

Hvem vinder?

Den deltager, der har flest point, vinder spillet.

Regler for 1 spiller

Tag samtlige spillebrikker undtagen én. Bomben må ikke bevæge sig mere end tre gange.

GB

THE TRAP

For 1-10 players from 5 years old

Pick the game pieces out of the mousetrap without the bar moving. Large game pieces are worth 2 points. The smaller game pieces are worth 1 point. Whoever has the most points wins.

Game preparations

Pull out the spring-loaded bar as far as it goes. Keep it there. Place all game pieces in the trap with the top up. Mix them up and slowly let go of the bar. Certain pieces are now held in place by the spring's weight, others are free.

Game start

The youngest player shall start. Choose a game piece and feel if it can be removed from the trap. You may only test one game piece per turn. If you are successful in lifting the game piece without the bar moving, you may keep the piece and it becomes the next player's turn to pick up. If you discover that the game piece lies pressed against the bar, you end the attempt by saying "pass" and the next player may try a new game piece. If the bar moves in conjunction with an attempt, the mm scale on the lines determines whether or not the player receives penalty points.

Rules for penalty points

If the bar moves less than 3 mm, that is to say, one step on the scale, you lose the game piece you took. If the bar jumps more than one step, you must also take a penalty of as many points as the piece was worth. Lost game pieces are removed from the game, as are pieces which bounce up or land on the edge during game play.

Upon passing twice in a row

If all the players say "pass" twice in a row, the player whose turn is next is must lift a game piece- even if may result in moving the bar.

The game continues

Pick the game pieces and read off the mm scale each time the bar moves. Continue until there are as many game pieces left in the mousetrap as there are number of players.

Who wins?

Whoever has the most points wins.

Rules for 1 player

Pick all the game pieces except for one. The bar may not move more than three times.

RÅTTFÄLLAN® ROTTEFELLA® ROTANLOUKKU® ROTTEFÆLDEN® THE TRAP



www.algaspel.se

SE

RÅTTFÄLLAN

För 1-10 deltagare från 5 år

Plocka spelpjäserna ur råttfällan utan att bommen rör sig. Stora spelpjäser är värda 2 poäng. De mindre spelpjäserna är värda 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 bara ett steg på skalan, mister du spelpjäsen som du tog. Hoppas bommen mer än ett 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 får inte röra sig mer än tre gånger.

ROTTEFELLA

For 1-10 spillere fra 5 år

Plukk spillebrikkene ut av rottefella uten at bommen beveger seg. De store brikkene gir 2 poeng. De mindre brikkene gir 1 poeng. Den som får samlet flest poeng vinner.

Spillforberedelser

Trekk ut fjærbommen så langt det går. Hold den der. Legg alle spillebrikkene i fella med toppen opp. Bland dem, og slipp bommen forsiktig tilbake. Noen av brikkene holdes nå på plass av trykket fra fjærbommen, mens andre går det an å få ut.

Spillet begynner

Den yngste spilleren begynner. Velg en brikke, og prøv å se om du kan få lirket den ut av fella. Du får bare prøve én brikke per omgang. Klarer du å løfte brikken uten at bommen beveger seg, får du beholde den. Så er det neste spillers tur til å prøve å lirke ut en brikke. Hvis du oppdager at brikken ligger i spenn mot bommen, avbryter du forsøket ved å si pass, og så er det neste spillers tur til å prøve seg på en brikke.

Hvis bommen rører på seg i løpet av et forsøk, er det tallskalaen inntil rottefella som avgjør om spilleren får straffepoeng eller ikke.

Regler for straffepoeng

Hvis bommen beveger seg mindre enn 3 mm, dvs. bare ett trinn på skalaen, mister du brikken du tok. Hopper bommen mer enn ett trinn, får du like mange straffepoeng som brikken var verdt i tillegg. Brikker som går tapt, går ut av spillet, i likhet med brikker som spretter opp eller stiller seg på høykant i løpet av spillets gang.

Hvis alle spillere sier pass to runder på rad

Hvis alle spillerne sier pass to runder på rad, må den spilleren som står for tur løfte en

brikke – uansett om det fører til at bommen beveger seg eller ikke.

Spillet fortsetter

Løft opp brikker og les av skalaen hver gang bommen beveger seg. Fortsett til det er like mange brikker igjen i rottefella som det er spillere.

Hvem vinner?

Den som får flest poeng vinner.

Regler for 1 spiller

Løft opp alle brikkene unntatt én. Bommen må ikke bevege seg mer enn tre ganger.

