

BOOBY TRAP GAME

Art.no 31-5837 Modell QC19003

Please read the entire instruction manual before using the product and then save it for future reference. We reserve the right for any errors in text or images and any necessary changes made to technical data. In the event of technical problems or other queries, please contact our Customer Services.

SAFETY



Warning: This game is not suitable for children under 3 years old. Contains small parts.

THE AIM OF THE GAME

To remove all the game pieces from the trap without making the spring-loaded bar move.

- The green game pieces score 3 points
- The blue game pieces score 2 points
- The grey game pieces score 1 point

The player with the most points at the end wins.

BEFORE STARTING

1. Pull back the spring-loaded bar and hold it tight.
2. Place all the pieces into the trap with the tips pointing upwards.
3. Carefully release the spring-loaded bar.

Certain pieces are now held in position due to the pressure of the spring while others are free to move.

RULES

The youngest player begins the game.

1. Select a game piece and see if it is free to move. You may only test one game piece at the time.
2. If you manage to remove the game piece without the bar moving then you can keep it.
3. If you feel that a game piece is under tension then you can stop and say "pass" or "chance" and remove the piece anyway and hope that the bar stays in position.
4. It is now the next player's turn.

The game continues until there are as many game pieces left in the trap as there are players.

PENALTY POINTS

Lost game pieces are removed from the game as are those that jump up or move to an upright position during the game.

- If the spring-loaded bar moves: You lose the game piece.
- If you "pass" twice in a row: If every player says "pass" twice in a row then the player whose turn it is next is forced into removing a game piece, even if the piece is under tension. The game continues then in the normal order.

ALTERNATIVE PENALTY POINTS

The game pieces are not lost but instead go to the player who is next in line to play, as are those that jump up or are moved to an upright position during the game.

- If the spring-loaded bar moves: The game piece you took goes to the next player.
- Instead of being allowed to pass, the player is forced into removing the chosen game piece even if the piece is lying in tension. The game continues then in the normal order.

RESPONSIBLE DISPOSAL

The product should be disposed of in accordance with local regulations. If you are unsure how to proceed, contact your local council.

SPECIFICATIONS

For	1–10 players.
From	3 years
Playing time	Approx. 30 mins

RÄTTFÄLLAN

Art.nr 31-5837 Modell QC19003

Läs igenom hela bruksanvisningen före användning och spara den sedan för framtida bruk. Vi reserverar oss för ev. text- och bildfel samt ändringar av tekniska data. Vid tekniska problem eller andra frågor, kontakta vår kundtjänst.

SÄKERHET



Varning! Spelet är inte lämpligt för barn under 3 år. Innehåller smådelar.

SPELETS MÅL

Plocka spelpjäser ur rättfällan utan att bommen rör sig.

- Grön spelpjäs ger 3 poäng
- Blå spelpjäs ger 2 poäng
- Grå spelpjäs ger 1 poäng

Den som samlat flest poäng vinner spelet.

FÖRBEREDELSE

1. Dra tillbaka den fjäderbelastade bommen och håll kvar.
2. Placera alla spelpjäser i fällan med toppen uppåt.
3. Släpp långsamt tillbaka bommen.

Vissa spelpjäser hålls nu på plats av fjäderns tryck, andra går fria.

SPELREGLER

Den yngsta spelaren börjar spelet.

1. Välj ut en spelpjäs och känn om den ligger fri. Du får bara testa en spelpjäs per drag.
2. Lyckas du lyfta spelpjäsen utan att bommen rör sig får du behålla spelpjäsen.
3. Om du märker att spelpjäsen ligger i spänn får du avbryta och säga pass eller chansa och dra upp spelpjäsen ändå och hoppas att bommen ligger kvar.
4. Turen går vidare till nästa spelare.

Spelet fortsätter tills det finns lika många spelpjäser kvar i rättfällan som antal spelare.

STRAFFPOÄNG

Förlorade spelpjäser utgår ur spelet, liksom de som studsar upp eller ställer sig på högkant under spelets gång.

