



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

HAMSTER- BANDE



Hamster clan • Trotte Quenotte • Hamsterbende
La Pandilla Hámster • La banda dei criceti

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016

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

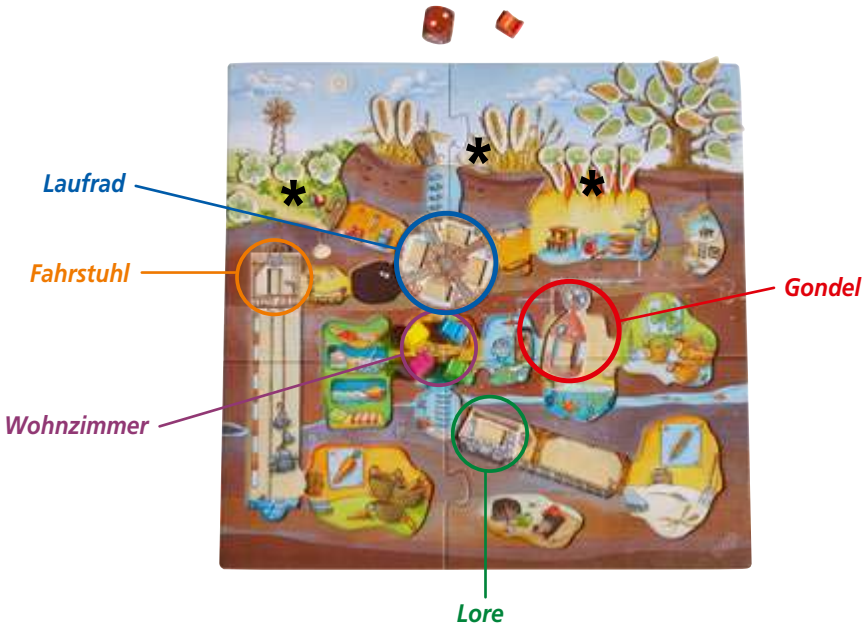
Spielvorbereitung

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, mit der grünen Seite nach oben, 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. Einen Raum erkennt ihr immer daran, dass seine Aus- und Zugänge verjüngt sind. In jedem Raum dürfen sich mehrere Hamster aufhalten. Aufzug, Lore, Gondel und Laufrad zählen ebenso als Räume. Wenn ihr euch mit diesen Objekten bewegt, verbraucht ihr dafür aber zusätzlich 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. So könnt ihr Ketten bilden, damit ihr die Vorräte schneller in die Kammern bringt.

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, dreht er am Baum ein grünes Blatt auf die gelbe Seite. Findet sich dort kein grünes Blatt mehr, muss er eines der gelben Blätter vom Baum zum Igel legen. Dieser benötigt ja auch einen warmen Schlafplatz für den Winter.



Spielende

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Futterplättchen in der passenden Vorratskammer gehamstert habt

oder

wenn der Startspieler das letzte Blatt vom Baum zum Igel gelegt hat.

Wie viel habt ihr gehamstert?

- **Habt ihr alle Futterplättchen in den Vorratskammern gehamstert?**

Super! Ihr seid die beste Hamsterbande weit und breit und könnt es euch den ganzen Winter über in eurem Hamsterbau gemütlich machen und beruhigt in den Winterschlaf fallen.

- **Fehlen Futterplättchen?**

Oje, das könnt ihr aber besser! Im nächsten Herbst solltet ihr mehr Futter sammeln. In diesem Winter werdet ihr wohl ein wenig Diät halten müssen.

Variante für Profi-Hamster

Wenn ihr das Spiel ein wenig spannender machen wollt, legt ihr weniger Blätter auf den Baum. Das heißt, dass die Zeit zum Hamstern kürzer wird und ihr schneller hamstern müsst! Wie viele Blätter könnt ihr weglassen, damit ihr immer noch genug Futterplättchen hamstern könnt?

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Hamster clan



A lively collecting and cooperative game for 1 - 4 cheeky hamsters from 4 years.

Author: Tim Rogasch
Illustration: Cornelia Haas
Length of the game: 10 - 15 minutes



It's fall in Hamsterland. The sun still shines warmly on the forests and fields, and the cheeky hamster clan frolics happily through their large burrow. They ride up and down in their elevator, run through the hamster wheel, and scamper around on the cable car and wagon, while the crunchy carrots, golden wheat and juicy clover grows outside. But soon the first leaves will start to fall, and winter will come quickly. So, hurry up little hamsters, and fill up your storerooms! If you manage to collect all the carrots, clover and wheat, and store them in the right storerooms before all of the leaves have fallen off the tree and made a pile for the hedgehog to burrow into, then you're the best hamster clan far and wide!

