

MOUSE TRAP[®]

INSTRUCCIONES

De 2 a 4 jugadores / EDAD 6+

CONTENIDO

- tablero • 4 ratones plásticos • 2 canicas de metal
- partes para armar la trampa para ratón y accesorios • banda elástica • 52 pedazos de queso
- dado

OBJETIVO DEL JUEGO

Construir por turnos la trampa para ratón mientras te vas moviendo alrededor del tablero. Luego usa la trampa para ratón para tratar de atrapar el ratón de tu oponente. Para ganar, tu ratón tiene que ser el último en ser capturado en el tablero.



Scanned + Archived
By:
FindMyManual.org

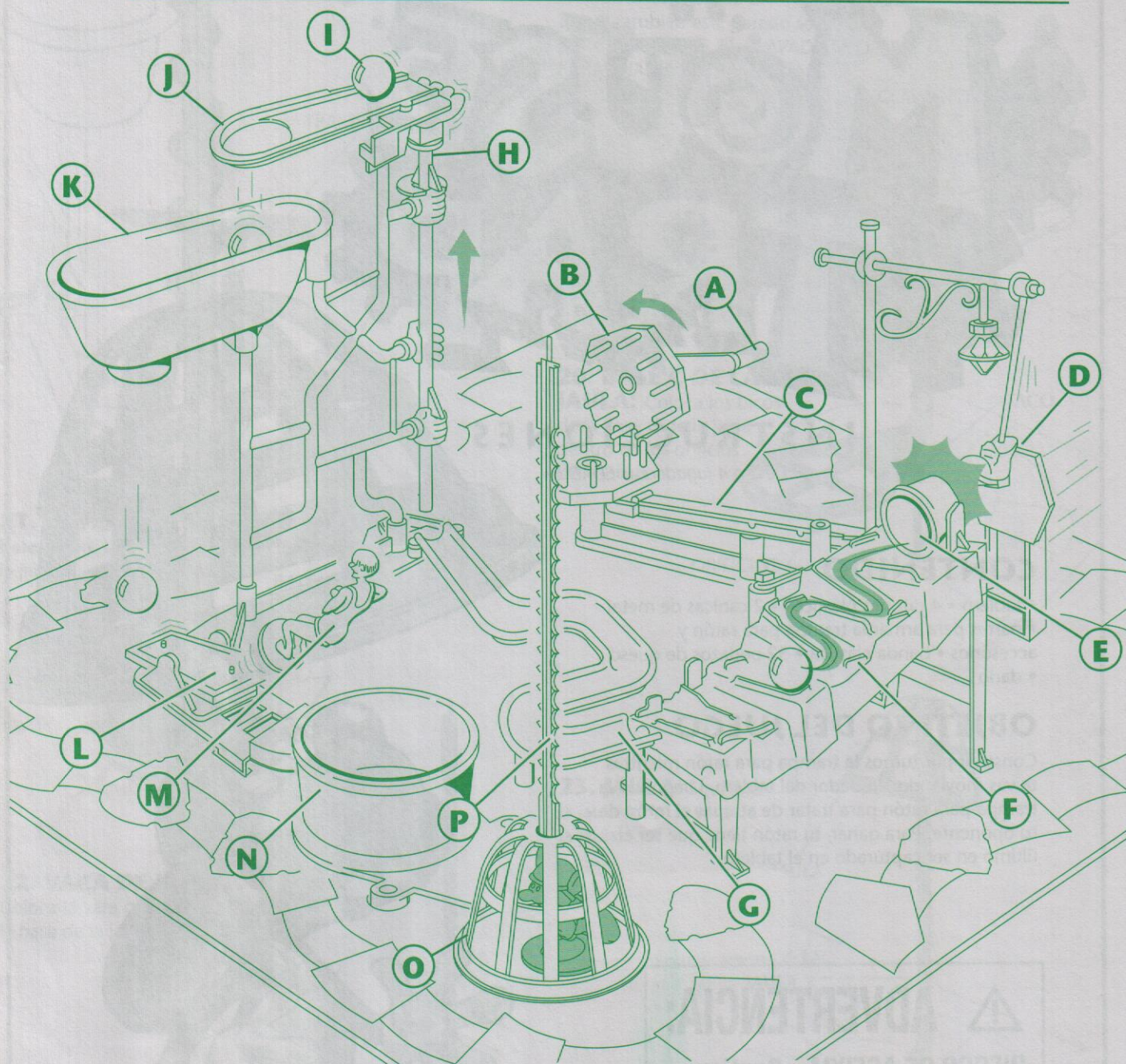


ADVERTENCIA:

RIESGO DE ASFIXIA - Contiene bolas pequeñas. Peligroso para niños menores de tres años.