- Bommen rör sig: Spelpjäsen du tog är förlorad.
- Pass två gånger i följd: Om samtliga spelare säger "pass" två gånger i följd, tvingas den spelare som står näst på tur att lyfta en spelpjäs – även om spelpjäsen ligger i spänn. Spelet fortsätter sedan efter den ordinarie spelordningen.

ALTERNATIVA STRAFFPOÄNG

Spelpjäserna går inte förlorade utan de går istället till spelaren som står näst på tur, liksom de som studsar upp eller ställer sig på högkant under spelets gång.

- Bommen rör sig: Spelpjäsen du tog går till nästa spelare.
- Istället för möjligheten till pass tvingas spelaren lyfta vald spelpjäs – även om spelpjäsen ligger i spänn. Spelet fortsätter sedan efter den ordinarie spelordningen.

AVFALLSHANTERING

När du ska göra dig av med produkten ska detta ske enligt lokala föreskrifter. Är du osäker på hur du ska gå tillväga, kontakta din kommun.

SPECIFIKATIONER

För	1–10 spelare.
Från	3 år
Speltid	Ca 30 min

ROTTEFELLA

Art.nr. 31-5837 Modell QC19003

Les gjennom bruksanvisningen før produktet tas i bruk, og ta vare på den for fremtidig bruk. Vi tar forbehold om eventuelle feil i tekst og bilder, samt endringer av tekniske data. Ved tekniske problemer eller andre spørsmål, kontakt vårt kundesenter.

SIKKERHET



Advarsel! Spillet er ikke beregnet for barn under 3 år. Inneholder smådelar.

SPILLETS GANG

Plukk spillebrikker ut av rottefella uten at bommen leir på seg.

- Grønn spillebrikke gir 3 poeng
- Blå spillebrikke gir 2 poeng
- Grå spillebrikke gir 1 poeng

Den som til slutt har flest poeng vinner spillet.

FORBEREDELSE

1. Trekk den fjærbelastede bommen tilbake og hold den der.
2. Plasser alle spillebrikkene i fellen, med tuppen vendt oppover.
3. Slipp bommen sakte tilbake.

Enkelte av spillebrikkene holdes nå på plass av trykket på fjæren, mens andre sitter fritt.

SPILLEREGLER

Den yngste spilleren starter spillet.

1. Velg en spillebrikke og kjenn etter om den sitter løst. Man kan kun kjenne på en brikke én gang.
2. Hvis du klarer å løfte opp spillebrikken uten at bommen leir på seg kan få du beholde spillebrikken.
3. Hvis du merker at spillebrikken sitter i spenn må du avbryte og si pass eller ta sjansen og trekke opp brikken for det og håpe at bommen blir liggende.
4. Turen går videre til neste spiller.

Spillet fortsetter til det er like mange spillebrikker igjen i rottefellen som antall spillere.

UNITED KINGDOM • CUSTOMER SERVICE TEL 020 8247 9300 E-MAIL CUSTOMERSERVICE@CLASOHLSON.CO.UK INTERNET WWW.CLASOHLSON.CO.UK POSTAL 10 – 13 MARKET PLACE, KINGSTON UPON THAMES, SURREY, KT1 1JZ

SVERIGE • KUNDTJÄNST TEL. 0247/445 00 FAX 0247/445 09 E-POST KUNDSERVICE@CLASOHLSON.SE INTERNET WWW.CLASOHLSON.SE BREV CLAS OHLSON AB, 793 85 INSTJÖN

NORGE • KUNDESENTER TEL. 23 21 40 00 FAX 23 21 40 80 E-POST KUNDESENTER@CLASOHLSON.NO INTERNETT WWW.CLASOHLSON.NO POST CLAS OHLSON AS, POSTBOKS 485 SENTRUM, 0105 OSLO

clas
ohlson

STRAFFEPOENG

Tapte spillbrikker går ut av spillet, det samme gjelder de som spretter opp eller de som reiser seg opp på høykant i løpet av spilllets gang.

