



Kakerlacula

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

Kakerlacula ist ein kooperatives Kinderspiel, bei dem ihr gemeinsam ein Spukschloss beleuchtet. Während ihr würfelt und eure Figuren durch die Räume schiebt, saust eine batteriebetriebene Kakerlake über den Spielplan und erschreckt euch. Ihr gewinnt alle zusammen, wenn in jedem Raum eine Kerze brennt, bevor euer Knoblauchvorrat aufgebraucht ist.

Spielziel

Dreht gemeinsam alle Kerzen-Chips im Schloss auf die brennende Seite. Das muss gelingen, solange ihr noch Knoblauch-Chips abgeben könnt.

Vorbereitung

Baut den Spielplan mit Wänden, Eckverbindern, Katapult und Mondwand auf. Verteilt die Kerzen-Chips passend zur Spielerzahl farbig nach oben in den Räumen. Legt 2 Knoblauch-Chips in den Burggraben und je nach Spielerzahl 9 oder 11 Knoblauch-Chips ins Kinderzimmer. Alle Figuren starten im Kinderzimmer, die Kakerlake auf ihrem Startfeld vor der Mondwand.

So spielt ihr

- 1 Schaltet Kakerlacula ein und setzt ihn in einer selbst gewählten Richtung auf sein Startfeld.
- 2 Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 3 Du würfelst und ziehst deine Figur höchstens so viele Räume weit, wie der Würfel zeigt, in Richtung eines Kerzen-Chips deiner Farbe.
- 4 Erreichst du einen Raum mit einem Chip deiner Farbe, drehst du ihn sofort um und beendest damit deinen Zug.
- 5 Berührt oder schubst dich die Kakerlake, wandert deine Figur zurück ins Kinderzimmer und ein Knoblauch-Chip wandert in den Burggraben.
- 6 Läuft die Kakerlake auf das Katapult, schießt der Spieler mit dem Katapult-Chip sie Richtung Mond und ihr könnt Knoblauch zurückgewinnen.

So gewinnt ihr

Brennt in jedem Raum eine Kerze, habt ihr gemeinsam gewonnen. Könnt ihr keinen Knoblauch-Chip mehr abgeben, gewinnt Kakerlacula.

Spielziel

Ihr spielt alle zusammen gegen die Kakerlake. Euer gemeinsames Ziel ist es, in sämtlichen Räumen des Spukschlusses eine Kerze anzuzünden, also alle Kerzen-Chips auf die beleuchtete Seite zu drehen. Dabei steht ihr unter Druck: Jedes Mal, wenn euch Kakerlacula erwischt, verliert ihr einen Knoblauch-Chip aus dem gemeinsamen Vorrat. Ist der Vorrat leer, bevor alle Kerzen brennen, habt ihr verloren.

Spielmaterial

1 Spielplan

1 Mondwand

2 Aufstellkeile

20 Wände

42 Aufstellfüße

8 Eckverbinder

2 Seitenverbinder

1 Leiste

1 HEXBUG nano Kakerlake Kakerlacula

1 Katapult

4 Spielfiguren

1 Würfel

24 Kerzen-Chips

13 Knoblauch-Chips

1 Katapult-Chip

1 Mauerstück

1 Mond-Ausstanzung

Spielaufbau

- Beim ersten Zusammenbau sollte ein Erwachsener dabei sein; löst das Material behutsam aus den Stanztafeln.
- Die Aufstellfüße werden von der Unterseite her in die Schlitze des Spielplans gedrückt, die dort schon vorgestanzt sind.
- Nun kommen die Innenwände dazu: Wohin jede einzelne auf dem Boden gehört, verraten euch die Muster darauf.
- An jeder der vier Seiten knickt ihr den Rand des Spielfelds entlang der Falzlinie nach oben und setzt auf die Ecken die acht Eckverbinder.
- Vor jeder Partie werden die zwei Spielplanhälften aneinandergefügt; die Übergänge sichern die Seitenverbinder.
- Das Katapult kommt in die Aussparung am Rand des Spielfelds.
- Die Mondwand steckt ihr in die zwei Aufstellkeile, und zwar so, dass die Seite, auf der keine Kerzen-Chips abgebildet sind, zum Spielplan hin zeigt.
- Gegenüber vom Katapult, an der schmalen Seite, schiebt ihr die Aufstellkeile über die Eckverbinder. Der Raum dazwischen ist der Burggraben.
- Jeder nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie in das Kinderzimmer, das sich in der Planmitte befindet.
- Im Schloss verteilt ihr, passend zur Spielerzahl, die Kerzen-Chips mit der farbigen Seite nach oben.
- In den Burggraben kommen 2 Knoblauch-Chips.
- Der Knoblauchvorrat gehört ins Kinderzimmer: bei 2 Spielern 9 Chips, bei 3 und 4 Spielern 11 Chips.
- Den Katapult-Chip legt sich derjenige vor sich hin, der am jüngsten ist.

