



Ein wuseliges Sammel- und Kooperationsspiel für 1 - 4 freche Hamster ab 4 Jahren.

Autor: Tim Rogasch
Illustration: Cornelia Haas

Spielidee

Es ist Herbst im Hamsterland. Die freche Hamsterbande tollt durch ihren Bau. Sie fahren Aufzug, toben durchs Laufrad und flitzen mit der Gondel und der Lore, während draußen die Karotten, das Getreide und der Klee wachsen. Aber bald fallen die ersten Blätter und der Winter naht. Also laufen die kleinen Hamster los und hamstern ihre Vorratskammern voll! Wenn sie alle Karotten, den gesamten Klee und die Getreideähren in die richtigen Vorratsräume gebracht haben, bevor alle Blätter vom Baum gefallen sind, kommen sie gut durch den Winter und gewinnen das Spiel.

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:

- Spielplan zusammenpuzzeln und Würfel bereitlegen.
- Fahrstuhl, Laufrad, Lore und Gondel in die entsprechenden Aussparungen legen
- Alle Blätter auf der Baumkrone auf dem Spielplan verteilen.
- Pro Spieler je ein Futterplättchen pro Futtersorte auf die Felder des Spielplans legen.
- Jeder Spieler nimmt sich einen Hamster und stellt ihn ins Wohnzimmer

Spielablauf:

- Wer seine Backen am besten aufpusten kann, wird Startspieler und legt den Igel vor sich
- Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Startspieler würfelt und bewegt seinen Hamster um die gewürfelte Augenzahl durch die Räume des Hamsterbaus. Fahrstuhl, Laufrad, Lore und Gondel zählen einen Raum. Werden sie bewegt, zählt das 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.
- Kommt er mit seinem Hamster in die entsprechende Vorratskammer, legt er das Futterplättchen dort ab.
 - Jeder Spieler darf immer nur ein Futterplättchen vor sich liegen haben.
- Ist der Startspieler wieder an der Reihe, nimmt er vor dem Würfeln ein Blatt vom Baum und legt es zum Igel.

Spielende:

- Das Spiel endet, wenn das letzte Futterplättchen gehamstert wurde oder wenn der Startspieler das letzte Blatt vom Baum zum Igel legt.
 - Wurden alle Futterplättchen eingesammelt? Alle Spieler gewinnen gemeinsam.
 - Wurden nicht alle Futterplättchen eingesammelt? Alle Spieler verlieren gemeinsam.