

La Cucaracha

Vzrušující hra
pro 2 – 4 šikovné deratizátory od 5 – 99 let

Ravensburger® Spiele č. 22 252 0

Autor: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (návod)

Ilustrace: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasionowski · Fotografie: Becker Studios Redakce: Katja Volk

Poplach!

Běhají tady švábi! Neuvěřitelně rychle se mihne jeden z nich kuchyní a děsí její obyvatele. Hlavně teď neztrácejte čas! Zažehňte je pomocí připraveného přístroje rychle do pastí! Kostka vám prozradí, jestli smíte použít a otočit vidličku, nůž nebo lžiči. Potřebujete nyní dobrý zrak a rychlou reakci. Když přístroem chytíte zatočíte, dokážete zapudit ošklivého švába do pastí! Za každého chyceného švába dostanete jeden čip. Komu se podaří získat jako prvnímu 5 čipů se šváby, vyhrává lov.



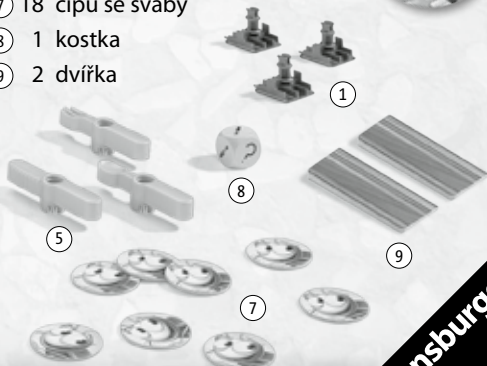
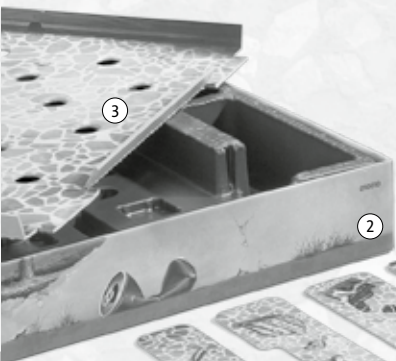
Cílem hry

je, dostat jako první pět čipů se šváby.

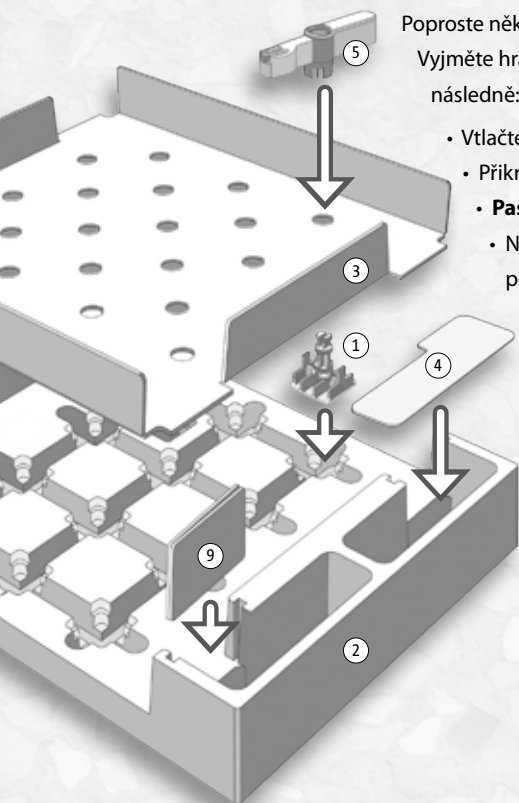


Obsah

- ① 24 nýtů
- ② 1 hrací přístroj
- ③ 1 hrací deska
- ④ 4 pasti
- ⑤ 24 částí přístorů (8 nožů, 8 vidliček, 8 lžic)
- ⑥ 1 HEXBUG® nano šváb
- ⑦ 18 čipů se šváby
- ⑧ 1 kostka
- ⑨ 2 dvířka

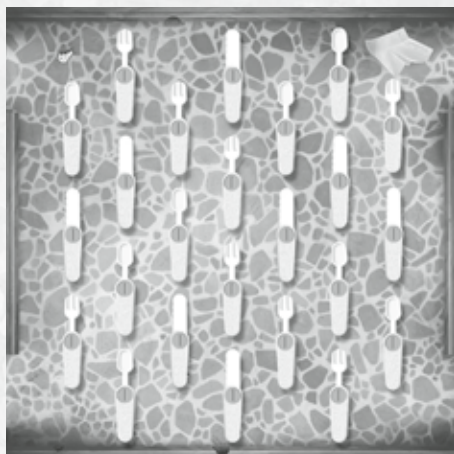


Před první hrou



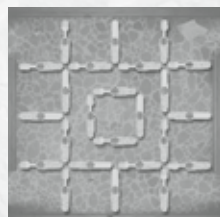
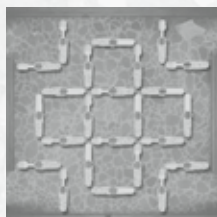
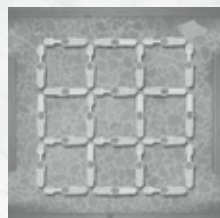
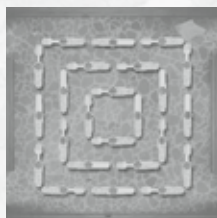
Poproste někoho dospělého, aby vám pomohl při sestavení hry:
Vyjměte hrací materiál opatrně z tabulek. Hrací deska se sestaví následně:

- Vtlačte **nýty** ① do 24 prohlubní **hracího přístroje** ②.
- Přikryjte vše **hrací deskou** ③.
- **Pasti** ④ položte do čtyř přihrádek uvnitř.
- Nasuňte **díly příboru** ⑤ odpovídajícím způsobem podle níže uvedeného zobrazení na nýty:



Než začnete hrát

- Připravte si **HEXBUG® nano®** ⑥, **čipy se šváby** ⑦ a **kostku** ⑧.
- Každý hráč si vybere jeden roh hry s jednou pastí.
Pokud je počet hráčů menší než 4, zavřete pasti, kterým nejsou přiřazeni žádní hráči, **dvířky** ⑨. Nadbytečná dvířka nebudete potřebovat. Pokud hrají dva hráči, vyberte si nejlépe pasti ležící proti sobě.
- Otočte všechny **díly příboru** do jedné z pozic vyobrazených vpravo:



Hra začíná!

1. Zapni HEXBUG® nano®

Začíná nejmladší hráč. Smí zapnout HEXBUG® nano® na spodní části a posadit ho do středu pole.



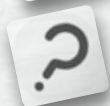
2. Hod' kostkou



Ukazuje kostka nůž, vidličku nebo lžici?

Pak smíš **hbitě** otočit **odpovídající části příboru**.

Pokud kostka např. ukazuje nůž, smíš otočit nožem.



Ukazuje kostka otazník?

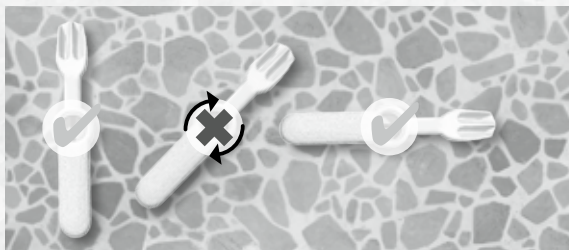
Pak smíš **hbitě** otočit **jakoukoliv částí příboru**, a je jedno, jestli nožem, vidličkou nebo lžicí.

3. Otoč příbor

Části příboru je nutno otočit vždycky tak dalece, dokud nezapadnou. To znamená, že nesmí nikdy být umístěny šikmo. S otočením příboru nijak neváhejte.

Pokud by hráč příliš otálel, smí ho spoluhráči upozornit, aby si pospíšil.

Pak se pokračuje ve směru hodinových ručiček dále a další je pak na řadě s hodem kostky a otočením příboru.



4. Chyť HEXBUG® nano®

HEXBUG® nano® leze po celé hrací desce. Pokud budete chytře otáčet příborem, můžete ovlivnit jeho dráhu a chytit ho. Zkuste změnit cestu tak, abyste ho dostali vaší pasti. Jakmile spadne do pasti, dostane hráč, kterému tato past patří, čip se švábem.

HEXBUG® nano® krátce vypněte a otočte všechny části příboru opět do startovací polohy. Hráč, který vyhrál poslední čip se švábem, smí začít v příštím kole.



Upozornění pro zacházení s HEXBUG® nano®:

- Netlačte na něj při otáčení částí příboru.
- Pomozte mu opět na nohy, pokud by měl někdy upadnout.
- Lehce ho posuňte, pokud zůstane stát v nějakém rohu.



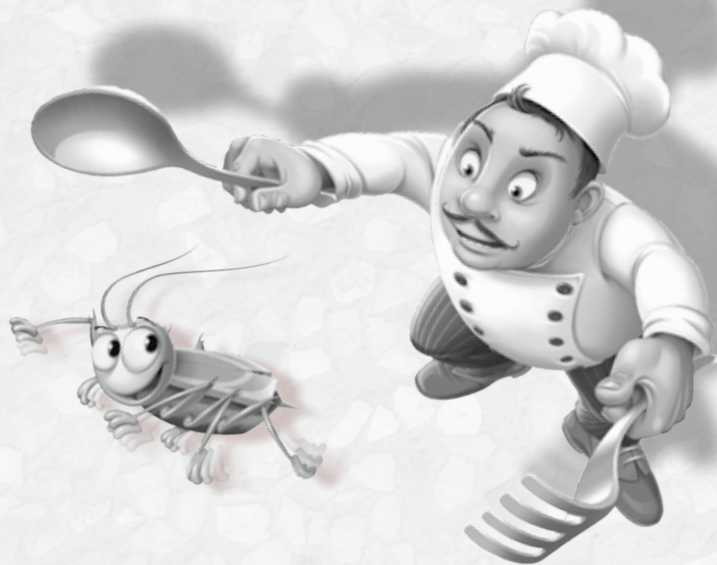
Konechry

Hra končí, jakmile první hráč získal pět čipů se šváby.



Varianta hry

Průběh hry je identický se základní hrou. V této variantě ale zkuste zabránit tomu, aby šváb spadl do vaší pasti. Za každého švába, který spadne do vaší pasti, dostanete opět čip se švábem. Tuto hru ale prohrává hráč, který jako první získal pět čipů se šváby.