Spielbeginn

Bevor es losgeht, wird Kakerlacula angeschaltet. Sein Startplatz liegt direkt vor der Mondwand – dort setzt ihr ihn ab. Ob er nach links oder rechts davonflitzt, entscheidet ihr gemeinsam. Wer von euch am jüngsten ist, beginnt; anschließend folgt im Uhrzeigersinn ein Spieler nach dem anderen.

Spielablauf

Bewegung der Figuren

Du würfelst und ziehst deine Spielfigur durch das Schloss, und zwar höchstens so viele Schritte, wie der Würfel anzeigt. Ein Raum zählt dabei als ein Schritt. Das Kinderzimmer verlässt du immer durch die Tür. Du darfst in jede Richtung laufen, Schritte dürfen ungenutzt verfallen, und mehrere Figuren dürfen sich denselben Raum teilen. Ziel deiner Bewegung ist ein Raum mit einem Kerzen-Chip in deiner Farbe.

Kerzen anzünden

Erreichst du einen Raum, in dem ein Kerzen-Chip deiner Farbe liegt, drehst du ihn sofort um. Der Raum ist damit beleuchtet und dein Zug ist beendet. Hast du alle Chips deiner Farbe umgedreht, unterstützt du die anderen: Ab diesem Moment darfst du Kerzen in allen Farben anzünden.

Was Kakerlacula tut

Die Kakerlake rast ohne Pause durch die Räume und Flure. Läuft sie durch einen Raum, in dem eine Figur steht, kommt es darauf an:

- 1 Zieht sie vorbei, ohne die Figur zu berühren, passiert nichts. Du spielst von diesem Raum aus weiter.
- 2 Berührt oder schubst sie deine Figur, nimmst du sie aus dem Raum und stellst sie zurück ins Kinderzimmer.
- 3 Zusätzlich gebt ihr einen Knoblauch-Chip aus dem Vorrat ab und legt ihn in den Burggraben.

Das Spiel läuft dabei ohne Unterbrechung weiter, es wird also weitergewürfelt und weitergezogen.

Verschobene Kerzen-Chips

In ihrer Hektik schiebt die Kakerlake Chips in andere Räume. Auch zwei Chips im selben Raum sind möglich. Es gilt immer: Ein Chip bleibt dort liegen, wo er gelandet ist, und kann dort umgedreht werden. Liegt ein Chip auf der Trennlinie zwischen zwei Räumen, könnt ihr ihn von beiden Räumen aus umdrehen.

Das Katapult

Läuft Kakerlacula auf das Katapult, pausiert das Würfeln und Ziehen kurz. Wer den Katapult-Chip vor sich liegen hat, stellt sich hinter das Katapult, drückt den Knopf und versucht, die Kakerlake auf den Mond zu schießen.

- Fliegt sie durch die Aussparung in der Mondwand bis zum Mond, bekommt ihr sämtliche Knoblauch-Chips aus dem Burggraben zurück in den Vorrat im Kinderzimmer.
- Landet sie im Burggraben, wandert ein Knoblauch-Chip aus dem Graben zurück in den Vorrat.
- Fliegt sie über die Mondwand hinaus oder fällt sie auf den Spielplan, geht ihr leer aus.

Danach stellt ihr Kakerlacula wieder auf sein Startfeld und wählt erneut die Startrichtung. Der Katapult-Chip geht an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Anschließend spielt ihr normal weiter, bis die Kakerlake das nächste Mal auf das Katapult trifft.

Der Spielzug

- 1 Würfle.
- 2 Ziehe deine Figur höchstens so viele Räume weit, wie der Würfel zeigt, in Richtung eines Kerzen-Chips deiner Farbe. Nicht genutzte Schritte dürfen verfallen.
- 3 Liegt im erreichten Raum ein Kerzen-Chip deiner Farbe, drehe ihn sofort um. Damit endet dein Zug.
- 4 Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Sonderregeln

- Kakerlacula bewegt sich ununterbrochen; das Würfeln und Ziehen läuft parallel dazu weiter.
- Nur eine Berührung oder ein Schubser durch die Kakerlake ist folgenreich, ein bloßes Vorbeilaufen nicht.
- Verschobene Kerzen-Chips bleiben liegen, wo sie sind. Auf einer Raumgrenze liegende Chips lassen sich von beiden Räumen aus umdrehen.
- Wer alle eigenen Kerzen angezündet hat, darf danach auch Kerzen anderer Farben umdrehen.
- Das Katapult kommt nur zum Einsatz, wenn die Kakerlake selbst darauf läuft. Der Katapult-Chip wandert danach im Uhrzeigersinn weiter.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald in allen Räumen eine Kerze brennt. Dann habt ihr gemeinsam gewonnen. Könnt ihr dagegen keinen Knoblauch-Chip mehr abgeben, endet die Partie ebenfalls, und Kakerlacula hat gewonnen.

Varianten

Zusatzregeln für Profis

- Startet mit weniger Knoblauch-Chips, dann wird das Spiel deutlich knapper.
- Spielt mit der Regel, dass alle Figuren immer in der Raummitte stehen müssen. So erwischt euch die Kakerlake leichter.
- Befestigt die Mond-Ausstanzung mit dem Druckknopf hinter dem Loch in der Mondwand. Das Ziel wird kleiner und das Katapultieren schwerer.

