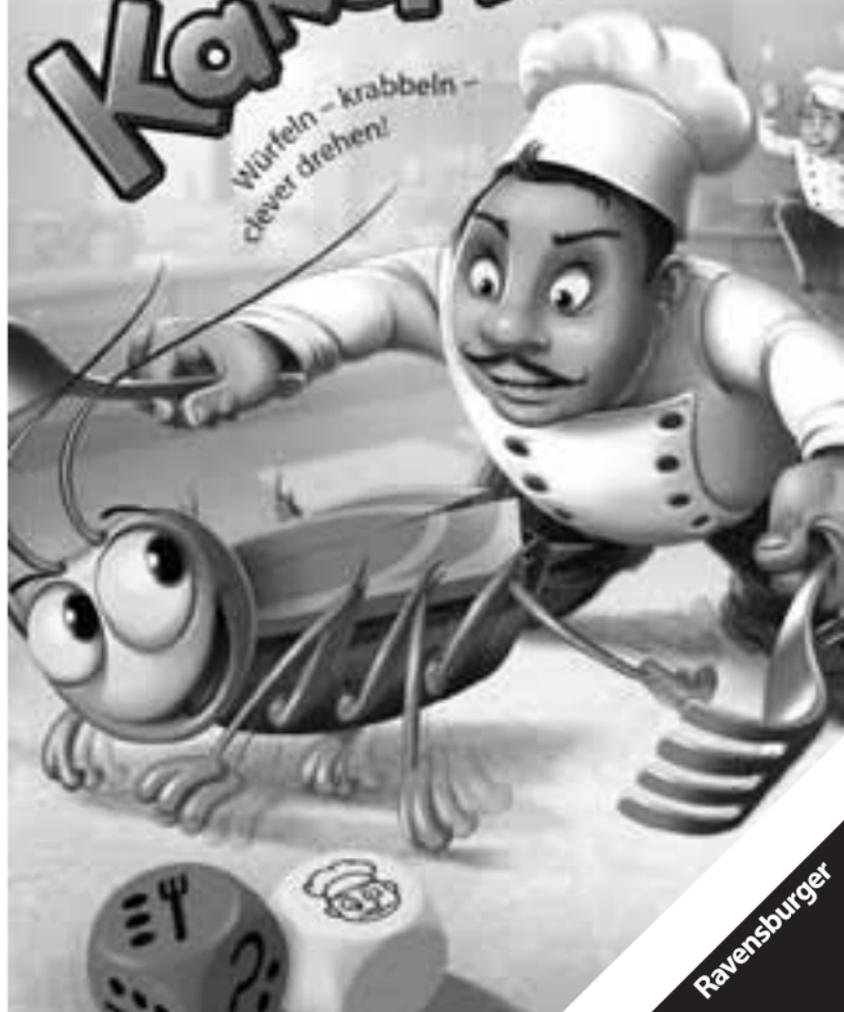


5-99

Gertjan Blaas

# Kakerlakak

Würfeln - krabbeln -  
clever drehen!



Ravensburger

# Kakerlakak

Ravensburger® Spiele Nr. 23 391 5

Lauf- und Drehspiel für 2–4 Spieler von 5–99 Jahren.

Autor: Gunter Baars

Illustration: J. Jantner, M. Jasionowski, W. Pepperle

Redaktion: Monika Gohl

## Inhalt:

1 Spielplan, 9 Besteckteile, 9 Druckknöpfe,  
1 Kakerlake mit Aufstellfuß, 4 Speisekarten,  
4 Kakerlakenchips, 1 Besteckwürfel, 1 Kochwürfel



*Hungrig flitzt die Kakerlake kreuz und quer durch die Küche und sucht nach Leckereien. Auf ihrer Speisekarte stehen Käse, Brot, Fisch und Schokolade. Wenn nur nicht das Besteck herumliegen würde – dauernd muss sie es aus dem Weg räumen, um ans Ziel zu kommen. Plötzlich taucht der Koch auf – jetzt aber nichts wie weg!*

## Ziel des Spiels

Jeder Kakerlakenspieler versucht nacheinander die vier Leckereien seiner Speisekarte zu erreichen und so schnell wie möglich wieder im sicheren Loch zu verschwinden.

## Vorbereitung

Drückt alle Teile aus der Stanztafel heraus. Vor dem ersten Spiel befestigt ihr die **Besteckteile** mit den **Druckknöpfen** auf dem **Spielplan**. Wo ihr welche Besteckteile anbringt und wie ihr sie vor jedem neuen Spiel ausrichtet, seht ihr auf dieser Abbildung.



Steckt die **Kakerlake** in den **Aufstellfuß** und stellt sie auf das schwarze Loch. Nehmt pro Spieler eine **Speisekarte** und mischt sie verdeckt. **Wichtig:** Die Karte mit der grünen Markierung ist immer dabei! Zieht eine Speisekarte, legt diese offen vor euch ab. Den **Kakerlakenchip** legt ihr vor die Markierung. Nehmt euch die **Würfel** und los geht's!

