



Kakerlakak

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

Kakerlakak ist ein Reaktionsspiel von Ravensburger, in dem eine kleine Roboter-Kakerlake über eine Spielplan-Küche flitzt. Ihr dreht Messer, Gabeln und Löffel, um sie in eure eigene Falle zu lenken. Wer 5 gefangene Kakerlaken vorweisen kann, gewinnt.

Spielziel

Du willst als Erster 5 Kakerlaken-Chips besitzen. Einen Chip bekommst du jedes Mal, wenn die Kakerlake in deiner Falle landet.

Vorbereitung

Baut den Spielplan mit Hilfe eines Erwachsenen zusammen. Jeder von euch sucht sich eine Ecke mit einer Falle aus. Fallen ohne Besitzer werden mit einer Tür verschlossen. Alle Besteckteile kommen in eine Startposition.

So spielt ihr

- 1 Der jüngste Spieler schaltet die Kakerlake ein und setzt sie in die Mitte des Plans.
- 2 Er würfelt.
- 3 Zeigt der Würfel Messer, Gabel oder Löffel, dreht er zügig ein Besteckteil dieser Sorte. Beim Fragezeichen darf er ein beliebiges Teil drehen.
- 4 Danach ist reihum im Uhrzeigersinn der Nächste mit Würfeln und Drehen dran.
- 5 Fällt die Kakerlake in eine Falle, erhält der Besitzer dieser Falle einen Chip. Dann wird die Kakerlake kurz ausgeschaltet und das Besteck zurückgestellt.

So gewinnt ihr

Sobald jemand seinen 5. Kakerlaken-Chip bekommt, ist das Spiel vorbei. Dieser Spieler hat gewonnen.

Spielziel

Die Roboter-Kakerlake krabbelt ständig über den Spielplan. Ihr beeinflusst ihren Weg, indem ihr die Besteckteile dreht. Jeder von euch hat eine eigene Falle in einer Ecke. Landet die Kakerlake in deiner Falle, bekommst du einen Kakerlaken-Chip. Wer zuerst 5 Chips gesammelt hat, gewinnt.

Spielmaterial

1 Spielgerät

1 Spielplan

24 Nieten

24 Besteckteile

4 Fallen

1 HEXBUG nano Kakerlake

18 Kakerlaken-Chips

1 Würfel

2 Türen

Spielaufbau

- Holt euch einen Erwachsenen zur Hilfe und löst die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.
- Drückt die 24 Nieten in die 24 Vertiefungen des Spielgeräts.
- Legt den Spielplan darüber.
- Setzt die 4 Fallen in die vier Fächer des Einsatzes.
- Steckt die Besteckteile auf die Nieten. Wo welches Teil hinkommt, zeigt die Abbildung in der Originalanleitung.
- Legt die HEXBUG nano Kakerlake, die Kakerlaken-Chips und den Würfel bereit.
- Jeder Spieler wählt eine Ecke mit einer Falle.
- Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, verschließt ihr die Fallen ohne Besitzer mit je einer Tür. Türen, die übrig bleiben, braucht ihr nicht. Zu zweit nehmt ihr am besten zwei Fallen, die sich gegenüberliegen.
- Dreht alle Besteckteile in eine der Startpositionen, die die Anleitung abbildet.

Spielbeginn

Der jüngste Spieler fängt an. Er schaltet die Kakerlake an der Unterseite ein und setzt sie auf das Feld in der Mitte des Spielplans. Danach würfelt er.

Spielablauf

Ein Zug

Wer an der Reihe ist, würfelt und dreht dann ein Besteckteil. Der Würfel bestimmt, welche Sorte Besteck du drehen darfst:

- Messer, Gabel oder Löffel: Du drehst ein Besteckteil dieser Sorte. Zeigt der Würfel etwa eine Gabel, dann drehst du eine Gabel.
- Fragezeichen: Du darfst ein beliebiges Besteckteil drehen, egal ob Messer, Gabel oder Löffel.

Dreh das Teil zügig. Es muss immer so weit gedreht werden, bis es einrastet. Schräg stehende Besteckteile sind nicht erlaubt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der nächste Spieler würfelt und dreht.

Die Kakerlake lenken

Die Kakerlake läuft die ganze Zeit über den Spielplan. Mit den gedrehten Besteckteilen verändert ihr ihre Bahn. Versucht, sie so umzuleiten, dass sie in eure eigene Falle läuft.

Eine Kakerlake fangen

Sobald die Kakerlake in eine Falle fällt, bekommt der Spieler, dem diese Falle gehört, einen Kakerlaken-Chip. Anschließend passiert Folgendes:

- 1 Schaltet die Kakerlake kurz aus.
- 2 Dreht alle Besteckteile zurück in eine Startposition.
- 3 Der Spieler, der gerade den Chip bekommen hat, beginnt die nächste Runde.

