

NÄIN PELATAAN

1. Kukin pelaaja valitsee hiiren ja asettaa sen LÄHTÖ-ruutuun. Nuorin pelaaja aloittaa ja sen jälkeen pelivuoro siirtyy aina myötöpäivään seuraavalle pelaajalle.

2. Omalla vuorollasi heitä noppaa ja siirrä hiirtä nopan silmälukua vastaava määrä ruutuja. Noudata sen ruudun ohjeita, johon päädyt.

Huomio: samassa ruudussa voi olla myös useampia hiiriä samanaikaisesti.

RAKENNA -ruutu

Päättyessäsi RAKENNA-ruutuun yksi ruudun numeroista vastaa pelissä mukana olevien pelaajien määrää, RAKENNA yksi osa Hiirenloukusta ja ota itsellesi yksi juustonpala juustopinosta alla olevan mukaisesti.

RAKENNA, jos pelaajia on pelissä 2



RAKENNA, jos pelaajia on pelissä 2-3



RAKENNA, jos pelaajia on pelissä 2-4



PALAA TAKAISIN ja SIIRRY ETEENPÄIN -ruudut

Päättyessäsi johonkin näistä ruuduista noudata niissä annettuja ohjeita. Älä kuitenkaan noudata ohjeita, joita on painettu ruutuun, johon lopulta päädyt, äläkä ota itsellesi yhtään juustonpalaa!

Silmukka

Silmukka muodostuu kuudesta ruudusta: silmukan polku alkaa TURVASSA-ruudusta ja päättyy JUUSTOPYÖRÄ-ruutuun. Juuri tässä ruudussa hiiret voivat jäädä kiinni hiirenloukkuun.



Tullessasi Silmukkaan sinä ja vastapelaajasi pyöritte siinä vuorotellen siihen saakka, kunnes Hiirenloukku on täysin valmis ja pelilaudalla on vapaana enää vain yksi hiiri.

RAKENNA HIIRENLOUKKU

Päättyessäsi RAKENNA-ruutuun lisää Hiirenloukkuun yksi osa, jos olet siihen oikeutettu. Katso RAKENNA-ruutu edellä. Sinun täytyy RAKENTAA Hiirenloukku oikeassa järjestyksessä ja täydentää kaikki 24 vaihetta. Noudata RAKENNUSOHJEITA, jotka ovat sivuilla 4-8.

Muista ottaa itsellesi pinosta yksi juustonpala aina kun olet rakentanut yhden Hiirenloukun osan pelilaudalle.

Huomio: aina päättyessäsi RAKENNA-ruutuun, joka sijaitsee laudan Silmukka-osassa, lisää Hiirenloukkuun kaksi osaa, ja ota kaksi juustonpalaa pinosta. Kun Hiirenloukku on valmis, älä tee mitään päättyessäsi RAKENNA-ruutuun.

HIIRTEN PYYDYSTYS

Kun Hiirenloukku on valmis ja päädyt KIERRÄ KAMPEA -ruutuun, saat käyttää laitetta, jos vastapelaajan hiiri on JUUSTOPYÖRÄ-ruudussa. Ennen kuin kiertät kampea ja käynnistät Hiirenloukun liikkeen, sinun täytyy varmistaa, että:

- metallikuula (11) on sangossa (10)
- auttava käsi (15) on oikein asetettu
- keilapallo (17) on paikallaan vempeleessä (16)
- sukeltaja (20) seisoo kasvat pois päin psuvadista (22)
- häkki (24) on tasapainossa häkin pitimen nokassa (23)
- kaikki palat ovat oikeilla pakoillaan pelilaudalla.

Kierrä sitten kampea myötöpäivään nuolen osoittamaan suuntaan ja katso, mitä tapahtuu. Jos pyydystät hiiren (tai hiiriä siinä tapauksessa, että JUUSTOPYÖRÄ-ruudussa on useampia hiiriä), ne pelaajat joutuvat pois pelistä ja heidän täytyy antaa sinulle kaikki omistamansa juustonpalat. Jos Hiirenloukku ei onnistu pyydystämään hiirtä, vastapelaajat siirtävät välittömästi hiirensä TURVASSA-ruutuun.