Gegeneinander spielen

- Aufbau: Nehmt die Mondwand ab, entfernt die Aufstellkeile und dreht die Wand um. Auf der Rückseite sind Kerzen-Chips abgebildet. Befestigt die Leiste mit den beiden Druckknöpfen an den Löchern der Leistenränder und steckt die Wand wieder in die Aufstellkeile und über den Spielplanrand.
- Verteilt die Kerzen-Chips wie im Grundspiel. Knoblauch und Katapult-Chip bleiben in der Schachtel. Der Zugang zum Katapult wird mit dem Mauerstück blockiert.
- Ziel: Wer am Ende die meisten Kerzen-Chips besitzt, gewinnt.
- Phase 1: Ihr würfelt und zieht wie im Grundspiel. Erreichte eigene Chips legt ihr mit der brennenden Seite nach oben vor euch ab. Wer keinen eigenen Chip mehr auf dem Plan hat, stellt seine Figur ins Kinderzimmer und pausiert.
- Berührt euch die Kakerlake, gebt ihr einen bereits gesammelten Chip ab. Wer keinen hat, gibt nichts ab. Die Beute steckt ihr an die erste freie Position hinter der Leiste.
- Phase 1 endet, wenn kein Kerzen-Chip mehr auf dem Plan liegt oder die Leiste voll ist.
- Phase 2: Nehmt die Chips von rechts nacheinander aus der Leiste. Der jeweilige Besitzer hat bis zu 3 Versuche, die Kakerlake auf den Mond zu schießen. Gelingt es, bekommt er den Chip zurück, sonst behält Kakerlacula ihn.
- Der letzte aufgedruckte Chip zeigt alle Spielerfarben. Dann erhält jeder eine letzte Chance auf einen Zusatz-Chip.
- Es gewinnt, wer danach die meisten Kerzen-Chips vor sich liegen hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Tipps

- Du musst deine Würfelaugen nicht ausreizen. Bleib lieber in einem Raum stehen, in dem die Kakerlake gerade nicht unterwegs ist.
- Plane deinen Weg zum nächstgelegenen Chip deiner Farbe, denn das Umdrehen beendet deinen Zug sofort.
- Wer seine eigenen Kerzen früh anzündet, kann danach den anderen helfen und alle Farben umdrehen.
- Ein Treffer bis zum Mond bringt den gesamten Knoblauch aus dem Burggraben zurück. Es lohnt sich, das Katapult sorgfältig auszurichten.
- Verschobene Chips sind kein Nachteil: Liegt einer auf einer Raumgrenze, erreichst du ihn von zwei Räumen aus.

Häufige Fragen

Muss ich die volle Augenzahl ziehen?

Nein. Du bewegst deine Figur höchstens so weit, wie der Würfel erlaubt. Schritte dürfen verfallen.

Dürfen mehrere Figuren im selben Raum stehen?

Ja, mehrere Spielfiguren dürfen sich gleichzeitig in einem Raum aufhalten.

Was passiert, wenn Kakerlacula meine Figur nur knapp verfehlt?

Läuft er vorbei, ohne die Figur zu berühren, passiert nichts. Du spielst von diesem Raum aus normal weiter.

Was kostet es, wenn mich die Kakerlake erwischt?

Deine Figur kommt zurück ins Kinderzimmer und ihr gebt einen Knoblauch-Chip aus dem Vorrat in den Burggraben ab.

Was gilt, wenn ein Kerzen-Chip auf einer Raumgrenze liegt?

Dann lässt er sich von beiden angrenzenden Räumen aus umdrehen. Grundsätzlich bleibt ein verschobener Chip dort liegen, wo er gelandet ist.

Darf ich fremde Kerzen anzünden?

Erst, wenn du alle Kerzen-Chips deiner eigenen Farbe umgedreht hast. Danach darfst du Kerzen in allen Farben anzünden.

Wer darf das Katapult bedienen?

Der Spieler, vor dem der Katapult-Chip liegt. Nach dem Schuss wandert der Chip im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler.

Was bringt ein Treffer auf den Mond?

Ihr erhaltet alle Knoblauch-Chips zurück, die zu diesem Zeitpunkt im Burggraben liegen, und legt sie in den Vorrat im Kinderzimmer. Landet die Kakerlake nur im Burggraben, gibt es einen Chip zurück.

Pausiert das Spiel, während jemand katapultiert?

Ja. Läuft Kakerlacula auf das Katapult, wird das Würfeln und Ziehen kurz unterbrochen. Sonst läuft das Spiel ohne Unterbrechung weiter.

Wie viel Knoblauch braucht ihr zu Beginn?

Bei 2 Spielern legt ihr 9 Knoblauch-Chips ins Kinderzimmer, bei 3 und 4 Spielern 11. Zusätzlich kommen 2 Chips in den Burggraben.

Informationen zum Spiel

Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 26.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/kakerlacula/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/kakerlacula/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026