Při použití švába prosím postupujte podle upozornění na originálním balení HEXBUG®

Upozornění: Návod dobře uschovejte!

Při dotazech ohledně švába se prosím obraťte na původního výrobce,
Innovation First Trading SARL,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

© 2013

HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First Trading SARL

La Cucaracha

Vzrušujúca hra
pre 2 – 4 šikovných deratizátorov od 5 – 99 rokov

Ravensburger® Spiele č. 22 252 0

Autor: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (návod)

Illustrace: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasionowski · Fotografie: Becker Studios · Redakcia: Katja Volk

Poplach!

Behajú tu šváby! Neuveriteľne rýchlo sa mihne jeden z nich kuchyňou a desí jej obyvateľov. Hlavne nestrácajte čas! Zažňte ich pomocou pripraveného príboru rýchlo do pasce! Kocka vám prezradí, či môžete použiť a otočiť vidličku, nôž alebo lyžicu. Potrebujete na to dobrý zrak a rýchlu reakciu. Keď chyto zatočíte príborom, dokážete zapudieť škaredého švába do pasce! Za každého chyteného švába dostanete jeden čip. Komu sa podarí ako prvému získať 5 čipov so švábmami, vyhráva lov.

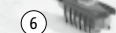


Cieľom hry

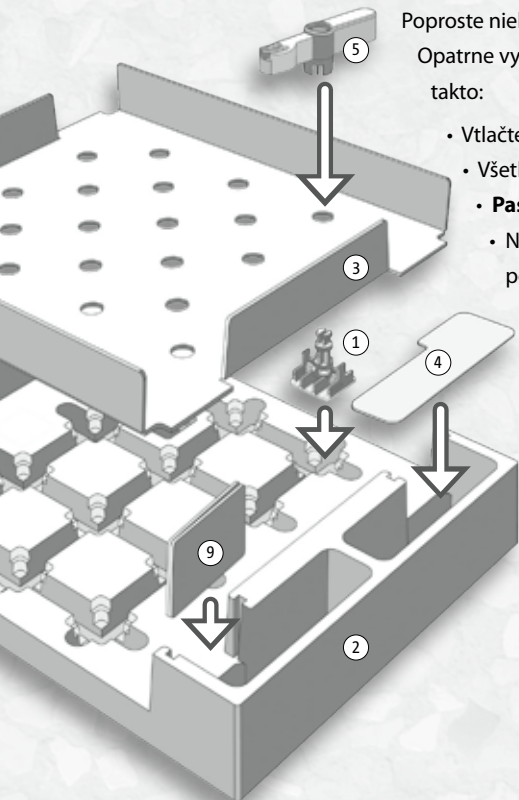
je, ako prvý získať päť čipov so švábmami.

Obsah

- ① 24 nitov
- ② 1 hrací prístroj
- ③ 1 hracia doska
- ④ 4 pasce
- ⑤ 24 častí príborov (8 nožov, 8 vidličiek, 8 lyžíc)
- ⑥ 1 HEXBUG® nano® šváb
- ⑦ 18 čipov so švábmami
- ⑧ 1 kocka
- ⑨ 2 dvierka

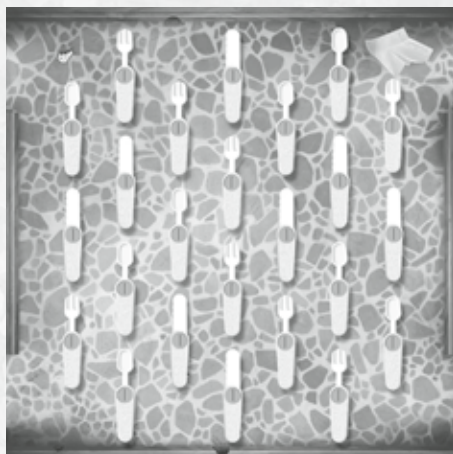


Pred prvou hrou



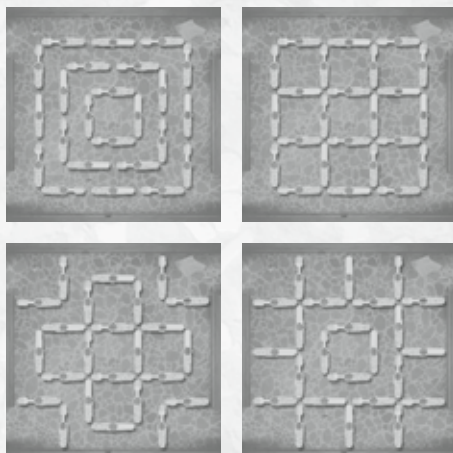
Poproste niekoho dospelého, aby vám pomohol pri zostavení hry:
Opatrne vyberte hrací materiál z tabuliek. Hracia doska sa zostaví takto:

- Vtlačte **nity** ① do 24 priehlbín **hracieho prístroja** ②.
- Všetko prikryte **hracou doskou** ③.
- **Pasce** ④ položte do štyroch priehradiek vo vnútri.
- Nasuňte **diely príboru** ⑤ zodpovedajúcim spôsobom podľa doleuvedeného zobrazenia na nity:



Skôr ako začnete hrať

- Pripravte si **HEXBUG® nano®** ⑥, **čipy so švábmi** ⑦ a **kockou** ⑧.
- Každý hráč si vyberie jeden roh hry s jednou pascou.
Ak je počet hráčov menší ako 4, **dvierkami** ⑨ zatvorte pasce, ktorým sa nepriradili žiadni hráči. Nadbytočné dvierka nebudete potrebovať. Ak hrajú dvaja hráči, najlepšie bude, ak si vyberiete pasce ležiace oproti sebe.
- Otočte všetky **diely príboru** do jednej z pozícií zobrazených vpravo:



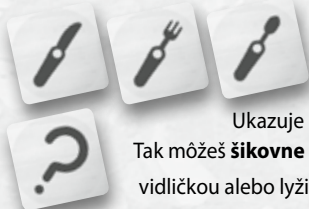
Hra začína!

1. Zapni HEXBUG® nano®

Začína najmladší hráč. Môže zapnúť HEXBUG® nano® na spodnej časti a umiestniť ho do stredy poľa.



2. Hod' kockou



Ukazuje kocka nôž, vidličku alebo lyžičku?

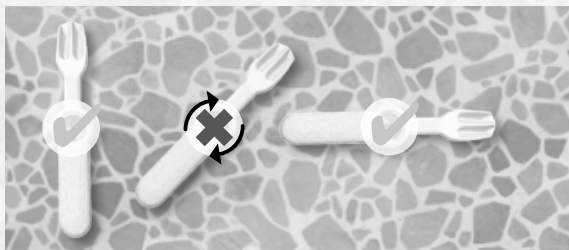
Potom môžeš **šikovne** otočiť **zodpovedajúcou** časťou príboru. Ak kocka napr. ukazuje nôž, môžeš otočiť nožom.

Ukazuje kocka otáznik?

Tak môžeš **šikovne** otočiť **akoukoľvek** časťou príboru, a nezáleží na tom, či nožom, vidličkou alebo lyžicou.

3. Otoč príbor

Časti príboru sa musia otočiť vždy dovedy, kým nezapadnú. To znamená, že nikdy nesmú byť umiestnené šikmo. S otočením príboru nijako neváhajte. Ak by hráč príliš otáľal, spoluhráč ho môžu upozorniť, aby sa poponáhľal. Potom sa pokračuje v smere hodinových ručičiek ďalej a ďalší je potom na rade s hodom kocky a otočením príboru.



4. Chyť HEXBUG® nano®

HEXBUG® nano® lezie po celej hracej doske. Ak budete chytró otáčať príborom, môžete ovplyvniť jeho dráhu a chytiť ho. Skúste zmeniť cestu tak, aby ste ho dostali do vašej pasce. Akonáhle spadne do pasce, hráč, ktorému táto pasca patrí dostane čip so švábom.

HEXBUG® nano® na chvíľku vypnite a všetky časti príboru opäť otočte do štartovacej polohy. Hráč, ktorý vyhral posledný čip so švábom, môže začínať v ďalšom kole.



Upozornenie na zaobchádzanie s HEXBUG® nano®

- Pri otáčaní častí príboru naň netlačte.
- Opäť mu pomôžte postaviť sa na nohy, ak by mal niekedy spadnúť.
- Jemne ho posuňte, ak zostane stáť v nejakom rohu.



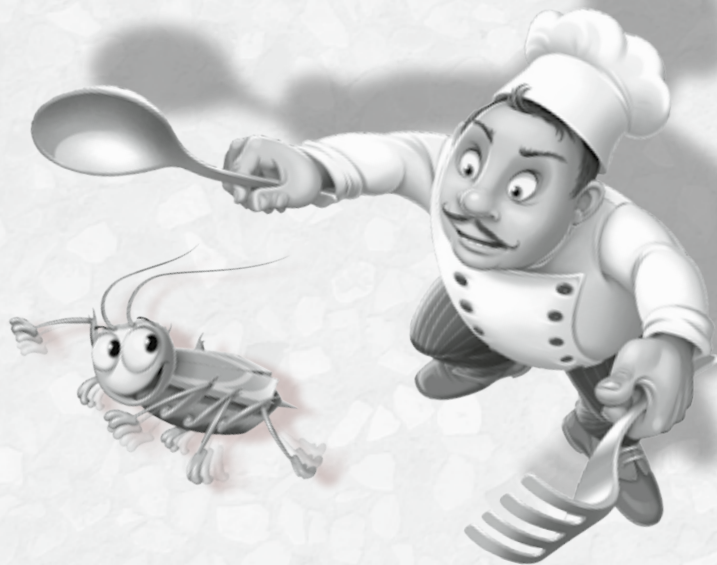
Koniec hry

Hra končí, keď prvý hráč získa päť čipov so švábmí.



Variant hry

Priebeh hry je identický so základnou hrou. V tomto variante skúste však zabrániť tomu, aby šváb spadol do vašej pasce. Za každého švába, ktorý spadne do vašej pasce, dostanete opäť čip so švábom. Túto hru **prehráva** hráč, ktorý ako prvý získal päť čipov s so švábom.



Pri použití švába postupujte podľa upozornenia na originálnom balení HEXBUG®.

Upozornenie: Návod dobre uschovajte!