Contents

4 hamsters, 1 hedgehog, 1 dice, 12 food tiles (4 carrots, 4 clover leaves, 4 ears of wheat), 1 game board with 1 elevator, 1 hamster wheel, 1 wagon, 1 gondola, 14 tree leaves, 1 set of instructions

Preparation

To get started first puzzle together the pieces of the game board. Place the **wagon**, the **elevator**, the **gondola** and the **hamster wheel** in the appropriate **indentations** on the game board, so that they can easily be moved. Distribute the leaves, with the green side facing up, on the tree. Place three food tiles per player (each 1x carrot, 1x wheat, 1x clover) on the appropriate **fields (*)** on the game board.

Each player takes a hamster and places it in the **living room**. Lay the dice out.

The person who can puff up their cheeks to most look like a hamster goes first, and places the hedgehog in front of them. The starting player also looks after the hedgehog during the game. More about this later in "How to play".

Game material that isn't needed should be put back in the box.

hamster wheel

elevator

living room

gondola

wagon



How to play

Play in a clockwise direction. The starting player rolls the dice and moves their hamster the corresponding number of spaces in a direction of their choice. A room can be recognized by the fact that its entries and exits are narrower. Multiple hamsters may stop in the same room. The elevator, wagon, gondola and hamster wheel also count as rooms. If you move with this one of these objects it only counts as one point on the die roll.

If a player's hamster lands on a field with food (carrot, clover or wheat), they may take one of the food tiles and place it in front of them. They must then take these food tiles to the appropriate storeroom. Each player may only have one food tile in front of them at a time. If you land in a room where another hamster is already sitting, you can give the food tile to the corresponding player. But only if they don't have a food tile in front of them yet.

This lets you form chains, so that your hamster clan can get the food to the storerooms faster. Once a player reaches the right storeroom for the food tile that is in front of them, they may place it there. Surplus dice points never expire. Just move on.

Once a player has moved their hamster, it is the next player's turn to roll and move.

Before the starting player takes their next turn and rolls the dice, they turn one green leaf over to the yellow side. If there are no more green leaves left, they take one of the yellow leaves off the tree and place it with the hedgehog. After all, the hedgehog needs a warm place to sleep through the winter.



End of the game

The game ends once you have stored the last of the food tiles in the right storerooms

or

when the starting player takes the last leaf off the tree and places it with the hedgehog.

How much did you hoard?

- **Did you get all the food tiles to the storerooms?**

Great! You're the best hamster clan far and wide, and can make yourself cozy in your burrow all winter long and enjoy a nice peaceful hibernation.

- **Are some of the food tiles missing?**

Oh no, you can do better! Next fall you will have to work hard to collect more food. It looks like you'll have to go on a bit of a diet this winter.

Variations for experienced hamsters

If you want to make the game a little more exciting, place a couple of leaves on the tree with the yellow side up at the start of the game. This means that you have less time to hoard! How many yellow leaves do you dare put on the tree at the start, while still trying to hoard all the food tiles?

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Trotte Quenotte

Un jeu animé de collecte et de coopération pour 1 à 4 hamsters effrontés à partir de 4 ans.

Auteur : Tim Rogasch
Illustration : Cornelia Haas
Durée du jeu : 10 à 15 minutes



FRANÇAIS

C'est l'automne et, les rayons du soleil réchauffent encore les forêts et les champs. Trotte Quenotte, c'est le surnom d'un groupe de hamsters un peu effrontés. Ils courent comme des fous dans leur grand terrier en faisant monter et descendre l'ascenseur, en déplaçant la roue et en passant d'une salle à l'autre à bord de la cabine et du wagonnet. Comme dehors poussent des carottes bien croquantes, des céréales dorées et du trèfle juteux, les Trotte Quenotte ont pour l'instant le temps de s'amuser !

Mais les premières feuilles ne tarderont pas à tomber, car l'hiver approche à grands pas. Alors, dépêchez-vous, petits hamsters, de faire vos provisions ! Si vous parvenez à rapporter toutes les carottes, tout le trèfle et tous les épis de blé dans les bons garde-manger avant que les feuilles de l'arbre ne tombent et recouvrent le hérisson, les Trotte Quenotte pourront passer un super hiver grâce à vous avec plein de provisions !