CÓMO FUNCIONA LA TRAMPA PARA RATÓN



El jugador gira la manivela (A) la cual gira el engranaje (B) haciendo que la palanca (C) se mueva y empuje la señal de alto contra el zapato (D). El zapato voltea el cubo que contiene la canica de metal (E). La canica rueda por la escalera tambaleante (F) y por dentro del desagüe (G), que la conduce a la barra con las manos ayudantes (H). Esto hace que otra canica de metal (I)

caiga desde arriba de la barra con las manos ayudantes por el thing-a-ma-jig (J) y la tina (K), aterrizando en el trampolín (L). El peso de la canica de metal lanza al clavadista (M) por los aires y dentro de la batea (N), haciendo que la jaula (O) caiga desde arriba de la vara (P) y atrape al confiado ratón.

ARMADO

1. Con cuidado perfora y deshazte de los residuos de las ranuras y orificios del tablero.
2. Saca todas las partes de la trampa para ratón y las piezas para jugar de la bolsa y los marcos. Después de desprender las piezas de sus guías, utiliza un utensilio de casa para quitar con cuidado cualquier exceso de plástico de los bordes.
3. Traba la barra en T en la parte superior de la cañería. Ver Figura 1.
4. Con cuidado saca los pedazos de queso de la hoja de cartón.
5. Deshazte de los residuos.

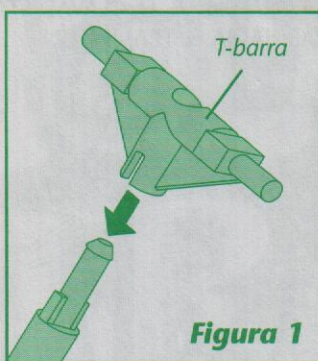


Figura 1

DISPOSICIÓN

1. Coloca el tablero sobre una superficie plana.
2. Coloca las partes de la trampa para ratón y las piezas para jugar al lado del tablero.
3. Coloca los pedazos de queso en una pila cerca del tablero.
4. Cada jugador escoge un ratón y lo coloca en el espacio START (SALIDA) en el tablero.

CÓMO JUGAR

Se escoge al jugador que comenzará. El juego se continúa hacia la izquierda.

En tu turno, lanza el dado y mueve tu ratón por los espacios del tablero el número indicado por el dado. Luego sigue la instrucción impresa en ese espacio al que llegaste. Dos o más ratones pueden ocupar un espacio al mismo tiempo.

RECOGIENDO LOS PEDAZOS DE QUESO: Mientras tu ratón se mueve alrededor del tablero, irás recogiendo los pedazos de queso tanto de la pila de quesos como de tus oponentes. Puedes usar estos pedazos de queso más adelante en el juego para ayudarte a soltar la trampa sobre el ratón de algún oponente. Habrá más información sobre esto más adelante.

Tipos de Espacios

ESPACIOS CONSTRUIR: Los espacios Construir llevan números impresos (2, 2-3, 2-3-4). Cuando caes en un espacio Construir y el número de jugadores combina con cualquier número en el espacio, puedes construir una parte de la trampa para ratón y recoger un pedacito de queso de la pila. Ver la sección Construyendo la Trampa para Ratón en la página 4 para más detalles.

- En un juego con 4 jugadores, puedes construir si caes en el espacio Build (Construir) 2-3-4.

- En un juego con 3 jugadores, puedes construir si caes en el espacio Build 2-3 ó 2-3-4.



- En un juego para 2 jugadores, puedes construir si caes en el espacio Build 2, 2-3 ó 2-3-4.

ESPACIOS MOVER HACIA DELANTE & RETROCEDER:

Cuando caes en uno de estos espacios, debes ir al espacio indicado, pero no sigas las instrucciones descritas en el espacio y no recojas ningún pedacito de queso. Tu turno termina.

TOMA UN ESPACIO CON QUESO: Cuando caes en uno de estos espacios, toma el número indicado de pedazos de queso de la pila de quesos. Si no hay quesos en la pila, toma los quesos del oponente que tenga más pedazos de queso. Si dos o más oponentes empatan con la mayor cantidad de pedazos de queso, puedes tomarlos todos de un solo oponente o dividir la cantidad que tomarás entre ellos. Tu turno termina.

Cuando caes en un espacio marcado con Take Three Pieces of Cheese From Rival With Most (Toma tres pedazos de queso del oponente que más tenga), haz lo indicado, incluso si hay pedazos de queso en la pila. Si el oponente con más pedazos de queso tiene menos de tres pedazos, toma la cantidad de pedazos de queso que tenga. Si dos o más oponentes están empatados con la mayor cantidad de pedazos de queso, puedes tomarlos todos de un solo oponente o dividir la cantidad que tomarás entre ellos. Tu turno termina.

ESPACIOS DONDE PIERDES QUESO: Cuando caes en uno de estos espacios, devuelve la cantidad de pedazos de queso indicado a la pila. Si debes devolver más pedazos de queso que los que tienes, devuelve solo los que tengas. Tu turno termina.

ESPACIO HUESO PARA PERRO: No hagas nada cuando caigas en este espacio. Tu turno termina.

