

Kakerla leap

Ravensburger® Spiele Nr. 23 424 0

Actionreiches Käfer-Rennen für
2–4 Spieler von 5–99 Jahren.

Autoren: Inka und Markus Brand

Illustration: Janos Jantner

Redaktion: Monika Gohl



Inhalt:

1 Spielplan, 12 Käfer, 1 Punktwürfel, 1 Kakerlakenwürfel,
6 Kakerlakenchips, 1 Kakerlakenmünze

Die frechen Käfer futtern sich hektisch durch das gefährliche Revier der Kakerlake. Das gefällt ihr ganz und gar nicht: Plötzlich flitzt sie aus ihrem Lüftungsschacht hervor. Die Käfer erstarren vor Schreck und hoffen, dass die Kakerlake sie dieses Mal nicht erwischt – denn sonst wirft sie sie aus dem Hinterhof. Wer erreicht mit viel Mut und Glück als Erster das sichere Gitter?

Ziel des Spiels

Die Käfer spielen gegen die Kakerlake und versuchen, so schnell wie möglich zum Gitter auf der anderen Seite des Hinterhofes zu gelangen.

Vorbereitung

Drückt die Kakerlakenmünze und -chips aus der Stanztafel heraus. Legt die Käfer und die beiden Würfel bereit. Puzzelt den Spielplan zusammen. Ihr seht darauf einen pinken und einen gelben Weg, die sich in der Mitte bei einem zweifarbigem Loopingfeld kreuzen.

Ihr beginnt euren Wettlauf beim Pfeil und entscheidet euch, auf welchem Weg ihr ziehen möchtet. Gelangt ihr über das Loopingfeld, dürft ihr auch von einem auf den anderen Weg wechseln – oder euren Weg in der gleichen Farbe fortsetzen. Auf den Feldern in Pink oder Gelb könnt ihr von der Kakerlake erwischt werden. Aber es gibt auch vier sichere Felder, in blau mit leuchtendem Schein. Das pink-gelbe Loopingfeld in der Mitte ist besonders gefährlich: Hier werdet ihr auf jeden Fall erwischt, wenn die Kakerlake erscheint!

Einstiegsregel

für 2 – 4 Spieler

Legt den **Spielplan** in die Mitte, **vier verdeckte Kakerlakenchips** und die **Kakerlakenmünze** daneben. Jeder erhält **drei Käfer einer Farbe**. Stellt diese vor den Spielplan beim geteilten Pfeil.

Ziel ist es, als Erster mit allen seinen Käfern zum sicheren Gitter zu gelangen.

Der Wettlauf beginnt

Der Jüngste beginnt und würfelt mit **beiden Würfeln**. Zuerst ziehst du mit einem beliebigen deiner Käfer die gesamte **gewürfelte Augenzahl** vorwärts. *Beachte:* Beim Ziehen zählst du von Käfern besetzte Felder mit. Endet dein Zug jedoch auf einem bereits besetzten Feld, landest du ein Feld weiter. Beim Loopingfeld entscheidest du, ob du links oder rechts weitergehen möchtest.

Hast du eine **Kakerlake gewürfelt**? Dann decke einen **Kakerlakenchip** auf. Hast du eine **leere Seite** gewürfelt, passiert nichts.



Anschließend ist der reihum nächste Spieler mit Würfeln und Ziehen dran.

Nachdem der **vierte Kakerlakenchip** aufgedeckt wurde, wird es spannend: Der Spieler am Zug wirft die **Kakerlakenmünze** so, dass sie sich in der Luft drehen kann. Sie besitzt eine pinke und eine gelbe Seite. Alle Käfer, die nun auf Feldern der geworfenen Farbe oder dem Loopingfeld stehen, gehen zurück zum Start! Alle anderen spielen von ihrem Feld aus weiter.



Der nächste Spieler verdeckt die vier Kakerlakenchips wieder und weiter geht's!

Ende des Spiels

Der Spieler, der zuerst mit allen seinen Käfern im Ziel angekommen ist, gewinnt das Spiel.

Tipp: Es macht Sinn, mehrere Käfer gleichzeitig ins Rennen zu schicken. So könnt ihr durch das Überspringen besetzter Felder weit nach vorn gelangen! Und wenn möglich zieht ihr zuerst von einem unsicheren Feld weiter und bringt euren Käfer in Sicherheit!

Actionregel

für 3 bis 4 Spieler. Legt bitte Papier und Stift für die Punktewertung bereit.

Hier braucht ihr gute Nerven! Jeder erhält **drei Käfer**. Bestimmt einen **Kakerlakenspieler**, der seine Käfer zunächst vor sich liegen lässt. Er erhält den **Kakerlakenwürfel**, **fünf Chips** und

die Münze. Die **Käferspieler** stellen ihre **Käfer** an den Start und nehmen den **Punktewürfel**.