Contenu du jeu

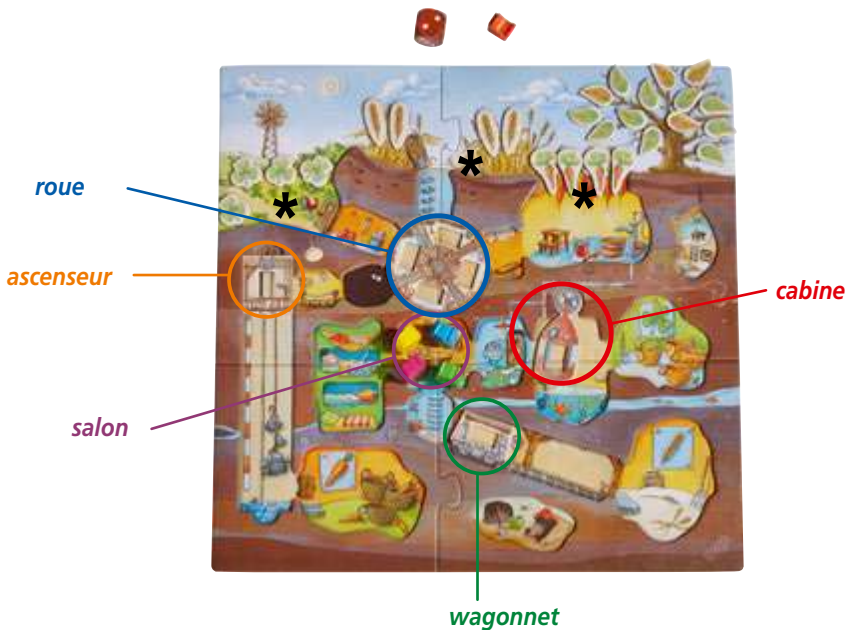
4 hamsters, 1 hérisson, 1 dé, 12 tuiles aliment (4 carottes, 4 trèfles, 4 épis de céréale), 1 plateau de jeu avec 1 ascenseur, 1 roue, 1 wagonnet, 1 cabine, 14 feuilles d'arbre, 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Pour vite commencer à faire des provisions, vous devez assembler toutes les pièces du plateau de jeu. Placez le **wagonnet**, l'**ascenseur**, la **cabine** et la **roue** dans les **emplacements correspondants** du plateau de jeu de façon à ce que ces éléments puissent facilement bouger. Répartissez toutes les feuilles, faces vertes visibles, sur **la cime de l'arbre**. Posez trois tuiles aliment (1 carotte, 1 épi et 1 trèfle) par joueur sur **les cases (*)** correspondantes en haut du plateau de jeu.

Chacun d'entre vous choisit son hamster et le pose dans **le salon**. Préparez le dé.

Celui qui arrive le mieux à gonfler ses joues comme un hamster commence et place le hérisson devant lui. Le joueur qui commence s'occupe également du hérisson pendant la partie. Vous en apprendrez davantage à ce sujet dans le déroulement du jeu. Le matériel de jeu qui ne sert pas est remis dans la boîte.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence lance le dé et avance son hamster du nombre de salles correspondant dans la direction de son choix. Une salle est délimitée par une entrée et une sortie plus étroites que la salle elle-même. Plusieurs hamsters peuvent se trouver dans une même salle. On considère aussi l'ascenseur, le wagonnet, la cabine et la roue comme des salles. Mais si vous vous déplacez dans ces objets, cela ne vous fait pas utiliser de points du dé supplémentaires.

Lorsque le hamster d'un joueur atterrit sur une case aliment (carotte, trèfle ou céréale), il peut prendre une tuile aliment et la poser devant lui. Ensuite, il doit l'apporter dans le garde-manger qui convient. Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule tuile aliment devant lui. Si un joueur atterrit dans une pièce où se trouve déjà un hamster, il peut lui remettre sa tuile aliment, mais uniquement si ce hamster n'a pas encore de tuile aliment devant lui. Vous pouvez ainsi former des chaînes pour transporter plus rapidement les provisions jusqu'aux garde-manger.

Lorsque le hamster d'un joueur atteint le garde-manger qui convient à la tuile aliment qu'il a devant lui, il peut l'y déposer.

Lorsqu'un joueur a avancé son hamster, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé et d'avancer son hamster.

