

La Cucaracha

Автор: Peter-Paul Joopen

Дизайн: Josh Lewis, KniffDesign (инструкции) · Иллюстрации: Mooncolony Ltd.

Арт-директор: Julia Simon · Фото: Becker Studios · Визуализация: Andreas Resch

Тревога!!!!!!!

Появились тараканы! Один весьма ловкий таракан носится по кухне, вызывая отвращение и ужас. Нельзя терять ни секунды! С помощью столового прибора загоните его в ловушку. Кубик покажет вам, чем можно воспользоваться: вилок, ножом или ложкой. Требуется зоркий глаз и быстрая реакция. Кто умело обращается со столовым прибором, загонит таракана в ловушку. За каждого пойманного таракана выдаётся одна фишка. Кто первым раздобудет 5 фишек, выиграет охоту.

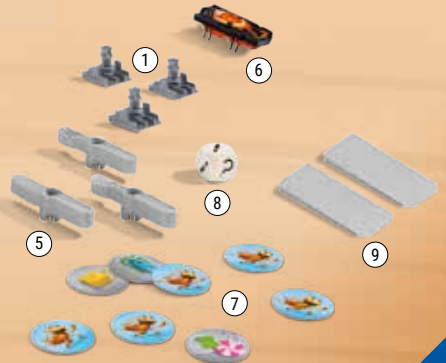


Цель игры

Первым собрать 5 фишек.

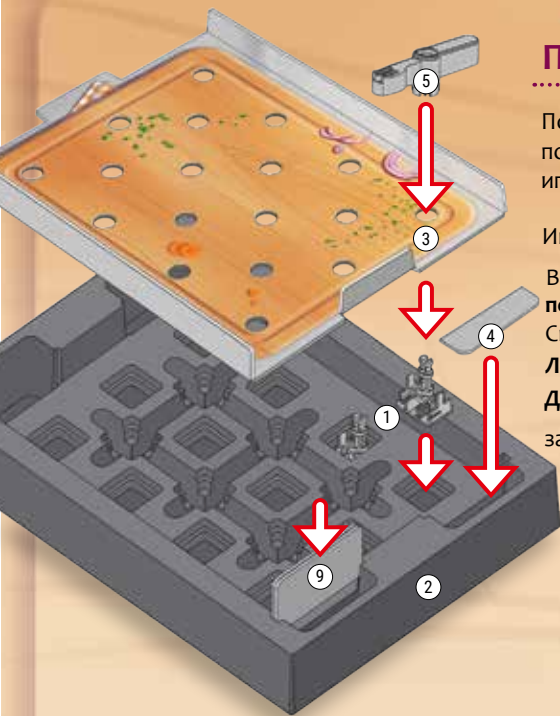
Содержание:

- 1 18 защёлок
- 2 1 игровая подставка
- 3 1 игровое поле
- 4 4 ловушки
- 5 18 деталей столовых приборов (6 ножей, 6 вилок, 6 ложек)
- 6 1 Hex Bots™ Nano™ таракан
- 7 20 фишек
- 8 1 кубик
- 9 2 двери



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

ОПАСНОСТЬ УДУШЬЯ - Мелкие детали
Запрещено для детей до 3 лет.



Перед первой игрой

Попросите взрослого помочь собрать игровое поле. Осторожно освободите из картона игровой материал.

Игровое поле собирается следующим образом:

Вставьте **защёлки** ① в 18 углублений **игровой подставки** ②.

Сверху установите **игровое поле** ③.

Ловушки ④ установите в четырёх отсеках вставки.

Детали столовых приборов ⑤ поместите на защёлки согласно рисунку ниже.

Перед первой игрой

Подготовьте ⑥ таракана, ⑦ фишки и ⑧ кубик.

Для базового режима игры вам понадобятся только лицевые стороны фишек (сторона с жуком). Обратная сторона (сторона с ловушкой) необходима для варианта игры "Уклоняйся от ловушки!" (см. ниже).

Каждый игрок выбирает себе угол с ловушкой. На всю партию это будет та ловушка, в которую вы будете заманивать таракана, чтобы собирать жетоны жуков. Заблокируйте неиспользуемые ловушки с помощью **дверцы-перегородки** ⑨, если игроков меньше четырёх. Если играют только два игрока, лучше всего использовать ловушки в противоположных концах поля.

Поверните все **детали столовых приборов** в одно из показанных справа стартовых положений.



Игра началась!



1. Стартует Hex Bots™ Nano™ таракан

Начинает самый юный игрок. Он включает таракана Hex Bots™ Nano™ с обратной стороны и устанавливает его на середину игрового поля.

