

A: 41, 44

20.01.09 CD

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

X 4163

Hamsterbacke



HABA®

Habermagß GmbH, 96476 Bad Rodach, www.habade

Stolz

TL 23118

Aufli. 2002/7

Copyright Habermagß - Spiele Bad Rodach 1998

Hamsterbacke

Ein Sammelspiel für 2-4 kleine Hamsterbacken ab 4 Jahren.

Spieldauer: ca. 15 Minuten

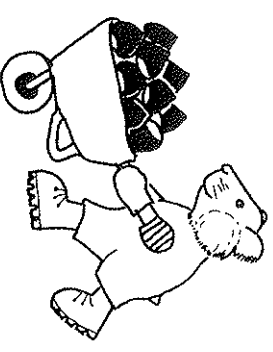
Spielidee: Dieter Gebhardt

Illustration: Anja Dreier-Brückner

Am Abend wacht Hajo Hamster auf - Hamster sind Tiere, die vor allem abends und nachts sehr munter sind. Hajo wirft einen hungrigen Blick über die Schulter: Ach, du dicke Nuss - die Vorratshöhle ist völlig leer. Also macht er sich auf, um neue Vorräte herbeizuschaffen.

Spielinhalt:

- 4 Hamster
- 12 Nüsse
- 12 Möhren
- 12 Säckchen
- 1 Spielplan
- 1 Würfel



Kurzanleitung:
Vorräte sammeln

Spielziel:
Wer erweist sich als fleißige Hamsterbacke und sammelt die meisten Vorräte?

Spielplan, Nüsse und Möhren auslegen, Würfel, Säckchen

Spielvorbereitung:
Der **Spielplan** wird auf dem Tisch ausgebreitet. Die **Nüsse** und die **Möhren** werden auf die Spielfelder verteilt: **Immer abwechselnd** eine **Möhre**, eine **Nuss**, eine **Möhre** ...
Legt den Würfel bereit und platziert die **Säckchen** in die Mitte des Spielplans.

Hamster in Schlafhöhle

Jedes Kind sucht sich einen **Hamster** aus und stellt ihn in die passende **Schlafhöhle**. Das ist die direkt am Eingang liegende Höhle (**Hamster, die in der freien Natur leben, bauen sich immer zwei direkt hintereinander liegende Erdhöhlen. In der direkt vom Gang aus zugänglichen Höhle schlafen sie. In der anderen werden die Vorräte gelagert**).

Wer beginnt?
1 x würfeln

Spielablauf:
Pustet eure Backen ganz fest auf: Wer hat die dicksten Hamsterbacken? Du darfst beginnen. **Würfelle einmal**.

Hamster
bewegen

Bewege nun deinen Hamster aus seiner Höhle heraus und ziehe ihn im Uhrzeigersinn auf dem Weg entlang.

Hamster landet ... **Wo landet dein Hamster?**

... auf Feld mit
Leckerei: nah-
men

- Auf einem Feld, auf dem eine **Möhre** oder eine **Nuss** liegt? Nimm sie dir und bringe sie in deiner **Vorratshöhle** unter.
- Auf einem Feld, auf dem bereits bereits ein **anderer Hamster** sitzt? Ihr bekommt beide ein **Säckchen** geschenkt. Legt es in eure Vorratshöhlen.

... auf eigenem,
bereits leeren
Feld: Säckchen

- Auf einem **leeren Feld deiner Farbe (dazu zählt auch der eigene Höhleneingang)?** Nun bekommst du ein **Säckchen**: Nimm dir eines aus der Mitte des Spielplanes. Lege es in deine Vorratshöhle.

... auf leeren,
fremden Feld:
keine Leckerei

- Auf einem **leeren Feld in einer fremden Farbe?** Hier gehst du leider leer aus.

... auf fremdem
Eingang: Nuss
oder Möhre aus
Höhle nehmen

- Auf dem **Höhleneingang eines anderen Hamsters?** Nun darfst du dir eine von diesem Hamster bereits gesammelte **Nuss** oder **Möhre aussuchen** und in deine Höhle legen. Ist diese Höhle noch leer oder gehört die Höhle niemandem, weil weniger als vier Kinder spielen, so geschieht nichts.

Würfel weiter-
geben

Anschließend wird der **Würfel** im Uhrzeigersinn weitergegeben. Das nächste Kind ist an der Reihe.

3 Säckchen: Sieg

Spielende:
Das Spiel endet, wenn der erste Hamster **drei Säckchen gesammelt** hat.

Punkte zählen:
Säckchen =
3 Punkte,
Nuss, Möhre =
1 Punkt

Nun werden die Punkte gezählt:
Ein Säckchen ist drei Punkte wert, jede Möhre und jede Nuss bringt einen Punkt. Drei Möhren oder Nüsse sind also genauso viel wert wie ein Säckchen.
Wer die **höchste Punktzahl** erreicht, gewinnt das Spiel.

Wer hat die meisten Punkte?

