

# Fånga musen!

## INSTRUKTIONER

2 till 4 spelare

### Innehåll

Spelplan, 4 plaströskor, metallkula, bowlingklot, 25 byggdelar till råttfällan, ark med klistermärken, 2 gummiband, 52 ostbitar, tärning.

### Så här ställer du upp spelet

1. Se till att du har tryckt ut alla färdigstansade hål på spelplanen. Sätt spelplanen på ett plant underlag.
2. Ta ut alla delar till råttfällan och alla spelpjäser ur plastpåsar och lägg dem bredvid spelplanen. Kasta bort plastpåsar.
3. Tryck försiktigt ut ostbitarna ur papparket och lägg dem i en hög bredvid spelplanen. Kasta bort den överblivna pappen.
4. Sätt försiktigt fast klistermärket med handen på stoppskylten (se figur 6 på sid. 5) och ett klistermärke med en lampa på lyktstolpens ena sida (se figur 7 på sid. 5).

### Spelets mål

Att vara den som har sista musen kvar på spelplanen efter att råttfällan är färdigbyggd och alla de andra mössen har tagits till fånga.



# SÅ SPELAR MAN SPELET

1. Alla spelare väljer en mus och ställer den på START-rutan. Den yngsta spelaren får börja och spelet fortsätter åt vänster.

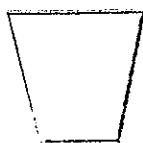
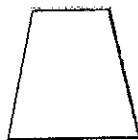
2. När det är din tur ska du kasta tärningen och flytta din mus det antal rutor som tärningen visar. Följ de instruktioner som står på den ruta du hamnar på.

**OBS!** Två eller flera möss kan stå på samma ruta samtidigt.

## BYGG-rutor

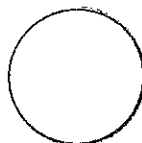
När du hamnar på en BYGG-ruta och ett av numren på rutan motsvarar antalet spelare får du bygga en del av råttfällan och ta en ostbit ur osthögen.

Bygg om ni är 2 spelare



Bygg om ni är upp till 3 spelare

Bygg om ni är upp till 4 spelare



## GÅ TILLBAKA- och GÅ VIDARE TILL-rutor

När man hamnar på en av de här rutorna ska man gå till den ruta som anges. Men du ska inte följa instruktionerna på den ruta du då hamnar på och du får inte heller ta någon ostbit där!

## Cirkelbanan

Cirkelbanan består av de sex rutorna i slutet av banan. Den börjar med PASS-rutan och slutar med OSTHJULS-rutan. Det är här mössen tas till fånga.



När du kommer fram till cirkelbanan turas du och dina medspelare om att gå runt i den tills råttfällan är helt färdigbyggd och det bara är en enda mus som inte har tagits till fånga kvar på spelplanen.

## SÅ BYGGER MAN RÅTTFÄLLAN

Bygg en del av råttfällan när du hamnar på en BYGG-ruta. Följ anvisningarna ovan. Du måste bygga råttfällan i rätt ordning och gå igenom alla 24 stegen. Följ BYGGPLANEN som finns på sidorna 4-8.

Så snart du har satt fast en del av råttfällan på spelplanen ska du komma ihåg att ta en ostbit ur högen.

**OBS!** Varje gång du hamnar på en BYGG-ruta som finns i cirkelbanedelen på spelplanen får du sätta fast två delar på råttfällan och ta två bitar ost ur högen. När råttfällan är färdig ska du inte göra någonting när du hamnar på en BYGG-ruta.

## SÅ FÅNGAR MAN RÅTTOR

När råttfällan är färdig och du hamnar på VEVA PÅ VEVEN-rutan får du sätta igång maskinen om en motståndares mus befinner sig på OSTHJULS-rutan. Innan du vevar på veven för att sätta igång råttfällan ska du se till att:

- **metallkulan** (11) ligger i **hinken** (10)
- **den hjälpande handen** (15) är korrekt inställd
- **bowlingklotet** (17) ligger i läge på **grejamojen** (16)
- **dykaren** (20) är vänd bort från **tvättbaljan** (22)
- **buren** (24) balanserar längst upp på **stolpen till buren** (23)
- alla delar ligger där de ska på spelplanen.