Lorsque vient son tour, avant de lancer le dé, le joueur qui avait commencé en premier retourne une feuille verte de l'arbre face jaune vers le haut. S'il n'y a plus de feuille verte, il prend une des feuilles jaunes de l'arbre et la pose près du hérisson. Il a lui aussi besoin d'un endroit douillet où hiberner cet hiver.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque vous placez la dernière tuile aliment dans le garde-manger qui convient

ou

lorsque le joueur qui a commencé pose la dernière feuille de l'arbre à côté du hérisson.

Quel est l'état de vos provisions ?

- **Avez-vous stocké toutes les tuiles aliment dans les garde-manger ?**

Super ! Vous êtes les meilleurs assistants des Trotte Quenotte à cent lieues à la ronde. Ils vous remercient beaucoup. Ils vont pouvoir hiberner bien à l'aise tout l'hiver dans leur terrier car les garde-manger sont bien remplis !

- **Il manque des tuiles aliment ?**

Mince ! Vous pouvez certainement mieux faire. Il faudra stocker plus de nourriture l'automne prochain. Les Trotte Quenotte vont malheureusement devoir faire un petit régime cet hiver !

Variante pour hamsters experts

Si vous voulez rendre le jeu encore plus palpitant, retournez d'avance quelques feuilles de l'arbre, faces jaunes visibles, avant de commencer la partie. Cela signifie que le temps imparti pour faire des provisions est plus court ! Combien de feuilles jaunes arriverez-vous à retourner d'avance pour ensuite récolter toutes les tuiles aliment ?

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Hamsterbende

Een gezwind verzamel- en samenwerkingsspel voor 1 - 4 ondeugende hamsters vanaf 4 jaar.

Auteur: Tim Rogasch
Illustraties: Cornelia Haas
Duur van het spel: 10 - 15 minuten



Het is herfst in hamsterland. De zon schijnt nog met warme stralen over de bossen en velden, de ondeugende hamsterbende ravot opgewekt in hun ruime hol. Ze suizen met de lift op en af, razen in het loopwiel en flitsen in de gondel en de lorrie heen en weer. Buiten groeien knapperige worteltjes, goudkleurig graan en sappige klavers. Algauw vallen de eerste bladeren af en de winter nadert met rasse schreden. Komaan, kleine hamsters, hamster vlug en maak jullie wangetjes bol! Als jullie alle wortels, klavers en korenaren in de juiste voorraadruimtes hebben opgeslagen voor de bladeren van de boom vallen en de egel zich in zijn bladerenhoop verstopt, zijn jullie de beste hamsterbende van heinde en ver!

Inhoud van het spel

4 hamsters, 1 egel, 1 dobbelsteen, 12 voedselkaartjes (4 wortels, 4 klavers, 4 korenaren), 1 spelbord met 1 lift, 1 loopwiel, 1 lorrie, 1 gondel, 14 boomblaadjes, 1 handleiding

