

JACQUES ZEINET

KAKERLAKEN DUELL



DREI
MAGER
ER



ARVI

D

Inhalt

- A** 1 Spielplan
- B** 1 Royal-Stein mit Krone
- C** 4 Kakerlaken
- D** 4 Tippsteine (3x grün, 1x rot)

GB

Contents

- A** 1 game board
- B** 1 royal tile with crown
- C** 4 cockroaches
- D** 4 tiles (3x green, 1x red)

F

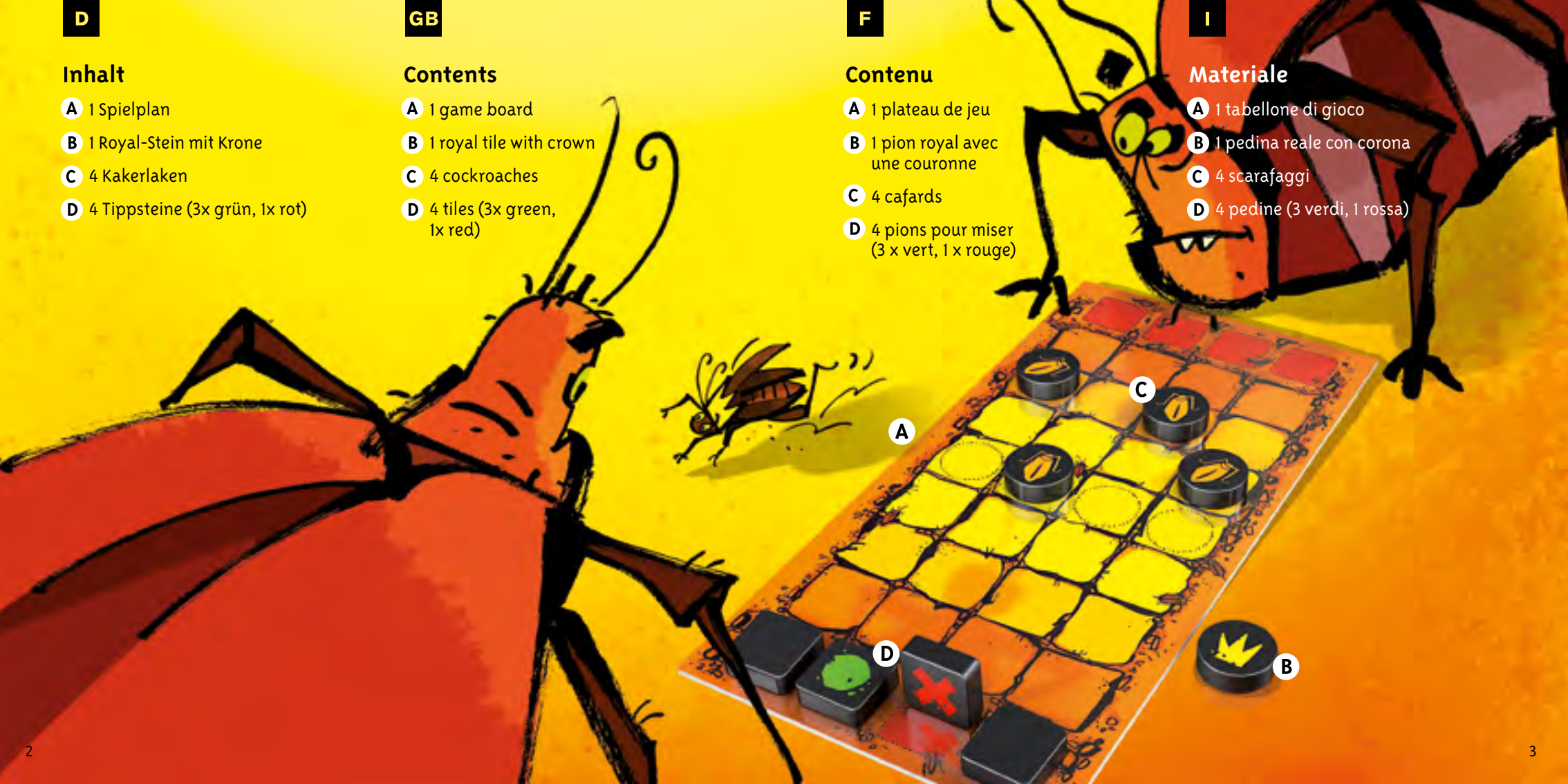
Contenu

- A** 1 plateau de jeu
- B** 1 pion royal avec une couronne
- C** 4 cafards
- D** 4 pions pour miser (3 x vert, 1 x rouge)

I

Materiale

- A** 1 tabellone di gioco
- B** 1 pedina reale con corona
- C** 4 scarafaggi
- D** 4 pedine (3 verdi, 1 rossa)



Spielidee

Wer beim Auslegen der Tippsteine am geschicktesten blufft und es gleichzeitig schafft, die meisten „grünen“ Steine aufzudecken, wird eine der Kakerlaken zu sich anlocken und so das Spiel gewinnen!