När du har kontrollerat allt kan du veva på veven medsols i pilens riktning och se vad som då händer. Om du fångar musen (eller mössen, om det finns mer än en på OSTHJULsrutan) åker de spelarna ut ur spelet. Då ska de ge dig alla sina ostbitar. Om rättfällan misslyckas med att fånga musen får medspelaren genast flytta sin mus till PASS-rutan.

**Så gillras fällan upp igen:** Ta loss stolpen till buren (23) ur burens fundament (21). Lyft upp buren, sätt tillbaka stolpen och sätt buren ovanpå igen så att den balanserar.

#### Att flytta medspelarnas möss

När du hamnar på Veva På Veven-rutan och det inte finns någon av motståndarnas möss på OSTHJULsrutan kan du försöka flytta en medspelares mus till OSTHJULsrutan och därefter försöka att fånga den musen. Gör så här:

- Lägg tillbaka en ostbit i högen.
- Välj ut den konkurrerande mus du vill flytta.
- Kasta tärningen och flytta motståndarens mus det antal rutor tärningen visar.

Om du lyckas flytta en mus till OSTHJULsrutan får du veva på veven som beskrivet ovan. Om du flyttar din medspelare till någon annan ruta i cirkelbanan ska han/hon inte följa instruktionerna på rutan, utan bara invänta sin tur.

Om en medspelares mus befinner sig på OSTHJULsrutan när du hamnar på Veva På Veven-rutan kan du fortfarande använda dina ostbitar för att försöka få en konkurrerande mus till OSTHJULsrutan

innan du sätter igång rättfällan.

Om en motståndares mus befinner sig på PASS-rutan kan du inte flytta den musen till OSTHJULsrutan.

## VEM TAR HEM SPELET?

Den spelare som sist lyckas ha kvar sin mus på spelplanen utan att bli tillfångatagen tar hem spelet.

### VAD SKA DU GÖRA NÄR ...

#### ... osthögen är slut?

Ta de ostbitar du ska ha från den medspelare som har flest! Om två eller fler medspelare har lika många bitar kan du välja mellan att ta alla bitar från en spelare eller några från den ena och några från den andra.

#### ... du inte har det antal ostbitar du ska lägga tillbaka i högen?

Då kan du bara lämna tillbaka de bitar du har.

#### ... din medspelare inte har det antal ostbitar du ska ha?

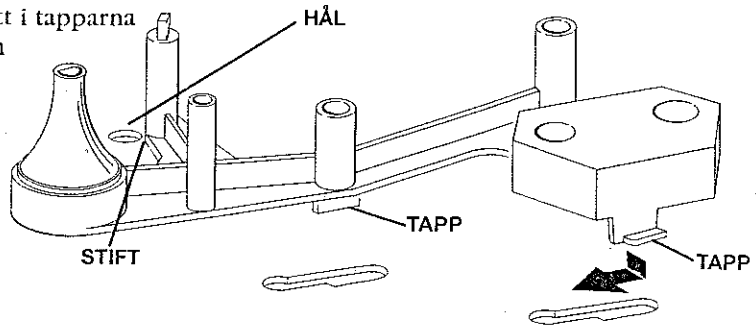
Då kan du bara ta de bitar han/hon har.

#### ... du hamnar på BEN-rutan?

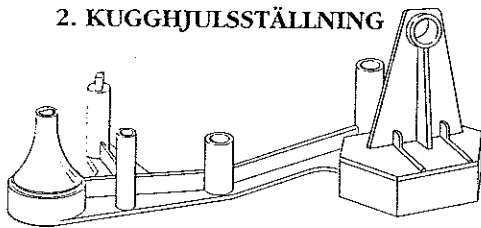
Gör ingenting. Vänta bara på att det blir din tur nästa gång.

