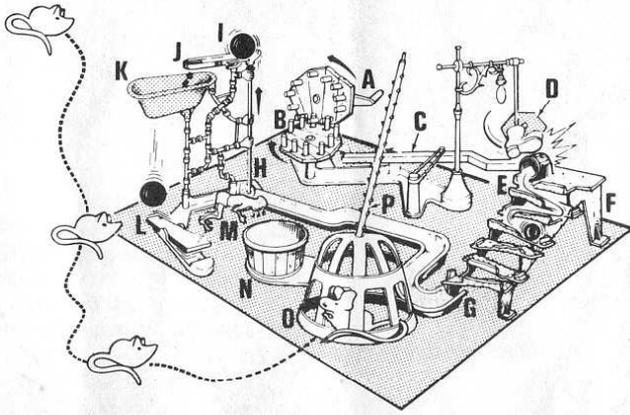


Aufbau- und Spielanleitung für FANG DIE MAUS®



Spieler dreht Kurbel (A), Kurbel dreht Zahnräder (B), Zahnrad schwingt Hebel (C) mit Stoppsignal gegen den Schuh (D). Schuh tritt gegen Eimer mit Metallkugel (E). Kugel holpert über Stufen (F) in Regenrinne (G) und schlägt am Ende gegen den Stab der Stützhand (H). Dadurch fällt Plastik­kugel

(I) von Stützhand durch Halsgeige (J) in die Badewanne (K) und landet auf Sprungbrett (L). Gewicht der Kugel katapultiert Schwimmer (M) durch die Luft in Waschzuber (N), wodurch der Käfig (O) von Stangenspitze (P) herunterfällt und – die arglose Maus ist gefangen!

©MCMLXIII/MCMLXXVI IDEAL TOY CORP., MADE IN ENGLAND
UNDER LICENCE BY IDEAL TOY CO. LTD., WOKINGHAM, BERKS. 2L 081ID

SPIELBEGINN

Nimm alle Spielteile aus der Schachtel. Lege das Spielbrett auf eine glatte Fläche. Nimm die Plastikteile aus den Beuteln und lege sie neben das Spielbrett.

Jeder Spieler wählt eine Maus als Spielfigur und setzt sie in die gelbe Zone direkt hinter der Startlinie des Spielfeldes. Der Spieler, der die höchste Punktzahl würfelt, beginnt. Die Spieler lassen einer nach dem anderen ihre Mäuse rund um das Spielfeld laufen, wobei sie die Mausefalle Stück für Stück mit fortschreitendem Spiel aufbauen. Die Anleitung zum Aufbau der Mausefalle ist im Zentrum des Spielfeldes und auf dem Spielplan auf­gezeichnet.

Teil dem auf dem Spielfeld aufgezeichneten Konstruktionsplan entsprechend einfügt.

Ein Beispiel: Der erste Spieler, der auf einem weißen Feld anlangt, baut Teil 1 (Grundplatte A) auf dem Spielfeld auf. Der nächste Spieler, der auf einem weißen Spielfeld landet, nimmt Teil 2 (Zahnradstütze) u.s.w. Dies wird so lange fortgesetzt, bis die Mausefalle vollständig ist. Das Spiel geht weiter, rund um's Spielfeld, bis die Spieler die Käsezone erreichen. Dann drehen sie sich in der "Drehscheibe" in Pfeilrichtung und zwar so lange, bis die Mausefalle vollständig aufgebaut ist und alle Mäuse, bis auf eine, gefangen sind.

WIE FÄNGT MAN DIE MAUS DES GEGNERS?