## Einstiegsregel

Ihr wechselt im Spiel eure Rollen zwischen Kakerlakenspieler und Koch.

Wer die Speisekarte mit der **grünen Markierung** gezogen hat, beginnt als **Kakerlakenspieler** und nimmt den orangenen Besteckwürfel.

## Kakerlake ziehen

Der Kakerlakenspieler darf **zwei Mal würfeln und ziehen**, bevor der Koch ins Spiel kommt. Auf dem Spielplan sind 6 x 6 Felder, auf denen er die Kakerlake waagrecht oder senkrecht bewegt.

Schau auf deiner **Speisekarte**, wohin du zuerst laufen möchtest. Beim Startspieler ist es die Schokolade. Wirf den **Besteckwürfel**.



Du darfst

- eines der gewürfelten Besteckteile um ein Feld nach links oder rechts drehen und
- bis zu drei Felder mit der Kakerlake ziehen.



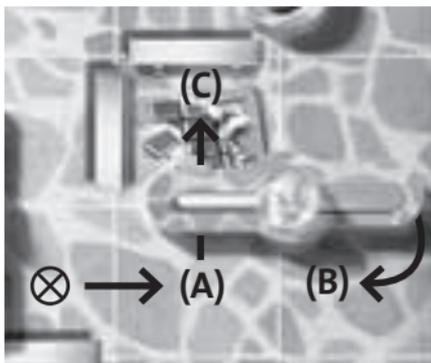
Du darfst

- ein beliebiges Besteckteil um ein Feld nach links oder rechts drehen und
- bis zu zwei Felder mit der Kakerlake ziehen.

**Wichtig:** Du darfst die Aktionen (Ziehen und Drehen), in beliebiger Reihenfolge kombinieren und auch auf Teile davon verzichten. In ihrem Zug darf die Kakerlake abbiegen. Beim Drehen des Bestecks darf die Kakerlake nicht verschoben werden. Die Regale sind Hindernisse, die sie nicht überqueren darf.

Beispiel:

Du hast das Messer und drei Punkte gewürfelt. Um zur Schokolade zu kommen, läufst du ein Feld nach rechts (A), drehst dann das Messer um ein Feld (B) und gehst noch ein Feld nach oben (C). Du bist nun bei der Schokolade und dein dritter Punkt verfällt.



## Leckereien naschen

Hast du die nächste Leckerei auf dem Spielplan erreicht, legst du deinen Kakererlakenchip auf die entsprechende Abbildung deiner Speisekarte. Überzählige Aktionspunkte verfallen. Die Leckerei rechts daneben ist dein nächstes Ziel. Hast du noch einen Versuch übrig, darfst du gleich weiter würfeln, um dorthin zu gelangen.

## Der Koch würfelt

Sobald du als Kakerlakenspieler **zwei Mal gewürfelt und gezogen hast**, schlüpft dein linker Mitspieler in die Rolle des Kochs. Er wirft den **Kochwürfel**. Erscheint eine leere Seite, hast du noch einen **Extrawurf**. Erscheint jedoch der Koch, ist dein Zug sofort zu Ende.

Dein Zug endet spätestens nach einem Extrawurf. Der Koch wird zum Kakerlakenspieler und sein linker Mitspieler zum Koch. Die Kakerlake startet von der Stelle aus, an der sie stehen geblieben ist.

## Ende des Spiels

Der Spieler, der zuerst bei allen vier Leckereien seiner Speisekarte war und danach wieder zum Loch gelangt ist, gewinnt das Spiel.

## Actionregel

Hier braucht ihr gute Nerven! Die Vorbereitung und Zugregeln gelten wie im Einstiegsspiel, mit folgenden Änderungen:

Der Kochspieler gibt das Kommando: "In die Küche – fertig – los!" und sofort beginnen Kakerlaken-Spieler und Koch **gleichzeitig** zu würfeln.

## Aktionen der Kakerlake

Als Kakerlaken-Spieler sagst du laut an, welche Leckerei als Nächstes auf deiner Speisekarte steht. Du würfelst, ziehst und gibst bekannt, sobald du bei ihr bist. Lege deinen Kakerlakenchip auf die Leckerei deiner Speisekarte. Welches ist dein nächstes Ziel? Würfle sofort weiter, um dorthin zu kommen. Du bist so lange an der Reihe, bis der Koch „Stopp“ ruft.

## Währenddessen würfelt der Koch

Als Koch versuchst du, so schnell wie möglich **fünf Mal** das Kochsymbol zu würfeln. Erscheint eine leere Seite, würfelst du weiter, kommt der Koch, zählst du laut mit und rufst nach dem fünften Mal „**Stopp!**“.

Der Zug des Kakerlakenspielers endet sofort. Die Rollen tauschen reihum.

*Tip:* Bei erfahrenen Spielern dürft ihr vereinbaren, dass der Koch z. B. nur drei Mal erscheinen muss.

## Ende des Spiels

Wer zuerst nacheinander bei allen vier Leckereien seiner Speisekarte war und wieder beim Loch angekommen ist, gewinnt das Spiel.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

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

www.ravensburger.com  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



Ravensburger

232320