# BYGGPLAN

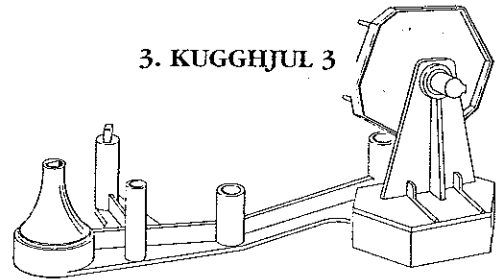
1. FUNDAMENT A: Sätt i tapparna till Fundament A i hålen i spelplanen och tryck i pilens riktning tills stiftet sitter ordentligt fast i hålet.



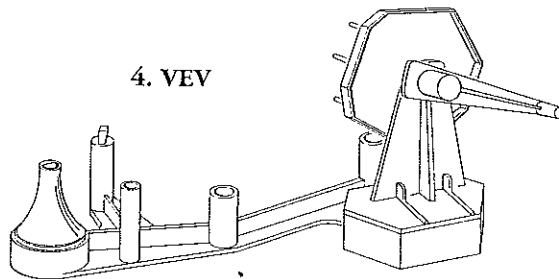
## 2. KUGGHJULSSTÄLLNING



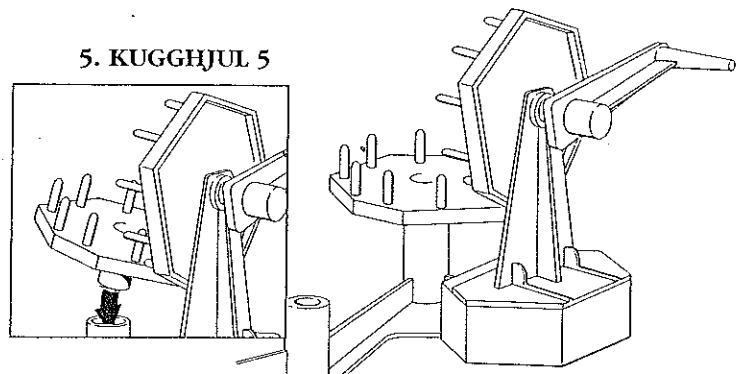