SPIELVERLAUF

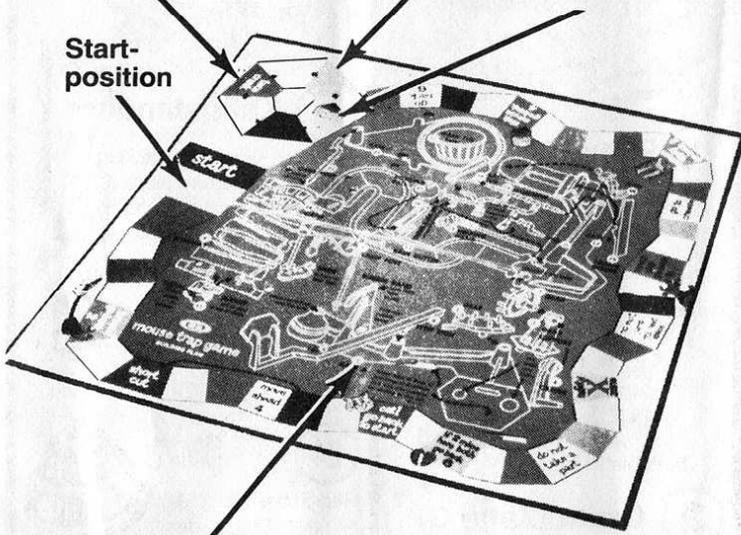
Der erste Spieler würfelt und rückt mit seiner Maus der Punktzahl entsprechend vor. Falls das Spielfeld, auf dem er landet, zusätzliche Instruktionen enthält, wie "freifegen - 2 zurück", muß er die Anweisung befolgen. *Trifft der Spieler auf ein weißes Spielfeld*, muß er ein Bauelement aus der Schachtel nehmen, und die Mausefalle damit ergänzen. Die Teile *müssen* in der Reihenfolge der Zahlen entnommen werden. Baue die Mausefalle auf, indem Du das nummerierte

Wenn sich die Mäuse in der "Drehscheibe" drehen und die Maus eines Spielers auf dem Feld "Dreh die Kurbel" ankommt, während die eines anderen Spielers auf dem Käsefeld sitzt, darf der Spieler auf dem Feld "Dreh die Kurbel" die Kurbel drehen (falls vollständig aufgebaut), um die Maus des Gegners zu fangen und ihn somit vom Spiel auszuschließen. Ist die Mausefalle noch nicht vollendet, bewegen sich die Spieler weiter in der Drehscheibe und vervollständigen die Mausefalle.

FANG DIE MAUS ein Spiel für 1 bis 4 Spieler

Kurbelzone die "Drehscheibe" Käsezone

Startposition



Hier mit dem Aufbau beginnen

WER GEWINNT?

Der Spieler, dessen Maus auf dem Spielfeld als einzige übrigbleibt, hat gewonnen.

Beachte: Nach dem Spiel müssen alle Teile sorgfältig wieder abgebaut werden.

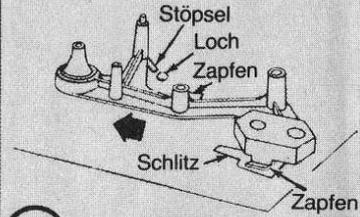
BESONDERE SPIELREGELN

1. Sind alle Spieler in der "Drehscheibe", bevor die Mausefalle vollständig aufgebaut ist, muß der erste Spieler, der beim Käse angelangt ist, zurück auf Feld X.
2. Bevor man die Plastik­kugel (17) auf die Halsgeige (16) legt, prüft man, ob die Stützhand gespannt ist.
3. Kein Spieler darf die Mausefalle betätigen, bevor sie vollständig aufgebaut ist.
4. Bevor man die Mausefalle betätigt, muß ein Spieler prüfen, ob sie einwandfrei funktioniert, d.h. er kontrolliert ob:
 - A. die Stahlkugel (11) im Kübel (10) liegt, B. die Stützhand (15) gespannt ist, C. die Plastik­kugel (17) auf der Halsgeige (16) liegt, D. der Schwimmer (20) richtig steht, E. der Käfig (24) am oberen Ende der Stange (23) hängt, F. alle Teile richtig auf dem Spielbrett aufgebaut sind.
5. Die Kurbel muß stets im Uhrzeigersinn betätigt werden.
6. Wenn die Mausefalle aus irgendeinem Grund nicht fängt, entkommt diese Maus sofort in das nächste Spielfeld.
7. Der Spieler, der die Mausefalle betätigt hat, muß sie wieder fangbereit machen.
8. Um den Käfig neu aufzuhängen, zieht man den Ständer (23) aus der Grundplatte C (21), entfernt den Käfig, befestigt den Ständer wieder und hängt den Korb am oberen Ende wieder auf.
9. Sind mehrere Mäuse zugleich am Käse, entfernt der Spieler alle, die er gefangen hat.