Ziel des Spiels

Die **Käfer** versuchen, als Erster mit allen ihren Käfern ins Ziel zu gelangen und erhalten Punkte entsprechend ihrer angekommenen Käfer.

Die **Kakerlake** versucht während des Wettrennens, so viele Käfer wie möglich an den Start zurück zu schicken und erhält die entsprechende Punktzahl gut geschrieben.

Das Rennen beginnt

Der jüngste Käfer-Spieler gibt das Kommando: „An die Käfer, fertig, los!“ und sofort starten er und der Kakerlakenspieler **gleichzeitig**.

Aktionen der Käferspieler

Als Käferspieler würfelt und zieht ihr reihum. Die Zugregeln gelten wie im Einstiegsspiel, das heißt, besetzte Felder zählt ihr mit und ihr landet ein Feld weiter, falls das gewürfelte Feld besetzt ist. Danach gebt ihr schnell den Würfel an den reihum nächsten Spieler weiter.

Aktionen des Kakerlakenspielers

Während die Käfer würfeln und ziehen, versuchst du als Kakerlakenspieler, so schnell wie möglich **fünf Mal** die Kakerlake zu würfeln. Erscheint eine leere Seite, würfelst du weiter. Erscheint die Kakerlake, zählst du laut mit und **deckst einen Kakerlakenchip auf**.

Nachdem du den **fünften Chip** aufgedeckt hast, rufst du „**Stopp!**“. Sofort unterbrechen die Käfer ihr Spiel. Du wirfst die Münze. Alle Käfer, die auf Feldern der geworfenen Farbe oder dem Loopingfeld stehen, gehen zurück an den Start. Danach verdeckst du die Chips wieder und weiter geht's.

Wichtig: Du erhältst **einen Punkt für jeden Käfer**, den du erwischst hast. Am besten, du machst eine Strichliste auf einem Blatt Papier.

Das Loopingfeld

Als Käferspieler habt ihr die Möglichkeit, die Kakerlake ein wenig auszubremsen: Wenn ein Käfer auf dem Loopingfeld stehen bleibt, ruft er laut „**Kakerlaloop!**“.

Sofort muss der Kakerlakenspieler aufspringen und einmal um seinen Stuhl laufen. Erst danach darf er weiter würfeln.

Achtung: Es kann passieren, dass genau gleichzeitig „Kakerlaloop“ und „Stopp“ gerufen wird. In diesem Fall läuft die Kakerlake erst noch einmal um den Stuhl, bevor sie anschließend die Münze wirft. Ausnahmsweise dürft ihr in dieser kurzen Zeit noch weiter würfeln und mit den Käfern ziehen.

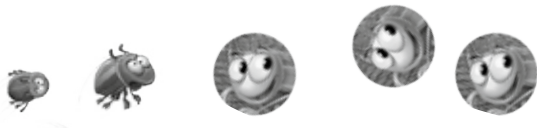
Ende der Runde

Sobald ein Spieler mit allen seinen Käfern ans Ziel gelangt ist, ruft er „**Gewonnen!**“ und beendet damit die Runde sofort. Jeder Käferspieler schreibt sich **Gewinnpunkte** entsprechend seiner Käferzahl im Ziel auf.

Rollentausch und Ende des Spiels

Der linke Mitspieler neben der Kakerlake wird nun neuer Kakerlakenspieler, er selbst wird Käferspieler. Das gesamte Spiel endet, wenn jeder einmal die Kakerlake gespielt hat. Wer hat die meisten Punkte gewonnen?

Tipp: Ihr dürft auch kurze Runden vereinbaren, bei denen jeder nur **zwei Käfer** im Rennen hat. Hier spielt ihr nur mit **drei Kakerlakenchips**.



Das Duell

für 2 Spieler

Bei diesem sehr spannenden Duell stellt der **Käferspieler** **sieben Käfer** in beliebigen Farben an den Start. Er bekommt den **Punktewürfel**.

Der **Kakerlakenspieler** legt **vier Chips** und die **Münze** vor sich ab. Er würfelt mit dem **Kakerlakenwürfel**.

Ziel des Käferspielers ist es, vier seiner Käfer ins Ziel zu bekommen.

Ziel des Kakerlakenspielers ist es, vier Käfer zu erwischen.

Wie in der Actionregel spielen auf das Startkommando beide Gegner gleichzeitig. Auch hier läuft die Kakerlake beim Ruf „Kakerlaloop!“ einmal um ihren Stuhl.

Achtung: Werden nach dem Wurf der Münze ein oder mehrere Käfer erwischt, legt sie der Kakerlakenspieler sofort als Gewinn vor sich ab!

Schaffen es vier Käfer ins Ziel – oder kommt ihnen die Kakerlake mit dem Gewinn von vier Käfern zuvor? Derjenige erhält einen Gewinnpunkt.

Auch hier wechseln die Rollen und ihr vermerkt eure Gewinnpunkte über eine zuvor vereinbarte Rundenzahl.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com



234435