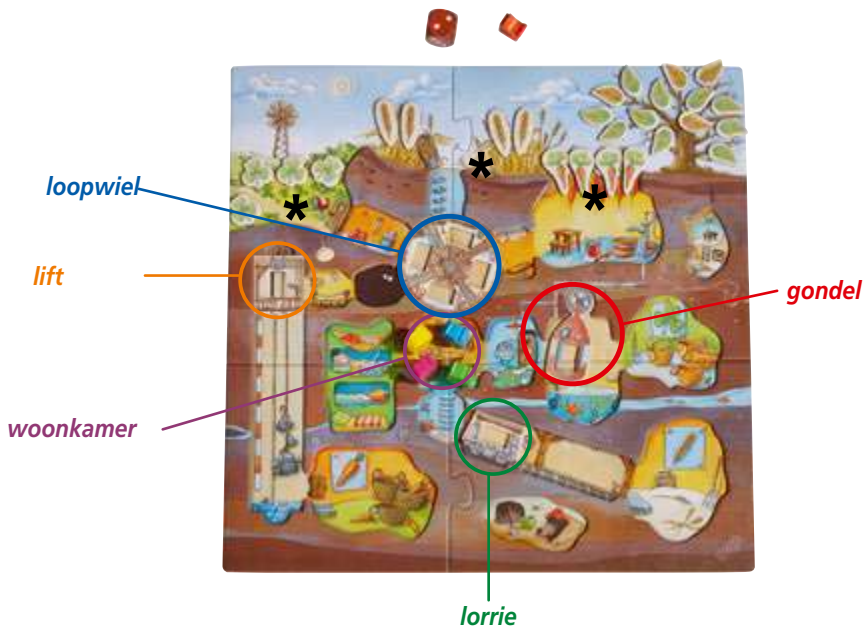
Vorbereiding van het spel

Om snel te gaan hamsteren, moet je alle delen van het spelbord in elkaar zetten. Leg de **lorrie**, de **lift**, de **gondel** en het **loopwiel** in de bijbehorende **uithollingen** op het spelbord, zodat ze niet zo gauw verschuiven. Verdeel alle bladeren, met de groene kant naar boven, over de **boomkruin**. Leg per speler drie voedselkaartjes (telkens 1x wortel, 1x korenaar, 1x klaver) op de desbetreffende **velden (*)** van het spelbord.

Iedere speler mag een hamster nemen en in de **woonkamer** plaatsen. Houd de dobbelsteen bij de hand.

Wie zijn wangen even goed kan opblazen als een hamster, mag beginnen en zet de egel voor zich. Deze startspeler zorgt ook tijdens het spel ook voor de egel – maar daarover later meer.

Overgebleven spel materiaal gaat terug in de doos.



Verloop van het spel

Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee. De startspeler gooit de dobbelsteen en zet zijn hamster evenveel ruimtes in een willekeurige richting. Een ruimte herken je altijd omdat de in- en uitgangen smaller zijn. In elke ruimte mogen meerdere hamsters verblijven. Lift, lorrie, gondel en loopwiel tellen ook mee als ruimte. Als je je met die voorwerpen beweegt, gebruik je daarvoor echter geen extra punt van de dobbelsteen.

Als een speler met zijn hamster op een voedselveld terechtkomt (wortel, klaver of graan), mag hij dat voedselkaartje nemen en voor zich leggen. Dat voedselkaartje moet hij naar de juiste voorraadkamer brengen. Elke speler mag slechts één voedselkaartje voor zich hebben. Zo kun je kettingen maken om de voorraden sneller in de kamers te brengen.

Kom je in een ruimte waarin al een hamster staat, kun je je voedselkaartje aan die speler doorgeven – maar alleen als hij zelf nog geen voedselkaartje voor zich heeft liggen.

Bereikt een speler met zijn hamster de juiste voorraadkamer voor het voedselkaartje dat voor hem ligt, mag hij het in die ruimte leggen. Overtollige dobbelpunten vervallen niet. De hamster mag gewoon verder lopen.

Als een speler klaar is met het verplaatsen van zijn hamster, is de volgende speler aan de beurt om te gooien en te zetten.

Voor de startspeler weer aan de beurt is en gooit, draait hij aan de boom een groen blad om naar de gele kant. Als hij geen groen blad meer vindt, moet hij een van de gele bladeren uit de boom bij de egel leggen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als jullie het laatste voedselkaartje in de juiste voorraadkamer hebben opgeslagen

of

als de startspeler het laatste blad van de boom bij de egel heeft gelegd.

Hoeveel hebben jullie gehamsterd?

- **Hebben jullie alle voedselkaartjes in de voorraadkamers opgeslagen?**

Geweldig! Jullie zijn de beste hamsterbende ooit! Nu kunnen jullie gezellig de hele winter in jullie hol doorbrengen en zorgeloos jullie winterslaap beginnen.

- **Ontbreken er voedselkaartjes?**

O help, jullie kunnen beter! De volgende herfst moeten jullie meer voedsel inzamelen. Deze winter zullen jullie een beetje moeten diëten ...

Variant voor professionele hamsters

Als je het spel iets spannender wil maken, leg je bij het begin van het spel al enkele bladeren met de gele kant naar boven op de boom. Dat betekent dat je nu minder tijd hebt om te hamsteren! Hoeveel gele bladeren durf je in het begin in de boom hangen om toch nog alle voedselkaartjes te kunnen hamsteren?



Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

La Pandilla Hámster

Un dinámico juego de cooperación y almacenamiento para 1 - 4 intrépidos hámsteres a partir de 4 años

Autor: Tim Rogasch
Ilustraciones: Cornelia Haas
Duración del juego: 10 - 15 minutos



Es otoño en Hamsterlandia. Los cálidos rayos de sol aún llegan a los bosques y los campos, y la intrépida pandilla de hámsteres corretea llena de júbilo por su gran madriguera. Recorren el ascensor arriba y abajo, alborotan en la rueda y pasan volando de aquí para allá por la cabina y la vagoneta mientras fuera brotan las zanahorias crujientes, los cereales dorados y el trébol jugoso.