S otázkami, ktoré sa týkajú švába, sa obráťte na pôvodného výrobcu
Innovation First Trading SARL,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

© 2013

HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First Trading SARL

La Cucaracha

Gra „łap robala”
dla 2 - 4 graczy w wieku od 5 do 99 lat

Ravensburger® Gra nr 22 252 0

Autor: Peter-Paul Joopen • Projekt: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (instrukcja)

Ilustracje: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasionowski • Zdjęcia: Becker Studios • Redakcja: Katja Volk

Aaaaaa!

W kuchni jest karaluch! Złap go, szybko! Użyj sztuców, aby zwabić go do swojej pułapki. Rzuć kostką i sprawdź, czy możesz przekręcić widelec, nóż lub łyżkę. Działaj szybko - obróć przyrządy kuchenne w odpowiednim kierunku, aby skierować karalucha w stronę swojej pułapki. Za każdego złapanego karalucha otrzymujesz żeton. Pierwszy gracz, który zbierze 5 żetonów, wygrywa grę.

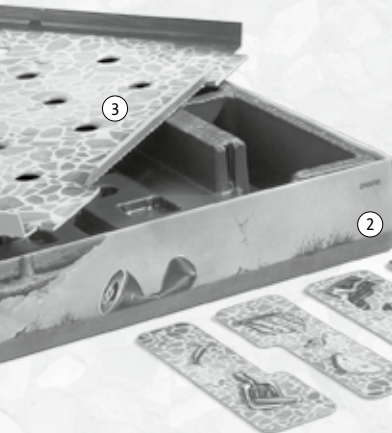


Cel gry

Jako pierwszy zdobądź pięć żetonów.

Zawartość

- ① 24 kołeczki
- ② 1 podstawa planszy
- ③ 1 plansza
- ④ 4 pułapki
- ⑤ 24 sztucze (8 noży, 8 widelców, 8 łyżek)
- ⑥ 1 robot HEXBUG® nano®
- ⑦ 18 żetonów-karaluchów
- ⑧ 1 kostka
- ⑨ 2 pary drzwi



⑥

④



⑤



⑨

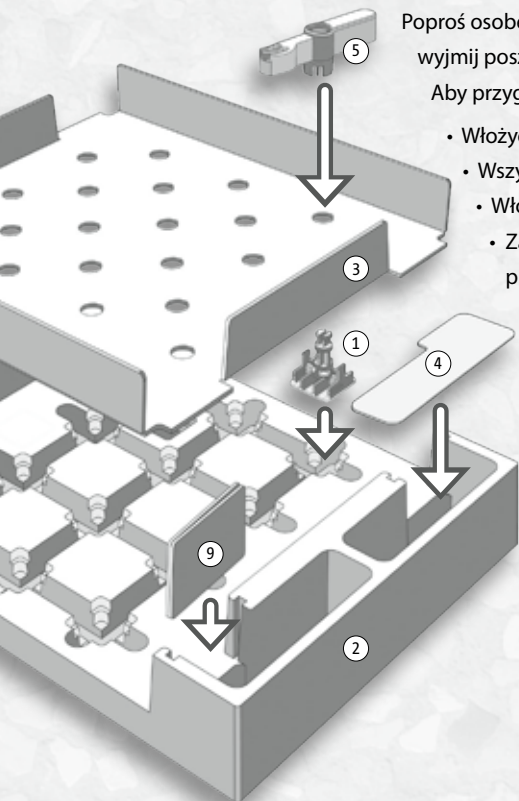


⑧



⑦

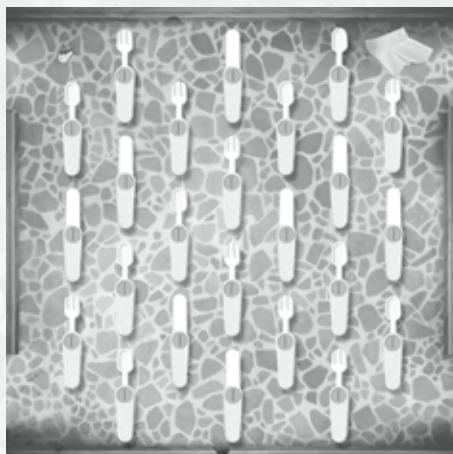
Jeżeli grasz po raz pierwszy



Poproś osobę dorosłą o pomoc w przygotowaniu gry. Ostrożnie wyjmij poszczególne elementy z dziurkowanych plansz.

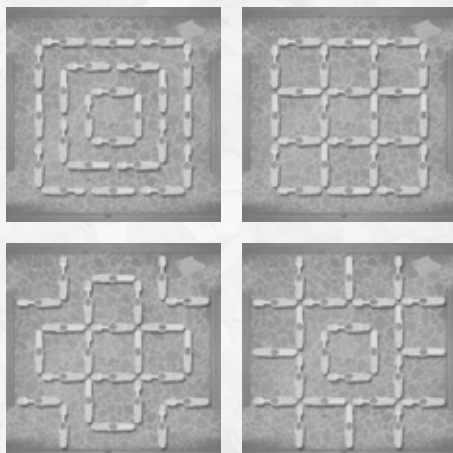
Aby przygotować planszę do gry należy:

- Włożyć kołeczki ① w 24 otwory podstawy planszy ②.
- Wszystko przykryć planszą gry ③.
- Włożyć pułapki ④ do czterech komór na wkładce.
- Zamocować sztucce ⑤ na kołeczkach, według wzoru przedstawionego na ilustracji.



