

La Cucaracha

Un juego emocionante
para 2-4 exterminadores a partir de 5 años

Juego Ravensburger® n.º 20 971 2
Autor: Peter-Paul Joopen · Diseño: Kinetic, KniffDesign (instrucciones) · Ilustraciones: Mooncolony
Dirección artística: Julia Simon · Fotografía: Becker Studios · Rendering: Andreas Resch



¡Arghhhh!

*¡Hay una cucaracha en la cocina! ¡Que no cunda el pánico!
Esta edición os ofrece dos emocionantes variantes de juego: podéis jugar al conocido y popular juego base o probar la versión «Caza en la oscuridad». En esta variante, empezáis la partida con las luces encendidas. Después, a mitad de la partida, apagáis las luces y el juego empieza a brillar en la oscuridad. A continuación, encontraréis primero las reglas para el juego base y más adelante las instrucciones para la «Caza en la oscuridad».*



Objetivo del juego

Ser el primero en ganar 5 fichas de cucaracha.



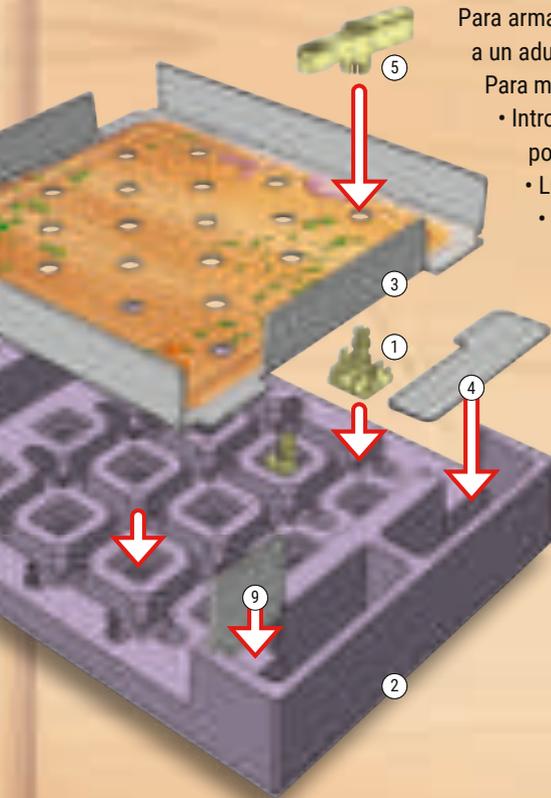
Contenido

- 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™ Glow in the Dark
- ⑦ 18 fichas de cucaracha
- ⑧ 1 dado
- ⑨ 2 puertas para trampas



La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

Antes de jugar la primera partida

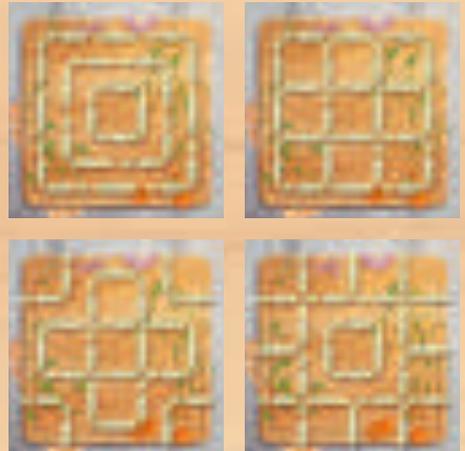


- Para armar el juego, os aconsejamos que le pidáis ayuda a un adulto. Extraed con cuidado el material de la caja. Para montar el tablero seguid las siguientes instrucciones:
- Introducid los 24 **remaches** ① en los 24 huecos que posee el **dispositivo de juego** ②.
 - Luego poned encima el **tablero de juego** ③.
 - Las **trampas** ④ se deben colocar en los cuatro compartimientos correspondientes.
 - Insertad los **cubiertos** ⑤ en los remaches como indica la ilustración.



Antes de comenzar

- Preparad la **HEXBUG® nano™ Glow in the Dark** ⑥, las **fichas** ⑦ y el **dado** ⑧.
- Cada jugador elige una esquina con una 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, hay que escoger dos trampas que estén en lados opuestos.
- Colocad los **cubiertos** en una de las siguientes posiciones iniciales.



¡Comienza la partida!

1. Enciende la HEXBUG® nano™ Glow in the Dark

Empieza el jugador más joven. Enciende la HEXBUG® nano Glow in the Dark accionando el interruptor ubicado en la parte inferior y ponla en el centro del tablero.

2. Tira el dado



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



4. Atrapa la HEXBUG® nano™ Glow in the Dark

Para atrapar la HEXBUG® nano™ Glow in the Dark que corretea en todas direcciones debes demostrar gran astucia. Si giras los cubiertos de manera que la cucaracha esté obligada a cumplir cierto recorrido, escogiendo un camino en vez de otro, podrás hacerla caer precisamente en tu trampa. Cuando la cucaracha cae en la trampa de un jugador, ese jugador gana una ficha.