## 3. KUGGHJUL 3

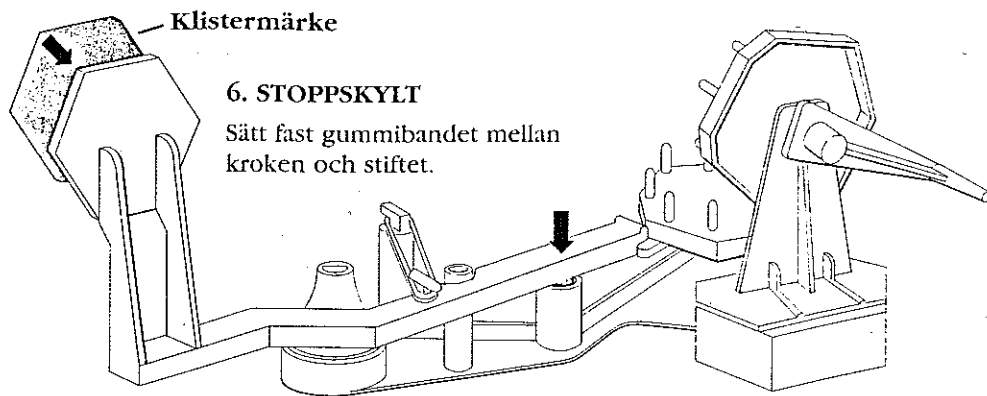


## 4. VEV



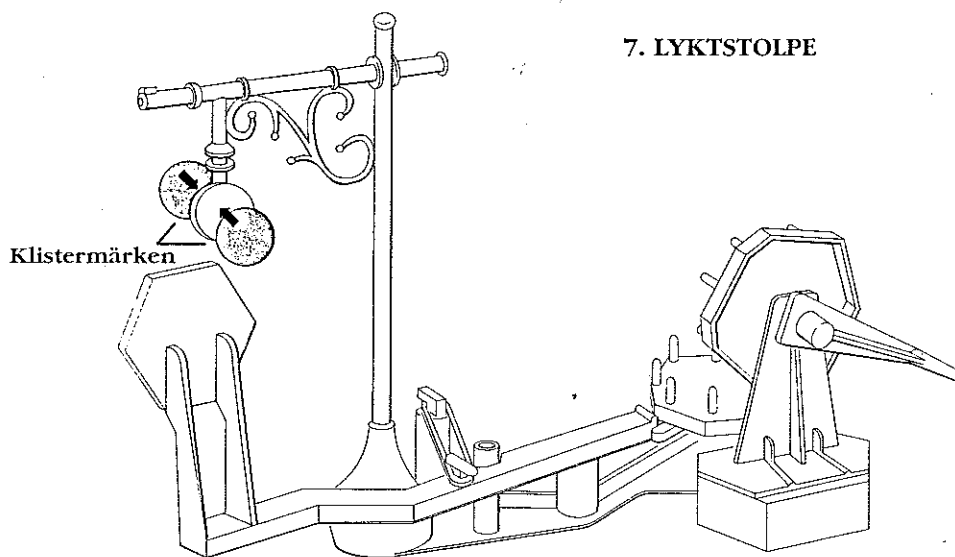
## 5. KUGGHJUL 5





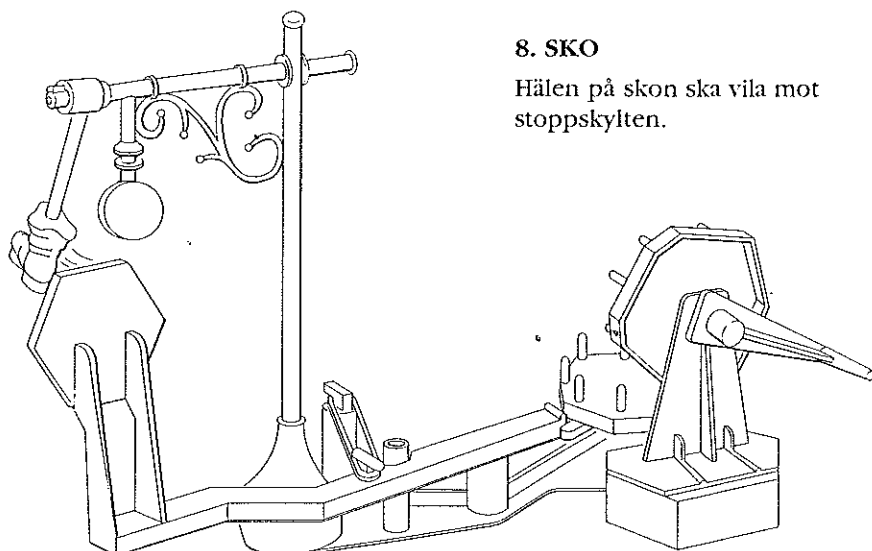
### 6. STOPPSKYLT

Sätt fast gummibandet mellan kroken och stiftet.



