



KID'S CONCEPT
SWEDISH DESIGN

RULES FOR MIKADO SPRING GAME
SPELREGLER RÅTTFÄLLAN
SPIELREGELN MAUSEFALLE
SPILLEREGLER FOR ROTTEFELLE
SPILLEREGLER ROTTEFÆLDEN
ROTANLOUKUN PELISÄÄNNÖT
RÈGLES DU JEU, MIKADO HORIZONTAL
SPELREGELS MUIZENVAL
MIKADO CON MUELLE, REGLAS DEL JUEGO
PUŁAPKA NA MYSZY - ZASADY GRY

READ THIS FIRST - LÄS DETTA FÖRST - BITTE ZUERST LESEN -
LES DETTE FØRST - LÆS DETTE FØRST - LUE TÄMÄ ENSIN - LIRE
CE PREMIER - LEES DIT EERST - LEA ESTO PRIMERO - PRZECZY-
TAJ TEN PIERWSZY



SAFETY

EN WARNING! Choking hazard. Contains small parts. Not for children under 3 years.

SV VARNING! Innehåller smådelar som kan sväljas. Kvävningsskada. Ej till barn under 3 år.

DE ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten, wegen Erstickengefahr durch verschluckbare Kleinteile.

NO ADVARSEL! Inneholder små deler som kan svelges. Kvelningsfare. Ikke til barn under 3 år.

DK ADVARSEL! Indeholder smådele, som kan sluges. Kvælningsfare. Ikke til børn under 3 år.

FI VAROITUS! Sisältää pieniä osia, jotka on mahdollista niellä. Tukehtumisvaara. Ei alle 3-vuotiaille lapsille.

FR ATTENTION! Risque d'étouffement à cause de petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

NL WAARSCHUWING! Bevat kleine delen die ingeslikt kunnen worden. Verstikkingsgevaar. Niet voor kinderen jonger dan 3 jaar.

ES ATENCION! No adecuado para niños menores de 3 años. Piezas pequeñas, riesgo de asfixia.

PL OSTRZENIE! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat, małe części – zagrożenie udławieniem. Zachowaj tę instrukcję na przyszłość

EN Rules for Mikado spring game

Mousetrap for two to six players. First, fasten the pieces to the mousetrap. You then have to pick up as many pieces as possible without the trap closing or the boom moving. The youngest player starts.

Choose a piece, and feel if it comes free from the trap. You can only test one piece per turn. If you succeed in taking the piece without the boom moving, you get to keep the piece and the next player takes their turn. If the piece cannot be taken without the boom moving, you end your turn by saying “pass”, and the next player can try a new piece. If you don't say “pass” and the boom moves while you're trying to pick up the piece, you will lose the piece. Remove the piece and place it to one side. If all the players say “pass” twice in a row, the player whose turn it is must pick up a piece. The game ends when there are as many pieces in the mousetrap as there are players. The player with the most points wins!

Points: Blue = 3. Orange = 2. Purple = 1.

SE Spelregler Råttfällan

Råttfällan för två till sex spelare. Spänn först fast spelpjäserna i råttfällan. Sedan gäller det att plocka upp så många spelpjäser som möjligt utan att fällan slår igen, eller att bommen rör på sig. Yngst spelare börjar.

Välj ut en spelpjäs och känn om den går fri ur fällan. Du får bara testa en spelpjäs per drag. Lyckas du lyfta spelpjäsen utan att bommen rör sig, får du behålla spelpjäsen och turen går vidare till nästa spelare. Om spelpjäsen inte går att plocka upp utan att bommen rör sig avbryter du försöket genom att säga pass och nästa spelare får prova en ny spelpjäs. Om du inte säger pass och bommen rör sig medan du försöker plocka upp spelpjäsen blir du av med spelpjäsen. Spelpjäsen utgår ur spelet och placeras vid sidan. Om alla spelare säger pass två gånger efter varandra, tvingas den spelare som står på tur att plocka upp en spelpjäs. Spelet är slut när det finns lika många spelpjäser kvar i råttfällan som antal spelare. Spelaren som får flest poäng vinner!

Poäng: Blå = 3. Orange = 2. Lila = 1.

DE Spielregeln Mausefalle

Mausefalle für 2–6 Spieler. Zunächst werden die Spielsteine in der Mausefalle eingeklemmt. Dann gilt es, so viele Spielsteine wie möglich herauszunehmen, ohne dass die Falle zuschnappt oder dass sich der Riegel bewegt. Der jüngste Mitspieler beginnt.

