

La Cucaracha Leep

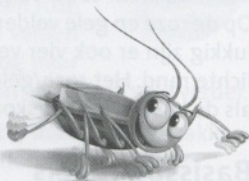
Ravensburger® spel nr. 23 425 7

De keverrace vol actie voor
2-4 spelers vanaf 5 jaar.

Auteurs: Inka en Markus Brand

Illustraties: Janos Jantner

Redactie: Monika Gohl



Inhoud:

1 spelbord, 12 kevers, 1 dobbelsteen, 1 kakkerlak dobbelsteen,
6 kakkerlak fiches, 1 kakkerlakmunt.

De dappere kevers wagen zich in het gevaarlijke gebied van de kakkerlak. Plotseling schiet de kakkerlak uit zijn ventilatieschacht, en dat vinden de kevers helemaal niet fijn! De kevers beven van angst en hopen dat de kakkerlak ze deze keer niet ziet - anders gooit hij ze uit de achtertuin. Wie bereikt met veel geluk en lef als eerste het veilige rooster?

Doel van het spel

De kevers spelen tegen de kakkerlak en proberen zo snel mogelijk het rooster aan de andere kant van de achtertuin te bereiken.

Vorbereiding

Haal de kakkerlakmunt en -fiches voorzichtig uit het karton. Leg de kevers en de beide dobbelstenen klaar. Puzzel het spelbord in elkaar. Op het spelbord zie je een roze en een gele weg, die elkaar in het midden bij een tweekleurig loopingveld kruisen.

Het spel begint bij de pijl, hier kiezen de spelers via welke weg ze willen gaan. Kom je op het loopingveld, dan mag je daar kiezen om via de andere weg verder te gaan of om je weg op dezelfde kleur te vervolgen.

Op de roze en gele velden kan je de kakkerlak tegenkomen. Gelukkig zijn er ook vier veilige velden, deze zijn blauw met een lichte rand. Het roze/gele loopingveld is extra gevaarlijk, want als de kakkerlak langskomt zal hij je daar zeker vinden!

Basisspelregels

Voor 2 tot 4 spelers

Leg het **spelbord** in het midden van de tafel, **vier omgekeerde kakkerlakfiches** en de **kakkerlakmunt** ernaast. Iedere speler kiest **drie kevers van één kleur**. Leg deze klaar voor het spelbord aan de kant van de pijl.

Doel is, als eerste met al je kevers bij het veilige rooster te komen.

Het spel begint

De jongste speler begint en gooit **beide dobbelstenen**. Dan tel je het **aantal ogen van beide dobbelstenen** bij elkaar op en zet je een van je kevers dit aantal velden vooruit.

Let op: je mag bij het zetten van een kever gewoon over andere kevers heen springen. Kom je precies op een veld waar al een andere kever staat? Dan mag je hem één veld verder zetten. Bij het loopingveld mag je kiezen, of je links- of rechtsaf gaat.

Heb je een **kakkerlak gegooid**? Dan draai je een kakkerlakfiche om. Heb je een **leeg veld gegooid**? Dan gebeurt er niets.



Vervolgens is de volgende speler aan de beurt om te gooien en te zetten.

Wanneer het **vierde kakkerlakfiche** wordt omgedraaid wordt het spannend: de speler die nu aan de beurt is mag de **kakkerlakmunt** zó in de lucht gooien, dat deze minstens één keer over de kop gaat. De munt heeft een roze en een gele kant. Alle kevers die op de velden van de gegooide kleur staan, gaan terug naar start! Alle andere spelers spelen gewoon vanaf hun veld verder.



De speler die als volgende aan de beurt is draait de vier kakkerlakfiches weer om en het spel gaat verder!

Einde van het spel

De speler, die als eerste met al zijn kevers bij het doel (het rooster) is, wint het spel

Tip: het is handig om met meerdere kevers tegelijk op het spelbord te spelen. Want als je over meer kevers heen kunt springen tijdens het zetten, ga je een stuk sneller! En indien mogelijk zet je eerst de kever die op een onveilig veld staat verder en breng je je kever in veiligheid!

Actieregels

Voor 3 tot 4 spelers. Leg pen en papier klaar om punten te noteren.

Hier heb je stalen zenuwen nodig! Iedere speler pakt **drie kevers**. Wijs nu een **kakkerlakspeler** aan, deze laat zijn kevers voor zich liggen en krijgt de **kakkerlakdobbelsteen**, **5 fiches** en de **kakkerlakmunt**.