EL CIRCUITO: Estos son los seis espacios al final del sendero comenzando con el espacio Safe (Seguro) y finalizando con el espacio Cheese Wheel (Rueda de Queso). Esta sección del sendero se llama The Loop (El Circuito) y es donde se atrapan los ratones. (Ver Figura 2 en la página 5.) Una vez que hayan llegado Al Circuito, tú y tus oponentes, por turnos, lo recorrerán cuántas veces sea necesario hasta que la trampa para ratón esté completamente construida y solo un ratón quede en el tablero sin ser atrapado. Mira la sección Atrapando al Ratón en la página 4 para más detalles.

ESPACIO RUEDA DE QUESO: Cada vez que caes en el espacio Cheese Wheel (Rueda de Queso), automáticamente tomas dos pedazos de queso de la pila. Si no hay quesos en la pila, puedes tomar los dos pedazos del oponente que tiene más pedazos de queso. Si dos oponentes o más están empatados con la mayor cantidad de pedazos de queso, puedes tomarlos

todos de un solo oponente o dividir la cantidad que tomarás entre ellos.

ESPACIO GIRA LA MANIVELA y ESPACIO SEGURO: Mira la sección Trapping Mice (Atrapando al Ratón) en la página 4 para más detalles.

Construyendo la Trampa para Ratón

Puedes construir una parte de la trampa para ratón cuando caes en el espacio Build (Construir) descrito anteriormente. ¡La trampa para ratón debe armarse en orden numérico! Para construir la trampa para ratón, coloca cada parte numerada en la posición adecuada siguiendo el Plan de Construcción que se muestra en las páginas 6 a 10.

Ejemplo: Si eres el primer jugador en llegar a un espacio de Construir, colocarás la parte #1 (Base A) en el tablero. El próximo jugador que llegue a un espacio de Construir colocará la parte #2 (Soporte del engranaje) en su lugar y así sucesivamente hasta que toda la trampa para ratón quede completa.

Inmediatamente después de haber colocado una parte de la trampa para ratón en el tablero, toma un pedazo de queso de la pila. Tu turno termina.

Cuando llegas a un espacio de Construir ubicado en la sección El Circuito del sendero, añades dos partes de la trampa para ratón y tomas dos pedazos de queso de la pila. Tu turno termina. Una vez que la trampa para ratón esté armada, no harás nada cuando llegues al espacio de Construir.

Atrapando al Ratón

Una vez que la trampa para ratón esté terminada, úsala para tratar de atrapar los ratones de tus oponentes. Se hace de esta manera:

Si al terminar tu turno llegando al espacio Turn Crank (Gira la Manivela) (en El Circuito), te encuentras con un ratón oponente en el espacio Rueda de Queso, gira lentamente la manivela hacia la derecha. Esto hará que la trampa se ponga en movimiento. Si la trampa funciona correctamente, el ratón oponente será capturado y su juego termina. El jugador capturado debe entregarte los pedazos de queso que tenga. Si la trampa falla y no atrapas al ratón, el jugador oponente mueve inmediatamente su ratón a un espacio Seguro. Si más de un ratón se encuentra en el espacio Rueda de Queso, todos pueden ser capturados (o no atrapados).

Si no hay ratón oponente (o ratones) en el espacio Rueda de Queso, trata de mover uno o más ratones hacia dicho espacio. Mira la sección Moviendo los Ratones de los Oponentes que se encuentra a continuación.

¡Recuerda! Solo puedes mover la manivela una vez completa la trampa para ratón y cuando tu ratón se encuentre en el espacio Gira la Manivela y un oponente en el espacio Rueda de Queso.

MOVIENDO LOS RATONES DE LOS Oponentes: Si al terminar tu turno llegando al espacio Gira la Manivela, no hay ningún ratón oponente en el espacio Rueda de Queso, trata de mover el ratón de un oponente dentro del espacio Rueda de Queso y luego trata de atrapar al ratón. Se hace de esta manera:

1. Devuelve un pedazo de queso a la pila.
2. Escoge el ratón oponente que desees mover.
3. Lanza el dado y luego mueve el ratón del oponente el número de espacios indicado por el dado.

Puedes continuar haciendo esto cuantas veces quieras y a los oponentes que desees mientras tengas pedazos de queso que devolver a la pila. Si puedes mover un ratón (o ratones) a la Rueda de Queso, puedes entonces girar la manivela como se describe arriba.

Los pedazos de queso se pueden usar de esta manera sólo cuando estás en el espacio Gira la Manivela. Si el ratón de un oponente se encuentra en el espacio Rueda de Queso cuando tú caes en el espacio Gira la Manivela, aún puedes usar tus pedazos de queso para tratar de colocar otros ratones oponentes en el espacio Rueda de Queso antes de poner la trampa para ratón en movimiento.

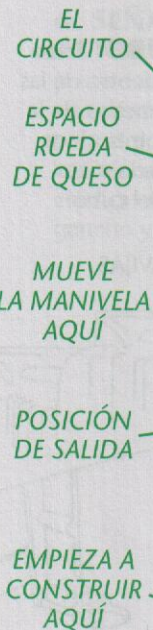
ESPACIO SEGURO: Cuando un ratón de un oponente se encuentra en el espacio Seguro (localizado en El Circuito), no puedes mover ese ratón al espacio Rueda de Queso.

