

La Cucaracha Loop E

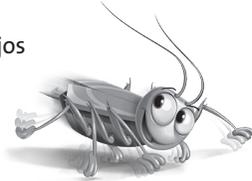
Juegos Ravensburger® n.º 23 438 7

Una emocionante carrera de escarabajos para 2-4 jugadores a partir de 5 años.

Autores: Inka y Markus Brand

Ilustraciones: Janos Jantner

Redacción: Monika Gohl



Contenido:

1 tablero, 12 escarabajos, 1 dado de puntos, 1 dado cucaracha, 6 fichas cucaracha, 1 moneda cucaracha

Los descarados escarabajos van en busca de comida y, rápidos como una bala, se aventuran en el peligroso territorio de la cucaracha, a la que no le gusta nada que invadan su espacio. De repente, la cucaracha sale de la rejilla de ventilación. Los escarabajos se quedan paralizados del susto y esperan que, por esa vez, la cucaracha no los atrape, porque si no, los echará del patio. ¿Quién será el más valiente y afortunado y será el primero en ponerse a salvo?

Objetivo del juego

Los escarabajos juegan contra la cucaracha e intentan llegar lo antes posible a la reja, que está al otro lado del patio.

El duelo

para 2 jugadores

En este emocionante duelo, el **jugador-escarabajo** coloca **siete escarabajos** de cualquier color junto a la salida y recibe el **dado de puntos**.

El **jugador-cucaracha** coloca **cuatro fichas cucaracha** y la **moneda** delante de sí mismo. También recibe el **dado cucaracha**.

El **objetivo del jugador-escarabajo** es llegar con cuatro de sus escarabajos a la meta.

El **objetivo del jugador-cucaracha** es atrapar cuatro escarabajos.

Como en la variante de acción, los dos oponentes empiezan al mismo tiempo a la orden de salida. En este caso, la cucaracha también tiene que dar una vuelta alrededor de su silla al oír el grito de «¡cucaraloop!».

Atención: Si tras lanzar la moneda la cucaracha atrapa uno o más escarabajos, el jugador-cucaracha se los guarda delante de sí mismo.

El primer jugador que consiga su objetivo (el jugador-escarabajo llevar cuatro escarabajos a la meta, y el jugador-cucaracha atrapar cuatro escarabajos) recibe un punto de victoria.

En esta variante, también debéis intercambiaros los papeles e ir apuntando vuestros puntos de victoria. Gana quien tenga más puntos de victoria al cabo de un número previamente acordado de rondas.

© 2017

Importante: Obtienes **un punto por cada escarabajo** que hayas pillado. Para llevar la cuenta, dibuja en un papel un palito por cada punto.

La casilla «loop»

Como jugadores-escarabajo, tenéis la posibilidad de obstaculizar el paso un poco a la cucaracha: Cuando un escarabajo caiga en la casilla «loop», grita «¡**cucaraloop!**!».

El jugador-cucaracha tendrá que levantarse de golpe inmediatamente y dar una vuelta alrededor de su silla. Una vez hecho esto, puede seguir tirando el dado.

Atención: Puede ocurrir que gritéis al mismo tiempo «cucaraloop» y «alto». En este caso, la cucaracha da la vuelta alrededor de la silla antes de lanzar la moneda. Excepcionalmente, los jugadores-escarabajo podéis seguir tirando el dado y moviendo mientras la cucaracha da la vuelta.

Fin de la ronda

En cuanto un jugador llega a la meta con todos sus escarabajos, grita «¡**He ganado!**!» y así pone fin a la ronda inmediatamente. Cada jugador se anota los **puntos de victoria** según cuántos escarabajos haya conseguido llevar a la meta.

Cambio de papeles y fin de la partida

El jugador a la izquierda del que era jugador-cucaracha asume el papel de éste. La anterior cucaracha pasa a ser jugador-escarabajo. La partida termina en cuanto cada jugador haya sido cucaracha una vez. ¿Quién ha conseguido acumular más puntos?

Consejo: Podéis hacer las partidas más cortas jugando con solo **dos escarabajos** en la carrera. En este caso, jugad solo con **tres fichas cucaracha**.



Preparación

Separad la moneda y las fichas cucaracha del panel troquelado. Tened preparados los escarabajos y los dados. Montad las piezas del tablero. En él veréis un camino rosa y otro amarillo, que se cruzan en el centro en la casilla «loop».

Empezáis la partida saliendo desde la flecha y elegís qué recorrido queréis seguir. Cuando lleguéis a la casilla «loop», podéis decidir entre cambiar de recorrido o seguir por el del color que habíais escogido inicialmente.

