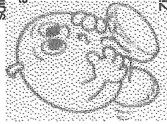


Grundsätzlich gilt: Landet eine Traube auf einem Spießel in der Traubenallee, muß sie bis zur nächsten Runde dort bleiben, bis sie durch Würfeln wieder vorrücken kann. Wenn eine Traube auf einem Feld landet, auf dem sich schon eine andere Traube befindet, so muß die neu ankommende Traube auf das nächste freie Feld nach vorn gesetzt werden. Dies gilt für normale Felder und für Fälder in der Traubenallee.

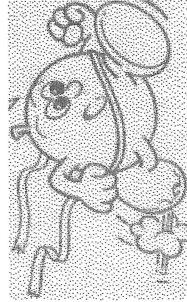
Die Traube wird zu Mus

Wenn eine Traube in der Falle erwischt und damit zu Traubermus wird, muß sie neu beginnen. Der Spieler, dem die Traube gehörte, kann nun sein Glück noch einmal mit seiner zweiten Traube versuchen. Die angeschlegene Traube sollte er schnell neu formen für den Fall, daß auch die zweite Traube zu Traubermus wird.



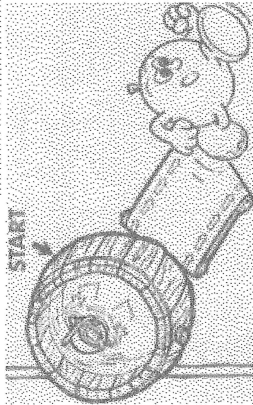
ENDE DES SPIELES

Der Spieler, dessen Traube als erste durch's Ziel geht, hat gewonnen. Es ist gleichgültig, ob die Ziellinie durch die gewürfelte Zahl genau getroffen oder überschritten wird.



AUFBEWAHRUNG DES SPIELS

Sie können das aufgebaute Spiel ganz einfach in der Schachtel aufbewahren: Entfernen Sie den Baum mit dem Stiefel und Ritsch-Ratsch-Säge aus Ihren Halterungen. Nehmen Sie auch den Drehgriff ab. Jetzt paßt die ganze Traubenfalle genau in die Schachtel.

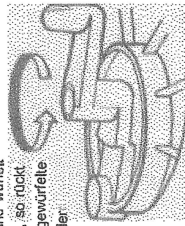


ZIEL DES SPIELES

Als erster Spieler seine Traube sicher durch die Traubenfalle zum Ziel zu bringen.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler entscheidet sich für eine der bunten Trauben-Knetmassen und stellt sich seine Trauben her. Dazu werden die zwei Hälften der Traubenpresse mit Knete gefüllt und zusammengedrückt. Alle Trauben werden am Start aufgestellt.