PARA GANAR EL JUEGO

Si tu ratón es el único en el tablero en no haber sido capturado, ganas el juego.

REGLAS ESPECIALES Y AVISOS

1. Antes de manipular la trampa para ratón, y refiriéndote a la Figura 2 con sus ubicaciones numeradas, verifica que:
 - Una canica de metal se encuentre dentro del cubo (10).
 - La barra con manos ayudantes (14) esté bien armada.
 - Una canica de metal (17) esté en la posición adecuada en el thing-a-ma-jig (15).
 - El clavadista (19) esté mirando hacia el otro lado de la batea (21).
 - La jaula (23) esté equilibrada en la parte superior de la vara (22).
 - Todas las piezas estén ubicadas correctamente en el tablero.
2. Cuando gires la manivela, hazlo siempre lentamente y hacia la derecha.
3. El jugador que acaba de usar la trampa para ratón la vuelve a poner en su estado inicial si no ha atrapado el ratón del oponente. Para restablecer la jaula de la trampa, quita la vara (22) de la base de la jaula (20). Levanta la jaula, reintroduce la vara y coloca la jaula arriba de ésta.



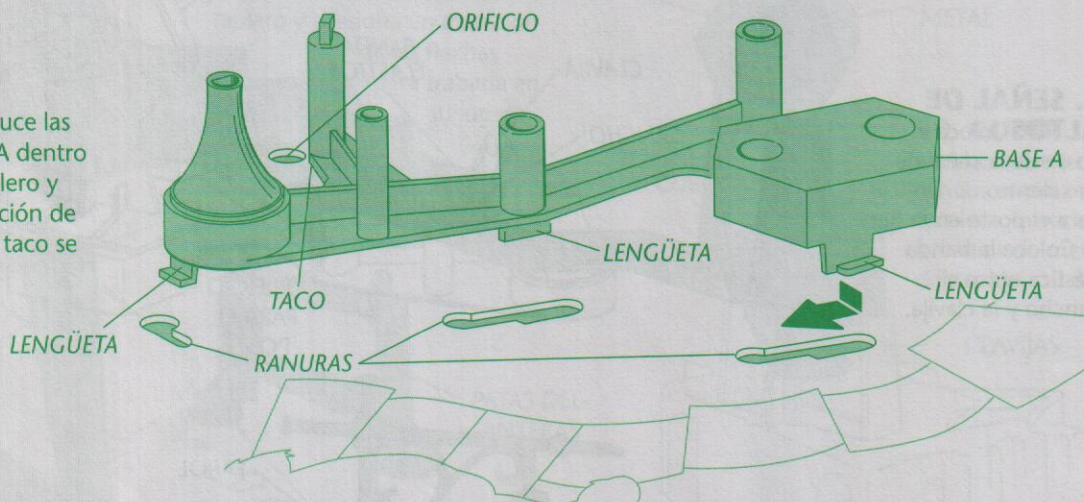
HASBRO.COM
FOR NEW PRODUCTS AND OFFERS

No es para niños menores de 3 años por contener piezas y bolas pequeñas - peligro de asfixia.

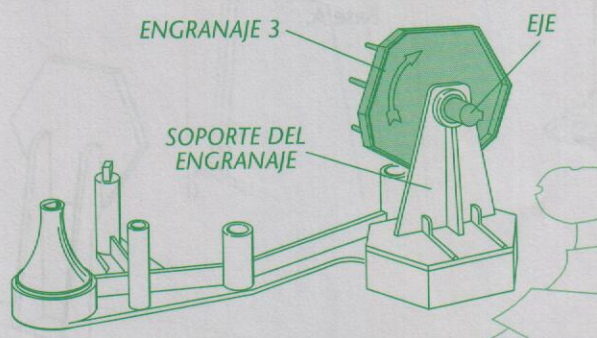
0405

MOUSE TRAP BUILDING PLAN

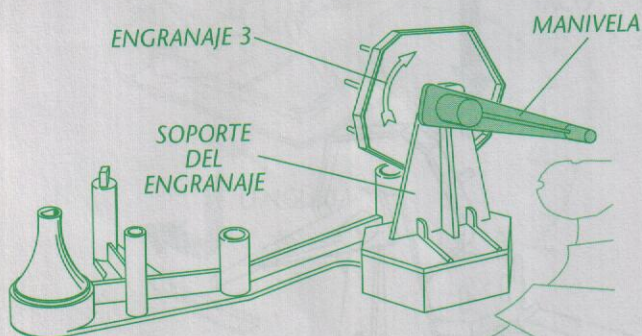
1. BASE A: Introduce las lengüetas de la Base A dentro de las ranuras del tablero y empújalas en la dirección de la flecha hasta que el taco se trabe en el orificio.