- Bommen leer på seg: Spillebrikken du tok er tapt.
- "Pass" to ganger på rad: Hvis alle spillere sier "Pass" to ganger på rad, tvinges den spilleren som har tur neste gang til å løfte en spillbrikke - selv om spillebrikken ligger i spenn. Spillet fortsetter deretter som vanlig igjen.

ALTERNATIVE STRAFFEPOENG

Spillebrikkene går ikke tapt, men de går istedet til den spilleren som har tur neste gang, det samme gjelder de som spretter opp eller de som reiser seg på høykant i løpet av spilllets gang.

- Bommen leer på seg: Spillebrikken du tok går til neste spiller.
- I stedet for muligheten til å si pass, tvinges spilleren til å løfte valgt spillbrikke - selv om spillebrikken ligger i spenn. Spillet fortsetter deretter som vanlig igjen.

AVFALLSHÅNDTERING

Når produktet skal kasseres, skal det skje i henhold til lokale forskrifter. Er du usikker på hvordan du skal gå frem, kontakt din kommune.

SPESIFIKASJONER

For	1–10 spillere.
Fra	3 år
Spilletid	Ca. 30 min

ROTANLOUKKU

Tuotenro 31-5837 Malli QC19003

Lue koko käyttöohje ja säästä se tulevaa käyttöä varten. Pidätämme oikeuden teknisten tietojen muutoksiin. Emme vastaa mahdollisista teksti- tai kuvavirheistä. Jos tuotteeseen tulee teknisiä ongelmia, ota yhteys myymälään tai asiakaspalveluun.

TURVALLISUUS



Varoitus! Peli on tarkoitettu yli 3-vuotiaille. Sisältää pieniä osia.

PELIN TARKOITUS

Poimi pelinappuloita rotanloukusta niin, että puomi ei liiku.

- Vihreä pelinappula = 3 pistettä
- Sininen pelinappula = 2 pistettä
- Harmaa pelinappula = 1 piste

Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa pelin.

ESIVALMISTELUT

1. Vedä jousella varustettu puomi ulos ja pidä paikallaan.
2. Aseta pelinappulat rotanloukkuun karki ylöspäin.
3. Vapauta puomi varovasti.

Osa pelinappuloista pysyy nyt paikoillaan jousen painosta ja osa on vapaina.

PELIN SÄÄNNÖT

Nuorin pelaaja aloittaa pelin.

1. Valitse pelinappula ja kokeile, onko se vapaana. Omalla vuorollaan saa kokeilla vain yhtä pelinappulaa.
2. Jos onnistut poimimaan pelinappulan puomia liikuttamatta, saat pitää pelinappulan.
3. Jos huomaat pelinappulan olevan puristuksessa, keskeytä ja sano ohi. Voit myös kokeilla onneasi poimimalla pelinappulan pellaudalta ja toivoa, että puomi pysyy paikallaan.
4. Vuoro siirtyi seuraavalle pelaajalle.

Peli jatkuu siihen asti, että rotanloukussa on jäljellä yhtä monta pelinappulaa kuin pelissä on pelaajia.

RANGAISTUSPISTEET

Pelistä poistetaan menetetyt, ylöskimpoavat ja pelin aikana vinoon asettuvat pelinappulat.

- Puomi liikkuu: Menetät poimimasi pelinappulan.
- Kaksi vuoronohitusta peräkkäin: Jos kaikki pelaajat sanovat kaksi kertaa peräkkäin "ohi", seuraavana vuorossa olevan pelaajan on poimittava pelinappula – vaikka pelinappula ei olisi vapaana. Tämän jälkeen peli jatkuu normaalisti.

VAHTOENTOSET RANGAISTUSPISTEET

Menetettyjä pelinappuloita ei poisteta pelistä, vaan ne annetaan seuraavana vuorossa olevalle pelaajalle. Näin toimitaan myös ylöskimpoavien ja pelin aikana vinoon asettuvien pelinappuloiden kanssa.

