Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

ESCALE À JEUX

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

*L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.*

http://escaleajeux.fr – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

F

La Cucaracha

Un jeu pour
2 à 4 chasseurs d'insectes de 6 à 99 ans

Jeux Ravensburger® n° 22 228 5
Auteur: Peter-Paul Joopen · Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (regle du jeu)
Illustrations: Janos Jantner (Beehive), Maximilian Jasionowski · Photos: Becker Studios · Rédaction: Katja Volk

Aleeeeerte !

Des cafards ! Avec une étonnante agilité, l'un d'eux fonce à travers la cuisine, semant dégoût et effroi sur son passage. Plus une minute à perdre ! Guidez-le vers votre piège à l'aide des couverts. Le dé vous indique quel couvert vous pouvez faire pivoter : fourchette, couteau ou cuillère. Il s'agit alors de ne pas le perdre des yeux et d'avoir de bons réflexes. Celui qui tournera astucieusement les couverts attirera le cafard vers son piège. Chaque insecte ainsi capturé rapportera 1 jeton. Le premier joueur qui possèdera 5 jetons remportera cette chasse.

HEX BUG® + nano®

But du jeu

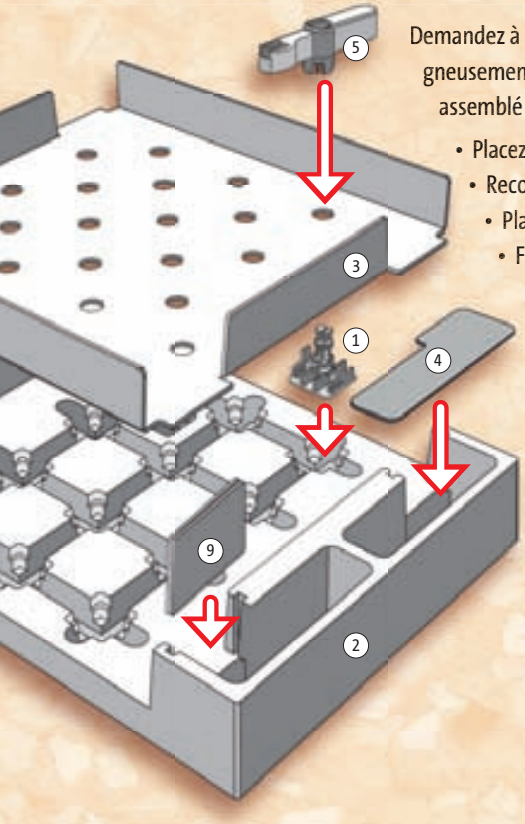
Il s'agit de gagner le premier 5 jetons cafard.

Contenu

1. 24 rivets
2. 1 boîtier
3. 1 plateau de jeu
4. 4 pièges
5. 24 couverts (8 couteaux, 8 fourchettes, 8 cuillères)
6. 1 HEXBUG® nano®
7. 18 jetons Cafard
8. 1 dé
9. 2 portes

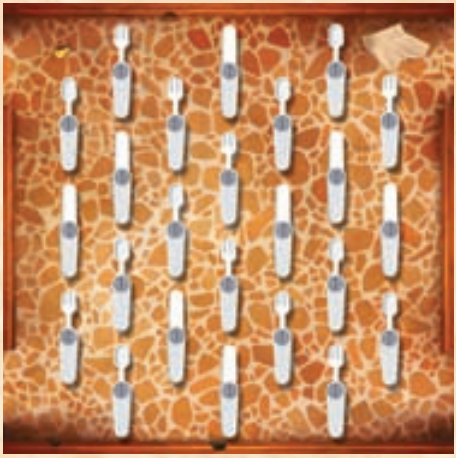
Ravensburger

Avant la première partie



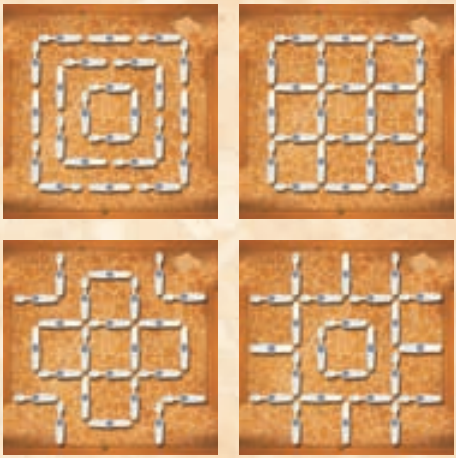
Demandez à un adulte de vous aider à monter le jeu. Détachez soigneusement le matériel des planches prédécoupées. Le plateau est assemblé de la manière suivante :

- Placez les rivets (1) dans les 24 trous du boîtier (2).
- Recouvrez le tout avec le plateau de jeu (3).
- Placez les 4 pièges (4) dans les 4 compartiments du calage.
- Fixez les couverts (5) sur les rivets, selon l'illustration.



