

# Hamsterbende



Een gezwind verzamel- en samenwerkingsspel voor 1 - 4 ondeugende hamsters vanaf 4 jaar.

**Auteur:** Tim Rogasch  
**Illustraties:** Cornelia Haas  
**Duur van het spel:** 10 - 15 minuten



Het is herfst in hamsterland. De zon schijnt nog met warme stralen over de bossen en velden, de ondeugende hamsterbende ravot opgewekt in hun ruime hol. Ze suizen met de lift op en af, razen in het loopwiel en flitsen in de gondel en de lorrie heen en weer. Buiten groeien knapperige worteltjes, goudkleurig graan en sappige klavers. Algauw vallen de eerste bladeren af en de winter nadert met rasse schreden. Komaan, kleine hamsters, hamster vlug en maak jullie wangetjes bol! Als jullie alle wortels, klavers en korenaren in de juiste voorraadruimtes hebben opgeslagen voor de bladeren van de boom vallen en de egel zich in zijn bladerenhoop verstopt, zijn jullie de beste hamsterbende van heinde en ver!

## Inhoud van het spel

4 hamsters, 1 egel, 1 dobbelsteen, 12 voedselkaartjes (4 wortels, 4 klavers, 4 korenaren), 1 spelbord met 1 lift, 1 loopwiel, 1 lorrie, 1 gondel, 14 boomblaadjes, 1 handleiding

## Vorbereiding van het spel

Om snel te gaan hamsteren, moet je alle delen van het spelbord in elkaar zetten. Leg de **lorrie**, de **lift**, de **gondel** en het **loopwiel** in de bijbehorende **uithollingen** op het spelbord, zodat ze niet zo gauw verschuiven. Verdeel alle bladeren over de **boomkruin**. Leg per speler drie voedselkaartjes (telkens 1x wortel, 1x korenaar, 1x klaver) op de desbetreffende **velden (\*)** van het spelbord.

Iedere speler mag een hamster nemen en in de **wonkamer** plaatsen. Houd de dobbelsteen bij de hand.

Wie zijn wangen even goed kan opblazen als een hamster, mag beginnen en zet de egel voor zich. Deze startspeler zorgt ook tijdens het spel voor de egel – maar daarover later meer.

Overgebleven spelmateriaal gaat terug in de doos.

## Verloop van het spel

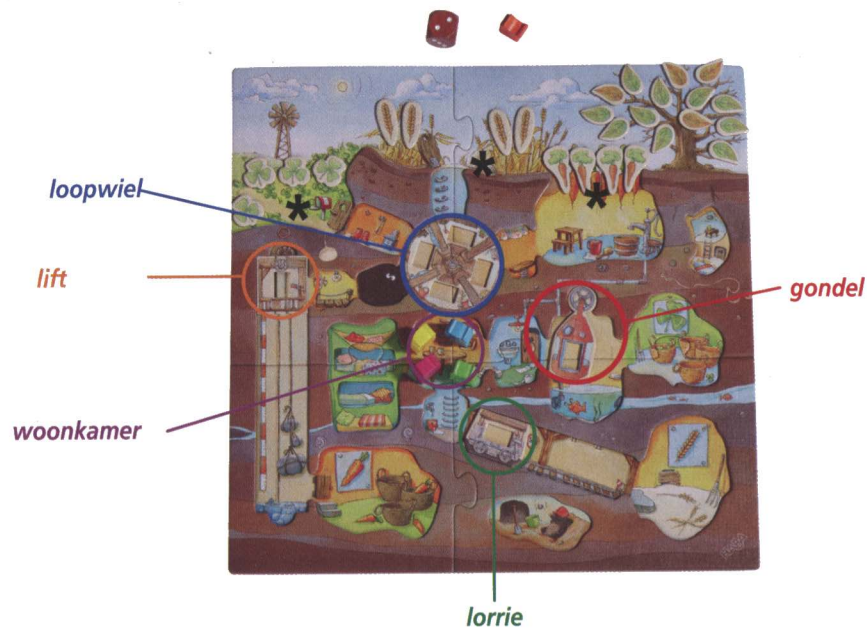
Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee. De startspeler gooit de dobbelsteen en zet zijn hamster evenveel ruimtes in een willekeurige richting. Lift, lorrie, gondel en loopwiel tellen ook mee als een ruimte. Als je die voorwerpen beweegt, gebruik je daarvoor echter geen punt van de dobbelsteen.