Tempo

Lasst euch beim Drehen nicht zu viel Zeit. Trödelt jemand, dürfen ihn die anderen zur Eile antreiben.

Umgang mit der Kakerlake

- Achtet darauf, sie beim Drehen des Bestecks nicht einzuklemmen.
- Kippt sie um, stellt ihr sie wieder auf.
- Hängt sie in einer Ecke fest, gebt ihr einen kleinen Schubs.

Der Spielzug

- 1 Würfeln.
- 2 Ein Besteckteil der gewürfelten Sorte zügig drehen, bis es einrastet. Beim Fragezeichen ein beliebiges Teil.
- 3 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

Sonderregeln

- Besteckteile müssen bis zum Einrasten gedreht werden und dürfen nie schräg stehen.
- Wer zu lange überlegt, darf von den Mitspielern zur Eile aufgefordert werden.
- Nach jedem Fang wird die Kakerlake kurz ausgeschaltet und alle Besteckteile kommen zurück in die Startposition.
- Nach einem Fang beginnt der Spieler, der den Chip bekommen hat, die nächste Runde.
- Bei 2 oder 3 Spielern werden die Fallen ohne Besitzer mit einer Tür verschlossen.
- Den Batteriewechsel bei der Kakerlake übernimmt ein Erwachsener. Sie braucht 1 Knopfzelle vom Typ AG13/LR44 (1,5 Volt).

Spielende und Gewinn

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler seinen 5. Kakerlaken-Chip erhält. Dieser Spieler gewinnt. Ein Gleichstand ist nicht möglich, weil immer nur ein Spieler zur gleichen Zeit einen Chip bekommt. Zu Sonderfällen sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- Umgekehrte Variante: Der Ablauf bleibt gleich, aber ihr wollt verhindern, dass die Kakerlake in eure Falle fällt. Ihr bekommt weiterhin für jede Kakerlake in eurer Falle einen Chip. Wer als Erster 5 Chips hat, verliert diese Variante.
- Spiel zu zweit: Wählt zwei Fallen, die sich gegenüberliegen. Die beiden anderen Fallen verschließt ihr mit Türen.

Tipps

- Ein Fragezeichen ist der wertvollste Wurf: Du darfst jedes Teil drehen, also nimm das, das die Kakerlake am direktesten zu deiner Falle lenkt.
- Du musst nicht nur zu dir hin lenken. Ein gedrehtes Teil kann die Kakerlake auch von einer fremden Falle wegführen.
- Beobachte die Kakerlake schon während der Züge der anderen. Wer an der Reihe ist, muss schnell reagieren.
- In der umgekehrten Variante gilt das Gegenteil: Lenke die Kakerlake weg von dir und in fremde Fallen.

Häufige Fragen

Muss ich ein Besteckteil drehen, auch wenn es mir schadet?

Die Anleitung sagt, dass du ein passendes Teil drehen darfst. Ob du auch aussetzen kannst, beantwortet sie nicht ausdrücklich.

Darf ich das Besteckteil nur ein Stück weit drehen?

Nein. Jedes Teil muss so weit gedreht werden, bis es einrastet. Schräge Stellungen sind nicht erlaubt.

Was passiert beim Fragezeichen auf dem Würfel?

Du darfst ein beliebiges Besteckteil drehen, egal ob Messer, Gabel oder Löffel.

Wer beginnt nach einem Fang die nächste Runde?

Der Spieler, der gerade den Kakerlaken-Chip gewonnen hat.

Was ist, wenn die Kakerlake umkippt oder in einer Ecke feststeckt?

Ihr helft ihr wieder auf die Beine beziehungsweise gebt ihr einen leichten Schubs.

Was passiert mit den Fallen, wenn wir nur zu zweit oder zu dritt spielen?

Fallen ohne Besitzer werden mit einer Tür verschlossen. Zu zweit nehmt ihr am besten gegenüberliegende Fallen.

Darf ein Spieler ewig überlegen, bevor er dreht?

Nein. Wer zu lange trödelt, darf von den Mitspielern zur Eile aufgefordert werden.

Muss die Kakerlake nach einem Fang ausgeschaltet werden?

Ja, kurz. Danach dreht ihr alle Besteckteile zurück in eine Startposition und die nächste Runde beginnt.

Läuft die Kakerlake nur, wenn jemand an der Reihe ist?

Nein, sie krabbelt dauerhaft über den ganzen Spielplan, während ihr reihum würfelt und dreht.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 19.09.2026. 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/kakerlakak/