Suche dir einen geeigneten Spielstein aus und prüfe, ob er sich leicht herausnehmen lässt. Pro Zug darfst du jeweils nur einen Stein testen. Wenn du den Spielstein herausnehmen kannst, ohne dass sich der Riegel bewegt, darfst du den Stein behalten und der nächste Spieler ist am Zug. Lässt sich ein Spielstein nur herausnehmen, wenn sich der Riegel bewegt, kannst du den Versuch mit „Passe!“ abbrechen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn du nicht „Passe!“ sagst und der Riegel bewegt sich, während du probierst, den Stein aufzunehmen, verlierst du den Stein. Der Stein wird aus dem Spiel genommen und zur Seite gelegt. Sagen alle Mitspieler zweimal nacheinander „Passe!“, muss der Spieler, der gerade am Zug ist, einen Spielstein herausnehmen. Das Spiel ist zu Ende, sobald ebenso viele Spielsteine in der Falle verbleiben, wie Mitspieler am Tisch sitzen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Punkte: Blau = 3. Orange = 2. Lila = 1.

NO Spilleregler for Rottefelle

Rottefelle for to til seks spillere. Plasser først spillebrikkene i spenn på skyv Brettet. Så gjelder det å plukke opp så mange spillebrikker som mulig uten at fellen klapper igjen eller at bommen beveger på seg. Den yngste spilleren begynner.

Velg ut en brikke og kjenn etter om det går an å frigjøre den fra fellen. Du kan bare teste én brikke per omgang. Klarer du å løfte ut spillebrikken uten at bommen beveger seg, får du beholde brikken, og turen går videre til neste spiller. Hvis det ikke er mulig å plukke opp brikken uten at bommen rører på seg, avbryter du forsøket ved å si pass, så får neste spiller prøve med en ny spillebrikke. Hvis du ikke sier pass og bommen rører på seg mens du prøver å plukke opp brikken, mister du den. Brikken tas ut av spillet og plasseres ved siden av. Hvis alle spillere sier pass to ganger etter hverandre, må den spilleren som står for tur, plukke opp en spillebrikke. Spillet

er slutt når det er like mange spillebrikker igjen i rottefellen som det er antall spillere. Spilleren som får flest poeng, vinner!

Poeng: Blå = 3. Oransje = 2. Lilla = 1.

DK Spilleregler Rottfælden

Rottfælden for to til seks spillere. Sæt først alle spillebrikkerne i spænd i rottfælden. Derefter gælder det om at løfte så mange brikker ud som muligt, uden at fælden smækker, eller at bommen bevæger sig. Den yngste spiller starter.

Vælg en spillebrik, og mærk, om du kan løsne den fra fælden. Du må kun teste en brik pr. omgang. Hvis det lykkes dig at løfte brikken ud, uden at bommen bevæger sig, beholder du brikken, og turen går videre til næste spiller. Hvis brikken ikke kan løftes ud, uden at bommen bevæger sig, afbryder du forsøget ved at sige pas, hvorefter næste spiller kan prøve med en ny brik. Hvis du ikke siger pas, og bommen bevæger sig, mister du brikken. Brikken udgår af spillet og placeres ved siden af. Hvis alle spillere siger pas to gange efter hinanden, tvinges den spiller, der står for tur, til at løfte en brik ud. Spillet er slut når der er lige mange brikker tilbage i rottfælden, som der er spillere. Spilleren, der får flest point, vinder!

Point: Blå = 3. Orange = 2. Lilla = 1

FI Rotanloukun pelisäännöt

Rotanloukku 2–6 pelaajalle. Kiinnitä ensin pelinappulat rotanloukkuun. Poimi sitten mahdollisimman monta pelinappulaa ilman, että loukku sulkeutuu tai puomi liikkuu. Nuorin pelaaja aloittaa.

Valitse pelinappula ja tunnustele, liikkuko se vapaasti loukusta. Voit kokeilla vain yhtä pelinappulaa pelivuoroa kohti. Jos onnistut nostamaan pelinappulan liikuttamatta puomia, voit pitää pelinappulan ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Jos pelinappulaa ei voi nostaa liikuttamatta puomia, keskeytät yrityksen sanomalla ”ohi” ja seuraava pelaaja voi kokeilla uutta pelinappulaa. Jos et sano ”ohi” ja puomi liikkuu, kun yrität poimia pelinappulan, menetät pelinappulan. Pelinappula poistetaan pelistä ja siirretään syrjään. Jos kaikki pelaajat sanovat ”ohi” kaksi kertaa peräkkäin, vuorossa olevan pelaajan on poimittava pelinappula. Peli päättyy, kun rotanloukussa on jäljellä

yhä monta pelinappulaa kuin pelaajia on. Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa!

Pisteytys: Sininen = 3. Oranssi = 2. Violetti = 1.

FR Règles du jeu, Mikado horizontal

Mikado horizontal, pour deux à six joueurs. Placez les pions sur le plateau et mettez le curseur sous tension. Il s'agit ensuite de retirer autant de pions que possible sans que le curseur bouge ou que le piège se referme. Le plus jeune joueur commence.

