

## 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 rättfällan 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 OSTHJULsrutan. 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 rättfällan 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 rättfällan när du hamnar på en BYGG-ruta. Följ anvisningarna ovan. Du måste bygga rättfällan 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 rättfällan på spelplanen ska du komma ihåg att ta en ostbit ur högen.

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

## SÅ FÅNGAR MAN RÅTTOR

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

- **metallkulan** (11) ligger i **hinken** (10)
- **den hjälpare 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:

- Lägga 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?

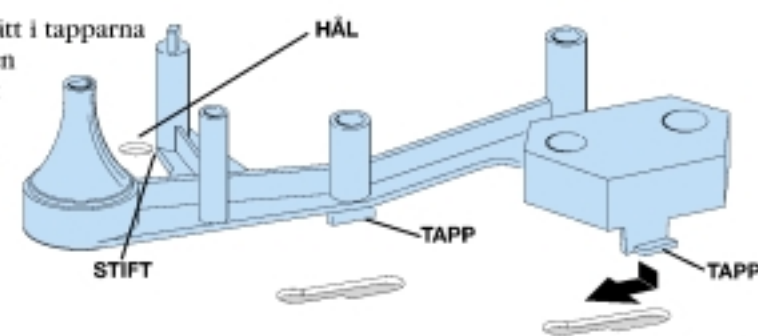
Då kan du bara ta de bitar han/hon har.

#### ... du hamnar på BEN-rutan?

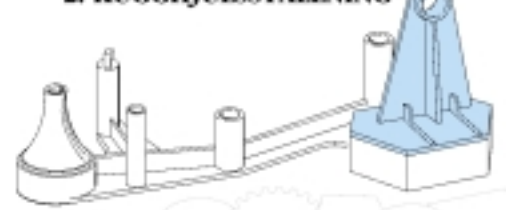
Gör ingenting. Vänta bara på att det blir din tur nästa gång.

## BYGGPLAN

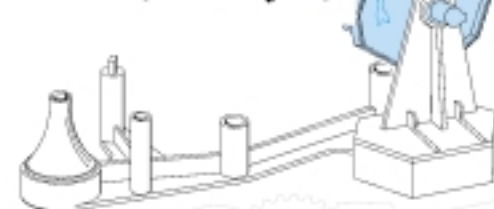
**1. FUNDAMENT A:** Sätt i tapparna till Fundament A i hålen i spelplanen och tryck i pilens riktning tills stiftet sitter ordentligt fast i hålet.



### 2. KUGGHJULSSTÄLLNING



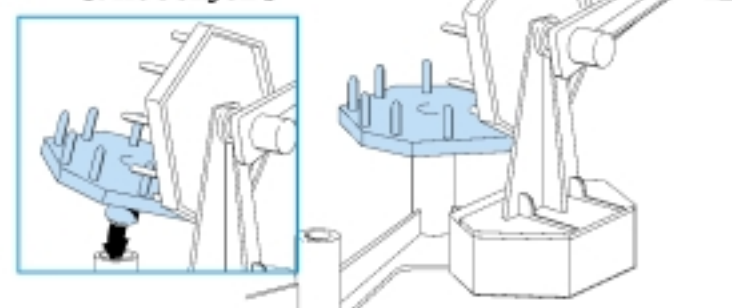
### 3. KUGGHJUL 3



### 4. VEV



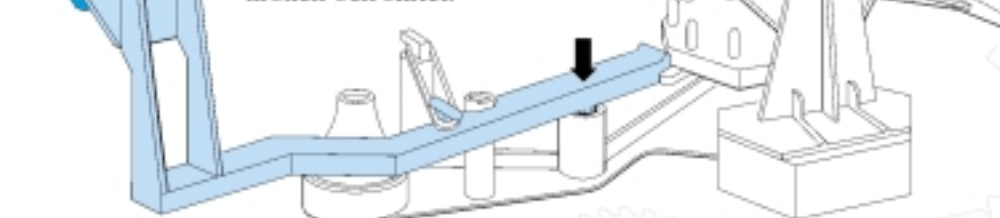
### 5. KUGGHJUL 5



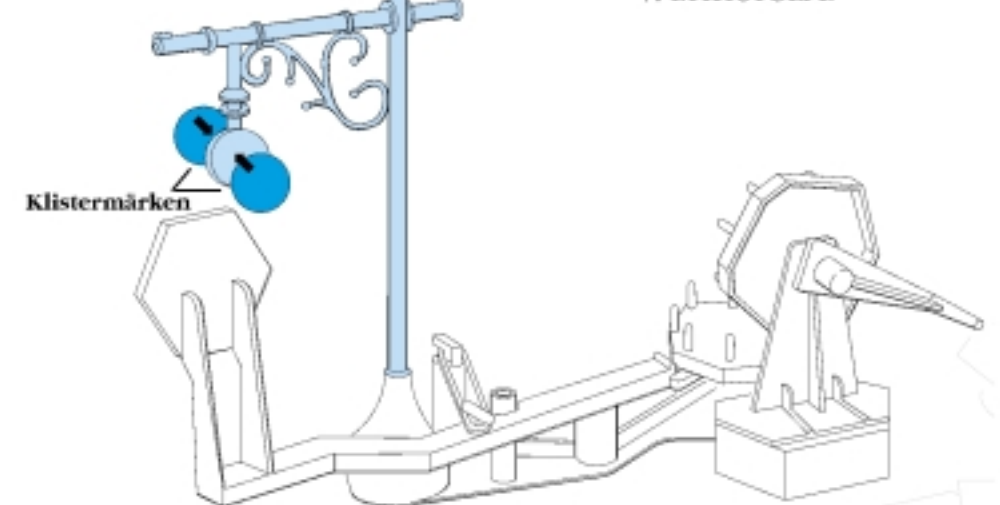
### Klistermärke

#### 6. STOPPSKYLT

Sätt fast gummibandet mellan kroken och stiftet.



#### 7. LYKTSTOLPE



#### 8. SKO

Hälen på skon ska vila mot stoppskylten.

