La Cucaracha

I

Un gioco entusiasmante
per 2-4 disinfestatori dai 6 anni in su

Gioco Ravensburger® n° 22 228 5
Autore: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (istruzioni)
Illustrazioni: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasionowski · Foto: Becker Studios · Redazione: Katja Volk

Aiutoooooooo!

Gli scarafaggi sono fuggiti! Sono disgustosi e velocissimi: conquisteranno la cucina in men che non si dica. Non c'è tempo da perdere! Bisogna intrappolarli! Il dado vi mostrerà quale posata girare: un cucchiaio, un coltello o una forchetta. Serve solo buon occhio e velocità di reazione.

Chi saprà girare le posate con abilità, potrà far cadere in trappola lo scarafaggio. Per ogni scarafaggio catturato, si riceve un gettone e chi conquista per primo 5 gettoni, vince la partita.

Scopo del gioco

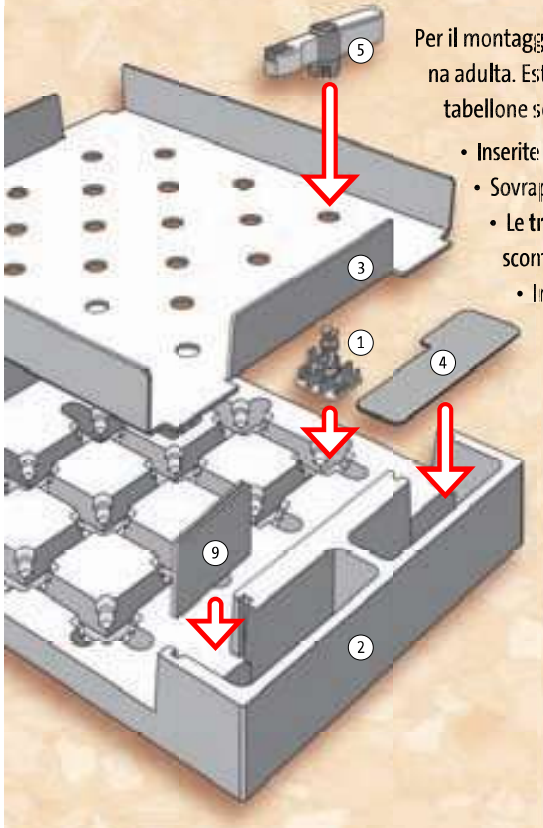
Conquistare per primo 5 gettoni.

Contenuto

1. 24 rivetti
2. 1 dispositivo di gioco
3. 1 tabellone di gioco
4. 4 trappole
5. 24 posate (8 cucchiai, 8 coltelli, 8 forchette)
6. 1 HEXBUG® nano®
7. 18 gettoni
8. 1 dado
9. 2 porte

Ravensburger

Prima di iniziare a giocare

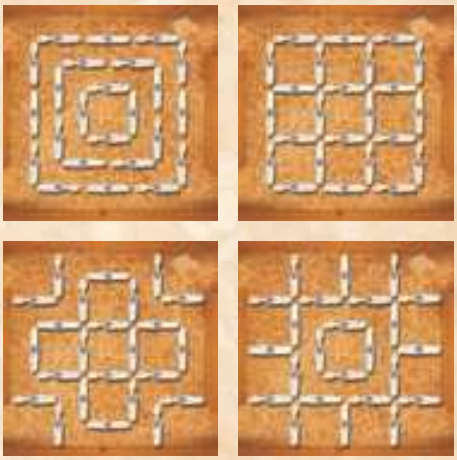


Per il montaggio del gioco vi consigliamo di farvi aiutare da una persona adulta. Estraete con cura il materiale dalla scatola. Per montare il tabellone seguite le seguenti istruzioni:

- Inserite i **rivetti** (1) nei 24 incavi presenti nel **dispositivo di gioco** (2).
- Sovrapponete poi il **tabellone di gioco** (3).
- Le **trappole** (4) devono essere posizionate nei quattro scomparti dell'inserto.
- Infilate le **posate** (5) sulle tesserine come da illustrazione.

Prima del via

- Preparate l'**HEXBUG®** nano® (6), i **gettoni** (7) e il **dado** (8).
- Ogni giocatore sceglie il proprio angolo e posiziona la trappola. Nel caso in cui ci fossero meno di quattro giocatori, la trappola non utilizzata deve essere chiusa con una **porta** (9). Le porte rimanenti restano inutilizzate. Se giocate in due scegliete le trappole una di fronte all'altra.
- Disponete tutte le **posate** in una delle seguenti posizioni iniziali.

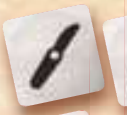


Inizia il gioco!

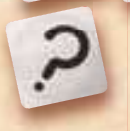
1. Accendi l'HEXBUG® nano®

Inizia il giocatore più giovane. Accende l'HEXBUG® nano® azionando l'interruttore posto sulla parte inferiore e posiziona lo scarafaggio nel campo centrale.