Pyödyksen viritys: irrota häkin pidin (23) häkin alustasta (21). Nosta häkki ylös, aseta häkin pidin takaisin paikalleen ja tasapainota häkki sen pitimen nokkaan uudestaan.

Vastapelaajan hiiren siirtäminen

Päättyessäsi vuorollasi KIERRÄ KAMPEA-ruutuun, eikä JUUSTOPYÖRÄ-ruudussa ole yhtään vastapelaajan hiirtä, voit yrittää siirtää vastapelaajan hiiren JUUSTOPYÖRÄ-ruutuun ja yrittää sitten pyydystää vastapelaajan hiiren toimimalla seuraavasti:

- palauta yksi juustonpala pinoon
- valitse se vastapelaajan hiiri, jota haluat siirtää
- heitä noppaa ja siirrä kyseisen vastapelaajan hiirtä nopan osoittama ruutumäärä.

Jos onnistut siirtämään hiiren JUUSTOPYÖRÄ-ruutuun, kierrä kampea kuten edellä on neuvottu. Jos siirrat vastapelaajasi mihinkä tahansa muuhun ruutuun Silmukassa, he eivät noudata ruutuun painettuja ohjeita, vaan odottavat seuraavaa vuoroaan.

PELIN VOITTAMINEN

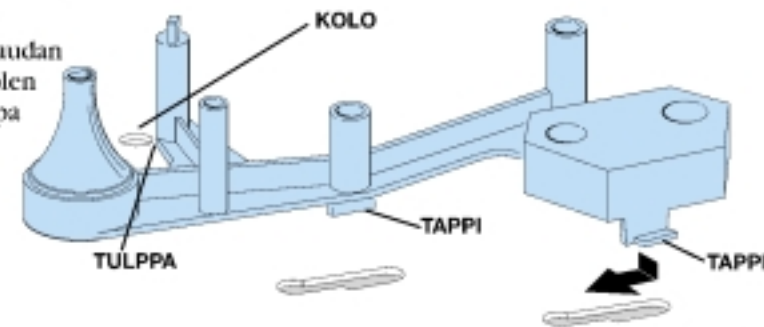
Voittaja on se pelaaja, jonka hiiri jää viimeisenä vapaaksi pelilaudalle.

MITÄ TEHDÄ, KUN...

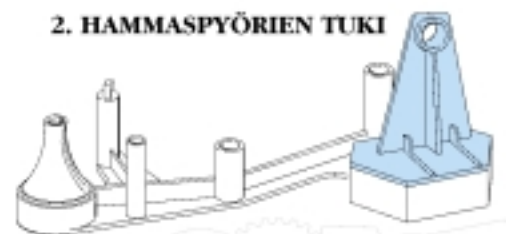
- ▶ ...juustopino on tyhjä?
Ota tarvitsemasi juustonpalat siltä vastapelaajalta, jolla on niitä eniten! Jos kahdella tai useammalla vastapelaajalla on sama määrä paloja, ota kaikki tarvitsemasi yhdeltä pelaajalta tai jaa määrä heidän kaikkien kesken ja ota kaikilta.
- ▶ ... sinulla ei ole tarvittavaa määrää juustonpaloja palautettavaksi pinoon?
Palautat yksinkertaisesti ne, jotka sinulla on.
- ▶ ...vastapelaajallasi ei ole tarpeeksi juustonpaloja antaa sinulle?
Otat yksinkertaisesti ne, jotka hänellä on.
- ▶ ... päädyt Luu-ruutuun?
Älä tee mitään. Odota vain seuraavaa vuoroasi.