Als een speler met zijn hamster op een voedselveld terechtkomt (wortel, klaver of graan), mag hij dat voedselkaartje nemen en voor zich leggen. Dat voedselkaartje moet hij naar de juiste voorraadkamer brengen. Elke speler mag slechts één voedselkaartje voor zich hebben. Kom je in een ruimte waarin al een hamster staat, kun je je voedselkaartje aan die speler doorgeven – maar alleen als hij zelf nog geen voedselkaartje voor zich heeft liggen.

Bereikt een speler met zijn hamster de juiste voorraadkamer voor het voedselkaartje dat voor hem ligt, mag hij het in die ruimte leggen. Overtollige dobbelpunten vervallen niet. De hamster mag gewoon verder lopen.

Als een speler klaar is met het verplaatsen van zijn hamster, is de volgende speler aan de beurt om te gooien en te zetten.

Voor de startspeler weer aan de beurt is en gooit, neemt hij een blad van de boom en legt het bij de egel. Die heeft natuurlijk ook een warme slaapplek voor de winter nodig.



## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als jullie het laatste voedselkaartje in de juiste voorraadkamer hebben opgeslagen

of

als de startspeler het laatste blad van de boom bij de egel heeft gelegd.

### Hoeveel hebben jullie gehamsterd?

- **Hebben jullie alle voedselkaartjes in de voorraadkamers opgeslagen?**  
Geweldig! Jullie zijn de beste hamsterbende ooit! Nu kunnen jullie gezellig de hele winter in jullie hol doorbrengen en zorgeloos jullie winterslaap beginnen.
- **Ontbreken er voedselkaartjes?**  
O help, jullie kunnen beter! De volgende herfst moeten jullie meer voedsel inzamelen. Deze winter zullen jullie een beetje moeten diëten ...

## Variant voor professionele hamsters

Als jullie het spel een beetje spannender willen maken, leggen jullie minder bladeren op de boom. Zo hebben jullie minder tijd om te hamsteren en moeten jullie sneller zijn! Hoeveel bladeren kunnen jullie weglaten om nog steeds genoeg voedselkaartjes te kunnen verzamelen?

### Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

# Trotte Quenotte

Un jeu animé de collecte et de coopération pour 1 à 4 hamsters effrontés à partir de 4 ans.

**Auteur :** Tim Rogasch  
**Illustration :** Cornelia Haas  
**Durée du jeu :** 10 à 15 minutes



C'est l'automne et, les rayons du soleil réchauffent encore les forêts et les champs. Trotte Quenotte, c'est le surnom d'un groupe de hamsters un peu effrontés. Ils courent comme des fous dans leur grand terrier en faisant monter et descendre l'ascenseur, en déplaçant la roue et en passant d'une salle à l'autre à bord de la cabine et du wagonnet. Comme dehors poussent des carottes bien croquantes, des céréales dorées et du trèfle juteux, les Trotte Quenotte ont pour l'instant le temps de s'amuser !

Mais les premières feuilles ne tarderont pas à tomber, car l'hiver approche à grands pas. Alors, dépêchez-vous, petits hamsters, de faire vos provisions ! Si vous parvenez à rapporter toutes les carottes, tout le trèfle et tous les épis de blé dans les bons garde-manger avant que les feuilles de l'arbre ne tombent et recouvrent le hérisson, les Trotte Quenotte pourront passer un super hiver grâce à vous avec plein de provisions !