2. Dado

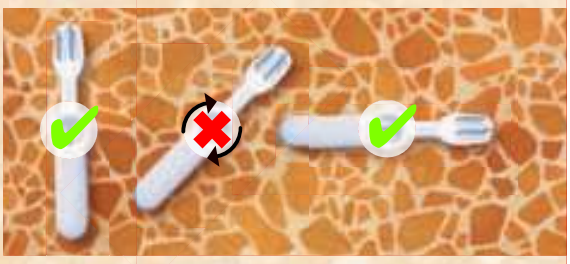


Tira il dado. Cosa è uscito? Un coltello, una forchetta o un cucchiaio? Hai pochi secondi per girare la posata **corrispondente**. Se il dado mostra, ad esempio, la figura del coltello, allora dovrai girare un coltello.



E se invece esce il punto di domanda? In questo caso sarai tu a scegliere quale posata girare. Ma mi raccomando non perdere tempo!

3. Come girare le posate



Le posate devono essere girate in modo che si incastrino perfettamente. Ciò significa che non devono mai trovarsi in posizione obliqua. Attenzione: non avete molto tempo per girare la posata. Se un giocatore indugia troppo a lungo, gli altri concorrenti possono incitarlo all'azione!
Il gioco prosegue in senso orario e il giocatore seguente deve tirare il dado e girare la posata corrispondente.

4. Acchiappa l'HEXBUG® nano®

Acchiappare un HEXBUG® nano® che scappa in ogni direzione richede grande astuzia. E' necessario girare le posate in modo da costringerlo a compiere un particolare percorso e, scegliendo una via piuttosto che un'altra, potrete farlo cadere proprio nella vostra trappola. Quando lo scarafaggio cade in una trappola, il giocatore che possiede quella trappola conquista un gettone. Spegnete l'HEXBUG® nano® e riportate le posate in una delle posizioni iniziali illustrate. Il giocatore che ha catturato lo scarafaggio conquistando il gettone, ha il diritto di partire per primo nella partita successiva.

Indicazioni importanti relative all'HEXBUG® nano®:

- *Non schiacciatelo girando le posate.*
- *Riportatelo nella posizione corretta, nel caso si rovesci.*
- *Liberatelo nel caso si trovasse imprigionato in un angolo.*

Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore riesce a conquistare cinque gettoni.

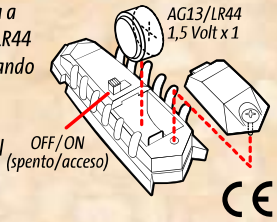
Variante del gioco

Il gioco si svolge in un modo identico a quello già descritto. La variante consiste nel fatto che, in questo caso, i giocatori devono evitare che lo scarafaggio cada nella propria trappola. Per ogni scarafaggio intrappolato si riceve sempre un gettone ma chi conquista per primo 5 gettoni **perde la partita.**

Informazioni per l'utilizzo del dispositivo elettronico

Cambio delle batterie:
L'inserimento della batteria deve avvenire ad opera di un adulto. Lo scomparto della batteria si trova sulla parte inferiore dell'HEXBUG® nano®. Assicurarsi che l'interruttore si trovi sulla posizione "OFF". Aprire lo scomparto della batteria con un giravite con punta a croce.

Inserire una batteria a bottone tipo AG13/LR44 1,5 Volt d.c posizionando il polo positivo e negativo come indicato. Riavvitare il coperchio.



Indicazioni per l'utente
- *Spegnere l'HEXBUG® nano® al termine del gioco.*
- *L' HEXBUG® nano® non deve essere smontato.*
- *Tenere l' HEXBUG® nano® lontano dai raggi solari diretti e da altre fonti di calore.*
- *Evitare la penetrazione di liquidi nell' HEXBUG® nano®*
- *Pulire la superficie utilizzando un panno asciutto o leggermente inumidito.*
- *Non utilizzare prodotti chimici.*

Norme di sicurezza
- *Non cercare mai di ricaricare le batterie non ricaricabili!*
- *Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto!*
- *Rimuovere le batterie ricaricabili dal giocattolo prima di ricaricarle!*
- *Non utilizzare contemporaneamente batterie vecchie e nuove o diversi tipi di batterie!*
- *Nell'inserire le batterie fare attenzione alla corretta polarità indicata dai simboli "+" e "-"!*
- *Rimuovere le batterie quando queste sono scariche o se il giocattolo non viene utilizzato per un periodo di tempo prolungato!*
- *Non cortocircuitare i morsetti!*
- *Raccomandiamo l'utilizzo di batterie alcaline.*
- *Utilizzare solo le batterie raccomandate o batterie equivalenti. Sostituire sempre tutte e non solo singole batterie.*

Questo simbolo, riportato sul prodotto o sulla confezione, indica che deve essere smaltito nel seguente modo:
Qualsiasi gioco che incorpora componenti elettrici ed elettronici non deve essere gettato nella pattumiera, ma consegnato presso un apposito punto di raccolta per vecchi apparecchi elettrici. Il vostro comune di residenza potrà indicarvi le modalità per il corretto smaltimento di questi prodotti.

Attenzione: *Conservate il foglietto con le istruzioni per future referenze!*

© 2013 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger S.p.A • Via Enrico Fermi 20 • I - 20090 Assago (MI)
www.ravensburger.com

Ravensburger