



alga®



RÅTTFÄLLAN

Regler 2-6 spelare från 5+

INNEHÅLL: Spelbräde, 18 st bruna, 18 st grå och 18 st vita ploppar.

Plocka spelpjäserna ur råttfällan utan att bommen rör sig. De stora (grå) spelpjäserna är värda 3 poäng, mellan (brun) 2 poäng och de lilla (vit) 1 poäng. Den som samlat flest poäng vinner.

Spelförberedelser

Drag ut den fjäderbelastade bommen så långt det går. Håll kvar där. Placera samtliga spelpjäser i fällan med toppen upp. Blanda dem och släpp långsamt tillbaka bommen. Vissa av spelpjäserna hålls nu på plats av fjäderns tryck, andra går fria.

Spelstart

Yngst får börja. Välj ut en spelpjäs och känn om den går fri ur fällan. Du får bara testa en spelpjäs per drag. Lyckas du lyfta spelpjäsen utan att bommen rör sig, får du behålla pjäsen och det blir nästa spelares tur att plocka. Om du upptäcker att spelpjäsen ligger i spänn mot bommen, avbryter du försöket genom att säga pass och nästa spelare får prova en ny spelpjäs. Om bommen rör sig i samband med ett försök, avgör mm-skalan på kanterna om spelaren får straffpoäng eller ej.

Regler för straffpoäng

Om bommen flyttar sig mindre än 3 mm, dvs tre steg på skalan, mister du spelpjäsen som du tog. Hoppas bommen mer än tre steg, tvingas du dessutom böta lika många poäng som pjäsen var värd. Förlorade spelpjäser utgår ur spelet, liksom pjäser som studsar upp eller ställer sig på högkant under spelets gång.

Vid pass två gånger i följd:

Om samtliga spelare säger "pass" två gånger i följd, tvingas den spelare som står i tur att lyfta en spelpjäs – även om det får till resultat att bommen rör sig.

Spelet fortsätter

Plocka spelpjäser och avläs mm-skalan varje gång bommen rör sig. Fortsätt tills det finns lika många spelpjäser kvar i råttfällan som spelare.

Vem vinner?

Den som har flest poäng vinner.

Regler för 1 spelare

Plocka samtliga spelpjäser utom en. Bommen är inte röra sig mer än tre gånger.

