

La My first Cucaracha

F

Une course à la nourriture pour 2 à 4
joueurs à partir de 3 ans

Jeux Ravensburger® n° 20 582 0

Auteurs : Inka et Markus Brand

Illustrations : Janos Jantner (Beehive) · Photos : Becker Studios

Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice)

Rédaction : Anne Lenzen



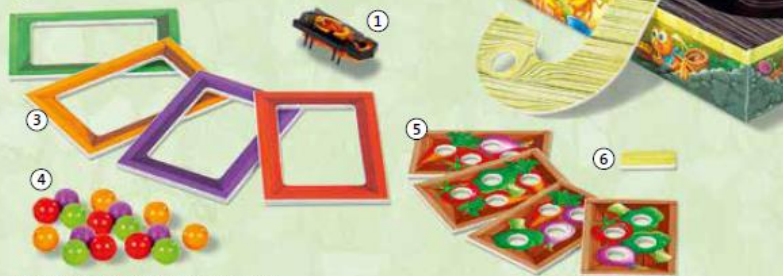
Être maman est un travail à plein temps. C'est aussi
vrai pour les mamans cafards.

Et quand en plus, vous avez 3 589 petits qui ont toujours
faim... Maman court sans cesse dans le garde-manger et fait tout son possible pour glisser le maximum
de nourriture à travers les fentes et les trous du plancher.

À vous de l'aider à nourrir ses bébés cafards. Le joueur* qui aura vidé le premier sa caisse de boulettes
de nourriture remportera la partie !

Contenu

- ① 1 maman cafard
- ② 1 plancher (en 2 parties)
- ③ 4 caisses vides
- ④ 16 boulettes (billes de 4 couleurs)
- ⑤ 4 caisses de provisions illustrées (pour la variante)
- ⑥ 1 barrière (pour la variante) + 1 de remplacement



* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général)
englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme
terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Avant la première partie

- Sortez tout le matériel de la boîte.
- Détachez tous les éléments en carton des planches.
- Évidez soigneusement les éléments prédécoupés.
- Placez le plancher dans le calage de la boîte.
- Appuyez légèrement sur la longue pièce du plancher jusqu'à ce qu'elle soit coincée.
- Ajoutez la pièce courte du plancher dans le calage. Elle n'est pas bloquée car elle est sans arrêt retirée et remise en cours de jeu.

Avant chaque partie

Installez la boîte entre vous.

Chaque joueur prend une caisse vide et y place les boulettes de la couleur correspondante.

Sortez maman cafard de son emballage et gardez-la à portée de main.



But du jeu

Il s'agit d'aider maman cafard à nourrir ses petits ! Le premier qui aura vidé sa caisse de boulettes remportera la partie.

Et c'est parti !

Chaque joueur place 1 de ses boulettes sur un des trous de la case Départ 1.



Le plus jeune joueur met la maman en marche et la dépose sur sa case Départ, dans le sens de la flèche (voir zoom ci-contre).

Maman fonce alors à travers le garde-manger, emportant avec elle autant de boulettes qu'elle le peut. Elle les pousse devant elle et tente de les faire tomber dans les trous du plancher pour les amener à ses petits 2. Elle y parvient avec plus ou moins de succès et de rapidité.





Les boulettes que maman cafard n'emporte pas ou qu'elle perd en cours de route restent là où elles sont. Elle les récupérera certainement au tour suivant...

Attention ! Dès qu'une boulette tombe dans un trou, le joueur à qui elle appartient peut immédiatement en placer une nouvelle sur l'un des trous de la case Départ **3**.



La partie s'arrête

... dès que la dernière boulette de nourriture d'un joueur tombe dans un trou **4**. Il remporte la partie !

Une nouvelle partie ?

Glissez le doigt dans la petite pièce du plancher et soulevez-la. Inclinez la boîte, tout en la secouant légèrement, pour faire rouler toutes les boulettes vers l'ouverture. Chacun reprend les siennes et une nouvelle partie commence.



Finis pour aujourd'hui ?

Éteignez la maman et rangez-la dans la boîte auprès de ses petits **5**.



Astuce : Il peut arriver que les pattes de maman restent accrochées à un trou. Une petite pichenette sur les fesses l'aide à repartir **6**.

Autre astuce : Si maman est très lente malgré un changement de piles, un adulte doit contrôler qu'elles ont bien été insérées en respectant le sens de polarité.

7



Variante pour joueurs expérimentés

Placez toutes les boulettes dans des caisses vides : c'est la réserve. Chaque joueur reçoit une caisse de provisions illustrée **7** qui lui montre de quelles boulettes il a besoin. Ajoutez une barrière en travers du parcours **8**.



Quand vient son tour de jeu, le joueur prend dans la réserve toutes les boulettes dont il a besoin pour sa caisse et les place sur les trous de la case Départ. Il met ensuite la maman en marche et la place devant la barrière. Elle fait donc 1 tour complet avant d'être bloquée. Toutes les boulettes qui ne sont pas tombées dans un trou durant ce tour sont retirées du parcours et remises dans la réserve. Le joueur gagne toutes les boulettes tombées sous le plancher. Il les place sur les dessins de la couleur correspondante de sa caisse de provisions. Le premier qui complète sa caisse de provisions remporte la partie.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Petites balles. Danger d'étouffement.

Précautions d'emploi du cafard : Reportez-vous à l'emballage d'origine du HEXBUG®

Important : Notice à conserver !

HEXBUG® and nano® are licensed registered trademarks of Innovation First Trading SARL, 6 Melford Court, Hardwick Grange, Warrington UK WA1 4RZ

© 2020

