

La Cucaracha Leap ^E

Un juego para 2 – 4 ágiles escarabajos de 5 a 99 años

Juegos Ravensburger® n.º 21 125 8

Autores: Inka y Markus Brand · Ilustración: Janos Jantner (Beehive)

Diseño: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (instrucciones)

Fotos: Becker Studios · Redacción: Anne Lenzen

Los escarabajos rebuscan en los cubos de basura del patio trasero, el territorio de la cucaracha. «¡Más rápido, ya la oigo venir!» «¡¡¡Cuidado, que ya vuelve!!!» De repente, la cucaracha aparece por el canal de ventilación en el patio trasero.

Ahora los escarabajos solo pueden hacer una cosa: hacerse los muertos y esperar que no los pille... ¿A ti no te ha pillado? ¡Qué suerte! Sigue tu camino hasta la meta. ¿A ti sí? Pues retrocede de un salto hasta la salida.

En este juego necesitarás tener suerte con los dados y unos nervios de acero para lograr que tus escarabajos lleguen los primeros a la meta.



Contenido

- 1 1 tablero de juego
- 2 1 patio trasero tridimensional
- 3 1 cucaracha HEXBUG® nano V2®
- 4 2 loopings
- 5 12 fichas de escarabajo
- 6 1 dado



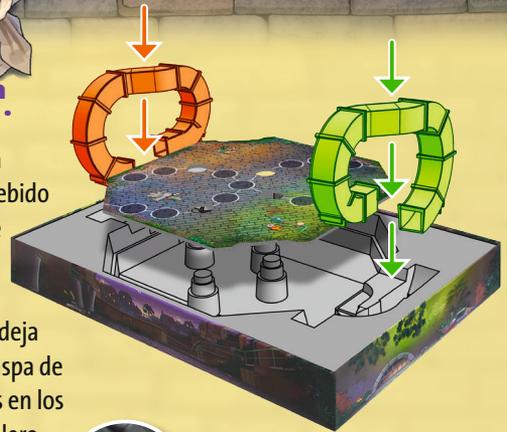
21

Ravensburger

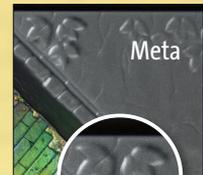


Montaje del juego y preparación

Presiona sobre los cuatro agujeros del tablero para separarlos. Si el tablero estuviera algo arqueado debido al transporte, dóblalo cuidadosamente hasta que se quede plano para que la HEXBUG® nano V2® pueda salir del looping y corretear por el tablero perfectamente. Coloca el tablero encima de la bandeja interior de la caja de tal forma que el lado con la raspa de pescado se quede hacia arriba. Inserta los loopings en los hoyos situados a la izquierda y a la derecha del tablero.



Cada jugador elige tres escarabajos de un mismo color. Todos los jugadores colocan sus escarabajos en la casilla de salida, que está marcada con un ratón. La meta se encuentra en el lado opuesto y está señalizada con unas hojas de hiedra.



Deja el dado y la cucaracha HEXBUG® nano V2® preparados al lado del juego.

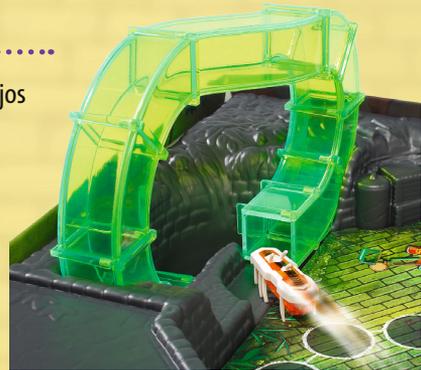
Objetivo del juego

¡Gana quien consiga llevar primero todos sus escarabajos hasta la meta!

¡Empieza la partida!

1. Poned en marcha la HEXBUG® nano V2®

Poned en marcha la HEXBUG® nano V2® con el interruptor de la parte inferior y deslízadla, con la cabeza hacia delante, por uno de los loopings.



La HEXBUG® nano V2® avanzará por dentro del looping y se esconderá debajo del tablero.

2. Los escarabajos tiran los dados y avanzan

Empieza el jugador más joven. Este tira el dado y avanza 1-4 casillas con uno de sus escarabajos. Puede elegir por cuál de los dos caminos quiere avanzar. Las casillas ya ocupadas también se cuentan. En el caso de que ya estuviera ocupada la casilla a la que debes mover tu escarabajo, puedes saltarla y situarlo en la siguiente.