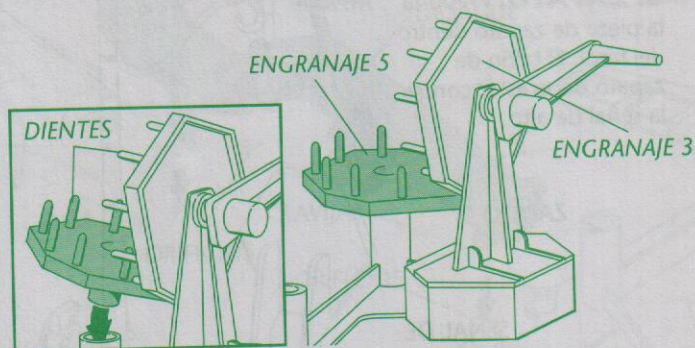
2. SOPORTE DEL ENGRANAJE:
Introdúcelo en los orificios de la Base A.



3. ENGRANAJE 3: Desliza el eje del engranaje 3 por el orificio del soporte del engranaje.



4. MANIVELA: Presiona la manivela dentro del eje del engranaje 3 hasta que quede apretado.

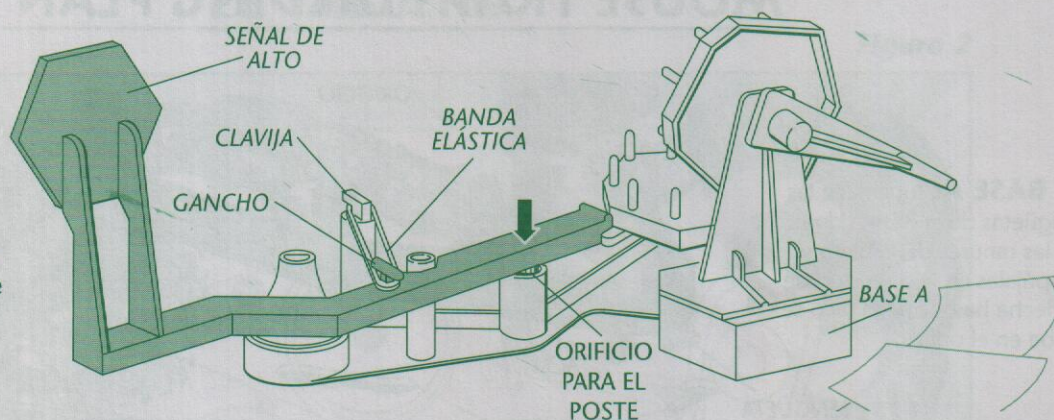


5. ENGRANAJE 5: Inclina el engranaje 5 dentro del orificio en la Base A de manera que los dientes encajen en los del engranaje 3.

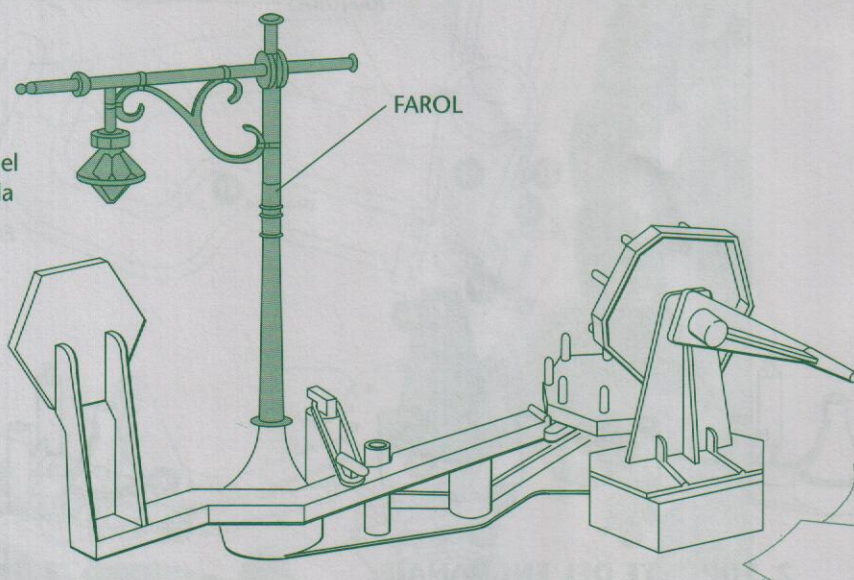
El plano de construcción continúa en la página siguiente.