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Danach werden die 4 Kakerlaken auf den markierten Feldern in der Mitte des Spielfelds platziert. Der Royal-Stein mit Krone wird erst einmal zur Seite gelegt.

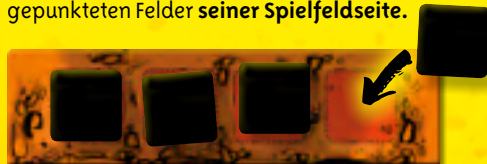
Die beiden Spieler sitzen sich gegenüber und schlüpfen abwechselnd in eine von zwei verschiedenen Rollen: „Bluffer“ und „Hellseher“.



Spielverlauf

Der Bluffer

Derjenige von euch, der zuletzt eine Kakerlake gesehen hat, beginnt als Bluffer und nimmt sich die 4 quadratischen Tippsteine. Nun versucht er, die Steine so auszulegen, dass sein Gegenüber, der „Hellseher“, möglichst schnell den Tippstein mit dem roten Kreuz aufdeckt. Hierzu legt er jeweils verdeckt einen Tippstein pro Bahn auf die gepunkteten Felder **seiner Spielfeldseite**.

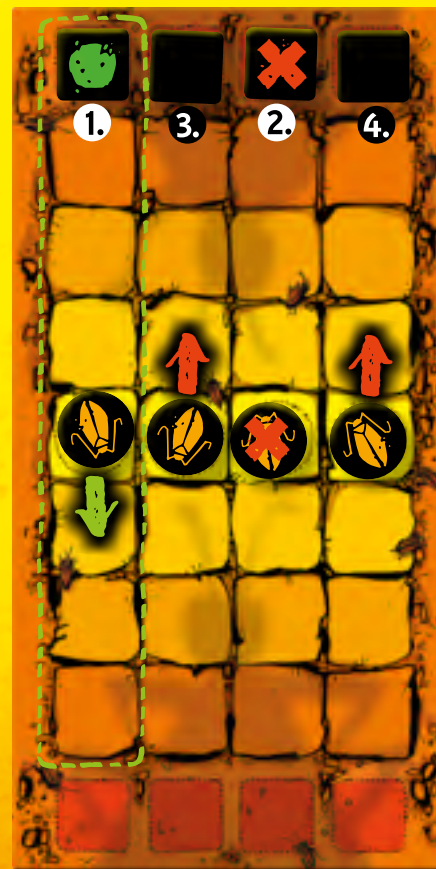


Dabei sind sämtliche Manöver zur Verwirrung des Hellsehers möglich und ausdrücklich erwünscht!