Ziel des Spieles ist, nach dem Konstruktionsplan eine Mausefalle aufzubauen und die Mäuse anderer Spieler mit dem Käfig zu fangen.

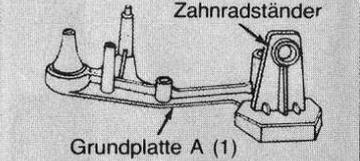
1 Grundplatte A

Stecke Zapfen von Grundplatte A (1) in Schlitz und drücke sie in Pfeilrichtung, bis Zapfen im Loch einrastet.



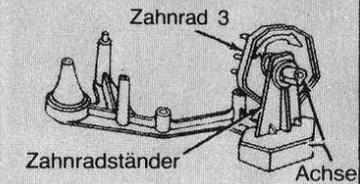
2 Zahnradständer

in Öffnungen der Grundplatte A (1) stecken.



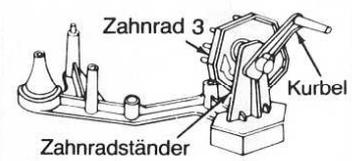
3 Zahnrad

Schiebe Zahnradachse (3) durch Loch im Zahnradständer (2)



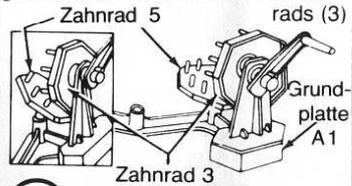
4 Kurbel

Schiebe Kurbel (4) fest auf Zahnradachse (3) bis zum Anschlag.



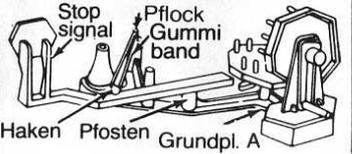
5 Zahnrad

Füge Zahnrad (5) verkantet in Öffnung der Grundfläche A (siehe Abb.). Durch Verkanten des Zahnrads (5) greifen seine Zähne in die des Zahnrads (3)



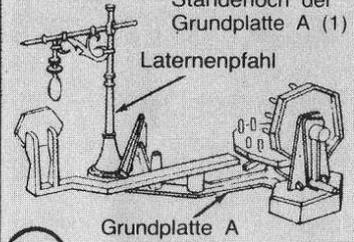
6 Stoppsignal

Stecke den Zapfen am Stoppsignalarm (6) in den Pfosten der Grundplatte A (1). Befestige das Gummiband zwischen Haken und Pflock.



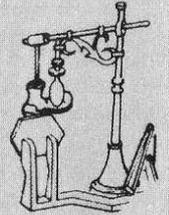
7 Laternenpfahl

Stecke den Laternenpfahl in das Ständerloch der Grundplatte A (1)



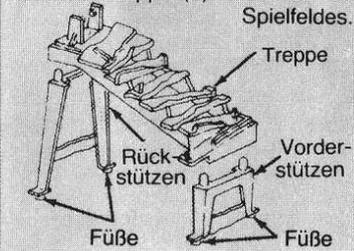
8 Schuh

Hänge Schuh (8) vorne am Laternenpfahl (7) auf. Der Absatz des Schuhs muß gegen das Haltesignal anliegen.



9 Treppe

Befestige Treppe auf vorderer und rückwärtiger Stütze und drücke die Füße der Treppe (9) in Löcher des Spielfeldes.



10 Kübel

Spanne den Kübel zwischen die Zapfen am oberen Ende der Treppe (9)



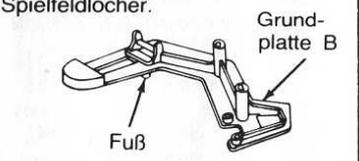
11 Metallkugel

Lege die Kugel in den Kübel (10)



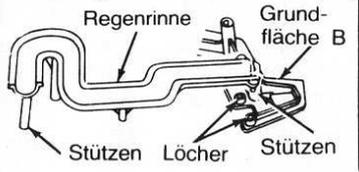
12 Grundplatte B

Stecke Fuß der Grundplatte B (12) in Spielfeldlöcher.



