

Hamstern

Hilfst Du mir,
helf ich Dir



Hamstern

Hilfst du Mir, helf ich Dir

Ravensburger, 1986

SCHILDMEIER Uwe

2 tot 6 spelers vanaf 7 jaar

± 45 minuten

Inhoud

- 1 stansvorm met hamsters in zes kleuren ;
- 6 opstelvoetjes in zes kleuren ;
- 12 zakken koren ;
- 18 helpkaartjes ;
- 1 dobbelsteen ;
- 1 speelbord ;
- 1 handleiding.



Hamstern (help je mij, dan help ik jou)

Op een korenveld zijn zes kleine hamsters druk bezig om met hun goedgevulde korenzakken de terugweg naar huis aan te vatten.

Onverwachte avonturen en vele gevaren zullen het pad van elke hamster kruisen en elke hamster zal zijn moed en vastberadenheid moeten tonen in de lange weg naar huis. Elke hamster die op zijn terugweg andere diertjes helpt, kan er op rekenen dat hij op een wederdienst mag rekenen indien hij zelf in de problemen zou komen.

Doel van het spel

Elke hamster moet twee korenzakken in het hamsterhol brengen. De hamster die er in slaagt om als eerste twee korenzakken in het grote hol te brengen, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt op de tafel geplaatst. Bij het eerste spel worden de hamsterfiguren voorzichtig uit hun stansvorm gedrukt en in de gelijkgekleurde voetjes geplaatst.

Iedere hamster ontvangt twee korenzakken die op de voetjes worden gezet. Elke speler kiest zich een hamster en plaatst deze op het korenveld met het cijfer 0.



De speelkaarten worden naast het speelbord in drie hoopjes verdeeld : de muizenkaarten, de mollenkaarten en de beverkaarten.

Spelverloop

De jongste speler begint. Hij plaatst zijn hamster zo veel velden verder als hij ogen met de dobbelsteen heeft gegooid.

Als het spel met 5 of 6 spelers wordt gespeeld, mag de speler na het gooien van een 6 nogmaals met de dobbelsteen gooien.

Elke speler kiest volledig zelfstandig zijn eigen weg door het korenveld. Het eerste veld van de weg is gemarkeerd met een 1.

De korenzakken

Indien een speler zijn twee korenzakken verliest nog voor hij het doel heeft bereikt, moet onmiddellijk terug naar het startveld met het cijfer 0, waar hij opnieuw met twee korenzakken aan zijn lange tocht begint. Heeft een speler slechts één van zijn korenzakken in het hamsterhol in veiligheid kunnen brengen, begint hij opnieuw bij het startveld met het cijfer 0 met twee korenzakken.

Strijden

Hamsters bewaken hun territorium tegen andere indringers en hebben hun gebied het liefst voor zich alleen. Van zodra een hamster op een veld komt waarop zich al een andere hamster bevindt, moeten de beide hamsters het gevecht beginnen (er wordt wel alleen gekampt vanaf de velden gemarkeerd met een 2). De beide spelers werpen de dobbelsteen en de speler die het kleinste getal heeft gegooid, verliest en moet zijn hamster dit kleinste aantal ogen terugzetten. Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

Als een speler bij het terugzetten, na het verlies van een gevecht, voorbij gebeurtenisvelden wordt teruggezet waarvan hij de opdracht al heeft uitgevoerd, moet hij deze opdracht niet meer uitvoeren wanneer hij bij de volgende ronde opnieuw op dit gebeurtenisveld terechtkomt.

Komen twee hamsters op een gebeurtenisveld terecht dan moet er eerst worden gevochten. De winnaar van het gevecht die dus op het gebeurtenisveld blijft staan, moet de opdracht van het gebeurtenisveld uitvoeren.

Gebeurtenisvelden en hulpkaarten

De oranjekleurige velden met rood cijfer (gebeurtenisvelden) hebben een bijzondere betekenis. Sommige gebeurtenisvelden komen meermaals na elkaar voor (voorbeeld : 2, 4, 7, 8, 9 en 12).

Belangrijk is het volgende : de opdracht van deze gebeurtenisvelden moet slechts éénmaal worden uitgevoerd ! Komt een speler, wanneer hij opnieuw aan de beurt is, opnieuw op zulk een veld terecht dan gebeurt er niets en heeft het gebeurtenisveld voor hem geen bijzondere betekenis meer.

Komt een speler op een gebeurtenisveld dan wordt hierna uitgelegd wat er staat te gebeuren.

0

Op dat veld worden alle hamsters verzameld bij de start van hun gevaarlijke tocht. Naar deze plaats worden de hamsters teruggezet wanneer ze onderweg hun korenzakken hebben verloren of wanneer ze erin geslaagd zijn om één zak in het hamsterhol in veiligheid te brengen.

