

1 HAMSTERN



VORBEREITUNG

Nehmt euch pro Person 1 Spielblatt und legt Stift und Würfel bereit (– idealerweise verwenden alle einen eigenen Stift). Die Spielblätter haben eine helle (A) und eine dunkle (B) Seite. Achtet darauf, dass **alle mit der gleichen Seite** spielen. Für das erste Spiel empfehlen wir, Seite **A** zu verwenden.

SPIELZIEL

Durch geschicktes Ankreuzen versucht ihr, möglichst viele Kammern eurer Höhle mit Vorräten für den Winter zu füllen. Jede volle Kammer bringt Punkte und für Eicheln 🌰 oder Pilze 🍄 gibt es nochmal Extrapunkte.

SPIELBLAUF

Jede Runde wird genau 1 Mal gewürfelt.

Der Wurf gilt immer für alle.



Startkammer

Euer allererstes Kreuz im Spiel setzt ihr irgendwo in die mittlere Kammer. In den weiteren Runden **müsst ihr das erste Kreuz immer senkrecht oder waagrecht neben ein bestehendes Kreuz** setzen.

Macht für jedes Würfelauge ein Kreuz in eurer Höhle. **Alle Kreuze müssen in einer Kammer gemacht werden und müssen zusammenhängen!** Es ist **nicht erlaubt**, die Kreuze auf mehrere Kammern oder auf voneinander abgetrennte Teile einer Kammer aufzuteilen.

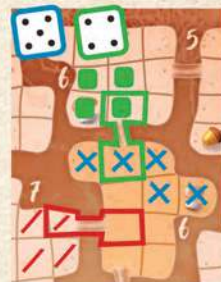


Beispiel: In der ersten Runde wurde eine **3** gewürfelt und die ersten **3 Kreuze** wurden **zusammenhängend** in die mittlere Höhle gesetzt (blau). Anschließend wurde eine **1** gewürfelt und es soll **genau 1 Kreuz** gesetzt werden.

Da immer **angrenzend an bestehende Kreuze** gesetzt werden muss, darf nur an den **grünen Stellen** gekreuzt werden. An den **roten Stellen** ist es nicht erlaubt, weil diese nicht waagrecht oder senkrecht an die blauen Kreuze angrenzen.

Ihr dürft eine **neue Kammer beginnen**, wenn in eurer **aktuellen Kammer bereits ein Feld neben einem Verbindungsgang angekreuzt ist** (die alte Kammer muss nicht vollständig gefüllt sein).

Ausgehend von dem Feld neben dem Verbindungsgang dürft ihr dann euren **kompletten Würfelwurf** für die neue Kammer benutzen.



Beispiel: In der ersten Runde wurde eine **5** gewürfelt und ihr habt **5 Kreuze** in die mittlere Höhle gesetzt. Jetzt wurde eine **4** gewürfelt und ihr wollt **eine neue Kammer beginnen**. Die grün markierten Stellen könnt ihr ankreuzen, weil ihr schon ein Kreuz gesetzt habt, dass **in der alten Kammer an den Ver-**

bindungsgang angrenzt. An den roten Stellen ist es nicht erlaubt, weil ihr den Verbindungsgang hier **noch nicht erreicht** habt.

Ihr **müsst immer genau so viele Kreuze machen, wie der Würfel zeigt**. Könt ihr einmal einen Wurf nicht unterbringen, müsst ihr passen.

SONDERFALL 1 GEWÜRFELT


Bei einer **1** dürft ihr selbst entscheiden, wie viele **zusammenhängende Felder** ihr ankreuzen wollt (**1-7**).

Für jedes angekreuzte Feld müsst ihr allerdings ein Feld bei der **wegstreichen**. Ihr dürft nur maximal so viele Felder in einer Kammer ankreuzen, wie ihr noch freie Felder bei der **habt**. Sind alle Felder verbraucht, könnt ihr bei einer gewürfelten **1** nichts mehr ankreuzen!




Beispiel: Hier wurde eine **1** gewürfelt und es wurden **2 Kreuze** gesetzt. Also wurden auch **2 Felder** bei der **weggestrichen**.


2 RUNDENZÄHLER AKTIVIEREN

Sobald irgendjemand das erste Kreuz in die vierte Höhle des Spielbrettes gesetzt hat, wird für alle der Rundenzähler aktiviert. Kreuzt dazu die Sanduhr  an! Von nun an müsst ihr alle in allen folgenden Runden auf den Rundenzähler achten.




Beispiel: Nachdem jemand die vierte Höhle angefangen hat (schwarze Kreuze), kreuzen alle die Sanduhr  an, um den Rundenzähler zu aktivieren.


RUNDENZÄHLER ÜBERPRÜFEN UND EINTRAGEN (NUR BEI AKTIVIERTEM RUNDENZÄHLER)

Wurde eine 4 oder höher gewürfelt? Falls ja, müsst ihr zuerst eine  der Zählleiste abkreuzen, bevor ihr den Würfelwurf ganz normal zum Füllen eurer Kammern benutzt.



Beispiel: Nachdem der Rundenzähler aktiviert wurde, wurde eine 5 gewürfelt. Also wurde die erste  der Zählleiste angekreuzt.

SPIELEUDE UND ENDWERTUNG

Das Spiel endet nach der Runde, in der die letzte  des Rundenzählers abgekreuzt wurde.

PUNKTE BEI SPIELEUDE

- Jede vollständig ausgefüllte Kammer bringt die Anzahl Punkte, die neben der Kammer steht.




Beispiel: Diese Kammer ist komplett ausgefüllt und bringt 6 Punkte (- der Pilz zählt extra, siehe unten).

- Eine Kammer, die nicht vollständig ausgefüllt wurde, bringt keine Punkte!



Beispiel: In dieser Kammer sind zu Spielende noch Felder frei, deshalb bringt sie keine Punkte (- die Eichel zählt dennoch, siehe unten).

- Jeder angekreuzte Pilz  ist 1 Punkt wert, egal ob die Kammer vollständig ausgefüllt wurde, oder nicht.

- Bei den Eicheln  richtet sich die Punktzahl nach der Anzahl angekreuzter Eicheln. Für 1,2,3 oder 4 Eicheln erhält man 2,4,8 oder 16 Punkte. Auch bei den Eicheln ist es egal, ob die Kammer vollständig ausgefüllt wurde, oder nicht.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer mehr Punkte bei den Kammern, dann bei den Pilzen und zuletzt bei den Eicheln hat.



Wertungsbeispiel

4
+
3
+
17
=
24

VARIANTE

Wenn alle das Spiel schon ein paar mal gespielt haben, könnt ihr euer erstes Kreuz auch in einer beliebigen Kammer setzen.

Einen herzlichen Dank an alle, die **HAMSTERN** getestet haben!

Autor: Moritz Dressler **Redaktion:** Steffen Benndorf
Grafik: Christian Oppere



Made in Germany © 2020
Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH
Forsthausstraße 3-5
D-90768 Fürth-Dambach

www.nsv.de