ROTANLOUKKU

1-10 pelaajalle, yli 5 – vuotiaille

Poimi pelinappuloita rotanloukusta liikuttamatta puomia. Isosta pelinappulasta saat 2 pistettä. Pienistä pelinappuloista saat yhden pisteen. Pelaaja, joka saa kerättyä eniten pisteitä, voittaa.

Pelivalmistelut

Vedä jousipuomia niin pitkälle kuin mahdollista ja pidä siinä. Aseta pelinappulat pystyasennossa loukkuun. Sekoita pelinappulat ja päästä puomi hitaasti paikalleen. Osa pelinappuloista pysyy nyt paikallaan puomin painamina, osa pääsee liikkumaan vapaasti.

Peli alkaa

Nuorin pelaaja saa aloittaa. Valitse pelinappula ja katso liikkuko se vapaasti. Saat kokeilla ainoastaan yhtä pelinappulaa pelivuorollasi. Jos onnistut nostamaan pelinappulan alustalta liikuttamatta puomia, saat pitää nappulan ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Jos huomaat, että pelinappula on puomin painamana, keskeytä yrityksesi sanomalla pass ja seuraava pelaaja voi yrittää uutta pelinappulaa. Jos pelaaja ei

pysty nostamaan valitsemaansa nappulaa liikuttamatta puomia, ratkaisee rotanloukun reunassa oleva mitta-asteikko saako pelaaja sakkopisteitä vai ei.

Sakkopisteiden säännöt

Jos puomi liikkuu alle 3 mm, eli vain yhden asteen verran mitta-asteikossa, menetät saamasi pelinappulan. Jos puomi liikkuu enemmän, täytyy sinun maksaa sakkoa nappulan edellyttämän pistemäärän verran. Menetetyt pelinappulat siirretään syrjään, samoin kuin nappulat, jotka ovat pelin aikana ponnahtaneet ylös tai kääntyneet kyljelleen.

Jos pass sanotaan kahteen kertaan

Jos kaikki pelaajat sanovat pass kahdella peräkkäisellä kierroksella, täytyy vuorossa olevan pelaajan nostaa pelinappula, vaikka se saisikin lopulta puomin liikkumaan.

Peli jatkuu

Nosta pelinappula ja lue mitta-asteikkoa jokaisella kerralla, kun puomi liikkuu. Peliä jatketaan kunnes rotanloukussa on jäljellä yhtä monta pelinappulaa kuin on pelaajia.

Kuka voittaa?

Pelaaja, jolla on eniten pisteitä voittaa pelin.

Yksinpelin säännöt

Nosta kaikki pelinappulat yhtä lukuun ottamatta. Puomi ei saa liikkua kolmea kertaa enempää

DK

ROTTEFÆLDEN

For 1-10 deltagere fra 5 år

Tag spillebrikkerne ud af rottefælden uden at bommen bevæger sig. De store spillebrikker giver 2 point, og de små spillebrikker giver 1 point. Den deltager, der får flest point, vinder spillet.

Forberedelser

Træk bommen med fjederen så langt tilbage som muligt og hold den der. Læg derefter alle spillebrikker med tappen opad i fælden. Bland dem godt og slip langsomt bommen. Nogle af spillebrikkerne holdes nu på plads af fjederens tryk, mens andre er løse.

Spillet kan begynde

Den yngste deltager begynder. Vælg en spillebrik ud og mærk om den kan komme fri af fælden. Du må kun røre én spillebrik pr. tur. Lykkes det dig at løfte spillebrikken, uden at bommen bevæger sig, må du beholde brikken, og det er nu næste deltagers tur til at forsøge at tage en brik. Hvis du opdager, at spillebrikken ligger i spænd mod bommen, afbryder du forsøget ved at sige pas, og næste deltager må så prøve at fjerne en ny spillebrik. Hvis bommen bevæger sig under et forsøg, afgør mm-skalaen på kanterne, om spilleren får strafpoint eller ikke.

Regler for strafpoint

Hvis bommen bevæger sig mindre end 3 mm, dvs. under et trin på skalaen, mister du den spillebrik, som du tog. Bevæger bommen sig mere end et trin, får du desuden lige så mange strafpoint, som spillebrikken var værd. Mistede spillebrikker udgår af spillet, og det samme gør spillebrikker, der hopper ud af rottefælden eller stiller sig på højkant i løbet af spillet.

Hvis der meldes pas to gange i træk

Hvis samtlige spillere siger pas to gange i træk, tvinges den spiller, hvis tur det er, til at løfte en spillebrik – også selv om det medfører, at bommen bevæger sig.

Spillet fortsætter

Saml spillebrikker og aflæs mm-skalaen hver gang bommen bevæger sig. Fortsæt indtil der er lige så mange spillebrikker tilbage i rottefælden, som der er spillere.