RAKENNUSOHJEET

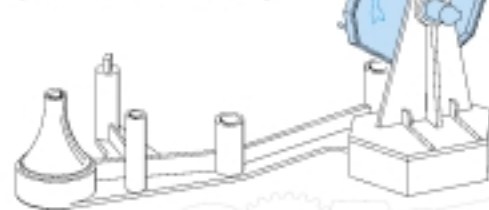
1. ALUSTA A: työnnä ALUSTA A:n tapit pelilaudan koloihin ja työnnä nuolen suuntaan, kunnes tulppa lukkiutuu koloon.



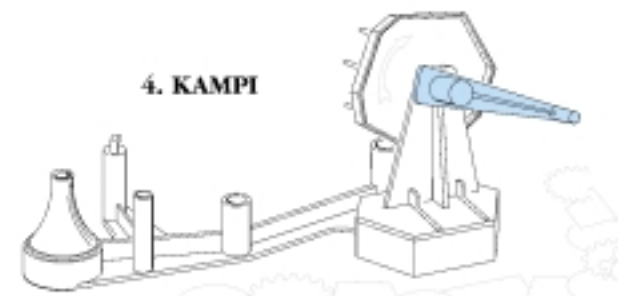
2. HAMMASPYÖRIEN TUKI



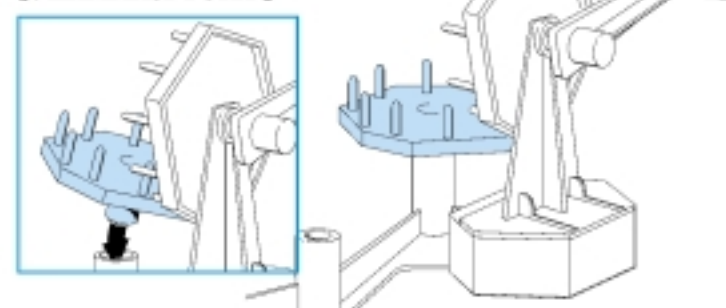
3. HAMMASPYÖRÄ 3



4. KAMPI

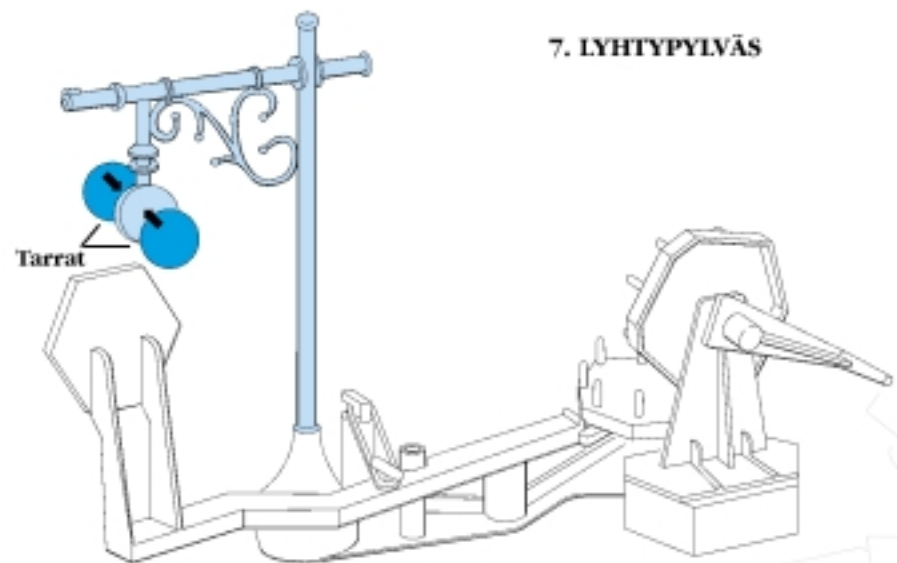


5. HAMMASPYÖRÄ 5



6. SEIS-MERKKI
Laita kumilenkki koukun ja nappulan väliin.

7. LYHTYPIIVÄS



8. KENKÄ

Aseta kenkä paikoilleen siten, että kengänkanta on seis-merkkiä päin.