Zanim zaczniesz grę

- Przygotuj robota HEXBUG® nano® ⑥, żetony-karaluchy ⑦ i kostkę ⑧.
- Każdy z graczy wybiera swój róg planszy z pułapką. Jeśli jest mniej niż czterech graczy, niewykorzystane pułapki należy zablokować drzwiami ⑨. Dodatkowe drzwi nie będą potrzebne. Jeżeli jest tylko dwóch graczy, powinni oni wybrać pułapki po przeciwległej stronie planszy.
- Przekręć (ustaw) wszystkie sztucce, wzorując się na jednym z czterech ustawień początkowych.



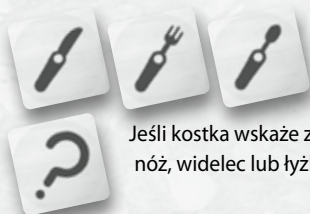
Niech rozpocznie się gra!

1. Uruchom robota HEXBUG® nano®

Zaczyna najmłodszy z graczy. Włącz robota HEXBUG® nano® przesuwając przełącznik na spodzie urządzenia i umieść go na środku planszy.



2. Rzuć kostką



Jeżeli kostka wskaże nóż, widelec lub łyżkę, należy **szybko** przekręcić odpowiedni przyrząd kuchenny.

Przykład: Jeśli kostka wskazuje nóż, należy przekręcić jeden nóż.

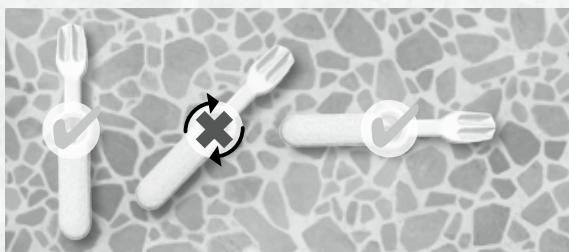
Jeśli kostka wskaże znak zapytania, należy szybko przekręcić dowolny przyrząd kuchenny: nóż, widelec lub łyżkę.

3. Przekręcanie sztućców

Sztućce należy przekręcać do momentu ustawienia ich na właściwym miejscu. Sztućce nie powinny być ustawiane pod kątem. Jeżeli tura gracza trwa zbyt długo, inni gracze mogą go ponaglić.

Gracze rzucają kostką w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz, w jednej kolejce, rzuca kostką tylko jeden raz i przekręca

tylko jeden sztuciec. Jeden sztuciec może być przekręcany wiele razy (w kolejnych turach).



4. Złap robota HEXBUG® nano® w pułapkę

Robot HEXBUG® nano® porusza się po całej planszy. Możesz zmieniać kierunek jego ruchu i zwabiać go w pułapkę poprzez przekręcanie strategicznych sztućców. Spróbuj zmienić jego ścieżkę w taki sposób, aby wpadł w Twoją pułapkę. Gdy robot wpadnie w pułapkę, gracz, do którego pułapka należy, otrzymuje żeton–karalucha. Wyłącz na chwilę robota HEXBUG® nano® i ustaw wszystkie sztućce w ich pozycjach początkowych. Gracz, który zdobył żeton–karalucha, jako ostatni rozpoczyna kolejną rundę.



Wskazówki dotyczące korzystania z robota HEXBUG® nano®:

- Nie blokuj robota podczas przekręcania sztućców.
- Jeśli się przewróci, postaw go z powrotem na nogi.
- Jeśli robot utknie w rogu planszy – popchnij go.



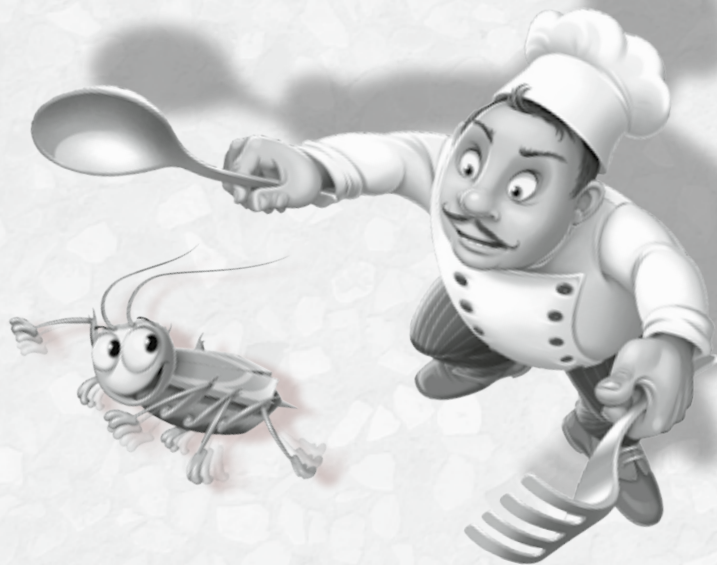
Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zbierze pięć żetonów–karaluchów.



