

De hamsters

Help je mij, dan help ik jou



Ravensburger® Spelen nr. 00 179 8

Auteur en ontwerp: Uwe Schildmeier

Dobbelsteenspel voor 2 - 6 spelers van 7 - 99 jaar

Inhoud: 1 kaart met 6 hamsterfiguren in 6 kleuren
6 voetstukjes in 6 kleuren
12 zakjes koren
18 helperskaarten
1 dobbelsteen
1 speelbord
spelregels

In een korenveld spelen zes kleine hamsters. Na het spelen gaan ze met een zakje vol koren op weg naar het hamsterhol. Onderweg komen ze in gevaar en beleven onverwachte avonturen, die ze de baas moeten worden.

Doel van het spel

Elke hamster moet twee zakjes koren naar het hamsterhol brengen. Welke hamster dit als eerste lukt, heeft gewonnen.

Voorbereiding

Het speelbord wordt op tafel gelegd. Als het spel voor de eerste keer wordt gespeeld, moeten de zes hamsters voorzichtig uit de kaart worden gedrukt. Ze worden in de voetstukjes gezet, die dezelfde kleur hebben als de hamsters. Elke hamster krijgt twee zakjes koren. Deze worden in de voetstukjes gestoken.

Elke speler kiest een hamster. De hamsters worden nu in het korenveld met het cijfer 0 gezet. De helperskaarten worden verdeeld in „mol-kaarten“, „bever-kaarten“ en „muis-kaarten“. De drie stapels kaarten worden met de beeldzijde naar boven naast het speelbord gelegd.





Spelregels

De jongste speler mag beginnen. Hij gooit met de dobbelsteen en mag zijn hamster zoveel plaatsen vooruitzetten als hij ogen heeft gegooid. Wordt het spel met 5 of 6 spelers gespeeld, dan ben je als je een zes hebt gegooid, nog een keer aan de beurt. Elke speler mag zelf kiezen welke weg hij naar het hamsterhol neemt. De eerste velden hebben allemaal het cijfer 1.

„Vechten“

Hamsters willen graag hun gebied voor zich alleen hebben. Komt een hamster op een veld waar al een andere hamster is, dan moeten ze „vechten“: de twee spelers gooien met de dobbelsteen. Wie de minste ogen heeft gegooid, moet zijn hamster zoveel plaatsen terugzetten als hij heeft gegooid. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Avontuurvelden en helperskaarten

De **oranje** velden met de rode getallen hebben een bijzondere betekenis. Als je **op één** van deze velden komt, dan geldt het volgende:

startveld

0

Op het korenveld staan de hamsters die terug willen naar het hamsterhol. Een hamster die onderweg zijn zakjes koren verliest of maar één zakje in het hamsterhol brengt, moet hier terugkomen.

2

De muizenfamilie verkeert in nood. Komt een speler op één van de muizenvelden, dan **kan** hij de arme muizen helpen. Hij moet dan een van zijn zakjes koren afgeven. Daarvoor krijgt hij een „muizen-kaart“, die hij later nog nodig kan hebben (zie 9 en 14). Wie geen zakje koren wil afgeven, krijgt geen „muizen-kaart“.

4

De hamsters, die voor het restaurant in het bos staan, worden door de bevers uitgenodigd om een glaasje limonade te drinken. Neemt de hamster de uitnodiging aan, dan krijgt hij een „bever-kaart“. Hij kan pas verder naar het hamsterhol lopen als hij een 1 of een 6 gooit (zie veld 8). Indien hij de uitnodiging niet aanneemt, krijgt hij ook geen „bever-kaart“.

6

Wie op de vermolmde plank trapt, valt in het water en moet met het zakje koren naar startveld 0 terugzwemmen. Daar moet hij opnieuw beginnen.

Een hamster, die twee zware zakjes koren draagt, heeft dringend een pauze nodig; daarom moet hij één beurt overslaan. Wie één zakje draagt, mag verder gaan.

7



8

Langs de holle weg loeren gemene ratten. Wie op dit veld komt, wordt beroofd en verliest één zakje koren. Als hij een „bever-kaart“ heeft kan hij worden gered, want de bevers horen de hulpkreten van hun vriend en verjagen de slechte ratten. De „bever-kaart“ wordt op de stapel teruggelegd. De hamster kan bij de volgende beurt weer vrolijk verder.

9



Gelukkig gaat het weer goed met de muizenfamilie. Nu wil ze de vriendelijke redder het zakje koren teruggeven. Wie op dit veld komt en één zakje koren draagt, kan een tweede zakje koren krijgen als hij een „muizen-kaart“ heeft. De „muizen-kaart“ mag hij houden. Een hamster, die al een zakje koren in het hamsterhol heeft, kan deze goede gelegenheid jammer genoeg niet benutten.

11

Wie op één van deze velden komt, wordt door de poes aangevallen. De hamster kan nog net op tijd ontkomen, maar verliest op de vlucht een zakje koren. Als hij, voordat hij door de poes werd aangevallen, nog maar één zakje bij zich had, moet hij terug naar het startveld 0 en mag weer met twee zakjes beginnen.

12



Boven het hamsterhol vliegt een havik. De hamster ziet het gevaar en weet dat hij op moet schieten. Komt hij op één van de velden 12, dan mag hij nog een keer met de dobbelsteen gooien. Heeft hij hoog genoeg gegooid, dan mag hij verder naar veld 13 (zie 13). De andere punten komen dan te vervallen. Als hij niet verder kan naar veld 13, wordt hij door de havik opgepakt. De hamster, die geen „muizen-kaart“ heeft, moet naar het startveld 0 terug. Wie een „muizen-kaart“ heeft, gaat terug naar veld 5. De muizen troosten de arme hamster en geven hem één of twee zakjes koren. Bij de volgende beurt loopt hij vanaf veld 5 verder. De „muizen-kaart“ wordt op de stapel teruggelegd.

13

De hamsters leggen hier de zakjes koren neer. Als de hamster maar één zakje kan neerleggen, gaat hij direct terug naar het startveld 0, pakt het tweede zakje koren en loopt weer over de gevaarlijke en avontuurlijke weg naar het hamsterhol (veld 13).

De **gele** velden met de rode cijfers hebben ook een bijzondere betekenis. Een hamster, die in de buurt van een geel veld komt, moet beslissen welke weg naar het hamsterhol hij neemt.

1

Hier begint de wandeling van de hamsters.



3

Wie de gewonde mol wil helpen, moet een omweg maken en de mol naar het ziekenhuis in het bos brengen. Hij krijgt daarvoor een „mol-kaart“ (zie veld 10).

5

De hamster moet beslissen of hij de veilige weg over de nieuwe stenen brug kiest, of dat hij het riskeert de kortere weg over de vermolmde houten brug te nemen (zie veld 6).

10

In dit gebied moet je oppassen voor de boze poes (zie veld 11). Wie een „mol-kaart“ heeft, hoeft niet bang te zijn, want hij mag de onderaardse gangen van de mol gebruiken. De „mol-kaart“ wordt teruggelegd op de stapel.



Einde van het spel

De speler, die als eerste twee zakjes koren in het hamsterhol heeft gebracht, is winnar.



© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Benelux B.V. Amersfoort



258887