Der Hellseher

Wenn die 4 Tippsteine verdeckt ausliegen, ist der Hellseher am Zug. Er deckt nun nach und nach einen der Tippsteine auf und versucht zuerst, die 3 Steine mit der grünen Vorderseite umzudrehen. Gelingt es ihm, einen **Stein mit grüner Vorderseite** aufzudecken, darf er die Kakerlake in der gleichen Bahn **um 1 Feld** zu sich bewegen **1.**

Bluffer



Hellseher

Das rote Kreuz



Deckt der Hellseher den Stein mit dem **roten Kreuz** auf, ist sein Spielzug sofort beendet **2.** Die Kakerlake auf der entsprechenden Bahn darf **nicht** in seine Richtung **gezogen** werden und bleibt stehen. Sofern zu diesem Zeitpunkt noch verdeckte Tippsteine ausliegen, darf der **Bluffer** jede Kakerlake, an deren Bahn noch ein **verdeckter Tippstein** liegt, **um 1 Feld zu sich bewegen 3.+4.**

Hinweis: Gelingt es dem Hellseher, die 3 grünen Steine zuerst aufzudecken, ist der Spielzug ebenfalls beendet und der letzte Tippstein, mit dem roten Kreuz, wird nicht umgedreht. Die Kakerlake auf dieser Bahn bleibt stehen.

Danach werden die Rollen getauscht. Der Hellseher aus der aktuellen Runde wird zum Bluffer und erhält alle 4 Tippsteine. Der Bluffer übernimmt die Rolle des Hellsehers. Eine neue Runde beginnt.

Ende des Spiels und Sieger

Wer zuerst eine der Kakerlaken über das letzte Feld einer Bahn hinaus auf das Feld des Tippsteins locken kann, beendet und gewinnt das Spiel!

Kakerlaken-Duell Royal

Wenn ihr euch für eine Partie Kakerlaken-Duell Royal entscheidet, spielt der Bluffer zusätzlich mit dem Royal-Stein. Zu Beginn seines Zugs setzt er die Krone auf eine Kakerlake seiner Wahl und bestimmt damit die Kakerlaken-Königin. Dabei spielt die Reihenfolge keine Rolle. Er kann zuerst die Tippsteine auslegen und danach eine Kakerlake krönen oder umgekehrt. Wird in der Bahn der Kakerlaken-Königin ein Tippstein aufgedeckt, gilt Folgendes:

Beispiel für eine Partie mit Royal-Stein zwischen Spieler **A** und **B**

A Bluffer



B Hellseher

A Hellseher



B Bluffer



Der Stein hat eine grüne Vorderseite:

Die Kakerlaken-Königin zieht **2 Felder** in Richtung des **Hellsehers**.



Das rote Kreuz:

Die Kakerlaken-Königin zieht **1 Feld** in Richtung des **Bluffers**.

Liegen zu dem Zeitpunkt noch verdeckte Steine aus, wird wie oben beschrieben jede Kakerlake, an deren Bahn noch ein **verdeckter Tippstein** liegt, **um 1 Feld zum Bluffer** bewegt.

Achtung: Deckt der Hellseher zuvor auf einer anderen Bahn das Kreuz auf, zieht die Kakerlaken-Königin **2 Felder** in Richtung des **Bluffers**.

A Bluffer



B Hellseher

A Hellseher



B Bluffer

Spieler B gewinnt!

Game idea

Whoever bluffs best when placing the tiles and, at the same time, turns over the most green tiles will lure one of the cockroaches to his side of the game board and win the game!

Game setup

Place the game board in the middle of the table. Then place the 4 cockroaches on the designated spaces in the middle of the game board. Put the royal tile with the crown off to the side for now. Both players sit across from one another, switching roles between guesser and bluffer, one after the other.



Order of play

The bluffer

The last one to have seen a cockroach gets to begin in the role of the bluffer and takes the 4 square tiles. He then tries to place the tiles so that his opponent, the guesser, turns over the tile with the red cross before the tiles with the green face. He places one tile per column face down **on the dotted fields on his side of the game board.**



To confuse the guesser, he can, and indeed should, maneuver the tiles around as much as possible.