Ejemplo: El jugador verde saca un 1.
Decide avanzar por el mismo camino que el jugador azul. Como la casilla a la que tiene mover ya está ocupada, avanza hasta la siguiente casilla libre por delante del jugador azul.

El único caso en el que se pueden avanzar menos casillas de las que indica el dado es cuando con esa tirada ya llegas de sobra a la meta.

Si un escarabajo cae en una de las casillas elevadas, está de suerte. ¡En estas casillas estará a salvo y la HEXBUG® nano V2® no le podrá pillar!

Una vez que el jugador inicial termine su jugada, se seguirá **enseguida** en el sentido de las agujas del reloj y el siguiente jugador tendrá que tirar los dados y avanzar.

Un jugador puede tener tantos escarabajos en juego a la vez como él quiera.

Truco: ¡Cuanto más escarabajos haya en juego, mayor será la probabilidad de saltar por encima de otros escarabajos y, por tanto, más rápido se podrá llegar a la meta!

3. En cuanto la HEXBUG® nano V2® vuelve a aparecer en el tablero...

...se interrumpe el juego de los escarabajos. ¡Mientras la cucaracha esté encima del tablero, no se puede avanzar! La HEXBUG® nano V2® correteará como una bala por el tablero, empujando a los escarabajos con los que se tope. Todos los escarabajos que hayan sido empujados deben quedarse en la nueva posición a la que hayan sido movidos. Solo podréis colocar de vuelta en el tablero aquellos escarabajos que hayan acabado justo delante de la entrada de uno de los loopings.

4. En cuanto la HEXBUG® nano V2® abandona el tablero...

...se comprueba si hay escarabajos tocando alguna casilla.

¿Hay algún escarabajo tocando una casilla?

En ese caso, puede quedarse en esa casilla y proseguir el juego desde ese punto.

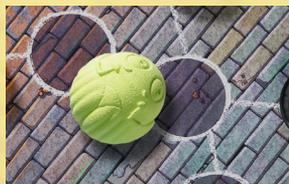


¿Hay algún escarabajo que no esté tocando ninguna casilla?

En ese caso, hay que volver a colocar ese escarabajo en la casilla de salida. Tendrá que empezar otra vez desde ahí.



Casos especiales:



Si un escarabajo se queda justo entre dos casillas, puede quedarse en la más favorable de las dos (la más cercana a la meta) y luego proseguir el juego desde esa casilla.



Si dos escarabajos se quedan tocando la misma casilla, los dos pueden quedarse en esa casilla y seguir el juego desde la misma.



Si la HEXBUG® nano V2® empuja hacia delante un escarabajo y finalmente se queda tocando una casilla más adelantada, ¡ha tenido suerte! Podrá proseguir el juego desde esa casilla.

Después continuad la partida tal y como se ha descrito anteriormente. El siguiente jugador debe tirar los dados y avanzar. Pero, ¡cuidado! La HEXBUG® nano V2® defiende muy bien su territorio y puede volver a aparecer en cualquier momento...

Fin de la partida

La partida termina en cuanto un jugador lleva todos sus escarabajos hasta la meta. ¡Ese jugador habrá ganado la partida!

Truco para principiantes:

Podéis ajustar la duración del juego a vuestro gusto. Para ello, determinad antes de empezar la partida cuántos escarabajos hay que llevar a la meta para poder ganar.

Truco para profesionales:

Recomendamos a los jugadores experimentados que, cuando jueguen solo dos, cada uno juegue con dos colores diferentes de escarabajos a la vez. Los que quieran algo más de acción encontrarán en la cara posterior del tablero un patio trasero con más casillas de menor tamaño. ¡Si os gustan los retos, con esta variante podréis probar suerte!

Indicaciones para el manejo de la HEXBUG® nano V2®:

- Empujadla suavemente cuando se quede atascada en alguna esquina.
- Ayudadla a darse la vuelta cuando se caiga del revés.
- Si se le agotara la pila justo dentro de un looping, coged el looping y sacudidlo con cuidado hasta sacarla.
- Cuando empiece a moverse notablemente más lenta que al principio, cambiadle la pila.

© 2015
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

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

Atención: Conservar las instrucciones.

En caso de dudas respecto a la cucaracha, dirigirse al fabricante original:

Innovation First Trading SARL,
6 Melford Court, Hardwick Grange,
Warrington UK WA1 4RZ
www.innovationfirst.com

HEXBUG® y nano® son
marcas registradas de
Innovation First Trading SARL