2

De muizenfamilie is in nood geraakt. Wie op de muizenvelden terechtkomt, kan de muizenfamilie helpen indien hij een zak koren afgeeft. Geeft hij aan de hongerlijdende muizenfamilie een zak koren af dan ontvangt hij een muizenkaart. Deze muizenkaart kan later nog van pas komen (zie onder punten 9 en 14). De speler die beslist om niets af te geven, krijgt uiteraard geen muizenkaart.

4

De bevers nodigen de hamsters uit die op de woudherbergvelden zijn geland om een glaasje mee te drinken. Indien je op de uitnodiging ingaat, ontvang je een beverkaart. Deze speler kan slechts verder trekken als hij een 1 of een 6 gooit bij zijn volgende beurt (zie veld 8). Sla je de uitnodiging van de beverfamilie af, ontvang je uiteraard geen beverkaart.

6

Wie op de rotte plank trapt van het bruggetje komt in het water terecht en moet met zijn zakken koren opnieuw naar het startveld 0. Daar moet hij de reis opnieuw aanvangen met 2 zakken koren.

7

Wie twee korenzakken draagt is dringend aan een pauze toe. Hij slaat een beurt over. Draag je maar één zak dan mag je de volgende beurt gewoon verder spelen.

8

In de holle weg loeren de roofzuchtige wandelratten. Wie op deze velden terechtkomt, wordt overvallen en verliest één korenzak. Maar ... de speler kan zich redden als hij een beverkaart heeft. De bevers horen het hulpgeroep van de hamster en komen onmiddellijk ter hulp. Zij verjagen de roofzuchtige ratten met hun houthakkersbijlen. De beverkaart komt terug op de stapel terecht. Bij de volgende ronde kan de hamster onbeschadigd zijn tocht verder zetten.

9

Wat een geluk. De muizenfamilie is er weer helemaal bovenop geraakt en is bereid om het koren van de groothartige redder terug te geven. Wie op dit veld terechtkomt met één korenzak krijgt een tweede korenzak wanneer hij de muizenkaart kan tonen. De muizenkaart mag je behouden.

11

Wie op één van de twee velden terechtkomt, wordt aangevallen door een hongerige kat. De hamster kan ternauwernood zijn leven redden maar verliest wel een korenzak. Wie slechts één korenzak had, moet onmiddellijk naar het startveld 0 en begint de reis opnieuw met twee zakken.

12

Over het hamsterhol krijgt de havik en hij werpt zijn gevaarlijke schaduw over de weg. De hamster zal zich moeten haasten. Komt een hamster op één van deze velden met de 12 terecht dan gooit hij nog eens opnieuw. Als het aantal ogen voldoende is (de overtollige ogen vervallen) dan bereikt de hamster het hamsterhol (doelveld 13). Is het aantal ogen onvoldoende dan krijgt de havik de hamster te pakken. In de strijd verliest de hamster zijn korenzakken en hij vlucht. Heeft de hamster geen muizenkaart dan moet hij bij het startveld 0 opnieuw beginnen met twee korenzakken.

14

Bezit de hamster een muizenkaart dan vlucht hij over het veld 14 naar veld 5. De muizenfamilie maakt zijn verlies goed en geeft hem één of twee korenzakken. Bij de volgende beurt kan de hamster zijn weg voortzetten vanaf veld 5. De muizenkaart wordt terug op de stapel gelegd.

13

Hier legt de hamster zijn korenzakken af. Heeft hij slechts één zak kunnen binnenbrengen dan gaat hij terug naar het startveld en begint de reis opnieuw met twee korenzakken.

Ook de gele velden met een rood cijfer hebben een bijzondere betekenis. Deze velden hebben belang voor alle hamsters die zich in de omgeving bevinden. Men moet dus niet direct op dit veld landen. De velden betekenen zoveel als 'denk goed na en pas op'. Al enige tijd voor de hamster deze velden heeft bereikt en ten laatste op het moment dat hij ze bereikt moet hij beslissen welke weg hij kan of mag gaan. Eens men over de velden is gestapt is er geen weg terug.

1

Hier begint de reis van de hamsters.

3

Wie de gewonde mol wil helpen, moet een omweg gaan en de mol in het mollenziekenhuis binnenbrengen. Hij ontvangt hiervoor een mollenkaart (zie veld 10).

5

Hier moet de hamster beslissen of hij de zekere weg over de stenen brug zal maken ofwel dat hij kiest voor de veel kortere weg met het rotte bruggetje (zie veld 6).

10

In dit gebied loopt er een gevaarlijke kat rond (zie veld 11).

De speler die een mollenkaart heeft, kan dit gevaar ontlopen door gebruik te maken van een mollen gang. De mollenkaart wordt opnieuw op de stapel gelegd.

Einde van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om twee korenzakken in het hamsterhol binnen te brengen, is de winnaar van dit spel.