The guesser

Once the 4 tiles have been placed face down on the game board, the guesser takes his turn. One after the other, he turns over the tiles and tries to first turn over the 3 tiles with the green face. If he manages to turn over one tile with the green face, he gets to move the cockroach of the same column **1 space towards his side** **1.** (see next page).



The red cross



If the guesser turns over the tile with **the red cross**, his turn is immediately over **2**. He doesn't get to move the cockroach of the same column further to his side, it stays where it is. If there are still any **tiles that have not yet been turned over**, the **bluffer** gets to move the cockroaches of these columns **1 space towards his side of the game board 3 + 4**. **Note:** If the guesser manages to turn over the 3 green tiles first, his turn is over and the last tile with the red cross is not turned over. The cockroach on this column stays where it is.

Then switch roles. The guesser of the current round becomes the bluffer for the next round and receives all 4 tiles. The bluffer now becomes the guesser and a new round begins.

End of game and winner

The first player to lure one of the cockroaches over the last space of a column and onto a guessing tile space ends the game and wins!

Royal Cockroach Duel

In the Royal Cockroach Duel, the bluffer also gets the royal tile to play with. At the beginning of his turn, he puts the crown on one of the cockroaches of his choice, crowning her the queen cockroach. The order in which this is done doesn't matter. He can first place the tiles on the game board and then crown the cockroach, or the other way around. When a tile is turned over that is in the same column as the cockroach queen the following applies:

Example of a game with the royal tile between player **A** and **B**



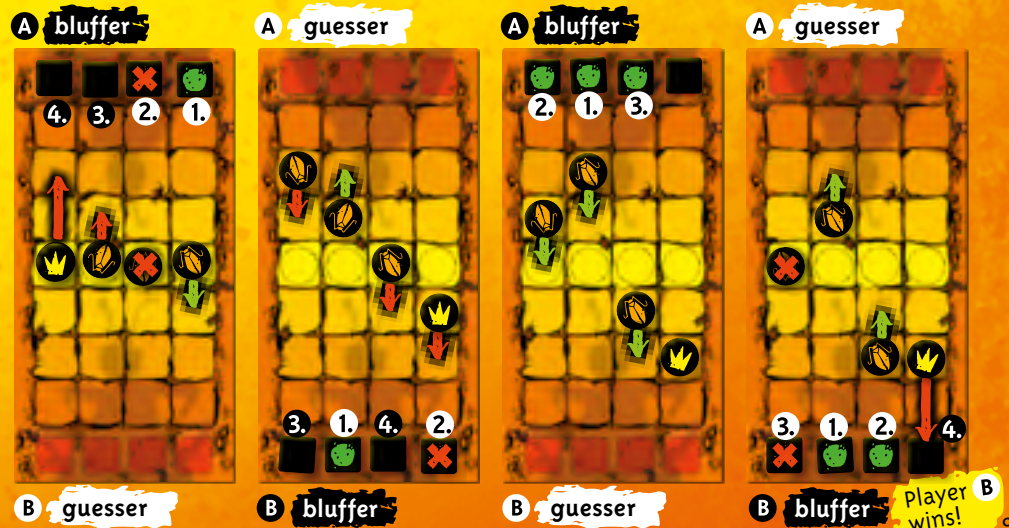
The tile has a green face:
Move the queen cockroach **2 spaces** towards the **guesser**.



The red cross:
Move the queen cockroach **1 space** towards the **bluffer**.

If there are still tiles that have not yet been turned over, move each cockroach of every column that still has an unturned tile **1 space towards the bluffer's side**.

Note: If the guesser first turns over a tile with the cross on it in another column, move the queen cockroach **2 spaces** towards the **bluffer**.



Principe du jeu

Celui qui sera le plus habile pour bluffer en posant ses pions et réussira par ailleurs à retourner le plus de pions verts attirera l'un des cafards et remportera ainsi la partie !

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au centre de la table. Placez ensuite les 4 cafards sur les cases marquées d'un rond au milieu du plateau de jeu. Mettez de côté le pion royal avec la couronne pour le moment. Les deux joueurs sont assis face-à-face et endossent tour à tour deux rôles différents : le « bluffeur » et le « voyant ».



