

Hamsterbande

Ein wuseliges Sammel- und Kooperationsspiel für 1 - 4 freche Hamster ab 4 Jahren.

Autor: Tim Rogasch
Illustration: Cornelia Haas
Spieldauer: 10 - 15 Minuten



Es ist Herbst im Hamsterland. Noch schickt die Sonne ihre warmen Strahlen über die Wälder und Felder und die freche Hamsterbande tollt lustig durch ihren großen Bau. Sie fahren den Aufzug hinauf und hinunter, toben durchs Laufrad und flitzen auf der Gondel und der Lore hin und her, während draußen die knackigen Karotten, das goldene Getreide und der saftige Klee wachsen.

Aber bald fallen die ersten Blätter und der Winter naht mit schnellen Schritten. Also: Lauft los, kleine Hamster, und hamstert eure Backen voll! Wenn ihr alle Karotten, den gesamten Klee und die Getreideähren in die richtigen Vorratsräume gebracht habt, bevor die Blätter vom Baum gefallen sind und sich der Igel im Laubhaufen versteckt, seid ihr die beste Hamsterbande weit und breit!

Spielinhalt

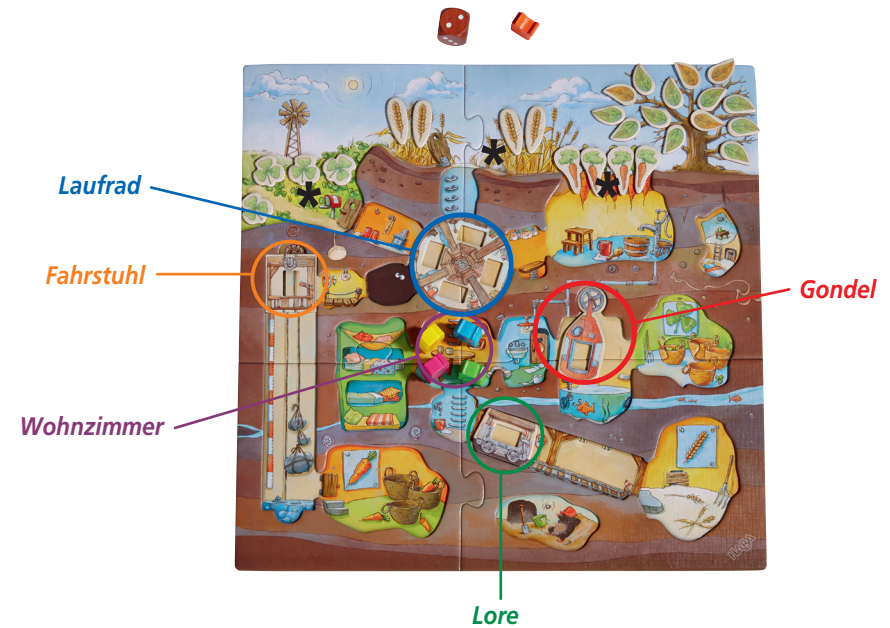
4 Hamster, 1 Igel, 1 Würfel, 12 Futterplättchen (4 Karotten, 4 Kleeblätter, 4 Getreideähren), 1 Spielplan mit 1 Fahrstuhl, 1 Laufrad, 1 Lore, 1 Gondel, 14 Baumblätter, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Um schnell loszuhamstern, müsst ihr alle Teile des Spielplans zusammenpuzzeln. Lege die **Lore**, den **Fahrstuhl**, die **Gondel** und das **Laufrad** in die entsprechenden **Vertiefungen** auf dem Spielplan, sodass sie sich leicht bewegen lassen. Verteile alle Blätter auf der Baumkrone. Legt pro Spieler drei Futterplättchen (je 1x Karotte, 1x Getreideähre, 1x Kleeblatt) auf die entsprechenden **Felder (*)** auf dem Spielplan. Jeder von euch darf sich einen Hamster nehmen und ihn in das **Wohnzimmer** stellen. Legt den Würfel bereit.

Wer seine Backen am hamstermäßigsten aufblasen kann, ist der Startspieler und stellt den Igel vor sich ab. Der Startspieler kümmert sich auch während des Spiels um den Igel. Dazu später mehr im Spielablauf.

Nicht benötigtes Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.



Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler würfelt und bewegt seinen Hamster entsprechend viele Räume in eine beliebige Richtung. Aufzug, Lore, Gondel und Laufrad zählen auch als ein Raum. Wenn ihr die Objekte bewegt, verbraucht ihr dafür aber keinen Würfelpunkt.

Kommt ein Spieler mit seinem Hamster auf ein Futterfeld (Karotte, Klee oder Getreide), darf er sich eines der Futterplättchen nehmen und vor sich ablegen. Dieses Futterplättchen muss er in die entsprechende Vorratskammer bringen. Jeder Spieler darf nur ein Futterplättchen vor sich liegen haben.

Landest du in einem Raum, in dem schon ein Hamster steht, kannst du dein Futterplättchen an den entsprechenden Spieler weitergeben. Aber nur wenn er selbst noch kein Futterplättchen vor sich liegen hat.

Erreicht ein Spieler mit seinem Hamster die passende Vorratskammer für das Futterplättchen, das vor ihm liegt, darf er es dort ablegen. Überzählige Würfelpunkte verfallen nie. Laufe einfach entsprechend weiter.

Nachdem ein Spieler mit seinem Hamster gezogen ist, ist der nächste Spieler mit Würfeln und Ziehen an der Reihe.

Bevor der Startspieler wieder an der Reihe ist und würfelt, nimmt er ein Blatt vom Baum und legt es zum Igel. Dieser benötigt ja auch einen warmen Schlafplatz für den Winter.