- Puomi liikkuu: Poimimasi pelinappula annetaan seuraavalle pelaajalle.
- Vuoron ohittamisen sijaan pelaajan on poimittava valitseman pelinappula – vaikka pelinappula ei olisi vapaana. Tämän jälkeen peli jatkuu normaalisti.

KIERRÄTTÄMINEN

Kierrätä tuote asianmukaisesti, kun poistat sen käytöstä. Tarkempia kierrätysohjeita saat kuntasi jäteneuvonnasta.

TEKNISET TIEDOT

Pelaaja	1–10
Ikä	Yli 3-vuotiaille
Peliaika	Noin 30 minuuttia

MAUSEFALLE

Art.Nr. 31-5837 Modell QC19003

Vor der Benutzung die Anleitung vollständig durchlesen und für künftigen Gebrauch aufbewahren. Irrtümer, Abweichungen und Änderungen behalten wir uns vor. Bei technischen Problemen oder anderen Fragen freut sich unser Kundenservice über eine Kontaktaufnahme.

SICHERHEIT



Warnung: Das Spiel ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.

SPIELZIEL

Die Spielsteine aus der Mausefalle nehmen, ohne dass sich die Sperre bewegt.

- Ein grüner Spielstein ergibt 3 Punkte
- Ein blauer Spielstein ergibt 2 Punkte
- Ein grauer Spielstein ergibt 1 Punkt

Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

VORBEREITUNGEN

1. Die gefederte Sperre zurückziehen und festhalten.
2. Alle Spielsteine mit der Spitze nach oben auf das Spielfeld setzen.
3. Die Sperre langsam zurückführen.

Manche Spielfiguren werden durch den Druck fixiert, andere liegen lose.

SPIELREGELN

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.

1. Einen Spielstein auswählen und testen, ob er lose liegt. Pro Spielzug darf nur ein Spielstein getestet werden.
2. Kann der Spielstein entnommen werden, ohne dass sich die Sperre bewegt, darf er behalten werden.
3. Sitzt der Spielstein fest, darf der Spielzug abgebrochen und die Runde übersprungen werden, dann ist der nächste Spieler dran. Alternativ kann man versuchen, den Spielstein zu entnehmen und hoffen, dass sich die Sperre nicht bewegt.

4. Der nächste Spieler ist dran.

Das Spiel wird fortgesetzt bis so viele Spielsteine auf dem Spielfeld übrig sind, wie es Spieler gibt.

STRAFPUNKTE

Verlorene Spielsteine werden aus dem Spiel genommen, genauso wie Spielsteine, die hochgedrückt werden, wenn sich die Sperre bewegt.

- Die Sperre bewegt sich: Der entnommene Spielstein ist verloren.
- Zweimal hintereinander die Runde überspringen: Haben alle Spieler je zwei Runden hintereinander übersprungen, wird der nächste Spieler gezwungen, einen Spielstein zu entnehmen, auch wenn sich dadurch die Sperre bewegt. Das Spiel wird dann wie gewohnt fortgesetzt.

ALTERNATIVE STRAFPUNKTE

Verlorene Spielsteine werden nicht aus dem Spiel genommen, sondern dem nächsten Spieler übergeben, genauso wie Spielsteine, die hochgedrückt werden, wenn sich die Sperre bewegt.

- Die Sperre bewegt sich: Der entnommene Spielstein geht an den nächsten Spieler über.
- Anstatt die Runde zu überspringen, wird der Spieler gezwungen, einen festgekelten Spielstein zu entnehmen, auch wenn sich dadurch die Sperre bewegt. Das Spiel wird dann wie gewohnt fortgesetzt.

HINWEISE ZUR ENTSORGUNG

Das Produkt den lokalen Bestimmungen entsprechend entsorgen. Weitere Informationen sind von der Gemeinde oder den kommunalen Entsorgungsbetrieben erhältlich.

TECHNISCHE DATEN

Für	1–10 Spieler
Ab	3 Jahren
Spieldauer	ca. 30 Minuten