Déroulement de la partie

Le bluffeur

Celui d'entre vous qui a vu un cafard en dernier commence dans le rôle du bluffeur et prend les 4 pions carrés. Il doit à présent essayer de poser les pions de manière à ce que son adversaire, le « voyant », retourne le plus tôt possible le pion avec la croix rouge. Pour ce faire, il pose un pion par couloir, face cachée, sur les cases entourées de points de son côté du plateau.



Toutes les manœuvres pour semer la confusion chez le voyant sont autorisées et même vivement conseillées !

Le voyant

Une fois que les 4 pions sont posés face cachée, c'est au tour du voyant. Il retourne à présent les pions un à un, en essayant de retourner d'abord les 3 pions avec le dessus vert. Lorsqu'il réussit à retourner un pion avec le dessus vert, il peut déplacer d'1 case vers lui le cafard situé dans le même couloir 1.

bluffeur



voyant

La croix rouge



Si le voyant retourne le pion avec la croix rouge, son tour se termine immédiatement 2. Le cafard situé dans le couloir correspondant ne doit pas être déplacé dans sa direction, il reste au même endroit. Si, à ce moment-là, il reste encore des pions posés face cachée, c'est le bluffeur qui peut déplacer d'1 case vers lui chaque cafard dans le couloir duquel il reste un pion face cachée 3 + 4. Remarque : Si le voyant réussit à retourner les 3 pions verts en premier, son tour se termine également et le dernier pion (avec la croix rouge) n'est pas retourné. Le cafard qui se trouve dans ce couloir n'est pas déplacé.

On échange ensuite les rôles. Le voyant du tour qui vient d'être joué devient le bluffeur et prend les 4 pions. Le bluffeur endosse le rôle du voyant. Un nouveau tour commence.

Fin de la partie et vainqueur

Le premier qui réussit à attirer l'un des cafards tout au bout d'un couloir, sur la case du pion, met fin à la partie et gagne !



Duel Royal de cafards

Si vous décidez de faire une partie de Duel Royal de cafards, le bluffeur joue avec le pion royal en plus. Au début de son tour, il pose la couronne sur un cafard de son choix et désigne ainsi la reine des cafards. L'ordre des actions n'a aucune importance. Il peut poser d'abord les pions et couronner ensuite un cafard, ou l'inverse. Lorsqu'un pion est retourné dans le couloir de la reine des cafards, les règles suivantes s'appliquent :

Exemple de partie avec le pion royal entre des joueurs **A** et **B**

A Bluffeur



B Voyant

A Voyant



B Bluffeur



Si le pion a le dessus vert :

Déplacez la reine des cafards de **2 cases** en direction du **voyant**.



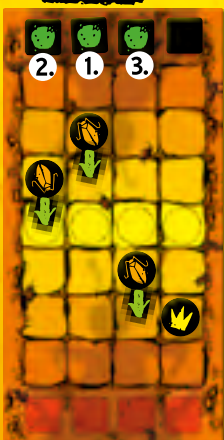
La **croix rouge** :

Déplacez la reine des cafards d'**1 case** en direction du **bluffeur**.

Si, à ce moment-là, il y a encore des pions posés face cachée, on déplace d'**1 case en direction du bluffeur** chaque cafard dans le couloir duquel il reste **un pion face cachée**, de la manière indiquée plus haut.

Attention : Si le voyant retourne d'abord la croix dans un autre couloir, on déplace la reine des cafards de **2 cases** en direction du **bluffeur**.

A Bluffeur



B Voyant

A Voyant



B Bluffeur

Le joueur **B** gagne !

I

Idea di gioco

Chi bluffa con maggior bravura nel disporre le pedine riuscendo al tempo stesso a scoprire il maggior numero di pedine verdi, attira a sé uno degli scarafaggi e vince così il gioco!

