

La Cucaracha

Un juego estimulante
para 2-4 exterminadores, a partir de 6 años

Juego Ravensburger® n° 22 228 5

Autor: Peter-Paul Joopen · Diseño: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (instrucciones)

Ilustraciones: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasionowski · Fotografía: Becker Studios · Redacción: Katja Volk

¡Auxilioooooo!

¡Las cucarachas se han escapado! Son disgustosas y muy veloces: conquistarán la cocina en un santiamén. ¡No hay tiempo que perder, es necesario atraparlas! El dado te muestra cuál cubierto debes hacer girar: cuchara, cuchillo o tenedor. Debes tener sólo buena vista y velocidad de reacción.



El que logre hacer girar los cubiertos con habilidad, puede hacer caer la cucaracha en la trampa. Por cada cucaracha capturada, recibes una ficha y el que obtiene primero 5 fichas, gana el partido.

Objetivo del juego

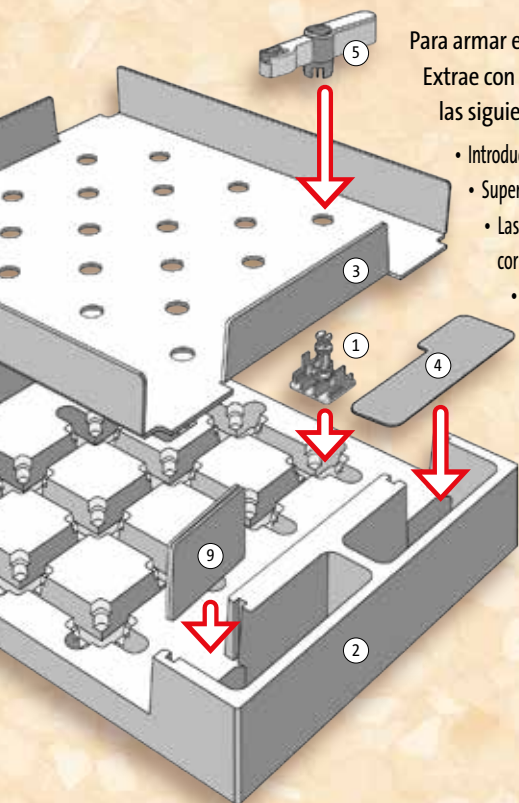
Contenido



- ① 24 remaches
- ② 1 dispositivo de juego
- ③ 1 tablero de juego
- ④ 4 trampas
- ⑤ 24 cubiertos (8 cucharas, 8 cuchillos, 8 tenedores)
- ⑥ 1 HEXBUG® nano®
- ⑦ 18 fichas
- ⑧ 1 dado
- ⑨ 2 puertas para trampas



Antes de comenzar el juego



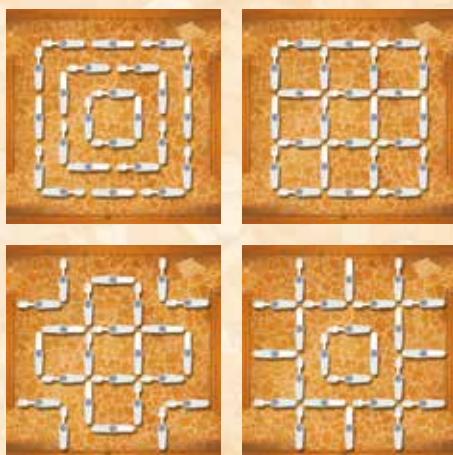
Para armar el juego, te aconsejamos que le pidas ayuda a un adulto. Extrae con cuidado el material de la caja. Para montar el tablero sigue las siguientes instrucciones:

- Introduce las 24 remaches (1) en los 24 huecos que posee el dispositivo de juego (2).
- Superpone luego el tablero de juego (3).
- Las trampas (4) se deben colocar en los cuatro compartimentos correspondientes.
- Coloque los cubiertos (5) en las teselas como indica la ilustración.



Antes de comenzar

- Prepara el HEXBUG® nano® (6), las fichas (7) y el dado (8).
- Cada jugador elige el propio lugar y coloca la trampa. Si los jugadores son menos de cuatro, la trampa no utilizada se cierra con una puerta (9). Las demás puertas no se usan. Con 2 jugadores, colocar las trampas una de frente a la otra.
- Coloca los cubiertos en una de las siguientes posiciones iniciales.



¡Comienza el juego!

1. Enciende el HEXBUG® nano®

Empieza el jugador más joven. Enciende el HEXBUG® nano® accionando el interruptor ubicado en la parte inferior y coloca la cucaracha en el campo central.



2. Dado



Tira el dado. ¿Qué cubierto ha salido? ¿Cuchillo, tenedor o cuchara? Tienes pocos segundos para hacer girar el cubierto **correspondiente**. Si el dado muestra, por ejemplo, la figura del cuchillo, entonces, debes hacer girar un cuchillo.

¿Y si el dado muestra el signo de interrogación?

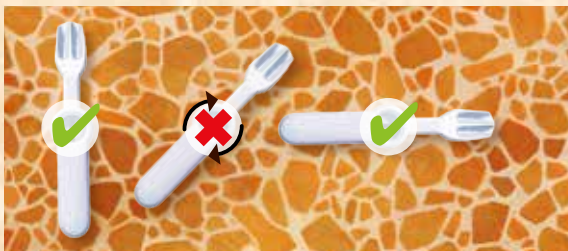
En este caso debes elegir tú el cubierto que deseas hacer girar. ¡Pero procura no perder tiempo!

3. Como hacer girar los cubiertos

Los cubiertos deben girar de modo que encajen perfectamente. Esto significa que no deben estar nunca en posición oblicua.

Atención: no tienes mucho tiempo para hacer girar el cubierto. Si un jugador vacila demasiado, ¡los demás participantes pueden incitarlo a la acción!

El juego continúa en sentido horario y el siguiente lanza el dado y hace girar el cubierto correspondiente.



4. Atrapa el HEXBUG® nano®

Para atrapar un HEXBUG® nano® que se escapa en todas las direcciones debes demostrar gran astucia. Es necesario hacer girar los cubiertos de manera que la cucaracha esté obligada a cumplir cierto recorrido, escogiendo un camino en vez que otro, podrás hacerlo caer precisamente en tu trampa. Cuando la cucaracha cae en la trampa de un jugador, el mismo gana una ficha. Apaga el HEXBUG® nano® y coloca los cubiertos en una de las posiciones iniciales ilustradas. El jugador que ha capturado la cucaracha ganando la ficha, tiene derecho a comenzar primero el partido siguiente.

Indicaciones importantes sobre el HEXBUG® nano®:

- No aplastes la cucaracha haciendo girar los cubiertos.
- Vuelve a colocarla en la posición correcta, si se da vuelta.
- Libérala si queda aprisionada en un rincón.



Final del juego

El juego termina cuando un jugador logra ganar las cinco fichas.



Variante del juego

El juego se desarrolla del mismo modo que ya describimos. La variante consiste en que, en este caso, los jugadores deben evitar que la cucaracha caiga en la propia trampa. Por cada cucaracha atrapada, se recibe una ficha, pero el que obtiene primero las 5 fichas, **pierde el partido**.



Para el uso de las cucarachas se deberán considerar las observaciones indicadas en el embalaje original del HEXBUG®.

Atención: ¡Conserva el folleto de instrucciones para futuras consultas!

En caso de duda diríjase por favor al fabricante original Innovation First Trading SARL, 6 Melford Court, Hardwick Grange, Warrington UK WA1 4RZ www.innovationfirst.com

© 2013 Ravensburger Spieleverlag
HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First Trading SARL.

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