### 7. LYKTSTOLPE

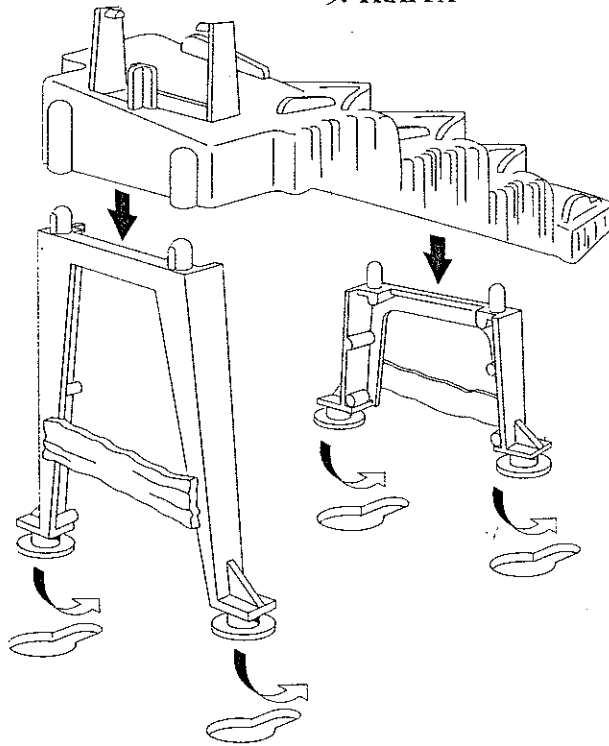
Klistermärken



### 8. SKO

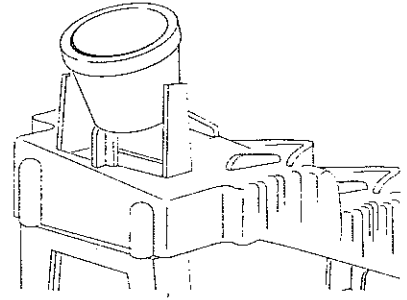
Hälen på skon ska vila mot stoppskylten.

9. TRAPPA

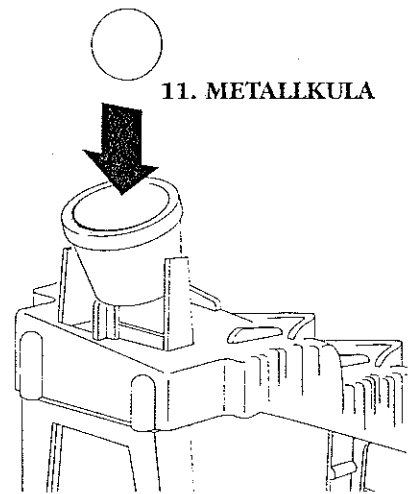


10. HINK

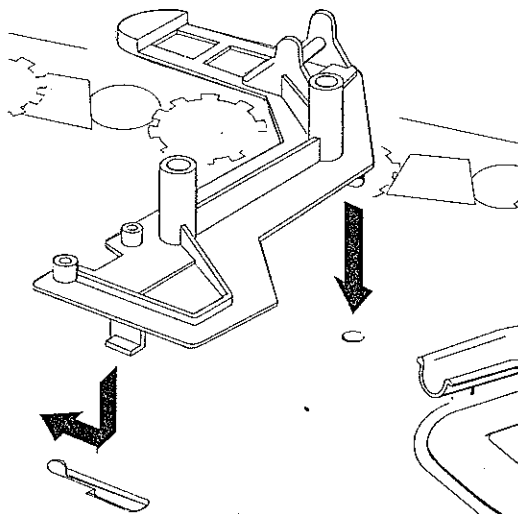
Sätt fast hinken med stiften.