No obstante, las primeras hojas comenzarán a caer pronto y el invierno se acerca a pasos agigantados. Por eso, ¡daos prisa y llenad vuestros mofletes, pequeños hámsteres! Si conseguís almacenar en la despensa adecuada todas las zanahorias, el trébol y las espigas de cereal antes de que caigan las hojas de los árboles y el erizo se esconda en su nido de follaje, ¡seréis la mejor pandilla de hámsteres de todos los tiempos!

Contenido del juego

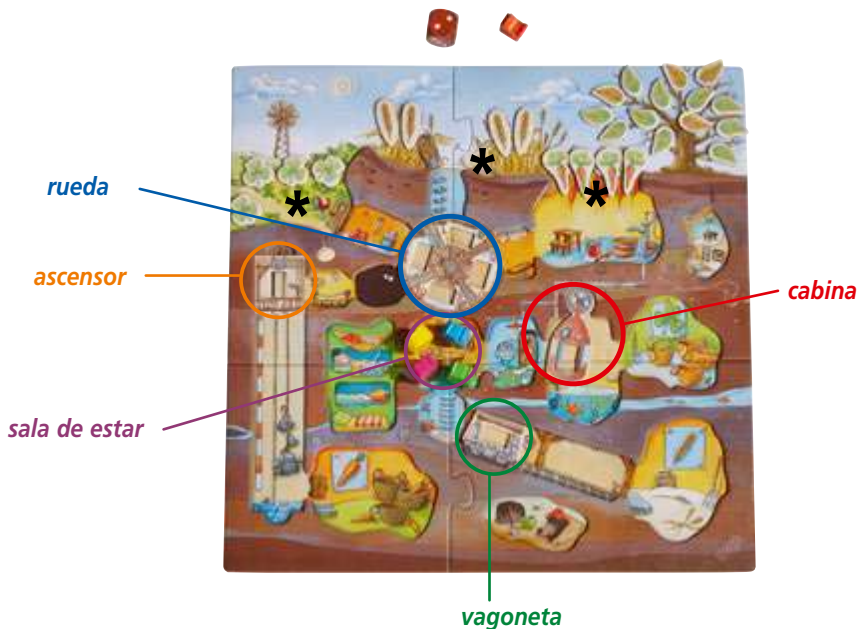
4 hámsteres, 1 erizo, 1 dado, 12 fichas de comida (4 zanahorias, 4 hojas de trébol, 4 espigas de cereal), 1 tablero con 1 ascensor, 1 rueda, 1 vagoneta, 1 cabina, 14 hojas de árbol, 1 instrucciones del juego

Preparación del juego

Para comenzar a recolectar rápidamente, debéis unir todas las piezas del tablero. Colocad la **vagoneta**, el **ascensor**, la **cabina** y la **rueda** en los **huecos correspondientes** de forma que puedan desplazarse con facilidad. Disponed **todas las hojas, con el lado verde hacia arriba, en la copa del árbol**. Por cada jugador, poned tres fichas de comida (1 zanahoria, 1 espiga de cereal y 1 hoja de trébol) en los lugares correspondientes en la parte de arriba del tablero. Cada uno de vosotros debe coger un hámster y situarlo en **la sala de estar**. Preparad el dado.

El que pueda hinchar más sus carrillos será el primero en empezar y colocará el erizo delante de él. Durante todo el juego se hará cargo también del erizo. Más información en el desarrollo del juego.

El material restante se deposita de nuevo en la caja.



Desarrollo del juego

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador tira el dado y recorre con su hámster las estancias que correspondan en la dirección que desee. Reconoceréis las estancias por el estrechamiento en sus accesos y sus salidas. En las estancias puede haber más de un hámster. El ascensor, la vagoneta, la cabina y la rueda también cuentan como estancias. Cuando os desplazéis con estos transportes, no contaréis ningún punto adicional del dado.

Si un jugador cae en una de las casillas de alimento (zanahoria, trébol o cereal), podrá coger el alimento y colocarlo delante de él. Deberá intentar llevar esta ficha de alimento a la despensa correspondiente. Los jugadores pueden tener únicamente un alimento delante de ellos.

Si caes en una estancia en la que ya se encuentra un hámster, puedes entregar tu ficha de alimento a este jugador, pero sólo si éste no dispone de ninguna. De este modo, podréis hacer una cadena para poder llenar las despensas más rápido.