6. SEÑAL DE ALTO:

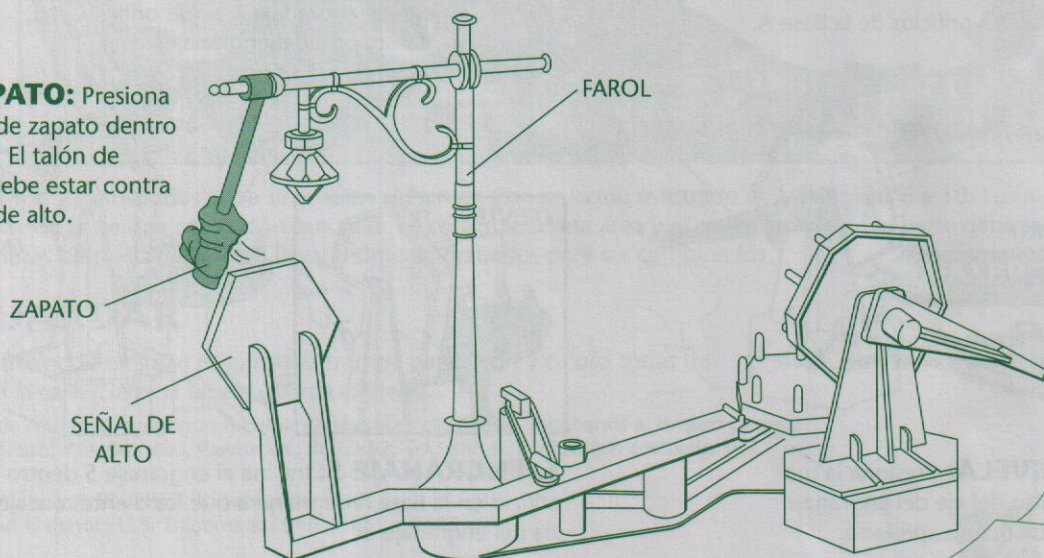
Coloca el poste de la señal de alto dentro del orificio para el poste en la Base A. Coloca la banda elástica entre el gancho y la clavija.



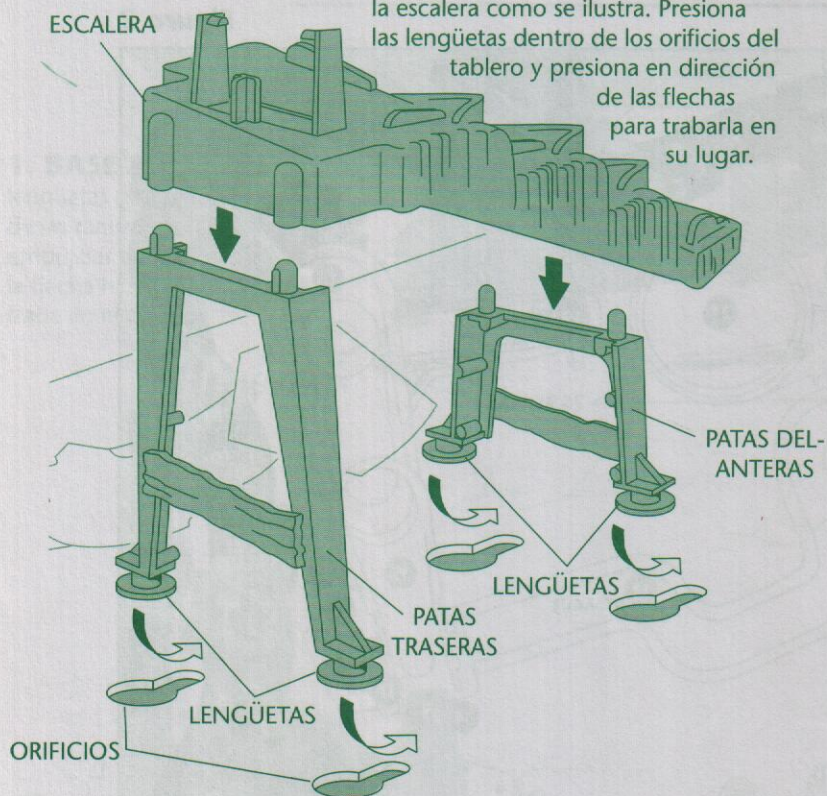
7. FAROL: Coloca el farol en el orificio en la Base A.



8. ZAPATO: Presiona la pieza de zapato dentro del farol. El talón de zapato debe estar contra la señal de alto.

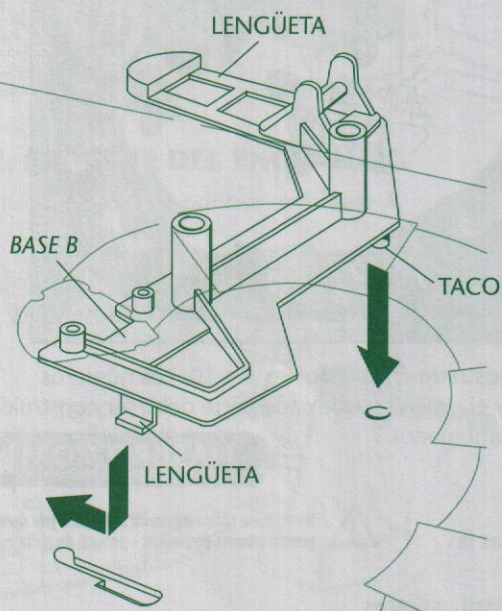


9. ESCALERA: Arma las patas de la escalera como se ilustra. Presiona las lengüetas dentro de los orificios del tablero y presiona en dirección de las flechas para trabarla en su lugar.