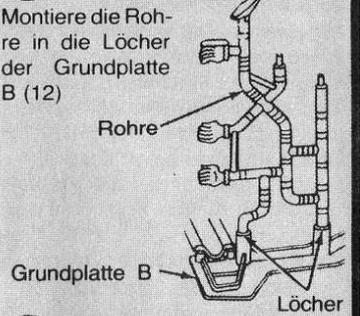
13 Regenrinne

Stecke Stützen der Regenrinne in Spielfeld und Zapfen der Regenrinne in Öffnung der Grundfläche B (12)



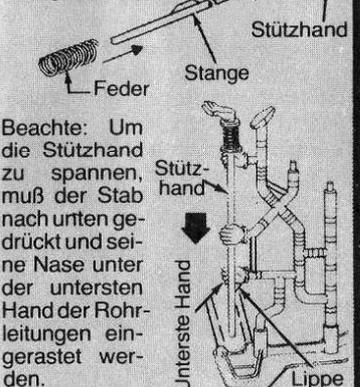
14 Rohrleitungen

Montiere die Rohre in die Löcher der Grundplatte B (12)



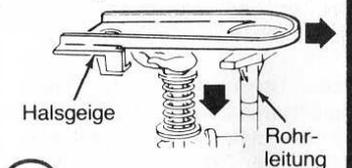
15 Stützhand

Setze Hand auf Stange. Dann schiebe Feder über die Stange und diese zwischen die Handstützen der Rohrleitungen.



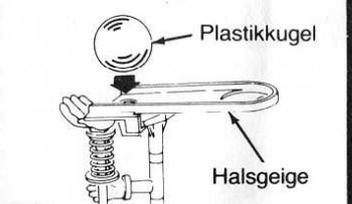
16 Halsgeige

Schiebe Halsgeige oben über die Rohrleitung.



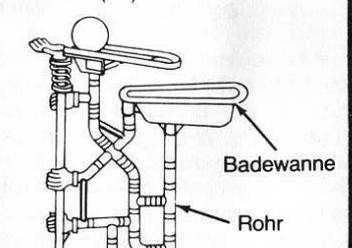
17 Plastikkugel

Lege die Plastikkugel auf das kleinere Loch der Halsgeige.



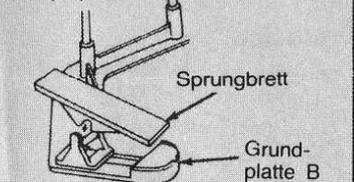
18 Badewanne

Befestige die Badewanne (18) auf dem Rohr (14)



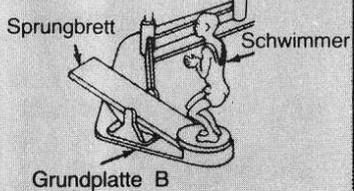
19 Sprungbrett

Befestige Sprungbrett auf Grundplatte B (12)



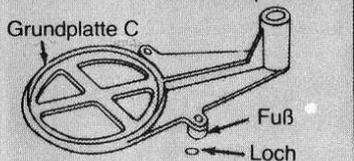
20 Schwimmer

Stelle den Schwimmer auf die Kanten des Sprungbretts und Grundplatte B (12). Beachte: Schwimmer muß Gesicht zum Sprungbrett stehen.



21 Grundplatte C

Befestige die Füße der Grundplatte C (21) in den Löchern des Spielfeldes.



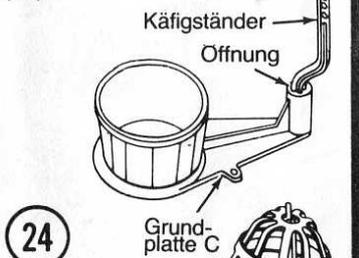
22 Waschzuber

Stelle den Waschzuber (22) auf Grundplatte C.



23 Käfigständer

Stecke Käfigständer (23) in Öffnung der Grundplatte C (21)



24

Hänge den Käfig (24) an der Spitze des Käfigständers (23) auf.