Avant de commencer

- Gardez l'HEXBUG® nano® (6), les jetons Cafard (7) et le dé (8) à portée de main.
- Chaque joueur choisit un coin du plateau avec un piège. À moins de 4 joueurs, fermez le(s) piège(s) non utilisé(s) avec une porte (9). Les portes restantes ne sont pas utilisées. À deux joueurs, ne prenez pas de pièges côte à côte.
- Tournez tous les couverts dans l'une des positions de départ suivantes :



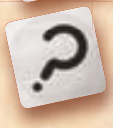
La chasse commence !

1. Mettre HEXBUG® nano® en marche

Le plus jeune joueur commence. Il peut allumer l'HEXBUG® nano® avec l'interrupteur en dessous et le placer sur la case centrale..

2. Lancer le dé

Si le dé indique un couteau, une fourchette ou une cuillère, le joueur peut tourner rapidement un couvert correspondant. Si le dé indique un couteau, par exemple, il peut tourner un couteau.



Si le dé indique un point d'interrogation, le joueur peut tourner rapidement le couvert de son choix, que ce soit un couteau, une fourchette ou une cuillère.

3. Tourner un couvert

Un couvert doit toujours être tourné jusqu'à un cran. Il ne peut donc jamais être oblique.
Ne perdez pas trop de temps à tourner le couvert. Si c'est le cas, les autres joueurs peuvent vous demander de vous dépêcher.
La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est au joueur suivant de lancer le dé et de tourner un couvert.

4. Attraper HEXBUG® nano®

L'HEXBUG® nano® rampe sur tout le plateau. Vous pouvez influencer son déplacement et l'attraper en tournant astucieusement les couverts. Essayez de modifier le parcours de manière à l'attirer dans votre piège.
Dès qu'il est tombé dans un piège, son propriétaire gagne un jeton Cafard.
Éteignez l'HEXBUG® nano® quelques instants et tournez les couverts dans l'une des positions de départ. Le joueur qui a gagné le jeton Cafard précédent entame la manche suivante.

***Conseil de manipulations** avec l'HEXBUG® nano® :*

- *Ne l'écrasez pas en tournant les couverts.*
- *Remettez-le sur ses pattes s'il tombe.*
- *Poussez-le légèrement s'il reste coincé dans un coin.*

Fin de la partie

La partie s'arrête dès que le premier joueur a gagné 5 jetons Cafard.

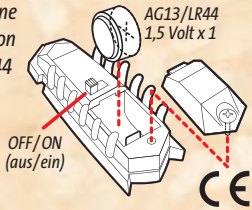
Variante

Le déroulement est identique au jeu de base. Mais dans cette variante, vous devez éviter que le cafard ne tombe dans votre piège. Pour chaque cafard dans votre piège, vous recevez un jeton Cafard. Le premier qui en possède 5 perd la partie.

Informations sur l'utilisation du jeu électronique

Changement de la pile :
La mise en place des piles est à réaliser par un adulte. Le compartiment pile se trouve sur la face inférieure de l'HEXBUG® nano®. Vérifier que l'interrupteur est bien en position « OFF ». Ouvrir la trappe à l'aide d'un tournevis cruciforme.

Insérer une pile bouton 1,5 V de type AG13/LR44 en respectant le sens de polarité +/- gravé sur la trappe, puis la revisser.



Conseils d'utilisation
- *Éteindre l'HEXBUG® nano® en fin de partie.*
- *Ne pas démonter l'HEXBUG® nano®.*
- *Ne pas exposer l'HEXBUG® nano® directement au soleil ou à toute autre source de chaleur.*
- *Veiller à ce qu'aucun liquide ne pénètre à l'intérieur de l'HEXBUG® nano®.*
- *Pour le nettoyage, essuyer la surface avec un chiffon sec ou légèrement humide.*
- *Ne pas utiliser de produits chimiques.*

Conseils de sécurité
- *Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !*
- *Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'adultes !*
- *Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger !*
- *Ne pas utiliser des piles de types différents ou des piles neuves et usées ensemble !*
- *Mettre en place les piles correctement en fonction de leur polarité „+" et „-" !*
- *Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, il faut retirer les piles !*
- *Il est interdit de court-circuiter les bornes de raccord.*
- *Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.*
- *Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.*
- *Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.*

Ne jetez jamais les composants électriques de ce jeu dans la poubelle normale, mais déposez-les dans un centre de tri destiné aux appareils électriques usagés. Renseignez-vous auprès de la mairie sur l'élimination appropriée de ces déchets.

Avertissement : *Notice à conserver.*

© 2013 Ravensburger Spieleverlag
Jeux Ravensburger S.A.S. • 21, rue de Dornach • F-68120 Pfastatt
www.ravensburger.com

Ravensburger