

**Hamstern**  
**Les hamsters**  
**Il gioco dei criceti**  
**Hamsters' Hoard**



**Ravensburger**

# Hamstern

Hilfst Du mir, helf ich Dir



Ravensburger Spiele® 00 167 5

Autor und Grafik: Uwe Schildmeier

Würfelspiel für 2 - 6 Kinder von 7 - 99 Jahren

Inhalt: 1 Stanztafel mit Hamsterfiguren in 6 Farben  
6 Aufstellfüßchen in 6 Farben  
12 Kornsäckchen  
18 Helferkarten  
1 Würfel  
1 Spielplan  
Spielregel

Auf einem Kornfeld tummeln sich sechs kleine Hamster, die mit ihren gefüllten Kornsäckchen einen langen Heimweg antreten. Unerwartete Abenteuer und Gefahren lauern auf sie, die es zu meistern gilt. Dabei werden die hilfsbereiten Hamster auf die Hilfe ihrer Freunde zählen können, wenn sie in Not geraten.

## Ziel des Spiels

Jeder Hamster muß zwei Kornsäckchen in den Hamsterbau bringen. Der Hamster, dem es zuerst gelingt, zwei Kornsäckchen in den Bau zu bringen, hat gewonnen.

## Vorbereitung

Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet. Beim ersten Spielen werden die sechs Hamsterfiguren vorsichtig aus der Stanztafel herausgebrochen und in die farbgleichen Aufstellfüßchen gesteckt. Jeder Hamster erhält zwei Kornsäckchen, die in die Aufstellfüßchen gesteckt werden.



Jeder Spieler wählt sich einen Hamster aus. Alle Hamster werden ins Kornfeld gestellt, das mit der Ziffer 0 gekennzeichnet ist. Die Spielkarten werden sortiert in „Maulwurf-Karten“, „Biber-Karten“ und „Mäuse-Karten“. Diese drei Kartenstöße werden offen neben den Spielplan gelegt

## Spielregel

Der jüngste Spieler beginnt Er setzt seinen Hamster um so viele Felder vorwärts, wie gewürfelt wurde. Bei fünf oder sechs Spielern wird bei einer sechs nochmals gewürfelt jeder Spieler darf wählen, welchen Weg er gehen möchte. Die ersten Lauffelder tragen jeweils die Ziffer 1.

## Säckchen

Verliert ein Spieler im Verlauf des Spiels seine **beiden** Kornsäckchen noch vor dem Ziel, so muß er sofort zum Starfeld 0 zurück, wo er mit zwei Kornsäckchen noch einmal beginnt

Hat ein Spieler nur eins seiner beiden Kornsäckchen in den Hamsterbau in Sicherheit bringen können, so beginnt er erneut auf dem Startfeld 0 mit zwei Kornsäckchen.

## Kämpfen

Hamster möchten ihr Revier am liebsten für sich allein haben. Gerät ein Hamster auf ein Feld, das bereits von einem anderen Hamster besetzt ist, so müssen die beiden „kämpfen“ (gekämpft wird erst nach den Feldern, mit der Nr. 2):

Beide Spieler würfeln und wer die niedrigere Augenzahl gewürfelt hat, muß seinen Hamster um die niedrigere Augenzahl zurücksetzen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wird ein Spieler, nach dem Kämpfen, über Ereignisfelder hinweg zurückgesetzt, deren Anweisungen er schon ausgeführt hat, so braucht er diese nicht mehr zu beachten, wenn er bei der nächsten Runde erneut auf einem von ihnen zu stehen kommt

Treffen sich zwei Hamster auf einem Ereignisfeld, so muß **zuerst** gekämpft werden. Der Gewinner des Kampfes der auf dem Ereignisfeld stehen bleibt, kann nun die Aufgabe des Ereignisfeldes ausführen.

## Ereignisfelder und Helferkarten

Die **orangefarbenen** Felder mit den roten Zahlen haben eine besondere Bedeutung. Einige Ereignisfelder treten mehrmals hintereinander auf (z.B. 2,4, usw.), dabei ist folgendes zu beachten: Die Aufgaben dieser Ereignisfelder brauchen nur einmal ausgerührt zu werden.

Trifft ein Spieler, wenn er wieder an der Reihe ist, erneut auf eins derselben Ereignisfelder, so hat es für ihn keine Bedeutung mehr.

Kommt man **auf** diese Felder, so geschieht folgendes:

Auf dem Kornfeld stehen die Hamster vor ihrer großen Wanderung.

Hierher muß der Hamster zurück, wenn er unterwegs seine Säckchen verloren hat oder wenn er nur ein Säckchen in den Hamsterbau bringen konnte.



Startfeld



2

Die Mäusefamilie ist in Not geraten. Wer auf einem der Mäusefelder zu stehen kommt, kann den armen Mäusen helfen, indem er ihnen ein Säckchen Korn abgibt. Er bekommt dafür eine „Mäuse-Karte“, die später helfen kann (siehe 9 und 14). Wer kein Säckchen abgeben will, bekommt keine „Mäuse-Karte“.

