Hier geht's zum Erklärvideo auf Englisch: jeuxsynapsesgames.com/en

Freche Kakerlaken rennen kreuz und quer durch dein Zuhause und sind alles andere als willkommen. Ihr wetteifert darum, sie auf kreative Weise aus dem Haus zu vertreiben.

Bebachtet genau und seid schnell, um Karten zu sammeln!

SPIELZIEL

Sammle 10 Karten, um zu gewinnen.

SPIELAUFBAU

1. Nehmt euch je eine **Klatsche**. Klebt vor dem ersten Spiel einen Sticker über das 🗋-Symbol auf den Klatschen.
2. Platziert die **Freche Kakerlake** in der Mitte der Spielfläche.

3. Mischt die **Karten** und legt sie als verdeckten Stapel neben die Kakerlake.

Wir empfehlen, jüngeren Mitspielern einen Vorsprung zu geben:

- *6 Jahre: Starte mit 3 Karten.*
- *7-8 Jahre: Starte mit 2 Karten.*

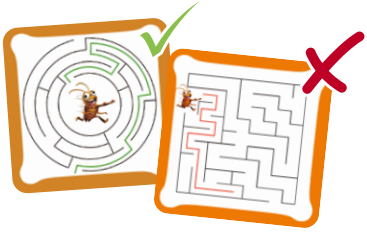
SPIELABLAUF

In jeder Runde deckt jemand die oberste Karte des Stapels auf. Dann versucht ihr **alle gleichzeitig**, die aufgedeckte Karte zu gewinnen, indem ihr entweder auf die **Freche Kakerlake oder die Karte** klatscht.

Es gibt 4 Arten von Aufgaben:

LABYRINTH

Gibt es einen Weg, um aus dem Labyrinth zu entkommen?



SUCHBILD

Ist eine Kakerlake auf dem Bild?

MEHRHEIT

Gibt es mehr Kakerlaken als Sandalen?

LEBENDIG-ODER-TOT?

Ist die Kakerlake lebendig?

Achtung! Das hier ist ein Marienkäfer keine Kakerlake.

✓ **JA:** Klatsche auf die Freche Kakerlake!

✗ **NEIN:** Klatsche auf die Karte.

EINE RUNDE

In der ersten Runde deckt irgendwer die oberste Karte des Stapels auf und alle versuchen, zuerst auf die korrekte Antwort zu klatschen.

Sobald eine Klatsche auf Karte und/oder Kakerlake ist, pausiert das Spiel. Zieht Klatschen, die sich auf der untersten Klatsche befinden, ohne Auswirkung zurück.

Überprüft, was abgeklatscht wurde:

✓ DU LIEGST RICHTIG:

Nimm dir die Karte und lege sie vor dich.
Glückwunsch! Du bist eine Karte näher am Spielsieg.

✗ DU LIEGST FALSCH:

Gib eine deiner bereits gesammelten Karten an jemand anders, falls möglich.

Falls nicht eindeutig bestimmt werden kann, wer zuerst richtig geklatscht hat, oder nur falsch geklatscht wurde, bleibt die Karte liegen. Die nächste Karte wird aufgedeckt und **auf** vorherige Karten gelegt. Wer als nächstes eine Runde gewinnt, nimmt sich **alle** so aufgedeckten Karten.

Hinweis: *Falls gleichzeitig auf Kakerlake und Karte geklatscht wurde, muss, wer falsch liegt, eine seiner gesammelten Karten an einen anderen Spieler geben. Wer erfolgreich war, erhält die aufgedeckte Karte.*

DIE NÄCHSTE RUNDE

Zu Beginn einer neuen Runde deckt der Gewinner der vorherigen Runde die nächste Karte auf und das Spiel geht weiter.

SPIELENDE

Wer 10 Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Rufe „Kakerla-Klatsch!“ und führe einen Siegestanz auf!

Glückwunsch! Du bist ein meistehafter Kakerlaken-Jäger.

CREDITS

Autor: Koby Ben-Aroush
Entwickler: Carl Brière
Illustrator: Chris Setra
Art Director: Marie-Elaine Bérubé
Grafikdesigner: Marie-Elaine Bérubé
Lektorat: Adam Marostica
Herausgeber: Jeux Synapses Games Inc.
Deutsche Ausgabe: Sabine Machaczek

© 2023 Jeux Synapses Games Inc.
Kein Teil dieses Spiels darf vervielfältigt werden ohne das schriftliche Einverständnis von:
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
QC J0P 1M0, Kanada
www.jeuxsynapsesgames.com
@jeuxsynapsesgames