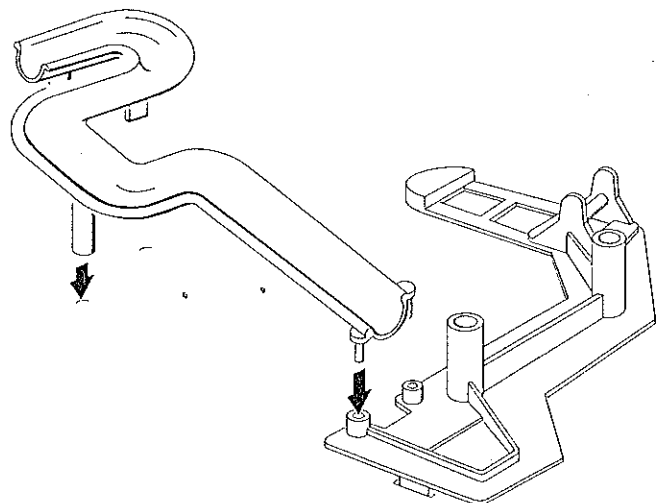
11. METALLKULA



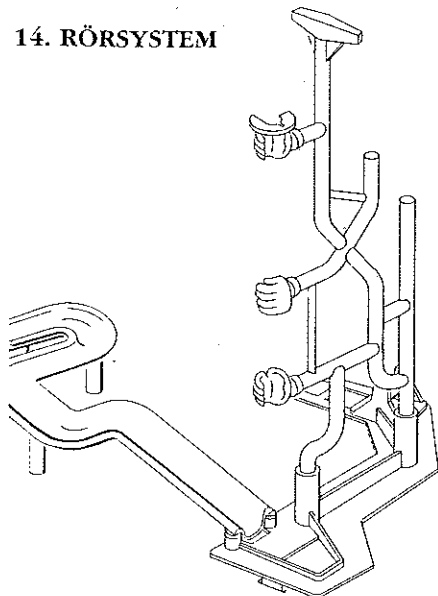
12. FUNDAMENT B



13. TAKRÄNNA

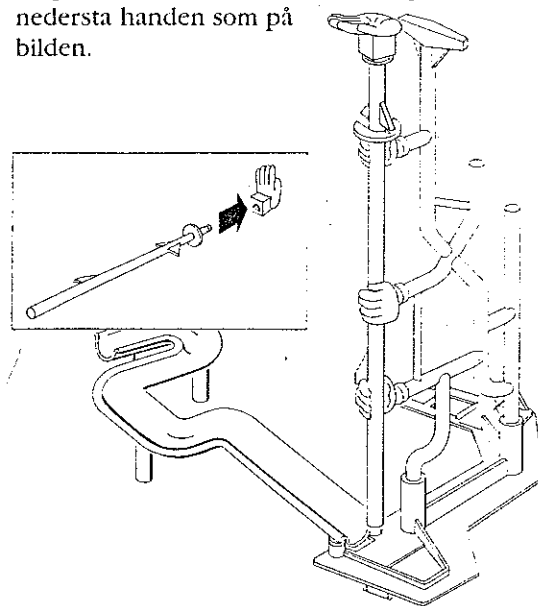


#### 14. RÖRSYSTEM

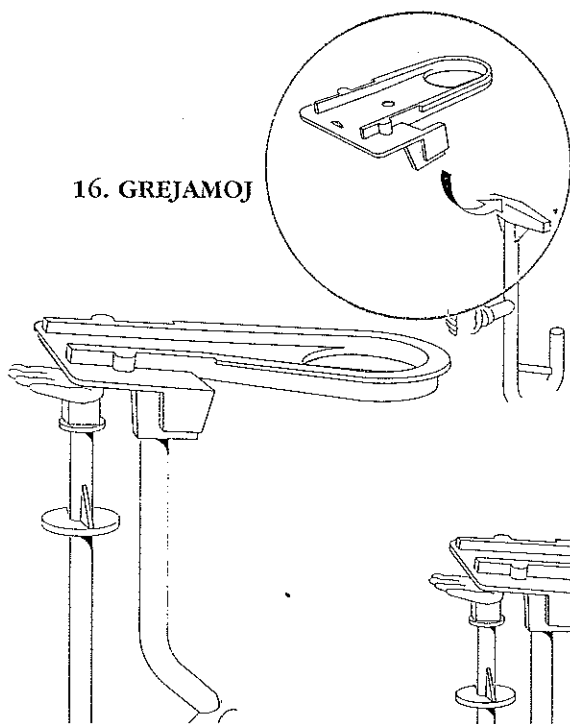


#### 15. DEN HJÄLPANDE HANDEN

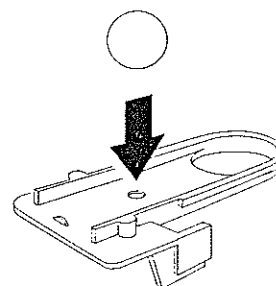
För att sätta den hjälpande handen i läge ska du placera trekanten i skåran ovanpå den nedersta handen som på bilden.