Inny wariant gry

Zasady gry pozostają niezmienione. Jednakże w drugim wariacie, każdy gracz stara się utrzymać karaluchy z dala od swojej pułapki. Za każdego karalucha, który wpadnie do pułapki gracza, otrzymuje on żeton-karalucha. Pierwszy gracz, który zbierze pięć żetonów przegrywa.



Podczas użycia zabawki należy przestrzegać wskazówek na oryginalnym opakowaniu robota HEXBUG®.

Prosimy o zachowanie opakowania i instrukcji obsługi ze względu na zawarte informacje lub ewentualna reklamację.

W przypadku pytań odnośnie karalucha prosimy zwrócić się do producenta oryginału Innovation First Trading SARL, 6 Melford Court, Hardwick Grange, Warrington UK WA1 4RZ www.innovationfirst.com

© 2013

HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First Trading SARL

Csótány csapda

Bogaras játék
2-4 játékos, 5-99 évesek számára

Ravensburger® Game No. 22 252 0

By: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (instructions)

Illustration: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasionowski · Photos: Becker Studios

Fúúúúj!

Egy csótány van a konyhában! Kapd el gyorsan! Használd az evőeszközöket, hogy becsalogasd a csapdába. Dobd el a kockát, hogy megtudd, melyik evőeszközt forgathatsz el. Gyorsan kell reagálnod, hogy el tudj forgatni az evőeszközöket a helyes irányba, így a csótányt a csapdába vezetheted. Minden egyes csapdába ejtett csótányért egy (csótány) zsetont a jutalmad. Az a játékos nyeri a játékot, akinek elsőre sikerül bezsebelnie 5 db zsetont.



A játék célja

Légy az első, aki összegyűjt 5 db zsetont.

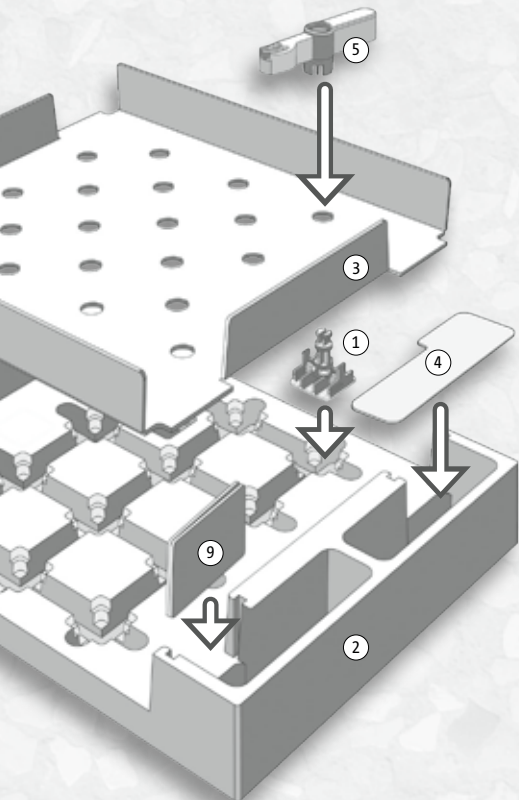


A doboz tartalma

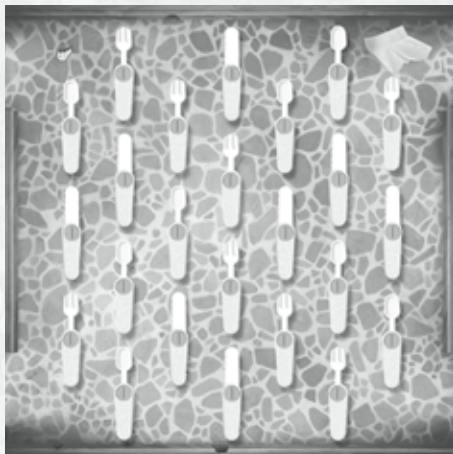
- ① 24 db cölöp
- ② 1 db alaptábla
- ③ 1 db játéktábla
- ④ 4 db csapda
- ⑤ 24 db evőeszköz (8 db kés, 8 db villa, 8 db kanál)
- ⑥ 1 db elemes HEXBUG® nano®
- ⑦ 18 db csótány zseton
- ⑧ 1 db dobókocka
- ⑨ 2 db csapdaajtó



Előkészületek a játékhoz

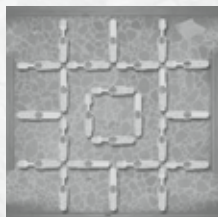
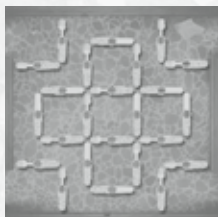
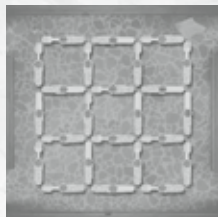
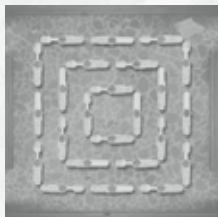


- Helyezd a cölöpöket (1) az alaptáblán található 24 lyukba (2).
- Majd rakd fölé a játéktáblát (3).
- Helyezd a csapdákat (4) a négy rekeszbe.
- Pattintsd bele az evőeszközöket (5) a cölöpökbe az ábra alapján.