4

Die Biber laden den Hamster, der vor der Waldschenke stehen bleibt, zu einem Glaschen ein. Nimmt er die Einladung an, so erhält er eine „Biber-Karte“. Er kann aber erst weiterziehen, wenn er eine 1 oder eine 6 würfelt (siehe Feld 8). Lehnt er die Einladung ab, bekommt er keine „Biber-Karte“.

6

Wer auf das morsche Brett tritt, plumpst ins Wasser und muß mit seinen Säckchen zurück zum Startfeld 0 schwimmen. Dort muß er mit 2 Kornsäckchen von neuem beginnen.

7

Wer zwei Säckchen trägt, braucht eine Verschnaufpause: einmal aussetzen. Wer ein Säckchen trägt, zieht weiter.

8

Im Hohlweg lauern räuberische Wanderratten. Wer auf dieses Feld kommt, wird überfallen und verliert ein Säckchen. Er kann sich retten, wenn er eine „Biber-Karte“ hat. Die Biber hören die Hilfschreie des Freundes und vertreiben die bösen Wanderratten mit ihren Holzfälleräxten. Die „Biber-Karte“ wird zurück auf den Stapel gelegt. Der Hamster zieht bei der nächsten Würfelrunde unbehelligt weiter.

9

So ein Glück; die Mäusefamilie ist wieder auf die Beine gekommen und bereit, dem großzügigen Reiter sein Korn zurückzugeben. Wer mit einem Säckchen hier zu stehen kommt, kann ein zweites Kornsäckchen aufladen, wenn er eine „Mäuse-Karte“ vorweisen kann. Die „Mäuse-Karte“ wird behalten.

11

Werauf einem der beiden Felder zu stehen kommt, wird von der Katze angefallen. Er reitet sein Leben, verliert dabei auf der Flucht ein Säckchen. Wer nur noch ein Kornsäckchen hatte, muß zum Startfeld 0 und beginnt wieder mit zwei Säckchen.



über dem Hamsterbau kreist ein Habicht und wirft seinen gefährlichen Schatten auf den Weg. Der Hamster muß sich beeilen.

Wenn er bei **einem** der Felder 12 ankommt, würfelt er noch einmal. Wenn die Augenzahl hoch genug ist (übrige Würfelpunkte verfallen), erreicht er das Zielfeld 13 (siehe 13). Wenn die Augenzahl nicht zum Zielfeld 13 reicht, erwischt ihn der Habicht. Der Hamster verliert im Kampf seine (sein) Kornsäckchen und flüchtet.

**Hat er keine „Mäuse-Karte“**, muß er beim Startfeld 0 neu beginnen und zwar wieder mit zwei Säckchen.



**Besitzt er eine „Mäuse-Karte“**, geht er nur über das Feld 14 bis Feld 5 zurück.

Die Mäuse ersetzen ihm den Verlust und er bekommt ein oder zwei Kornsäckchen. Bei der nächsten Runde setzt er seinen Weg bei Feld 5 fort. Die „Mäuse-Karte“ wird zurück auf den Stapel gelegt.



Hier legt der Hamster seine Kornsäckchen ab. Hat er nur ein Säckchen in den Bau bringen können, geht er sofort zum Startfeld 0, lädt wieder zwei Säckchen auf und macht sich erneut auf den Weg bis ins Zielfeld 13.



Auch die **gelben** Felder mit den roten Zahlen haben eine besondere Bedeutung. Diese Felder betreffen alle Mitspieler, deren Hamster sich in ihrer Nähe befinden.

Man braucht **nicht** direkt auf diese Felder zu ziehen.

Die Felder bedeuten soviel wie: „Aufgepaßt!“ Schon vor diesen Feldern, jedoch spätestens auf diesen Feldern, muß man sich entscheiden, welchen Weg man gehen möchte oder kann. Ist man erst über diese Felder hinweggelaufen, gibt es kein Zurück mehr.

Hier beginnt die Wanderung der Hamster.



Wer dem verletzten Maulwurf helfen will, muß einen Umweg gehen und den Maulwurf ins Waldkrankenhaus bringen. Er erhält dafür eine „Maulwurf-Karte“ (siehe Feld 10).



Hier muß der Hamster sich entscheiden, ob er den sicheren Weg über die neue Steinbrücke gehen möchte, oder ob er es wagt, den kürzeren Weg über die morsche Holzbrücke zu nehmen (siehe Feld 6).





In diesem Gebiet treibt eine wilde Katze ihr Unwesen (siehe Feld 11). Wer eine „Maulwurf-Karte“ hat, kann dieser Gefahr entgehen und den Maulwurfgang benutzen. Die „Maulwurf-Karte“ wird zur

## Ende des Spiels

Der Spieler, der zuerst zwei Komsäckchen in den Hamsterbau getragen hat, ist der Gewinner.



© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg  
**Otto Maier Verlag Ravensburg**