Apaga la HEXBUG® nano™ Glow in the Dark y coloca los cubiertos en una de las posiciones iniciales mostradas. El jugador que ha capturado la cucaracha y ganado la ficha es quien empieza la ronda siguiente.

Fin de la partida

La partida termina cuando un jugador logra ganar cinco fichas de cucaracha.

Indicaciones importantes sobre la HEXBUG® nano™ Glow in the Dark :

- No aplastes la cucaracha al girar los cubiertos.
- Vuelve a colocarla en la posición correcta, si se da la vuelta..
- Libérala si queda atascada en un rincón.
- Para la limpieza, apague el aparato y retire las pilas. Limpie la superficie con un paño seco o ligeramente húmedo. No utilice disolventes químicos. Cuando se haya secado por completo, pueden volver a colocarse las pilas y a utilizarse el aparato.



Caza en la oscuridad



Primero preparad el juego como de costumbre con las luces encendidas.

Ya que solo una cara de las fichas de cucaracha brilla en la oscuridad, aseguraos de que esa cara queda hacia arriba y que ninguna ficha está tapada.

Lo mejor es que preparéis primero el juego y que dejéis que la pintura luminiscente y la cucaracha se carguen de luz durante un rato. Aseguraos de que la habitación puede quedarse totalmente a oscuras. ¡Ya podéis empezar a jugar!

Se aplican las mismas reglas que en el juego base, pero con los siguientes cambios:

- Las primeras rondas se juegan como siempre, con las luces encendidas.
- En cuanto un jugador haya ganado su tercera ficha de cucaracha, ¡empieza la caza en la oscuridad!
- Apagad las luces y veréis como la cucaracha, el dado, los utensilios, etc. empiezan a brillar en la oscuridad.
- Seguid jugando a oscuras hasta que un jugador gane su quinta y última ficha, o hasta que la cucaracha o el resto de los componentes del juego desaparezcan en la oscuridad y ya no podáis seguir jugando.
- ¿Quién ha ganado el mayor número de fichas? ¡Si eres tú, has ganado la partida! En caso de empate, hay varios ganadores.
- Si queréis subir el nivel de dificultad, añadid la siguiente regla: solo se puede ganar si se consiguen cinco fichas antes de que los componentes del juego dejen de brillar. ¡En caso contrario, la cucaracha logra escapar y todos perdéis!

¿Aceptáis el reto?

¡Así conseguiréis que el juego brille en la oscuridad!

Si el juego no brilla en la oscuridad lo suficiente, probad lo siguiente:

1. Cuanto más cerca la fuente de luz, mejor: Poned, por ejemplo, durante la fase de día una lámpara de escritorio en la mesa en la que juguéis para cargar la pintura luminiscente. O cargad los componentes del juego alumbrándolos de cerca con una linterna o un *smartphone* durante un minuto.
2. Cuanto más blanca la luz, mejor: Las fuentes de luz con un alto componente UV (ledes blancos, luz natural del día, halógenos, bombillas de bajo consumo) son las mejores para cargar la pintura luminiscente. Con las bombillas normales o los ledes con luz cálida costará más cargarla.
3. Cuanta más oscuridad, mejor: La habitación en la que juguéis debe estar lo más oscura posible. En caso de que juguéis con niños pequeños, podéis oscurecer la habitación por completo y luego encender, por ejemplo, una vela o una lamparita de noche para que no tengan miedo.



El símbolo del contenedor tachado sobre pilas y acumuladores indica que estos productos no deben eliminarse con otros residuos domésticos al finalizar su vida útil. Si las pilas o los acumuladores contienen mercurio, cadmio o plomo, encontrará el símbolo químico correspondiente (Hg, Cd o Pb) debajo del símbolo del contenedor tachado. Por ley tiene la obligación de devolver las pilas y acumuladores usados, que podrá dejar de forma gratuita tanto en un establecimiento comercial como en otro punto de recogida cercano. Las direcciones de los correspondientes puntos de recogida puede consultarlas en su administración local o ayuntamiento. Las pilas y los acumuladores pueden contener sustancias potencialmente perjudiciales para el medio ambiente y la salud humana. La recogida por separado de pilas y acumuladores usados tiene como objetivo permitir un reciclaje adecuado y evitar efectos negativos sobre el medio ambiente y la salud humana. Tiene más información al respecto en la Directiva 2013/56/UE. La pila/acumulador debe retirarse con las herramientas adecuadas y eliminarse correctamente. Las pilas de litio (denominación CR) y los acumuladores deben estar descargados y asegurados contra cortocircuitos al desecharse.

Por favor, seguir las indicaciones de uso de la cucaracha incluidas en el envase original de la HEXBUG®.

¡Conservad el folleto de instrucciones para futuras consultas!



HEXBUG y NANO

son marcas registradas de Spin Master, Inc.,

y el logo de SPIN MASTER es una marca registrada de Spin Master Ltd., utilizadas bajo licencia.

Todos los derechos reservados.