Cuando un jugador caiga en la despensa adecuada para el alimento de que dispone, podrá dejarlo aquí. Si te sobran puntos del dado, los utilizarás para avanzar de nuevo después de dejar la comida.

Una vez que un jugador y su hámster hayan jugado su turno, le tocará al siguiente jugador tirar el dado.

Antes de que vuelva a tirar el primer jugador, éste dará la vuelta a una hoja del árbol y la colocará por el lado amarillo. Y si ya no quedan hojas verdes, entonces deberá coger una hoja amarilla del árbol y colocarla sobre el erizo, ya que también él necesita un lugar caliente para invernar.



Finalización del juego

El juego termina cuando hayáis depositado la última ficha de alimento en la despensa adecuada,

o bien

cuando el primer jugador coloque la última hoja del árbol en el erizo.

¿Cuánto habéis almacenado?

- **¿Habéis almacenado todos los alimentos en las despensas?**

¡Estupendo! Sois la mejor pandilla de hámsteres de todos los tiempos. Podéis acomodaros en vuestra madriguera y pasar tranquilamente todo el invierno.

- **¿Faltan alimentos?**

Oh, oh, ¡podríais haberlo hecho mejor! El próximo otoño deberéis almacenar más alimentos. Y para este invierno tendréis que hacer un poco de dieta.

Variante para hámsteres profesionales

Para darle más emoción al juego, podéis poner algunas de las hojas del árbol por el lado amarillo antes de comenzar a jugar. Esto significa que disponéis de menos tiempo para almacenar alimentos. ¿Cuántas hojas amarillas os atrevéis a colocar en el árbol?



Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En

www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

La banda dei criceti

Un movimentato gioco cooperativo di raccolta, per 1 - 4 criceti birichini a partire da 4 anni.

Autore: Tim Rogasch
Illustrazioni: Cornelia Haas
Durata del gioco: 10 - 15 minuti



Nella terra dei criceti è arrivato l'autunno. I caldi raggi del sole illuminano ancora i boschi e i campi, e la banda dei criceti birichini scorrazza allegra all'interno della grande tana: salgono e scendono con l'ascensore, si scatenano nella ruota, corrono in lungo e in largo nella cabina e nel carrello. Fuori intanto crescono le croccanti carote, il grano dorato e il trifoglio succulento.

Ma presto iniziano a cadere le foglie e l'inverno si avvicina a grandi passi. Forza allora, piccoli criceti, correte a riempirvi le guance a più non posso! Portate tutte le carote, tutto il trifoglio e tutte le spighe di grano nelle dispense giuste prima che le foglie siano cadute dall'albero e che il riccio abbia trovato rifugio nel fogliame, e diventerete la migliore banda di criceti in assoluto!

Dotazione del gioco

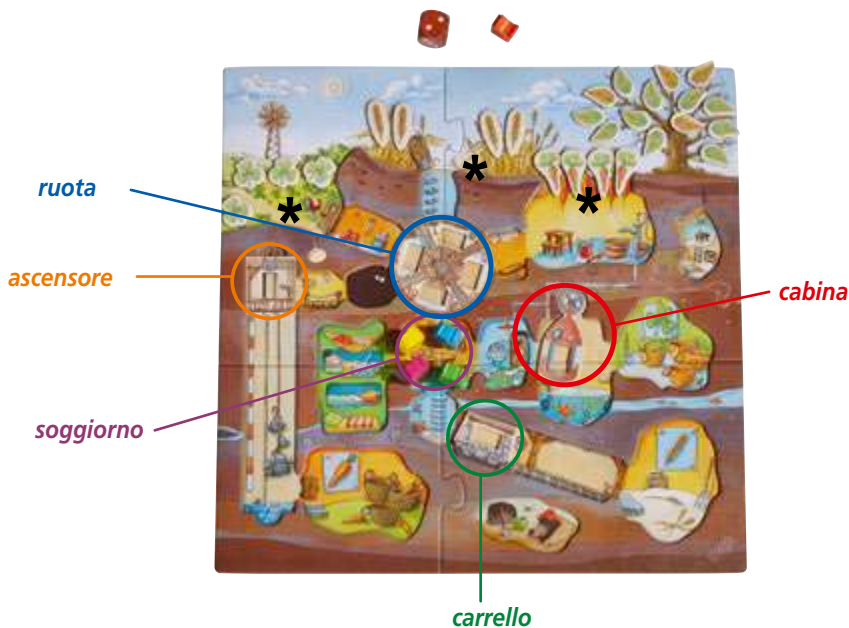
4 criceti, 1 riccio, 1 dado, 12 tavolette del cibo (4 carote, 4 petali di trifoglio, 4 spighe di grano), 1 tabellone di gioco con 1 ascensore, 1 ruota, 1 carrello, 1 cabina, 14 foglie d'albero, 1 istruzioni di gioco