Choisissez un pion et essayez de le sortir librement du jeu. Vous ne pouvez tester qu'un seul pion à la fois. Si vous réussissez à retirer le pion sans que le curseur bouge, vous pouvez conserver le pion et le tour passe au joueur suivant. Si le pion ne peut pas être retiré sans que le curseur bouge, vous interrompez votre tentative en disant «je passe» et c'est au joueur suivant de tester avec un nouveau pion. Si vous ne dites pas «je passe» et que le curseur bouge pendant que vous tentez de retirer le pion, vous perdez le pion. Le pion est retiré du jeu et placé de côté. Si tous les joueurs disent «je passe» deux fois de suite, c'est au joueur suivant de retirer un pion. Le jeu est terminé lorsqu'il reste autant de pions dans le jeu que de joueurs. C'est le joueur qui a le plus de points qui gagne !

Nombre de points : Bleu = 3. Orange = 2. Violet = 1.

NL Spelregels Muizenval

Muizenval is een spel voor twee tot zes spelers. Span eerst de pionnen vast in de muizenval. Dan gaat het erom zoveel mogelijk pionnen te pakken zonder dat de val dichtklapt of dat het stokje beweegt. De jongste speler mag beginnen.

Kies een pion en voel of deze loskomt uit de val. Je mag per beurt maar één pion proberen. Als het je lukt om de pion op te tillen zonder dat het stokje beweegt, mag je deze houden. De beurt gaat daarna naar de volgende speler. Als je de pion niet kunt optillen zonder dat het stokje beweegt, moet je je poging staken door "pas" te zeggen en de volgende speler mag een nieuwe pion proberen. Als je geen "pas" zegt en het stokje beweegt terwijl je probeert de pion op te tillen, raak je deze pion kwijt. De pion gaat uit het spel en

wordt aan de kant gezet. Als alle spelers twee keer na elkaar 'pas' zeggen, moet de speler die aan de beurt is een pion pakken. Het spel is afgelopen zodra het aantal pionnen in de muizenval gelijk is aan het aantal spelers. De speler met het hoogste aantal punten wint!

Punten: Blauw = 3. Oranje = 2. Lila = 1.

ES Mikado con muelle, Reglas del juego

Para dos a seis jugadores. Fijar las piezas en la trampa. Luego, sacar el mayor número de piezas posible sin que la trampa bloquee o la barrera se mueva. Empieza el jugador más joven.

Elegir una pieza y probar si se puede sacar de la trampa. Sólo se puede probar con una pieza por turno. Si el jugador consigue levantar la pieza sin que se mueva la barrera, puede conservarla, y el turno pasa al jugador siguiente. Si no es posible sacar la pieza sin que se mueva la barrera, el jugador debe interrumpir el intento diciendo "paso", y el jugador siguiente puede probar con una nueva pieza. Si un jugador no dice "paso" y la barrera se mueve mientras intenta sacar la pieza, la perderá: entonces la pieza se saca del juego. Si todos los jugadores dicen "paso" dos veces consecutivas, el jugador que tiene el turno siguiente está obligado a sacar una pieza. El juego termina cuando el número de piezas restantes en la trampa es igual al número de jugadores.

Ganador: Gana el jugador que suma más puntos.

Puntuaciones: Azul = 3. Naranja =2. Lila=1.

PL Pułapka na myszy - zasady gry

Pułapka na myszy to gra dla dwóch do sześciu graczy. Najpierw należy umieścić pionki w pułapce na myszy i ścisnąć je. Następnie należy wyjąć jak najwięcej pionków, unikając zatrzaśnięcia się pułapki lub poruszenia się drążka. Zaczyna najmłodszy gracz. Wybierz pionek i spróbuj, czy wyjdzie z pułapki. Możesz przetestować tylko jeden pionek podczas jednej kolejki. Jeśli uda ci się bez poruszenia drążka podnieść pionek, możesz go zatrzymać, a tura przechodzi na następnego gracza. Jeśli pionek nie da się podnieść bez poruszenia drążka, przerywasz próbę mówiąc „pass”.

a następny gracz może spróbować podnieść inny pionek. Jeśli nie powiesz „pass”, a drążek poruszy się podczas próby podniesienia pionka, tracisz pionek. Pionek jest wówczas usuwany z gry i umieszczany z boku. Jeśli wszyscy gracze powiedzą „pass” po dwa razy z rzędu, gracz, którego kolejka właśnie przypada, jest zmuszony podnieść pionek. Gra kończy się, gdy w pułapce na myszy pozostanie tyle elementów, ilu jest graczy. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa!

Punkty: Niebieski = 3. Pomarańczowy = 2. Fioletowy = 1.



KID'S CONCEPT
SWEDISH DESIGN

by SWEDEN Concepts AB
Prognosgatan 8a, Borås
SWEDEN
www.kidsconcept.com