



KAKERLAHEX – RAVENSBURGER

KAKERLAHEX

Una noche oscura os reunís como brujas y magos en el mágico bosque de la niebla.

¡Agitad la varita mágica e intentad preparar las pociones más poderosas!

El agua ya hierve en los calderos mágicos... Solo falta el ingrediente adecuado.

¿Dónde está la baba viscosa? ¿Y dónde habéis dejado la telaraña brillante?

¡liiih! ¡De repente, una cucaracha se escabulle entre los calderos! Si cae dentro de una porción, se convierte en una asquerosa papilla de cucaracha.

¿O tal vez habéis tenido suerte y la cucaracha se transforma en una poción dorada súper poderosa?

Objetivo del juego

Quien consiga la mayor cantidad de puntos con las pociones terminadas será el ganador.

Contenido

1 Cucaracha BrushBug®

1 Plataforma de dos piezas

1 Tablero de juego

1 Cámara de ingredientes

13 Calderos mágicos (+1 de repuesto)

13 Tapas (+1 de repuesto)

1 Varita mágica

1 Bandeja para ingredientes

13 Fichas de ingredientes (reverso claro)

13 Fichas de tapa (reverso oscuro)

20 Fichas de poción (5 por cada animal: gato, oso, búho y rana)

7 Fichas de cucaracha

5 Papillas de cucaracha

2 Pociones de cucaracha dorada

 Edad: 5+

 Jugadores: 2–4

 Duración: aprox. 15 minutos

OBJETIVO DEL JUEGO

Los aprendices de brujo se reúnen en torno al caldero mágico. De repente, una cucaracha encantada sale corriendo. Conjura rápidamente el hechizo correcto para guiarla hacia tu rincón antes que los demás.

¡Quien logre atrapar a la cucaracha tres veces gana la partida!

PREPARACIÓN

Coloca el tablero en el centro de la mesa y encájalo bien en el marco. Pon la cucaracha en el caldero mágico del centro, apagada por el momento. Cada jugador elige un color y toma las 6 fichas correspondientes más una figura de aprendiz de brujo.

Coloca tu figura en el espacio de salida del color elegido. Coloca las fichas con el símbolo de hechizo visibles delante de ti.

DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador más joven comienza.

A continuación, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

En tu turno:

Lanza el dado.

→ El símbolo que salga muestra qué tipo de hechizo puedes lanzar.

Lanza rápidamente el hechizo correcto.

Busca la ficha con el símbolo correspondiente y colócala en tu rincón (delante de ti) boca arriba sobre el espacio libre más a la izquierda.

Si ya has lanzado ese hechizo antes (tu ficha ya está sobre la mesa), no puedes repetirlo.

En ese caso, pierdes el turno.

Cuando todos los jugadores hayan lanzado sus hechizos una vez, llega la cucaracha...

¡LA CUCARACHA COBRA VIDA!

Enciende la cucaracha (HEXBUG® nano®) y colócala en el caldero mágico del centro.

A partir de ahora, la cucaracha se mueve por sí sola por los pasillos del tablero.

El hechizo lanzado por los aprendices de brujo decide qué “puertas mágicas” se abren o se cierran en el laberinto.

De esta forma, los jugadores intentan guiar a la cucaracha hacia su rincón.

LAS PUERTAS MÁGICAS

El tablero muestra puertas giratorias con símbolos de hechizo. Estas puertas pueden girarse y cambian la dirección en la que se moverá la cucaracha.

Después de que todos los jugadores hayan lanzado sus hechizos, gira solo las puertas que correspondan a los símbolos visibles en las fichas colocadas por los jugadores.

Cada símbolo representa un tipo de puerta:

- Pentagrama → Gira todas las puertas con el símbolo del pentagrama.
- Caldero → Gira todas las puertas con el símbolo del caldero.
- Escoba → Gira todas las puertas con el símbolo de la escoba.
- Sombrero de brujo → Gira todas las puertas con el símbolo del sombrero.
- Araña → Gira todas las puertas con el símbolo de la araña.
- Frasco de poción → Gira todas las puertas con el símbolo del frasco.

Cuando todas las puertas estén colocadas según los hechizos lanzados, ¡la cucaracha empieza a correr por el laberinto!

¡ATRAPA A LA CUCARACHA!

Los jugadores observan con atención hacia dónde se dirige la cucaracha. El objetivo es llevarla a tu rincón antes que los demás. Cuando la cucaracha entra completamente en el rincón de un jugador, ese jugador gana la ronda.

El jugador ganador recibe una ficha de victoria (puede usarse una de las fichas de hechizo).

Luego, apaga la cucaracha, devuélvela al caldero central y coloca todas las puertas en su posición inicial.

A continuación, empieza una nueva ronda.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina tan pronto como un jugador haya conseguido tres fichas de victoria.

Ese jugador será proclamado el gran maestro de los hechizos y ¡gana la partida!

VARIANTES PARA MÁS DIVERSIÓN

Variante rápida:

Si queréis partidas más cortas, podéis jugar solo hasta dos fichas de victoria.

Variante avanzada:

Coloca las puertas mágicas de forma aleatoria al comienzo de cada ronda. Así, cada partida será diferente y más imprevisible.

Variante en equipo:

Jugad por parejas. Los miembros de cada equipo deben ponerse de acuerdo sobre qué hechizo lanzar antes de colocar la ficha.

La comunicación y la rapidez serán clave.

CONSEJOS

- Si la cucaracha se queda atascada, simplemente tócala con cuidado para que vuelva a moverse.
 - Asegúrate de que el tablero esté bien colocado y las puertas giren libremente.
 - Juega sobre una superficie lisa y nivelada.
-

INFORMACIÓN TÉCNICA

El HEXBUG® nano® funciona con 1 pila botón AG13 (LR44). Incluye pila de demostración.

Se recomienda cambiar la pila cuando la cucaracha se mueva con lentitud o se detenga.

Usa únicamente el tipo de pila indicado.

El juguete no debe utilizarse cerca del oído. Puede causar daños auditivos. Mantener las pilas fuera del alcance de los niños.

CRÉDITOS

Fabricante: Ravensburger Spielverlag GmbH, D-88214 Ravensburg, Alemania

© Ravensburger Todos los derechos reservados.



Advertencia de seguridad: No apto para menores de 5 años. Contiene piezas pequeñas que podrían provocar asfixia.

Distribuido por: **Inversiones Müller S.L.** C.I.F.: B 07678170 vía Palma 3, local posterior C 07500 **Manacor** España Tel. +34 971 566002.