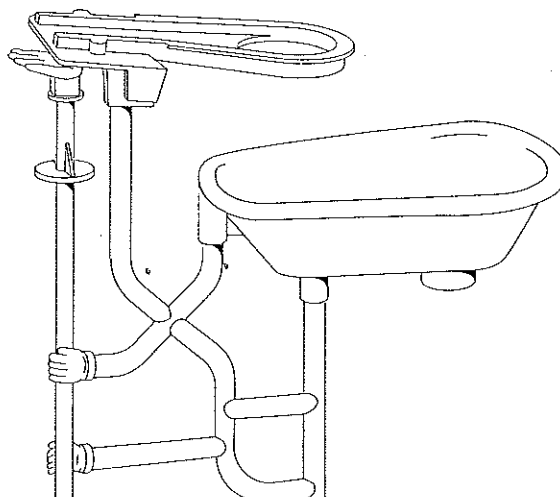
#### 16. GREJAMOJ

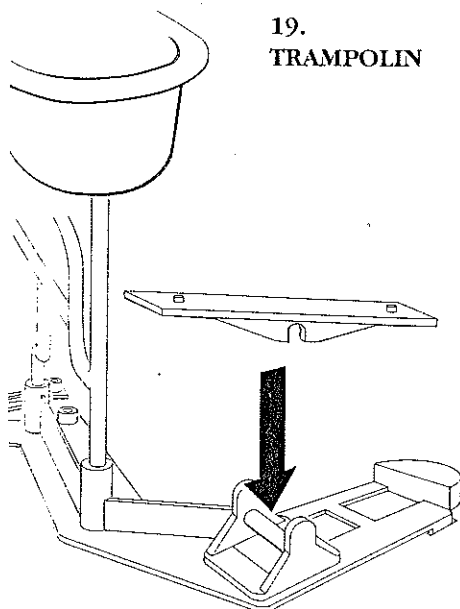


#### 17. BOWLINGKLOT

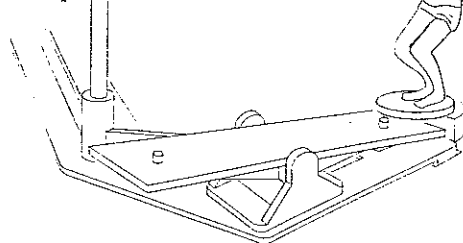


#### 18. BADKAR

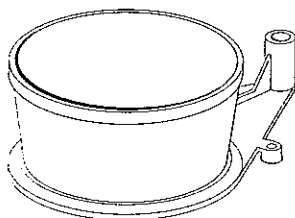




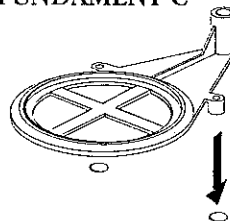
20. DYKARE  
Sätt dykaren längst ut på trampolinen så att han också står på en del av Fundament B. Dykaren ska vara vänd mot trampolinen.



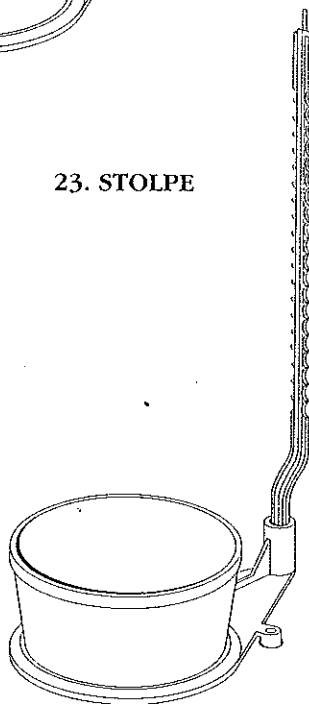
22. TVÄTTBALJA



21. FUNDAMENT C

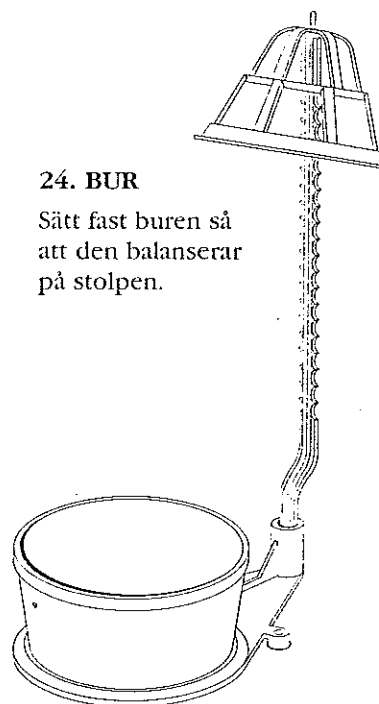


23. STOLPE



24. BUR

Sätt fast buren så att den balanserar på stolpen.



**MB**  
**SPEL**

040014532106

© 2000 Hasbro International Inc. All rights reserved.  
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40,  
DK-2600 Glostrup, Denmark