



HAMSTEREN

Spelregels

Speelmateriaal

120 hamsterkaarten



11x
lichtgroen



11x
donkergroen



16x
lichtblauw



16x
donkerblauw



21x
geel



21x
oranje



24x
rood

Kort speloverzicht


De spelers verzamelen en scoren zoveel mogelijk series kaarten om zo kaarten van een andere speler te mogen trekken. Maar pas op: wie te gierig is, heeft het nakijken. De speler met aan het einde de meeste punten wint het spel.

Voorbereiding



Schud alle hamsterkaarten. Iedere speler krijgt 2 kaarten. Leg daarna 8 kaarten open in een cirkel midden op tafel. Elke kaart is het beginpunt van een rij. Leg de overige kaarten als gedekte stapel in de cirkel. Iedere speler moet ruimte voor zich hebben voor 2 stapels, die in de loop van het spel ontstaan.

De jongste speler begint. Er wordt met de klok mee gespeeld.


Alwin



blokka-destapel punten-stapel


 handkaarten  handkaarten

Dirk





blokka-destapel punten-stapel


Jordy




blokka-destapel punten-stapel

 handkaarten  handkaarten

Marjon



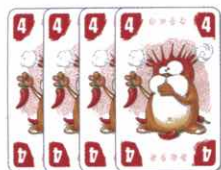
blokka-destapel punten-stapel



Een serie

Er zijn kaarten in 4 verschillende waarden en 7 verschillende kleuren. Een serie bestaat altijd uit zoveel kaarten van **dezelfde** kleur als de waarde op de kaarten. Zo vormen vier rode kaarten met waarde 4 of twee lichtblauwe kaarten met waarde 2 een serie. Een lichtblauwe en een donkerblauwe kaart met waarde 2 vormen **geen** serie.

Voorbeeld:



geldige series

ongeldige serie

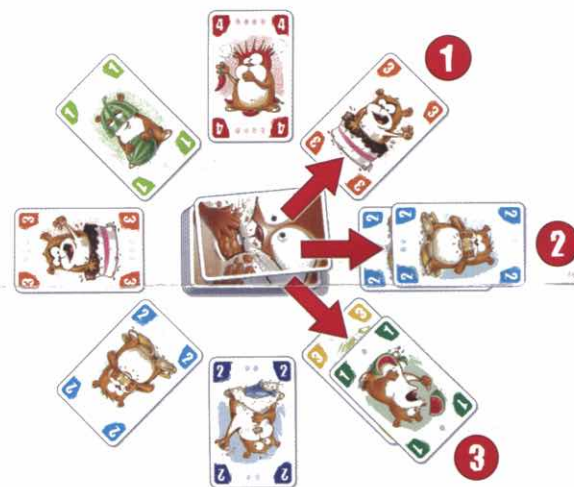
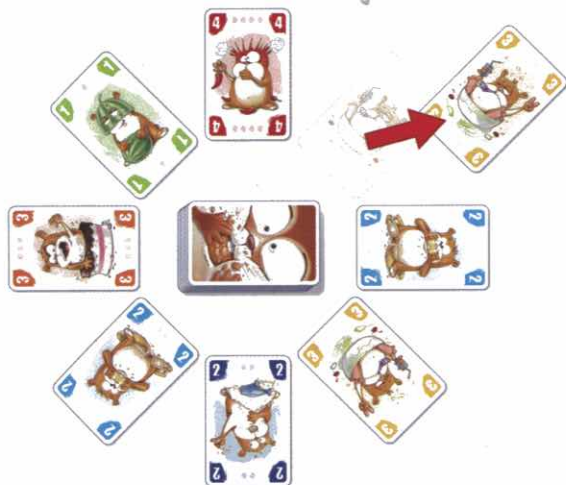
Spelverloop

De speler die aan de beurt is moet 2 acties uitvoeren. Het is toegestaan om dezelfde actie tweemaal uit te voeren. Hij kan uit de volgende 3 mogelijkheden kiezen:

- 🐹 Hamsteren: een rij in de hand nemen
- 🐹 Blokkeren: 1 of meer series afleggen
- 🐹 Scoren: blokkadestapel omdraaien

Hamsteren: een rij in de hand nemen

De speler kiest een rij uit de cirkel en neemt alle kaarten ervan in zijn hand (dat kan ook uitsluitend de ene kaart zijn die het beginpunt van de rij vormde). Aan het begin van het spel bestaat elke rij uit 1 kaart. In de loop van het spel liggen er meer kaarten in een rij.