2. Бросок кубика



Если на кубике выпадает изображение ножа, вилки или ложки, игрок должен **быстро** повернуть соответствующую деталь столового прибора. Например, кубик показывает изображение ножа, игрок должен повернуть один нож.



Если на кубике изображение вопросительного знака, игрок может **быстро** повернуть любую деталь столового прибора, безразлично будет это нож, вилка или ложка.

3. Поворот прибора

Столовые приборы всегда должны быть повернуты до щелчка. Это значит, что они никогда не должны стоять наискосок. На поворот столового прибора отпущено не так много времени. И если игрок замешкается, остальные игроки могут попросить его поторопиться. Игра продолжается по часовой стрелке, и следующий игрок бросает кубик и поворачивает столовый прибор



4. Ловля Hex Bots™ Nano™ таракана

Таракан ползает по всему игровому полю. Вы можете повлиять на его передвижения и поймать его, ловко поворачивая столовые приборы. Попытайтесь так изменить его перемещения, чтобы он попал в вашу ловушку. Как только он угодит в ловушку, игрок, которому принадлежит эта ловушка, получает одну фишку

Конец игры

Игра заканчивается, как только один из игроков первым соберёт пять фишек.

Как обращаться с тараканом Hex Bots™ Nano™:

- Пожалуйста, не зажимайте его во время поворота столового прибора.
- Пожалуйста, помогите ему встать на ноги, если он перевернулся.
- Пожалуйста, слегка подтолкните его, если он застрял в углу.
- В случае загрязнения, выключите таракана Hex Bots™ Nano™ и извлеките батарейки. Протрите сухой или слегка влажной тканью. Не используйте чистящие средства. После полного высыхания вставьте батарейки обратно.



Варианты игры

1. Уклоняйся от ловушки!

Игра проходит также как основная игра. Но в этом варианте вы пытаетесь избежать попадания таракана в вашу ловушку. За каждого таракана, который попадает в вашу ловушку, вы снова получаете фишку. В этой игре игрок, который первым собрал пять фишек, **проигрывает**.

2. Путаница с ловушками!

В начале игры перемешайте фишки жуков и сложите их лицевой стороной вверх. Вместо того чтобы выбирать угол с ловушкой, каждый игрок берет одну фишку и не показывая другим смотрит на обратную сторону, чтобы увидеть, в какой угол он должен заманить жука.

Следуйте правилам базового режима, заманите таракана в свою ловушку. Когда поймаете таракана, покажите свою фишку стороной с ловушкой другим игрокам, затем переверните её стороной с жуком, и заберите. Возьмите новую фишку и посмотрите на обратную сторону, чтобы увидеть свою новую ловушку. Нескольким игрокам может выпасть одна и та же ловушка. Если жук попал в такую ловушку, все игроки, у которых она выпала, переворачивают и забирают свои фишки. Побеждает тот игрок, который первым соберет пять фишек. Если несколько игроков одновременно собирают пятую фишку, они побеждают вместе.



Символ «перечеркнутой мусорной корзины» на батарейках и аккумуляторах означает, что их нельзя выбрасывать вместе с бытовыми отходами по истечении срока службы.

Если батарейки или аккумуляторы содержат ртуть, кадмий или свинец, вы найдете соответствующий химический символ (Hg, Cd или Pb) под символом перечеркнутой мусорной корзины. Закон обязывает вас утилизировать старые батарейки и аккумуляторы. Это можно сделать бесплатно в розничном магазине или любом другом пункте сбора поблизости. Батарейки и аккумуляторы могут содержать вещества, вредные для окружающей среды и здоровья человека. Использование специализированных пунктов сбора отработанных батареек и аккумуляторов обеспечивает надлежащую переработку и предотвращает нанесение вреда окружающей среде и здоровью человека. Дополнительную информацию можно найти в Директиве ЕС 2013/56/ЕС. Батарейки / аккумуляторы необходимо извлекать с помощью соответствующих инструментов и утилизировать надлежащим образом. Утилизируйте только литиевые батарейки (с символом «CR») и аккумуляторы, которые были полностью разряжены и защищены от короткого замыкания.

При использовании Таракана следуйте, пожалуйста, инструкции на оригинальной упаковке Hex Bots™ Nano™. Пожалуйста, сохраняйте инструкцию.



Hex Bots and NANO are trademarks of Spin Master, Inc., and the SPIN MASTER Logo is a trademark of Spin Master Ltd., used under license. All rights reserved.