## Contenu du jeu

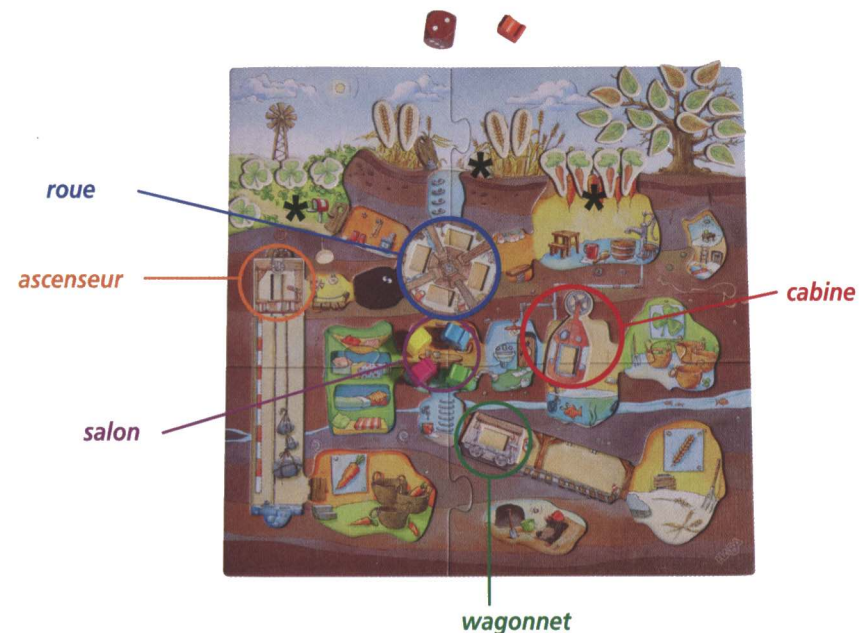
4 hamsters, 1 hérisson, 1 dé, 12 tuiles aliment (4 carottes, 4 trèfles, 4 épis de céréale), 1 plateau de jeu avec 1 ascenseur, 1 roue, 1 wagonnet, 1 cabine, 14 feuilles d'arbre, 1 règle du jeu

## Préparation du jeu

Pour vite commencer à faire des provisions, vous devez assembler toutes les pièces du plateau de jeu. Placez le **wagonnet**, l'**ascenseur**, la **cabine** et la **roue** dans les **emplacements correspondants** du plateau de jeu de façon à ce que ces éléments puissent facilement bouger. Répartissez toutes les feuilles sur **la cime de l'arbre**. Posez trois tuiles aliment (1 carotte, 1 épi et 1 trèfle) par joueur sur **les cases (\*)** correspondantes en haut du plateau de jeu.

Chacun d'entre vous choisit son hamster et le pose dans **le salon**. Préparez le dé.

Celui qui arrive le mieux à gonfler ses joues comme un hamster commence et place le hérisson devant lui. Le joueur qui commence s'occupe également du hérisson pendant la partie. Vous en apprendrez davantage à ce sujet dans le déroulement du jeu. Le matériel de jeu qui ne sert pas est remis dans la boîte.



## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence lance le dé et avance son hamster du nombre de salles correspondant dans la direction de son choix. L'ascenseur, le wagonnet, la cabine et la roue comptent également comme une salle. Mais si vous déplacez ces objets, cela ne vous fait pas utiliser de points du dé.

Lorsque le hamster d'un joueur atterrit sur une case aliment (carotte, trèfle ou céréale), il peut prendre une tuile aliment et la poser devant lui. Ensuite, il doit l'apporter dans le garde-manger qui convient. Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule tuile aliment devant lui.

Si un joueur atterrit dans une pièce où se trouve déjà un hamster, il peut lui remettre sa tuile aliment, mais uniquement si ce hamster n'a pas encore de tuile aliment devant lui.

Lorsque le hamster d'un joueur atteint le garde-manger qui convient à la tuile aliment qu'il a devant lui, il peut l'y déposer.

Lorsqu'un joueur a avancé son hamster, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé et d'avancer son hamster.

Lorsque vient son tour, avant de lancer le dé, le joueur qui avait commencé en premier prend une feuille de l'arbre et la pose près du hérisson. Il a lui aussi besoin d'un endroit douillet où hiberner cet hiver.

## Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque vous placez la dernière tuile aliment dans le garde-manger qui convient

**ou**

lorsque le joueur qui a commencé pose la dernière feuille de l'arbre à côté du hérisson.

### Quel est l'état de vos provisions ?

- **Avez-vous stocké toutes les tuiles aliment dans les garde-manger ?**

Super ! Vous êtes les meilleurs assistants des Trotte Quenotte à cent lieues à la ronde. Ils vous remercient beaucoup. Ils vont pouvoir hiberner bien à l'aise tout l'hiver dans leur terrier car les garde-manger sont bien remplis !

- **Il manque des tuiles aliment ?**

Mince ! Vous pouvez certainement mieux faire. Il faudra stocker plus de nourriture l'automne prochain. Les Trotte Quenotte vont malheureusement devoir faire un petit régime cet hiver !

FRANÇAIS

## Variante pour hamsters experts

Si vous voulez rendre le jeu encore plus palpitant, posez moins de feuilles sur l'arbre. Cela signifie que le temps imparti pour faire des provisions est plus court et que les hamsters doivent être plus rapides ! Combien de feuilles arriverez-vous à enlever tout en récoltant suffisamment de tuiles aliment ?

### Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.