CANICA DE METAL

10. CUBO: Traba el cubo dentro de las clavijas encima de la escalera. Introduce la canica de metal dentro del cubo.



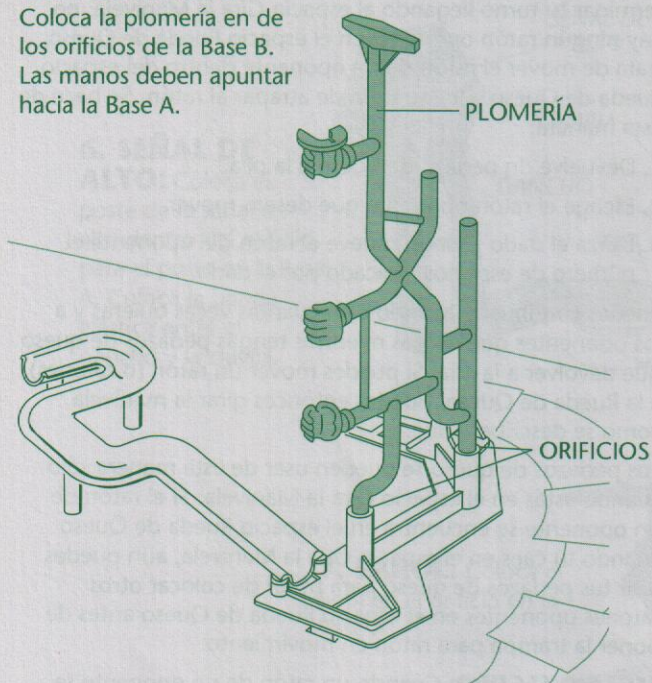
11. BASE B: Introduce las lengüetas de la Base B dentro de las ranuras del tablero y presiona en la dirección que indica la flecha hasta que los tacos se traben en los orificios.



12. DESAGÜE: Coloca las patas del desagüe dentro de los orificios del tablero y las clavijas del desagüe dentro de los orificios en la Base B.

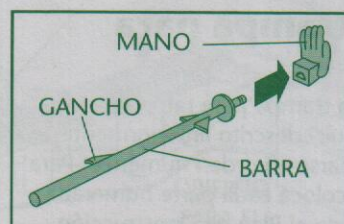
13. PLOMERÍA:

Coloca la plomería en de los orificios de la Base B. Las manos deben apuntar hacia la Base A.

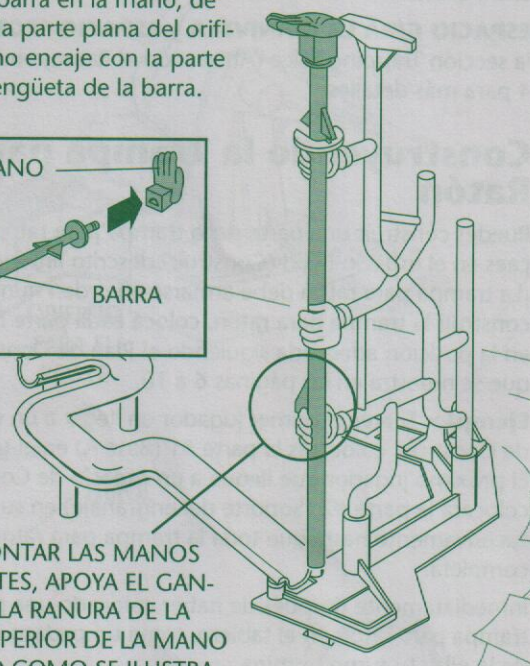


14. MANOS AYUDANTES:

Introduce la barra en la mano, de manera que la parte plana del orificio en la mano encaje con la parte plana de la lengüeta de la barra.

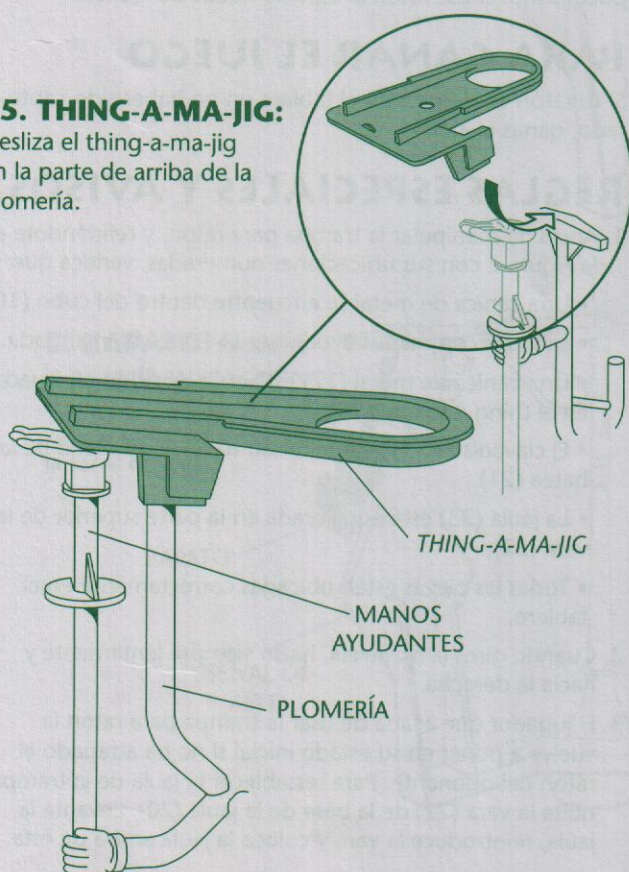


PARA MONTAR LAS MANOS AYUDANTES, APOYA EL GANCHO EN LA RANURA DE LA PARTE SUPERIOR DE LA MANO DE ABAJO COMO SE ILUSTR.