Habermasß Game Nr. 4163

Chubby Cheek

A collecting game for 2-4 little chubby cheeked kids **aged 4 and up**.

Length of the game: 15 minutes approx
Game idea by: Dieter Gebhardt
Illustration: Anja Dreier-Brückner

Harry the Hamster wakes up one evening - hamsters are animals which are especially active in the evening and the nighttime. Harry throws a hungry glance over his shoulder: „Oh, nusi! - the provision cave is completely empty“. So he gets up in order to bring back some fresh provisions.

Contents:
4 hamsters
12 nuts
12 carrots
12 little bags
1 game board
1 dice



Short instructions:
collect provisions

spread game board, distribute nuts and carrots dice, little bags hamsters in sleeping cave

Who starts?
throw dice 1x

Aim of the game:
Who will be the hardest working chubby hamster and collect the most provisions?

Preparation of the game:
Spread the **game board** over the table. The **nuts** and **carrots** are distributed among the squares, in **alternating order**: one carrot, one nut, one carrot ...
Get the dice ready and place the **bags** in the center of the game board.
Each player chooses a **hamster** and places him in the corresponding **sleeping cave**. The sleeping cave is the cave right at the entrance (*Hamsters living in the open country always build two earth caves one behind the other. They sleep in the cave which they enter directly from the passage. In the other one they store the provisions*).
board.

How to play:
Puff out your cheeks as much as you can. Whoever has the biggest chubby cheeks may start. **Throw the dice once.**

A pleines joues

Un jeu d'accumulation pour 2 à 4 petites joues de hamster à partir de 4 ans.

Durée du jeu : environ 15 minutes

Conception du jeu : Dieter Gebhardt

Conception graphique : Anja Dreier-Brückner

Le soir, Hector le hamster se réveille - les hamsters sont très en forme surtout le soir et la nuit. Hector le hamster jette un œil affamé par-dessus son épaule : misère, il n'y a plus rien dans la réserve ! Il se met donc en route pour chercher de quoi la remplir.

Contenu de la boîte :

- 4 hamsters
- 12 noix
- 12 carottes
- 12 sachets de céréales
- 1 plan de jeu
- 1 dé



But du jeu :

Qui s'avère être une joue de hamster affairée et rassemble le plus de réserves ?

Préparatifs :

Le plan de jeu est étalé sur la table. Les noix et les carottes sont réparties sur les cases : **toujours alternativement** une noix, une carotte, une noix, etc. Préparer le dé et placer les sachets au milieu du plan de jeu. Chaque enfant choisit un hamster et le pose dans son terrier, terner près de l'entrée (dans la nature, les hamsters construisent toujours deux terriers contigus. Dans le premier, accessible directement à partir du tunnel, ils dorment. Dans l'autre, ils stockent leurs réserves).

Règle du jeu :

Gonfliez vos joues : l'enfant qui a les plus grosses joues de hamster commence et lance une fois le dé.

move hamster
Get your hamster out of his cave and move him along the path in a clockwise direction.

hamster lands ... Where does your hamster land?

- On a square with a carrot or a nut? Take it and put it in your provision cave.
- On a square where another hamster is already sitting? Both of you get a little bag. Put it in your provision cave.
- On an empty square of your color (your cave entrance also counts as a square)? You get a little bag: take it from its place in the center of the game board and put it into your provision cave.

- On an empty square with the color of another player? Sorry, but you don't get anything.

- On the cave entrance of another hamster? You can choose a carrot or a nut already collected by this hamster and put it into your cave. If less than four children are playing, nothing happens if this cave is still empty or doesn't belong to anybody.

Then the dice is passed on in a clockwise direction. It's the next player's turn.

End of the game:

The game ends when the first hamster has collected three little bags.

Now count the points:

A little bag counts as three points, each carrot and nut brings one point. So three carrots or nuts count as much as one little bag. The player who gets the biggest amount of points, wins the game.

count points:
little bag = 3 points,
nut, carrot = 1 point
Who gets the most points?

Règle résumée :
accumuler des réserves

préparer le plan de jeu, les noix et les carottes, le dé, les sachets, placer le hamster dans le terrier où il dort

Qui commence?
Lancer le dé une fois

déplacer le hamster

Tu sors le hamster de son terrier et le déplaces sur le chemin dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le hamster arrive ...

Où a atterri ton hamster ?

... sur une case avec fiandise : la prendre

• Sur une case où se trouve une **noix** ou une **carotte** ? Tu la prends et la mets dans le **terrier** où s'accumuleront les réserves de ton hamster.

... sur une case déjà occupée : sachet

• Sur une case où se trouve déjà un **autre hamster** ? Vous recevez chacun(e) un **petit sachet** que vous mettez dans les terriers où sont vos réserves.

... sur l'une de ses propres cases, vide : sachet

• Sur une **case vide de ta couleur (y compris l'entrée de ton terrier)** ? Tu reçois un **sachet** : tu le prends du milieu du plan de jeu et le poses dans le terrier de tes réserves.