Preparazione del gioco

Per iniziare subito a fare scorta di provviste, unite tutti i pezzi che compongono il tabellone di gioco. Sistemate il **carrello**, l'**ascensore**, la **cabina** e la **ruota** negli **incavi corrispondenti** del tabellone di gioco, in modo da poterli muovere con facilità. Distribuite tutte le **foglie**, **con il lato verde rivolto verso l'alto, sulla chioma dell'albero**. Disponete tre tavolette del cibo (1 carota, 1 spiga di grano, 1 trifoglio) per giocatore sulle **caselle (*)** corrispondenti del tabellone di gioco.

Ognuno di voi può prendere un criceto e collocarlo nel **soggiorno**. Tenete pronto il dado. Il più bravo a imitare le guance gonfie del criceto inizia a giocare e mette il riccio davanti a sé. Il giocatore che inizia dovrà occuparsi anche del riccio durante il gioco, come spiegato più avanti nello svolgimento del gioco.

Il materiale in eccesso va riposto nella scatola.



Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Il primo giocatore tira il dado e percorre con il proprio criceto un numero corrispondente di stanze, muovendosi nella direzione che preferisce. Le stanze si riconoscono perché per entrarvi o per uscire occorre passare per dei cunicoli più stretti. Le stanze possono essere occupate da più criceti alla volta. Anche l'ascensore, la cabina, il carrello e la ruota contano come stanze. Quando spostate l'oggetto in questione, potete farlo liberamente, senza usare ulteriori punti del dado.

Quando un giocatore si ferma con il proprio criceto su una casella del cibo (carota, trifoglio o grano), può prendere una tavoletta del cibo e metterla davanti a sé. Dovrà poi sistemarla nella dispensa corrispondente. I giocatori non possono avere davanti a sé più di una tavoletta del cibo. Così potete formare delle file per trasportare più velocemente le provviste nelle dispense.

Se finisci in una stanza dove staziona già un altro criceto, puoi passare la tua tavoletta del cibo al giocatore interessato, ma solo se questi non ne ha ancora nessuna davanti a sé.

Quando un giocatore raggiunge con il proprio criceto la dispensa corrispondente alla tavoletta del cibo che ha davanti a sé, può collocare la tavoletta in questa stanza. I punti in eccesso non si perdono mai. Si continua semplicemente in un'altra direzione.

Dopo che un giocatore ha fatto avanzare il proprio criceto, il turno passa a quello successivo, che a sua volta tira il dado e muove il criceto.

Il giocatore che ha iniziato, quando è di nuovo di turno, prima di lanciare il dado gira una foglia dell'albero in modo da scoprirne il lato giallo. Se le foglie verdi sono finite, deve prendere una delle foglie gialle dell'albero e appoggiarla sul riccio. Dopodutto, anche lui ha bisogno di un caldo nascondiglio per il letargo invernale.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando avete sistemato l'ultima tavoletta del cibo nella dispensa corrispondente

oppure

quando il giocatore che ha iniziato ha appoggiato sul riccio l'ultima foglia dell'albero.

Quante provviste siete riusciti a mettere da parte?

- **Tutte le tavolette del cibo sono al loro posto nelle dispense?**

Ottimo! Siete la migliore banda di criceti in assoluto: potete godervi l'inverno nella vostra comoda tana e abbandonarvi tranquillamente al sonno invernale.

- **Mancano delle tavolette del cibo?**

Ahi ahì, potete fare di meglio! Il prossimo autunno dovete raccogliere più provviste. Quest'inverno dovrete stare un po' a stecchetto.

Variante per criceti esperti

Per rendere più avvincente il gioco, mettete già all'inizio del gioco qualche foglia sull'albero, con il lato giallo rivolto verso l'alto. Così avete meno tempo per fare scorta di provviste! Fino a quante foglie gialle vi arrischiate a mettere sull'albero all'inizio senza per questo dover rinunciare a raccogliere tutte le tavolette del cibo?

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.





Erfinder für Kinder

HABA[®]

Habermaass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de
Art. Nr. 302387 TL 88923 2/18

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.