Daarna vult de speler de cirkel aan. Hij trekt één voor één 3 kaarten van de gedekte stapel en legt er steeds één in elk van de 3 volgende rijen, te beginnen met de zojuist verwijderde rij. Leg de kaarten overlappend neer, zodat de cijfers erop zichtbaar zijn.

Blokken: 1 of meer series afleggen

De speler legt een complete serie open voor zich neer. Zo ontstaat een blokkadestapel. Legt hij later weer een serie af, dan legt hij deze op zijn blokkadestapel. Een speler mag in 1 actie meer series afleggen, maar uitsluitend als het om series van **dezelfde** kleur gaat. Drie lichtgroene kaarten van waarde 1 kunnen bijvoorbeeld in 1 actie afgelegd worden.

Blokkade: elke serie kaarten mag niet meer dan 1 keer zichtbaar zijn op de blokkadestapels van alle spelers samen. Daarom mag een speler een serie die bovenaan de stapel van een andere speler ligt niet afleggen. Uitsluitend de bovenste serie van een blokkadestapel blokkeert series van andere spelers.

Voorbeeld: Alwin is aan de beurt. Hij heeft vier rode kaarten met waarde 4 en vier donkerblauwe kaarten met waarde 2. Op de blokkadestapel van Dirk ligt een rode kaart met waarde 4. Alwin mag daarom zijn rode kaarten niet op zijn blokkadestapel leggen. Hij legt dus zijn 2 series van donkerblauwe kaarten erop.

Alwinds handkaarten



blokkade-
stapel

punten-
stapel

Dirk



blokkade-
stapel

punten-
stapel

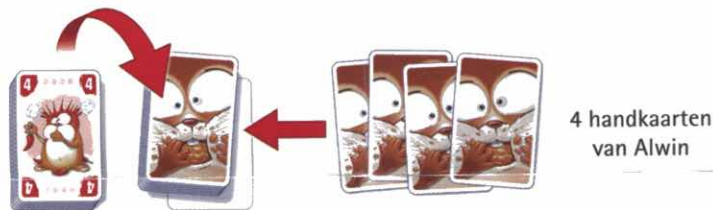
Scoren: blokkadestapel omdraaien

De speler draait zijn **complete** blokkadestapel om. Zo vormt hij zijn gedekte puntenstapel. Draait hij in de loop van het spel weer een blokkadestapel om, dan legt hij de kaarten **op** zijn puntenstapel.

Scoren: de speler ontvangt nu zoveel extra kaarten van een andere speler als de waarde van de kaart die bovenaan zijn blokkadestapel lag. Hij krijgt deze van de speler die de meeste handkaarten heeft. Bij een gelijke stand mag de speler kiezen van wie hij kaarten ontvangt. De betreffende andere speler kiest zelf welke kaarten hij geeft. Heeft de andere speler minder kaarten dan hij zou moeten afgeven, dan geeft hij al zijn handkaarten aan de speler die aan de beurt is. Die legt de ontvangen kaarten gedekt op zijn bestaande puntenstapel.

Let op: heeft de speler die aan de beurt is zelf de meeste kaarten, dan ontvangt hij niets.

Voorbeeld: Jordy heeft een blokkadestapel met een kaart van waarde 4 bovenaan. Hij draait de stapel om en ontvangt 4 kaarten van Alwin, die op dat moment de meeste handkaarten heeft.



Einde van het spel

Als de gedekte trekstapel leeg is, kunnen de rijen in de cirkel niet meer worden aangevuld. Het spel is afgelopen als de vijfde rij van de cirkel genomen is (en er dus maar 3 rijen op tafel liggen).

Let op: neemt een speler als eerste actie de vijfde rij, dan voert hij zijn tweede actie nog uit, voordat de puntentelling begint.

Puntentelling

Iedere speler telt de kaarten in zijn puntenstapel en trekt daar zijn aantal handkaarten vanaf. De waarden op de kaarten zijn niet van belang. Kaarten in de blokkadestapel zijn elk 0 punten waard. De speler met de meeste punten wint het spel.

Voorbeeld: Dirk heeft 20 kaarten in zijn puntenstapel. De 3 kaarten in zijn blokkadestapel zijn niets waard. Hij heeft 5 handkaarten. Zijn eindscore is daarom $20 - 5 = 15$ punten.



© 2014 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Alle rechten voorbehouden
Made in EU

Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur: Francesco Berardi
Illustraties: Oliver Freudenreich
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