De **keverspelers** stellen hun **kevers** dan op bij de start en leggen de **gewone dobbelsteen** klaar.

Doel van het spel

De **keverspelers** proberen als eerste hun kevers bij het doel te krijgen, ze verdienen voor elke kever één punt.

De **kakkerlakspeler** probeert zo veel mogelijk kevers terug naar start te sturen en krijgt voor elke kever één punt.

Het spel begint

De jongste keverspeler geeft het commando: alle kevers klaar, beginnen maar!

Deze speler én de kakkerlakspeler beginnen **gelijktijdig**.

Acties van de keverspelers

De keverspelers gooien en zetten om de beurt. De regels voor het zetten zijn hetzelfde als bij het basisspel, dus je mag over andere kevers heen springen en je zet je kever een veld verder, als je op een veld komt waar al een kever staat. Daarna geef je de dobbelsteen snel door aan de volgende speler, die aan de beurt is.

Acties van de kakkerlakspeler

Terwijl de keverspelers druk de dobbelsteen gooien en kevers zetten, probeer je als kakkerlakspeler zo snel mogelijk **5 keer** de kakkerlak te gooien. Komt de dobbelsteen op een lege kant, dan gebeurt er niets en dobbel je gewoon verder.

Gooi je de kakkerlak? Dan **draai je één kakkerlakkfiche om**.

Nadat je het **vijfde fiche** hebt omgedraaid, roep je 'stop!'. De kevers onderbreken direct hun spel. Jij mag nu de kakkerlakmunt gooien. Alle kevers, die op de gegooide kleur staan of op het loopingveld, worden nu teruggestuurd naar start.

Let op: je krijgt dus een punt voor elke kever, die je naar start hebt teruggestuurd. Houd je score bij op een stuk papier.

Het loopingveld

Als keverspeler kan je de kakkerlakspeler ook een beetje dwars zitten. Wanneer een van de kevers op het loopingveld komt, roept de keverspeler: **kakerlaloop!**

Daarop moet de kakkerlakspeler eerst een rondje om zijn stoel lopen, voordat hij verder mag spelen.

Let op: Het kan voorkomen dat er tegelijk 'kakerlaloop' en 'stop' geroepen wordt. In dat geval moet de kakkerlakspeler altijd eerst een rondje om zijn stoel lopen, voordat hij met de munt mag gooien. In deze korte tijd kunnen de kevers dus nog verder gooien en zetten.

Einde van de speelronde

Zodra een keverspeler al zijn kevers bij het doelveld heeft (het rooster), roept deze 'gewonnen!' en eindigt daarmee deze spelronde. Van elke keverspeler schrijf je nu op **hoeveel punten** behaald zijn.

Wisselen van rol en einde van het spel

De speler links van de kakkerlakspeler wordt nu de nieuwe kakkerlakspeler. De vorige kakkerlakspeler is nu keverspeler. Het spel is pas voorbij wanneer iedereen een keer de kakkerlak geweest is. Wie heeft uiteindelijk de meeste punten verdiend?

Tip: Heb je niet zoveel tijd? Dan kan je het spel verkorten door elk met maar **twee kevers** te spelen. In dat geval speel je ook met maar drie **kakkerlakkfiches**.



Het duel

voor 2 spelers

Bij dit hele spannende duel legt de **keverspeler 7 willekeurige kevers** klaar bij de start. Deze speler krijgt ook de gewone dobbelsteen.

De **kakkerlakspeler** legt vier fiches en de munt voor zich neer. Hij gooit met de **kakkerlakdobbelsteen**.

Het **doel van de keverspeler** is, om vier van zijn kevers bij het doel te krijgen.

Het **doel van de kakkerlakspeler** is, om vier kevers te pakken te krijgen.

Net als bij de actieregels speel je na het startcommando tegelijkertijd. Ook nu loopt de kakkerlakspeler bij het roepen van 'kakerlaloop!' een rondje om zijn stoel.

Let op: Zijn er na een worp met de munt één of meerdere kevers van het spelbord gespeeld? Dan mag de kakkerlakspeler deze kevers nu voor zich neerleggen!

Zijn vier kevers veilig bij het rooster, of heeft de kakkerlakspeler vier kevers van het spelbord gespeeld? Dan is er een punt verdiend!

Ook hier wissel je van rol na elke spelronde en speel je een vooraf afgesproken hoeveelheid spelrondes. Wie aan het eind de meeste punten heeft, wint het spel.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

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

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Ravensburger

234782