... sur une case vide appartenant à un autre : pas de fiandise, ... sur l'entrée d'un autre terrier : prendre noix ou carotte dans ce terrier, passer le dé au suivant

• Sur une **case vide d'une autre couleur** ? Tu ne reçois malheureusement rien.

• Sur l'**entrée d'un autre terrier que le tien** ? Parmi les **noix et les carottes** que ce hamster a déjà accumulées, tu **en choisis une** et la poses dans ta réserve. Si ce terrier est encore vide ou qu'il est encore inoccupé, parce que moins de 4 enfants jouent, il ne se passe rien.

Ensuite, le **dé** passe au suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu :

Le jeu est fini lorsque le premier hamster a réuni **trois sachets**.

3 sachets : tu as gagné !

Compter les points :

On compte ensuite les points :

un sachet =

un sachet vaut trois points, une carotte ou une noix valent un point. Trois noix ou trois carottes valent donc autant qu'un sachet.

3 points, une noix ou une carotte =

Le/la gagnant(e) est l'enfant réalisant le **plus grand total de points**.

1 point

Qui a le plus de points ?

Habermas-spel Nr. 4163

Bolle Wangen

Een verzamelspel voor 2-4 kleine hamsteraars vanaf 4 jaar.

Spelduur: ca. 15 minuten

Spelidee: Dieter Gebhardt

Vormgeving: Anja Dreier-Brückner

Tegen de avond wordt Hugo Hamster wakker. Hamsters zijn namelijk dieren, die vooral 's avonds en 's nachts actief zijn. Hugo kijkt eens hongerig over z'n schouder. Ach, suiferd, het voorraadhok is helemaal leeg. En dus gaat hij op pad om een nieuwe voorraad bij elkaar te zoeken.

Spelinhoud:

- 4 hamsters
- 12 nootjes
- 12 wortelen
- 12 zakjes
- 1 speelbord
- 1 dobbelsteen



Doel van het spel:

Wie laat zien dat hij een echte hamsteraar is en verzamelt de grootste voorraad?

Spelvoorbereiding:

Het **speelbord** wordt op tafel uitgelegd. De **noten** en de **wortelen** worden over de speelvelden verdeeld, zodat er steeds **afwisselend** een **nootje** naast een **wortel** komt te liggen.

Leg de **dobbelsteen** klaar en plaats de **zakjes** in het midden van het bord.

Elk kind kiest een **hamster** uit en zet deze op het overeenkomstige **slaaphok**. Dat is de kleinste van beide achter elkaar gelegen hokken. (*Hamsters, die in de vrije natuur leven, maken altijd twee vlak achter elkaar gelegen hokken in de grond. In het kleinste, dat direct vanuit de gang toegankelijk is, slapen ze. In het andere leggen zij hun voorraad aan.*)

Spelverloop:

Blaas jullie wangen zo ver mogelijk op: wie heeft er de grootste wangzakken? Jij mag beginnen. Gooi een keer met de **dobbelsteen**.

hamster
verzetten

Haal nu je hamster uit z'n hol en verzet hem volgens de wijzers van de klok net zoveel ogen als je met de dobbelsteen hebt gegooild over het bord.

hamster komt terecht ...

Waar komt je hamster terecht?

... op een vakje met een lekker-nij: pakken

- Op een vakje waar een **nootje** of een **wortel** ligt? Die mag je dan pakken en in je **voorraadhof** leggen.

... op een bezet vakje: zakje

- Op een vakje waar al een **andere hamster** staat? Dan krijgen jullie allebei een **zakje** cadeau. Leg het bij je voorraad.

... op een leeg vakje van eigen kleur: zakje

- Op een **leeg vakje van je eigen kleur** (ook de **ingang van je hol** telt mee)? Dan krijg je een **zakje**. Pak er eentje uit het midden en leg het bij je voorraad.

... op een leeg, ander vakje: niets

- Op een **leeg vakje van een andere kleur dan de jouwe?** Hier blijf je helaas met lege handen staan.

... op de ingang van een ander hol: noot of wortel uit het hol pakken

- Op de **ingang van het hol van een andere hamster?** Dan mag je een van de **nootjes of wortelen** van deze hamster **uitzoeken** en in je eigen hol leggen. Is het hol nog leeg of is het van niemand, omdat er minder dan vier kinderen meedoen, dan gebeurt er niets.

dobbelsteen doorgeven

Vervolgens wordt de **dobbelsteen** volgens de wijzers van de klok doorgegeven. Het volgende kind is aan de beurt.

3 zakjes: afgelopen

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, wanneer een van de spelers **drie zakjes** bij elkaar **gehamsterd** heeft.

punten tellen:

Nu worden de punten geteld:

zakje = 3 punten,
noot

Een zakje is drie punten waard; elke noot en elke wortel levert een punt op. Drie wortelen of noten zijn dus net zo veel waard als een zakje.

wortel = 1 punt

Wie heeft de meeste?

Wie het **hoogste aantal punten** heeft, wint het spel.