Mielőtt elkezdenétek a játékot

- Készítsétek elő a HEXBUG® nano®-t, a zsetonokat és a kockát.
- Minden játékos válasszon egy sarkot.
- Ha kevesebb, mint 4 játékos játsza egyszerre a játékot, zárjátok le a nem használt csapdákat egy ajtóval.
- A felesleges ajtók nem kellenek a játék során.
- 2 játékos esetén az egymással szemben lévő csapdákat használjátok.
- Fordítsátok az evőeszközöket kezdő pozícióba egy kiválasztott ábra alapján.



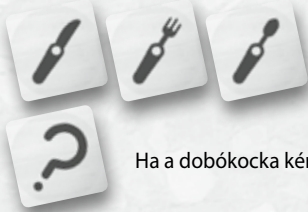
Kezdődjön a játék

1. Kapcsold be a HEXBUG® nano®-t

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. Kapcsold be a HEXBUG® nano®-t az alján található gomb segítségével és helyezd el a tábla közepén.



2. Dobd el a kockát

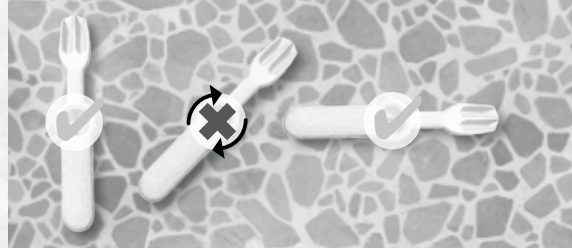


Ha a dobókocka kést, villát vagy kanalat mutat, gyorsan fordítsd el a kidobott kocka képével megegyező evőeszközt.

Ha a dobókocka kérdőjelet mutat, gyorsan fordítsd el bármelyik evőeszközt.

3. Az evőeszközök elforgatása

Mindig fordasd úgy az evőeszközöket, hogy azok a helyükre záruljanak. Az evőeszközök mindig függőlegesen vagy vízszintesen álljanak. Ha egy játékosnak hosszabb időbe telik az evőeszköz elforgatása, egy másik játékos megsürgetheti. A játék az óramutató járásával megegyezően folytatódik. A következő játékos dobja el a dobókockát majd fordítsa el az evőeszközt a kidobott képnek megfelelően.



4. A csótány csapdába ejtése

A HEXBUG® nano® az egész táblán mászkálhat. Irányíthatod az útját, hogy becsalogasd a csapdába az evőeszközök taktikus elforgatásával. Próbáld az útját megváltoztatni, hogy az a csapdádban érjen véget. Az a játékos, akinek sikerült foglyul ejtenie, kiérdemel egy zsetont. Kapcsold ki a HEXBUG® nano®-t, amíg az evőeszközöket visszaállítjátok a kezdő pozícióba. Az a játékos kezdi a következő kört, aki az előzőt megnyerte.



Tippek a HEXBUG® nano®-hoz

- Ne akadályozd, miközben az evőeszközöket forgatod.
- Állítsd vissza a talpára, ha fejre állna.
- Lökd meg, ha beragadna egy sarokba.



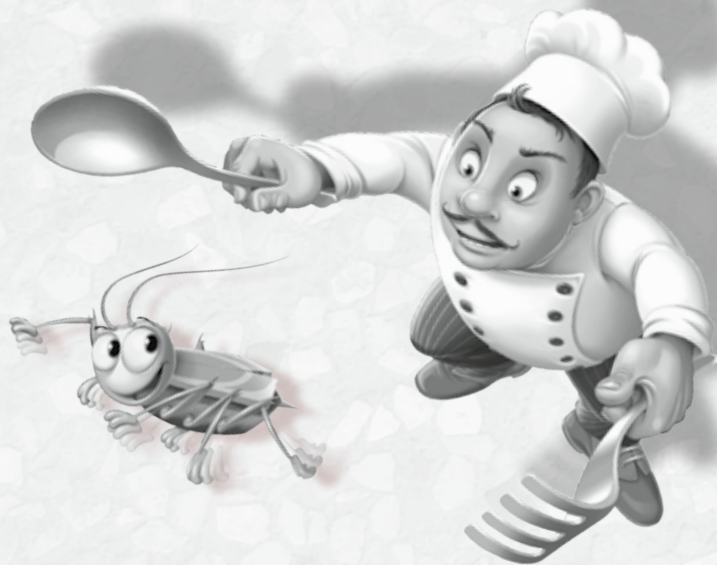
A játék vége

A játék akkor ér véget, amint az egyik játékos begyűjtötte mind az 5 zsetont.



Játékvariációk

A játékszabályok hasonlóak maradnak. Annyi a különbség, hogy ebben a variációban a HEXBUG® nano®-t tartsd távol a csapdától. Minden egyes alkalommal, amikor beleesik a csapdádba 1 zseton lesz a jutalmad. Az a játékos, aki elsőként összegyűjti mind az 5 zsetont, fogja elveszíteni a játékot.



A bogár használatokor vegye figyelembe a HEXBUG® eredeti csomagolásának utasításait.

Kérjük, tartsa meg a használati útmutatót a benne lévő információk miatt.

A bogárral kapcsolatos kérdések esetén kérjük, forduljon az eredeti gyártóhoz:
Innovation First Trading SARL,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

© 2013

HEXBUG® and nano® are registered trademarks of Innovation First Trading SARL

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