Cuando estáis sobre las casillas rosas y amarillas, la cucaracha puede atraparos. Pero también hay cuatro casillas-seguro (de color azul oscuro rodeadas por una luz brillante) en las que estaréis a salvo de la cucaracha. La casilla «loop» rosa y amarilla, situada en el centro, es especialmente peligrosa: ¡aquí la cucaracha os atraparà siempre que aparezca!

Reglas para el juego base (principiantes)

para 2-4 jugadores

Colocad el **tablero** en el centro y al lado de él **cuatro fichas cucaracha boca abajo** y la **moneda cucaracha**. Cada jugador recibe **tres escarabajos** del mismo color y los coloca delante del tablero junto a la flecha doble.

El **objetivo del juego** es ser el primero en llegar con todos sus escarabajos a la reja para ponerse a salvo.

Empieza la carrera

Empieza el jugador más joven y tira los dos dados. Primero mueves hacia delante cualquiera de tus escarabajos el número total de casillas que indique el dado de puntos. Atención: Al mover también se cuentan las casillas ya ocupadas por otros escarabajos. Si tu jugada termina justo en una casilla ya ocupada, la saltas y te quedas en la siguiente casilla. Al llegar a la casilla «loop» puedes decidir si quieres seguir por la izquierda o la derecha.

¿Te ha tocado el **símbolo de la cucaracha en el dado**? En ese caso, destapa una **ficha cucaracha**. Si te ha tocado un **lado vacío**, no pasa nada.



A continuación, el turno pasa al siguiente jugador, que tendrá que tirar los dados y mover.

En cuanto destapéis la cuarta ficha cucaracha, la cosa se pone emocionante: El jugador de turno debe lanzar la moneda cucaracha de tal forma que gire en el aire. Tiene una cara rosa y otra amarilla. ¡Todos los escarabajos que estén en ese momento sobre la casilla «loop» o alguna casilla del color que indique la moneda tendrán que retroceder hasta la salida! Los demás, podrán continuar desde donde estaban.



El siguiente jugador pone boca abajo las cuatro fichas cucaracha y el juego continúa.

Fin de la partida

El jugador que llegue primero con sus cuatro escarabajos a la meta gana la partida.

Consejo: Es mejor jugar con varios escarabajos a la vez en el recorrido. ¡Así al saltar las casillas ocupadas, avanzaréis más! Y siempre que sea posible, moved primero con los escarabajos que estén en una casilla poco segura para ponerlos a salvo.

Reglas para el juego de acción (expertos)

para 3-4 jugadores. Necesitaréis papel y lápiz para anotar la puntuación.

¡Para esta variante se necesitan nervios de acero! Cada jugador recibe **tres escarabajos**. Decidid quién de vosotros hará primero de cucaracha. El **jugador-cucaracha** deja por el momento los escarabajos delante de sí mismo y también recibe el **dado cucaracha, cinco fichas cucaracha y la moneda**. Los **jugadores-**

escarabajo colocan sus **escarabajos** junto a la salida y juegan con el **dado de puntos**.

Objetivo del juego

Los **escarabajos** intentan llegar a la meta con todos sus escarabajos antes que los otros y obtienen puntos según los escarabajos que consigan llevar a la meta.

La **cucaracha** intenta, durante la carrera, devolver a la casilla de salida a tantos escarabajos como sea posible y obtiene puntos según cuántos haga retroceder.

Empieza la carrera

El jugador-escarabajo más joven da la orden: «A sus escarabajos, listos, ¡ya!», y él y el jugador-cucaracha empiezan a jugar **a la vez**.

Acciones de los jugadores-escarabajo

Los jugadores-escarabajo tenéis que tirar el dado y mover. Las reglas para mover son las mismas que en el juego base: tenéis que contar las casillas ocupadas y si caéis en una casilla ya ocupada, saltáis a la siguiente casilla. Una vez hayáis movido, le pasáis el dado rápidamente al siguiente jugador-escarabajo.

Acciones del jugador-cucaracha

Mientras los jugadores tiran el dado y avanzan, tú, como jugador-cucaracha, intentas sacar con el dado **cinco veces** el símbolo de la cucaracha lo más rápido posible. Si te toca un lado vacío, sigues tirando. Si aparece la cucaracha, cuentas en voz alta y **destapas una ficha cucaracha**.

En cuanto destapes la **quinta ficha**, grita «¡alto!». Los escarabajos deben dejar de jugar inmediatamente. Luego lanzas la moneda. Todos los escarabajos que estén en la casilla «loop» o en las casillas del color que indique la moneda tendrán que retroceder hasta la salida. Luego pones las fichas otra vez boca abajo y el juego continúa.