

Mein erstes Kakerlakak

Ein rasantes Spiel für 2 – 4 Spieler ab 3 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 20 548 6

Autoren: Inka und Markus Brand

Illustration: Janos Jantner (Beehive) · Fotos: Becker Studios

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Anne Lenzen



Mama sein ist ein Vollzeitjob. Diese Wahrheit macht auch vor einer Kakerlaken-Mama nicht halt.

Wie auch, bei 3.589 Kindern, die immer Hunger haben? Mama flitzt durch die Vorratskammer und gibt ihr Bestes, möglichst schnell möglichst viel Futter durch die Ritzen und Löcher im Dielenboden zu schieben.

Helft Mama, ihre Kakerlaken-Babys zu füttern. Der Spieler, dessen Futterkugeln als erste verfütert sind, gewinnt das Spiel!*

Inhalt

- ① 1 Mama Kakerlake
- ② 1 Dielenboden (2 Teile)
- ③ 4 Vorratskisten
- ④ 16 Futterkugeln (in vier Farben)
- ⑤ 4 Vorratskisten-Bilder (nur für Variante)
- ⑥ 1 Schranke (nur für Variante) + 1 als Ersatz



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

Vor dem ersten Spiel

- Nehmt alles Spielmaterial aus der Schachtel.
- Löst alle Kartonteile aus den Rahmen.
- Drückt vorsichtig die Ausstanzungen aus den Löchern.
- Legt den Boden in den Schachteinsatz.
- Drückt das große Bodenteil leicht nach unten, bis es einrastet.
- Das kurze Bodenteil legt ihr ebenfalls in den Einsatz. Es wird im Laufe des Spiels immer wieder herausgenommen und rastet deshalb nicht ein.

Vor jedem Spiel



Stellt das Spiel zwischen euch.

Jeder Spieler nimmt sich eine Vorratskiste und die Kugeln der passenden Farbe. Legt die Kugeln in euren Kisten ab. Nehmt Mama Kakerlake aus ihrer Verpackung und stellt sie neben der Schachtel bereit.

Spielziel

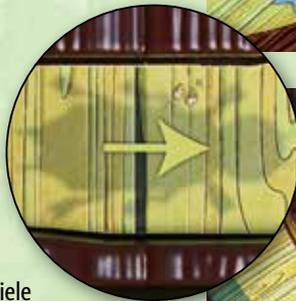
Helft Mama Kakerlake, ihre Kinder zu füttern! Derjenige, dessen Futterkugeln als Erstes komplett verfüttert sind, gewinnt das Spiel.

Das Spiel beginnt

Alle Spieler setzen eine ihrer Futterkugeln auf ein Startfeld **1**.



Der jüngste Spieler schaltet Mama ein und setzt sie in Pfeilrichtung auf ihr Startfeld (Abbildung im Kreis). Mama flitzt durch die Vorratskammer und nimmt so viele Futterkugeln mit, wie sie tragen kann. Sie schiebt die Kugeln vor sich her und versucht sie durch die Löcher im Boden zu ihren Kindern zu bringen **2**. Dies klappt mal mehr und mal weniger gut und schnell.





Kugeln, die Mama nicht mitnimmt oder unterwegs verliert, bleiben dort liegen. Mama wird sie in der nächsten Runde bestimmt wieder mitnehmen.

Aufgepasst! Sobald eine Kugel in ein Loch fällt, darf der Spieler der entsprechenden Farbe sofort eine neue Kugel auf eines der Startfelder legen **3**.



Das Spiel endet

... sobald die letzte Futterkugel eines Spielers in ein Loch fällt **4**. Er hat das Spiel gewonnen!

Eine weitere Runde gefällig?

Greift in das Loch im kurzen Bodenteil und nimmt es aus der Schachtel. Kippt die Schachtel in Richtung der jetzt offenen Ecke und schüttelt sie dabei leicht. Alle Kugeln kullern heraus. Verteilt die Kugeln wieder an die Spieler und spielt eine weitere Runde!



Für heute seid ihr durch?

Dann legt Mama zu ihren Kindern, hier passt sie in die Schachtel **5**.



Tipp: Manchmal bleibt Mama mit den Beinen an einem Loch hängen. Mit einem leichten Tippen auf den Po, helfst ihr ihr weiter **6**.

Noch ein Tipp: Sollte Mama nach dem Batteriewechsel sehr langsam sein, lasst einen Erwachsenen kontrollieren, dass die Batterien gemäß ihrer Polung richtig herum eingesetzt wurden.

Variante für geübte Helfer

Variante für
4-Jährige

Alle Futterkugeln kommen als Vorrat in eine Vorratskiste. Jeder Spieler erhält ein Vorratskisten-Bild. Auf dem Bild **7** seht ihr, welche Kugeln ihr braucht. Steckt zusätzlich eine Schranke in den Spielplan **8**.



Wer an der Reihe ist, sucht sich aus dem gemeinsamen Kugelvorrat die Kugeln heraus, die er für sein Bild braucht, und legt sie auf die Startfelder. Dann schaltet er Mama ein und stellt sie vor der Schranke ab. Mama läuft so genau eine Runde, bis sie hinter der Schranke stehen bleibt. Alle Kugeln, die in dieser Runde nicht durch die Löcher gefallen sind, nehmt ihr vom Spielplan. Alle Kugeln, die sich unter dem Spielplan befinden, erhält der Spieler. Er legt sie auf sein Vorratskisten-Bild. Wer als Erster alle vier Kugeln für sein Bild gesammelt hat, gewinnt.

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Kleine Kugeln. Erstickungsgefahr.
Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Petites balles. Danger d'étouffement.
Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Piccole palle. Rischio di soffocamento.

Zum Gebrauch der Kakerlake bitte die Hinweise in der Originalverpackung des HEXBUG® beachten.

Bitte beachten: Bitte Anleitung aufbewahren!

HEXBUG® and nano® are licensed registered trademarks
of Innovation First Trading SARL, 6 Melford Court, Hardwick Grange, Warrington UK WA1 4RZ

© 2020

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

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



222279

Ravensburger