DERSPIELVERLAUF

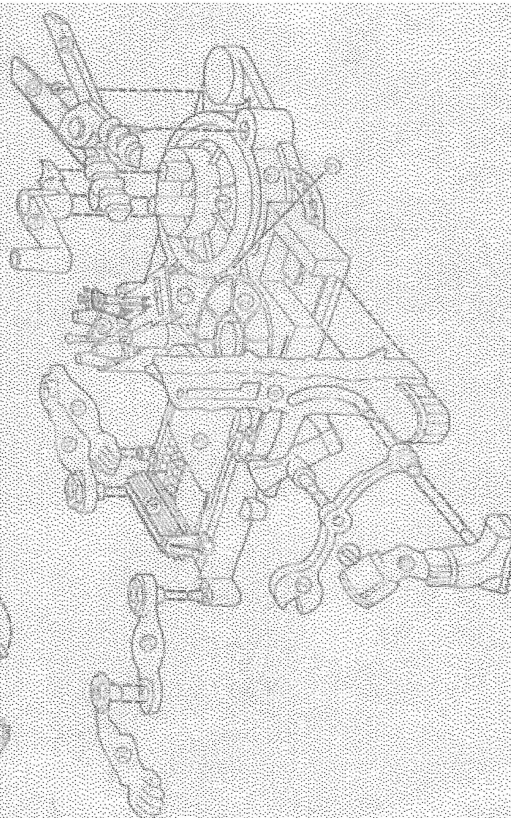
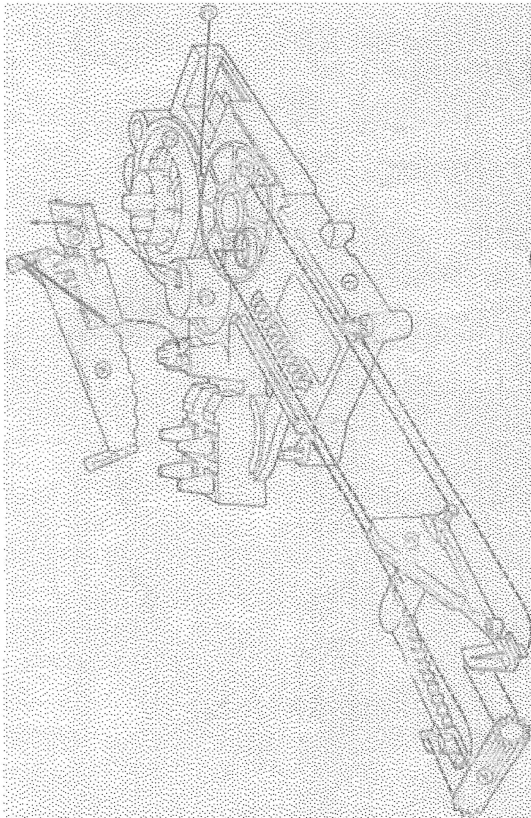
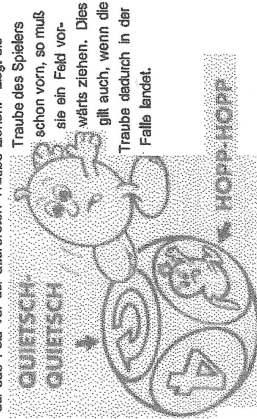
Der jüngste Spieler beginnt und würfelt einmal. Würfelt er eine Zahl, so rückt er mit seiner Traube um die gewürfelte Zahl vor. Danach ist jeweils der nächste Spieler an der Reihe. Die vier Spielfelder in der Traubenfalle müssen natürlich mitgezählt werden.

Wenn ein Spieler einen

"Quätsch-Quätsch" anstelle einer Zahl
würfelt, darf er die Kurbel auf der Traubenfalle einmal drehen.
Dadurch bewegen sich die Einzelteile der Traubenfalle und
jede Traube, die in der Falle sitzt, wird leider zu Traubenmus.
Danach ist immer der nächste Spieler an der Reihe.

Wichtig: Ist keine Traube in der Falle, darf der Spieler eine beliebige Traube auswählen und in ein Feld der Falle setzen.

Würfelt ein Spieler den "Hopp-Hopp", so muß er seine Traube auf das Feld vor der allerersten Traube ziehen. Liegt die



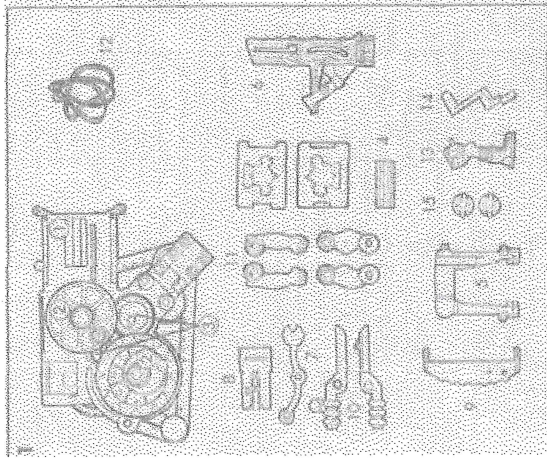
© 1993 Toyota Corporation
 Trucking, Bus, Off-Highway
 Department, 4001
 Seaboard Highway
 Torrance, CA 90504