Preparazione del gioco

Si mette il tabellone di gioco in mezzo al tavolo, quindi si sistemano i 4 scarafaggi sulle caselle segnate al centro del campo di gioco. La pedina reale con la corona si mette per il momento da parte. I due giocatori siedono uno di fronte all'altro e si calano vicendevolmente nei due diversi ruoli di "bluffatore" e "chiaroveggente".



Svolgimento del gioco

Il bluffatore

Quello di voi che ha visto per ultimo uno scarafaggio comincia come bluffatore e si prende le 4 pedine quadrate. Adesso cerca di mettere giù le pedine in modo che il "chiaroveggente" che gli sta di fronte scopra il più velocemente possibile la pedina con la croce rossa. Per questo mette una pedina per volta coperta sulle caselle punteggiate della corsia **sul suo lato di gioco**.



Tutte le manovre per confondere il chiaroveggente sono possibili e decisamente auspicate!

Il chiaroveggente

Una volta messe giù coperte le pedine, tocca al chiaroveggente, che scopre una dopo l'altra le pedine cercando di girare dapprima le 3 pedine con la faccia anteriore verde. Se riesce a scoprire una **pedina con la faccia anteriore verde**, può muovere di **1 casella verso di sé** lo scarafaggio che si trova nella stessa corsia **1.** (» p.14).



La croce rossa



Se il chiaroveggente scopre la pedina con la **croce rossa**, la sua mossa di gioco è subito terminata **2**. Non può **tirare** nella sua direzione lo scarafaggio che si trova nella corsia di questa pedina e resta fermo. Se a questo punto ci sono ancora pedine coperte messe giù, il **bluffatore** può **muovere di 1 casella verso di sé** ogni scarafaggio nella cui corsia c'è ancora **una pedina coperta 3 + 4**.

Nota: Se il chiaroveggente riesce a scoprire prima le 3 pedine verdi, la mossa di gioco è lo stesso finita e non si gira l'ultima pedina con la croce rossa. Lo scarafaggio in questa corsia resta fermo.

Poi si scambiano i ruoli. Il chiaroveggente della manche precedente diventa il bluffatore e riceve tutte 4 le pedine. Il bluffatore assume il ruolo di chiaroveggente. Inizia un nuovo giro.

Fine del gioco e vincitore

Chi riesce per primo ad attirare uno scarafaggio oltre l'ultima casella della corsia di una pedina, fa finire il gioco e vince!

Duello reale con scarafaggi

Se decidete per una partita di duello reale con scarafaggi, il "bluffatore" gioca con la pedina reale in più. All'inizio della sua mossa mette la corona su uno scarafaggio a sua scelta, definendo così il re scarafaggio. L'ordine qui non ha importanza: può mettere prima giù le pedine e poi incoronare uno scarafaggio o viceversa. Se si scopre una pedina nella corsia del re scarafaggio, vale allora quanto segue:



La pedina ha la faccia frontale verde: Il re scarafaggio muove di **2 caselle** in direzione del **chiaroveggente**.



La croce rossa: Il re scarafaggio muove di **1 casella** in direzione del **bluffatore**.

Se a questo punto ci sono ancora pedine coperte messe giù, ciascuno scarafaggio nella cui corsia c'è ancora **una pedina coperta** muove di **1 casella verso il bluffatore**, come descritto in precedenza.

Attenzione: Se il chiaroveggente scopre prima la croce in un'altra corsia, il re scarafaggio muove di **2 caselle** in direzione del **bluffatore**.

Esempio di una partita con pedina reale tra giocatore **A** e **B**

A - Bluffatore



B - Chiaroveggente

A - Chiaroveggente



B - Bluffatore

A - Bluffatore



B - Chiaroveggente

A - Chiaroveggente



B - Bluffatore

Vince il giocatore **B!**



Copyright:

DREI MAGIER

by Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

www.dreimagier.de

Art.-Nr. 40880

.....

Autor: **Jacques Zeimet**

Redaktion: Bastian Herfurth

Gestaltung: Rolf (ARVI) Vogt