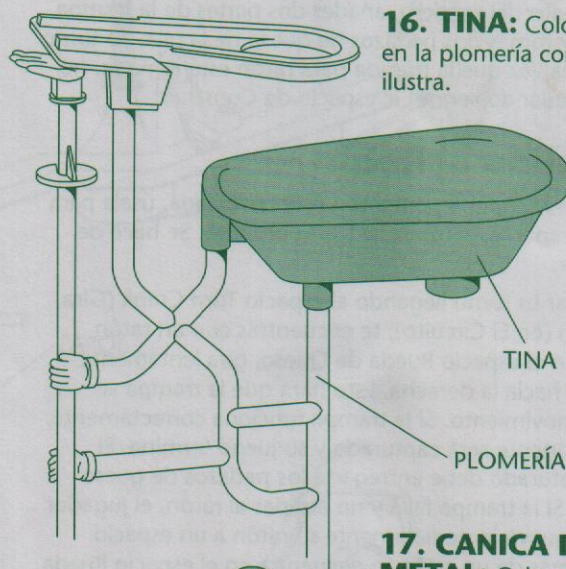


15. THING-A-MA-JIG:

Desliza el thing-a-ma-jig en la parte de arriba de la plomería.

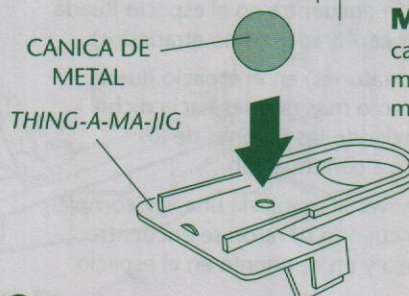


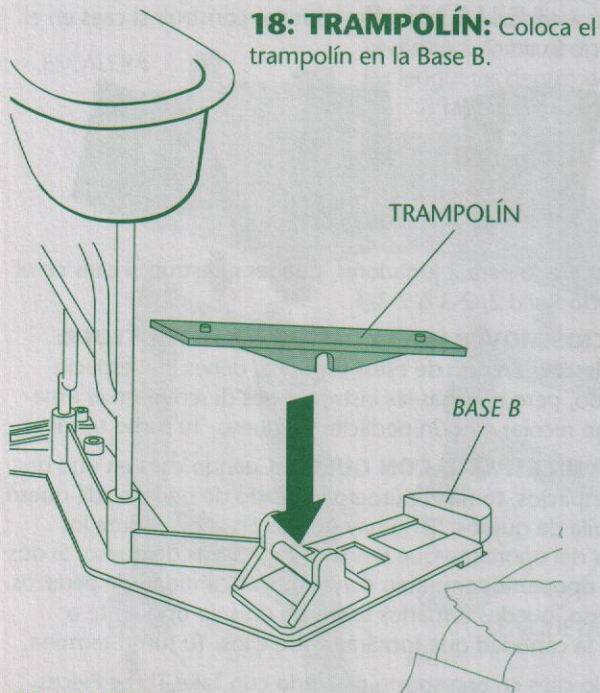
16. TINA: Coloca la tina en la plomería como se ilustra.



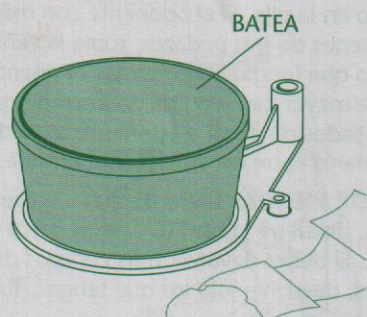
17. CANICA DE METAL:

Coloca la otra canica de metal en el orificio más pequeño del thing-a-ma-jig.





21. BATEA: Coloca la batea sobre la Base C de la jaula.



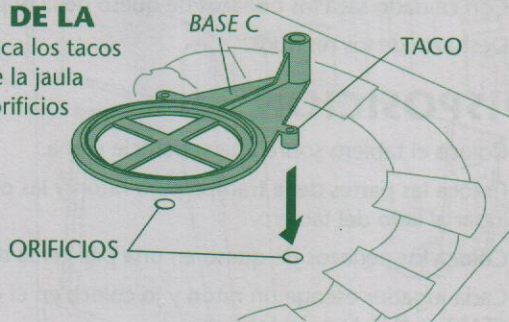
22. VARA DE LA JAULA: Coloca la vara dentro del orificio de la base de la jaula.



19. CLAVADISTA: Coloca al clavadista en el borde del trampolín para que él también esté parado sobre una parte de la Base B. EL CLAVADISTA DEBE MIRAR HACIA EL TRAMPOLÍN.



20. BASE C DE LA JAULA: Coloca los tacos de la Base C de la jaula dentro de los orificios del tablero.



23. JAULA: Equilibra la jaula sobre la vara de la jaula.

