gegooide bestekdelen een veld naar links of rechts draaien en
- tot drie velden met de kakkerlak zetten.

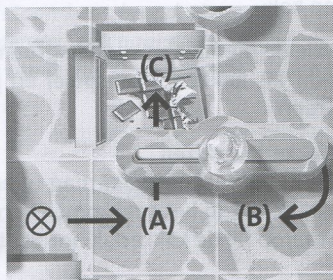


- een willekeurig bestekdeel een veld naar links of rechts draaien en
- tot twee velden met de kakkerlak zetten.

Belangrijk: je mag de acties (zetten en draaien), in willekeurige volgorde combineren en je hoeft niet alles te doen. Tijdens de beurt mag de kakkerlak afslaan. Bij het draaien van het bestek mag de kakkerlak niet verschoven worden. De stellingen zijn hindernissen die hij niet mag oversteken.

Voorbeeld:

Je hebt het mes en drie punten gegooid. Om bij de chocola te komen, loop je een veld naar rechts (A), draait dan het mes een veld (B) om en gaat nog een veld naar boven (C). Je bent nu bij de chocola en je derde punt vervalt.



Lekkernijen snoepen

Heb je de volgende lekkernij op het speelbord bereikt, dan leg je je kakkerlakkenfiche op de overeenkomstige afbeelding van je menukaart. Overtollige actiepunten vervallen. De lekkernij er rechts naast is je volgende doel. Heb je nog een poging over, dan mag je meteen verder gooien om daar te komen.

De kok gooit

Zodra je als kakkerlakenspeler **twee keer gegooid en gezet** hebt, kruipt de speler links van je in de rol van de kok. Hij gooit de **kokdobbelsteen**. Verschijnt er een lege kant, dan heb je nog een **extra gooi**. Verschijnt de kok echter, dan is je beurt direct voorbij.

Je mag maximaal drie keer gooien en zetten, dan eindigt je beurt. De kok wordt kakkerlakenspeler en zijn linker buurman de kok. De kakkerlak start vanaf de plek waar hij is blijven staan.

Einde van het spel

De speler die als eerste bij alle vier de lekkernijen op zijn menukaart was en daarna weer bij het gat is, wint het spel.

Actieregel

Hier heb je sterke zenuwen nodig! De voorbereiding en zetre-gels zijn zoals bij het startspel, met de volgende veranderingen:

De kokspeler geeft het commando: "In de keuken – klaar – af!" en meteen beginnen kakkerlakken-speler en kok **tegelijkertijd** te gooien.

Acties van de kakkerlak

Als kakkerlakkenspeler zeg je hardop welke lekkernij als volgende op je menukaart staat. Je gooit, zet en zegt het zodra je er bij bent. Leg je kakkerlakkenfiche op de lekkernij van je menukaart. Welke is je volgende doel? **Gooi meteen verder** om daar te komen. Je bent net zo lang aan de beurt tot de kok "stop!" roept.

Ondertussen gooit de kok

Als kok probeer je zo snel mogelijk **vijf keer** het koksymbool te gooien. Gooi je een lege zijde, dan gooi je verder, komt de kok, dan tel je hardop mee en roep je na de vijfde keer "**stop!**".

De zet van de kakkerlakkenspeler eindigt meteen. De rollen verwisselen om de beurt.

Tip: bij ervaren spelers kun je afspreken dat de kok bv. maar drie keer mag verschijnen.

Einde van het spel

Wie als eerste opeenvolgend bij alle vier de lekkernijen van zijn menukaart was en weer bij het gat is aangekomen, wint het spel.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

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

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

232589

La Cucaracha

(F)

Jeux Ravensburger® n° 23 392 2

Un jeu de parcours à donner le tournis pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

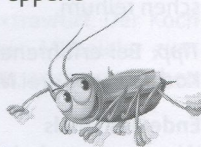
Auteur : Gunter Baars

Illustrations : J. Jantner, M. Jasionowski, W. Pepperle

Rédaction : Monika Gohl

Contenu :

1 plateau de jeu, 9 couverts, 9 rivets,
1 cafard + socle, 4 réglottes Nourriture,
4 jetons Cafard, 1 dé Couverts, 1 dé Cuisinier



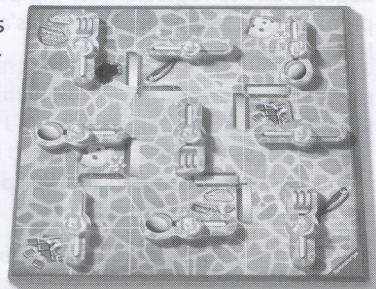
Affamé, le cafard court dans tous les sens dans la cuisine à la recherche de bons petits plats. Au menu figurent du fromage, du pain, du poisson et du chocolat. Si seulement il ne devait pas pousser sans arrêt ces maudits couverts qui traînent dans ses pattes pour atteindre son but. Mais soudain, le cuisinier surgit. Une seule chose à faire : fuir !

But du jeu

Chaque joueur incarne un cafard qui essaye de s'emparer, un par un, des quatre ingrédients à son menu, avant de retourner se réfugier le plus vite possible dans son trou.