Country/Area	City/Region	Telephone
France	Paris	01 47 33 60 00
Germany	Bonn	0228 35 35 35
Italy	Rome	06 47 86 00 00
Japan	Tokyo	03 35 68 11 11
Spain	Madrid	01 52 12 12 12
USA	New York	212 69 69 69
UK	London	01 75 75 75

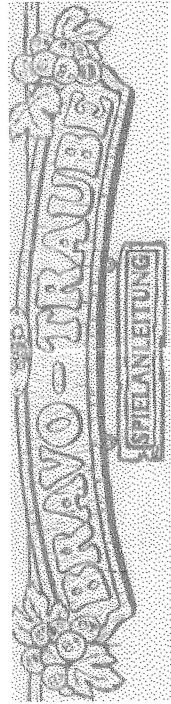


VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL

Alle Plastikteile aus dem Plastikbeutel herausnehmen und auf einem Tisch ausbreiten. Jedes Teil wie unten abgebildet anordnen.



1. Traubenfalle, 2. Rotierendes Kurvenschleiben, 3. Zahnräder, 4. Walze, 5. Walzenhalter, 6. Baum, 7. Hebelarm, 8. Ritsch-Ratsch-Gehäuse, 9. Ritsch-Ratsch, 10. Schere (zweiteilig), 11. Arme (jeweils zweiteilig), 12. Elastikbänder, 13. Stiefel, 14. Kurbel, 15. Hallevorrichtung.



2. Haken in die Löcher des Spielbretts einsetzen und mit einer 90°-Drehung festziehen. Die Basissohle der Traubenfalle auf die Halterungen im Spielbrett setzen und festdrücken. Die Falle sollte sicher auf dem Spielbrett sitzen.
3. Die drei Elastikbänder wie abgebildet anbringen.
4. Walze in die Halterung einsetzen. Laufschienen der Halterung in die Führungsbahnen auf der Basis gleiten lassen und die Walzenhalterung zurückziehen, bis die Zähne der Walze greifen. Weiter zurückziehen, bis der Führungsstift in der Basisnut sitzt und der Querbolzen über dem erhöhten Kreis auf der kleinen Kurvenschleife liegt. (Siehe Abbildung).
5. Den blauen Baum in die dafür vorgesehene Ausrichtung auf der Basis einschieben. Das Loch in das Ende des wie ein Schraubenschlüssel geformten Hebels auf gleiche Höhe mit dem Schlitz im Baum bringen und die Steckverbindung zur Befestigung durchschieben. Das Schraubenschlüssel-Ende des Hebels sollte jetzt wie abgebildet auf dem Walzenhalter aufliegen.
6. Die untere Halterung des Stiefels durch das Loch am Hebelende stecken und in den Baum einschieben. Den oberen Führungsstift des Stiefels oben in den Baum-Schlitz einführen. Zuletzt das Elastikband wie abgebildet an der Stiefelhalterung befestigen.
7. Ritsch-Ratsch in das Gehäuse einschieben und einrasten lassen. Elastikbänder wie abgebildet am Ritsch-Ratsch befestigen.
8. Durch Drehen die Halterung auf dem kleinsten Zahnrad möglichst nah zum Baum bringen. Das Ritsch-Ratsch-Gehäuse durch die Führungsbahnen auf der Basis schieben, bis die Halterung auf dem Zahnrad sich in die hintere Öffnung einfügt.
9. Die zwei Scherenhälften zusammensetzen und Elastikband wie abgebildet an beiden Hälften befestigen. Die Scherenhalterung in das Loch auf der Basis stecken.
9A Der Haken an der Scherenklinge muß leicht in die Öffnung seitlich an der Traubenfalle gleiten. Nur dann kann die Schere in der richtigen Position sitzen.
10. Arme zusammensetzen und wie abgebildet auf ihre Halterungen aufsetzen.
11. Die Kurbel auf die große Kurvenschleife setzen. Wird die Kurbel gedreht, so bewegt sich der ganze Mechanismus. Treten Fehler auf, so muß der Aufbau überprüft werden.