Préparation

Détachez tous les éléments prédécoupés. Avant la première partie, fixez les **couverts** sur le **plateau de jeu** à l'aide des **rivets**. L'illustration ci-contre vous indique l'emplacement de chaque couvert et sa position avant chaque nouvelle partie.



Coincez le **cafard** dans son **socle** et placez-le sur son trou noir. Prenez une **réglotte Nourriture** par joueur et mélangez-les face cachée. **Important** : la réglotte portant une flèche verte doit toujours faire partie de celles prises ! Chacun tire ensuite une réglotte qu'il retourne devant lui, face visible, et place un **jeton Cafard** devant la flèche. Prenez les **dés** et la partie commence !

Règle de base

Au cours de la partie, vous passez du rôle de cafard à celui de cuisinier.

Le joueur qui a tiré la réglotte avec la **flèche verte** entame la partie comme **cafard** et prend le dé Couverts orange.

Déplacement du cafard

Le joueur Cafard peut lancer le **dé** et se **déplacer deux fois** avant que le cuisinier n'entre en jeu. Le plateau est divisé en 6 x 6 cases sur lequel le cafard se déplace **horizontalement** et **verticalement**. Il ne peut pas se déplacer en diagonale.

Regarde sur ta **réglette** quel ingrédient tu dois atteindre en premier. Pour le premier joueur, il s'agit du chocolat. Puis lance le **dé Couverts**.



Tu peux :

- tourner un des couverts indiqué par le dé d'un quart de tour vers la gauche ou la droite et
- déplacer le cafard de 1 à 3 cases.



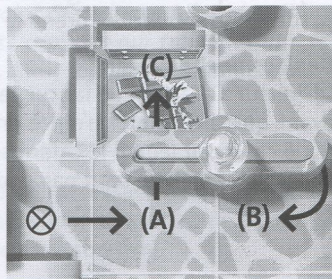
tu peux ...

- tourner un couvert au choix d'un quart de tour vers la gauche ou la droite et
- déplacer le cafard de 1 à 2 cases.

Important : Tu peux combiner les deux actions (tourner et déplacer le cafard) dans l'ordre que tu veux et même renoncer en partie à les effectuer. Le cafard a le droit de changer de direction au cours de son déplacement. Le joueur n'a pas le droit de pousser le cafard en faisant tourner le couvert. Les meubles sont des obstacles infranchissables.

Exemple :

Ton jet de dé indique « couteau et trois points ». Pour atteindre le chocolat, tu te déplaces d'une case vers la droite (A), tu tournes le couteau d'un quart de tour (B), puis tu avances encore d'une case vers le haut (C). Tu es arrivé(e) au



chocolat et ton troisième point de déplacement est ignoré.

À table !

Lorsque tu as atteint un ingrédient, déplace ton jeton cafard sur le dessin correspondant de ta réglette. Les points Action non utilisés sont ignorés. L'ingrédient à droite sur ta réglette est ton nouvel objectif. S'il te reste encore un jet de dé, tu peux l'effectuer immédiatement pour essayer de l'atteindre.

Le cuisinier lance le dé

Dès que tu as **lancé le dé et t'es déplacé deux fois comme joueur Cafard**, c'est à ton voisin de gauche de jouer le cuisinier. Il lance le **dé Cuisinier** une fois. S'il obtient une face vierge, tu as droit à un **lancer supplémentaire**. Mais si le dé indique le cuisinier, ton tour est terminé.

Le joueur Cafard a droit au maximum à 1 lancer et déplacement supplémentaire, puis son tour est terminé. Le cuisinier devient cafard et son voisin de gauche devient cuisinier. Le cafard reprend son déplacement à partir de là où il s'était arrêté.

Fin de la partie

Le premier joueur à atteindre les quatre ingrédients de sa réglette et à se réfugier dans son trou remporte la partie.

Règle mouvementée

Il va vous falloir des nerfs d'acier ! La préparation et les règles de déplacement restent identiques au jeu de base aux exceptions suivantes :

Le cuisinier donne le signal : « À votre cuisine... Prêts ?... Parlez ! » et le cafard et le cuisinier commencent aussitôt à lancer leur dé **simultanément**.

Actions du cafard

En tant que joueur Cafard, annonce à voix haute quel est le prochain ingrédient sur ta réglette. Tu lances le dé, tu te déplaces et signales dès que tu l'as atteint. Déplace ton jeton Cafard sur ta réglette. Annonce ton ingrédient suivant... **et continue de lancer le dé** pour arriver jusqu'à lui. C'est toujours à toi de jouer jusqu'à ce que le cuisinier crie « Stop ! ».

Pendant ce temps-là, le cuisinier lance son dé.

En tant que cuisinier, tu essayes d'obtenir le plus vite possible **5 fois** le symbole Cuisinier au dé. S'il indique une face vierge, continue à lancer le dé ; si tu obtiens la face Cuisinier, compte à voix haute et crie « **Stop !** » dès que tu l'obtiens pour la 5^e fois.

Le tour du joueur Cafard s'arrête immédiatement. Les joueurs changent de rôle.

Conseil : Avec des joueurs expérimentés, vous pouvez décider que le cuisinier ne doit apparaître que 3 fois sur le dé.

Fin de la partie

Le premier joueur à atteindre les quatre ingrédients de sa réglette et à se réfugier dans son trou remporte la partie.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag