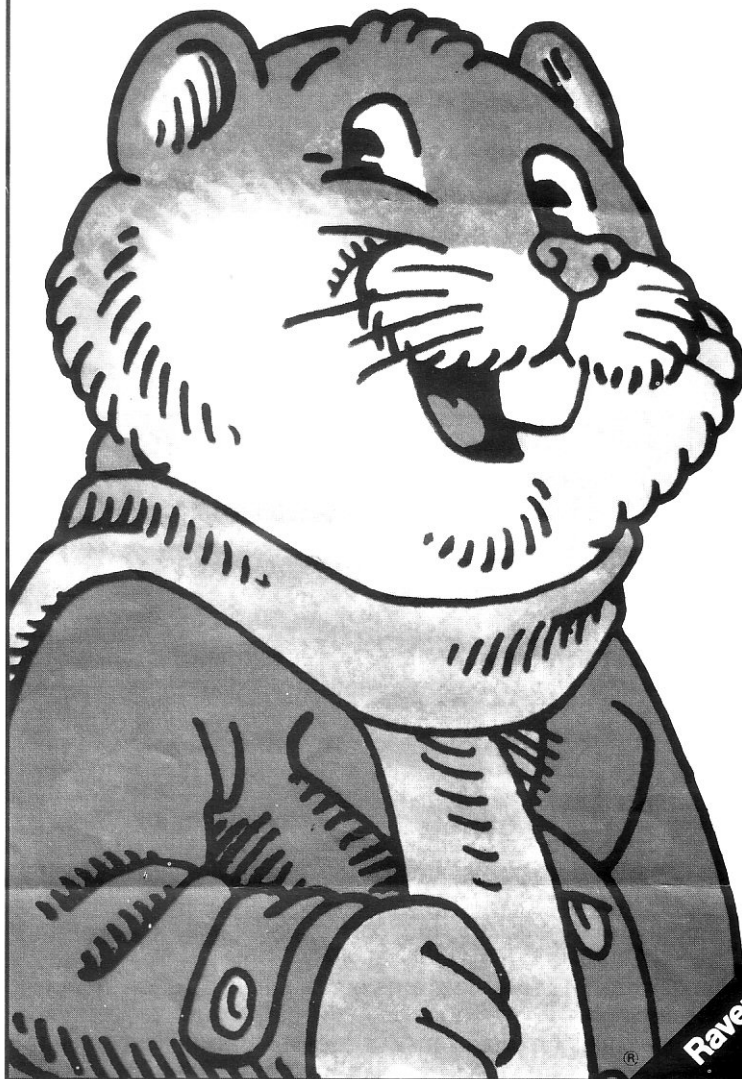


Les hamsters

**Le retour au terrier...
une aventure passionnante**



Ravensburger

Les hamsters

**Le retour au terrier...
une aventure passionnante**



Jeu Ravensburger® N° 00 178 1

Auteur et illustrateur: Uwe Schildmeier

Jeu de dés pour 2 à 6 joueurs de 7 - 99 ans.

Contenu: 1 planche prédécoupée avec des hamsters de 6 couleurs différentes
6 supports en 6 couleurs pour les hamsters
12 petits sacs de grains
18 cartes «chances»
1 dé
1 plan de jeu 53 cm x 36 cm
règle de jeu

Sur un champ de blé, s'ébattent 6 petits hamsters qui remplissent leurs sacs de grains. Ils se préparent à regagner leur terrier. Mais en chemin, ils vont rencontrer de nombreuses aventures et des dangers les guettent, dangers qu'il faut essayer d'éviter.

C'est ainsi que les hamsters les plus serviables pourront compter sur l'aide de leurs amis quand ils seront en difficulté.

But du jeu:

Chaque hamster doit arriver à regagner le terrier et y déposer **deux** sacs de grains. Le premier hamster qui parvient à déposer deux sacs de grains dans le terrier a gagné.



Préparation du jeu:

Le plan de jeu est déplié sur la table.

Au début de la partie, les 6 petits hamsters sont détachés de la planche prédécoupée et placés dans la fente des supports pour qu'ils tiennent debout. La couleur du support doit correspondre à la couleur du hamster.

Chaque hamster reçoit 2 sacs de grains qu'on glisse dans les 2 évidements du support.

Chaque joueur choisit un hamster. Les hamsters sont posés sur le champ de blé qu'on reconnaît sur le plan de jeu par le chiffre 0.

Les cartes «chances» sont triées par dessins identiques:
· les cartes «taupe» · les cartes «castor» · les cartes «souris»
Ces trois tas de cartes sont posés à côté du plan de jeu, dessins apparents pour les reconnaître.



Règle de jeu:

Le plus jeune joueur commence la partie. Il lance le dé et avance d'autant de cases qu'il y a de points indiqués sur le dé. Seulement dans le cas de 5 ou 6 joueurs, on rejoue quand on fait un 6 avec le dé. Chaque joueur choisit le chemin qu'il veut emprunter. Les deux premières possibilités sont signalées par le chiffre 1 sur le plan de jeu.

Les sacs de grains

Lorsqu'un joueur perd ses **deux** sacs de grains au cours de la partie avant d'arriver au terrier, il doit retourner au départ sur le champ de blé (chiffre 0); il recommence ainsi son parcours avec deux nouveaux sacs de grains.

Si un joueur n'arrive à déposer dans le terrier qu'un seul de ses deux sacs, il doit retourner à la case départ (chiffre 0) et recommencer le parcours avec deux nouveaux sacs de grains.

Le combat:

Le hamster est égoïste et veut garder son territoire pour lui seul. Pourtant, si le hasard fait en sorte qu'un hamster doit se placer sur une case déjà occupée par un autre hamster, celui-ci doit accepter le combat: les deux joueurs lancent à tour de rôle le dé et celui qui obtient le chiffre le moins élevé doit reculer son hamster du nombre de cases indiqué par le dé. Puis le jeu continue normalement avec le joueur suivant.

Si les deux hamsters se rencontrent sur une case «événement», il faut **d'abord** faire le combat.

Celui qui gagne le combat reste sur la case «événement» et doit exécuter ce qui est demandé.

Les cases «événements»:

Les cases de couleur orange avec des chiffres rouges ont des significations particulières.

Des cases «événement» avec le même numéro sont placées à plusieurs reprises l'une après l'autre (par exemple les cases 2, 4, etc...).

A ce sujet, il faut observer ceci: ce qui est demandé sur ces cases n'est à exécuter qu'une fois, même si un joueur doit s'arrêter deux fois sur une case portant le même numéro quand c'est à nouveau son tour de jouer.

Ainsi, en arrivant une deuxième fois sur une case «énèvement» identique, cette case n'a plus de signification particulière pour le joueur concerné.

Quand un hamster **s'arrête** sur une de ces cases il se passe un événement:

Sur le champ de blé, on pose les hamsters avant leur grand départ. Les hamsters doivent revenir sur cette case s'ils ont perdu en chemin leurs deux sacs de grains ou s'ils ne sont arrivés au terrier qu'avec un seul sac.

0

Une famille de souris est tombée dans le besoin. Si le joueur est sensible à cette détresse **il peut** aider les souris, si son hamster s'arrête sur une des cases «2». Pour ce faire, il leur donne un sac de grains. En contrepartie, le joueur reçoit une carte «souris» qui peut l'aider et le préserver de certains dangers du parcours. (voirs 9 et 14) Celui qui ne veut pas donner de sac de grains, ne reçoit pas de carte «souris».

2



Les castors invitent le hamster qui stationne sur une des cases «4» à venir se rafraîchir et boire un verre ensemble. Si le joueur accepte cette invitation, il reçoit une carte «castor». Mais ceci implique qu'il ne peut repartir qu'après avoir fait un 1 ou un 6 aux dés. S'il décline l'invitation des castors, le joueur ne reçoit pas de carte «castor».

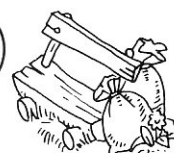
4

Celui qui doit s'arrêter sur ce pont en bois vermoulu va tomber à l'eau et doit retourner à la nage avec ses sacs de grains (ou son sac s'il n'aura plus qu'un) sur la case 0. Il doit recommencer tout son parcours avec deux sacs.

6

Si le hamster porte 2 sacs de grains en arrivant sur ces cases, il est obligé de se reposer un moment, tellement il est fatigué: le joueur ne pourra pas repartir au prochain tour. Il doit laisser passer un tour. Si le hamster ne possède qu'un sac de grains, il peut continuer son chemin au prochain tour.

7



En traversant ce défilé, un grand danger guette le hamster: ce sont des rats-voleurs. Le hamster qui doit s'arrêter sur une de ces cases sera attaqué et un sac de grains lui sera volé.

8

Seul... une carte «castor» pourra le sauver!

Si le joueur possède une telle carte, les castors entendront son appel au secours et viendront l'aider. Avec leurs haches, ils vont disperser les méchants ratsvoleurs ce qui évitera au hamster de perdre un sac de grains. La carte «castor» sera remise sur la pioche à côté du plan de jeu. Le hamster pourra repartir tranquillement au tour suivant.



9

Quelle chance!

La famille des souris n'est plus dans le besoin. Au contraire elle a maintenant des réserves de blé et peut rendre à son bienfaiteur le sac de grains qu'elle avait reçu auparavant. Si le hamster qui avait aidé les souris, s'arrête sur une de ces cases, les souris l'aideront à leur tour. Comme preuve, le hamster doit montrer la carte «souris» et recevra **un sac de grains** pour compléter ses provisions. Ainsi, le joueur possède à nouveau deux sacs de grains. La carte «souris» est gardée par le joueur.

11

Le hamster qui tombe sur une de ces 2 cases sera attaqué par un chat très agressif. Il va sauver sa vie, mais en fuyant il perdra un sac de grains. S'il ne possédait plus qu'un sac, il devra rejoindre la case «0» et recommencer tout son parcours avec deux nouveaux sacs de grains.

12

Un épervier survole le terrier des hamsters et son ombre sur le sol en dit long sur ses intentions. Le hamster doit se dépêcher s'il ne veut pas être pris dans ces griffes acérées.

S'il arrive sur une des cases «12», il doit rejouer avec le dé.

Si le nombre de points sur le dé est suffisant pour arriver sur le chiffre 13, il ne lui arrivera rien. (les points en plus ne comptent pas - voir 13) Dans le cas contraire, si le nombre de points sur le dé n'est pas suffisant pour arriver sur le chiffre 13, le hamster est pris par l'épervier.

14

Dans le combat, le hamster perd ses (son) sacs de grains et s'enfuit.

S'il ne possède pas de carte «souris», il doit retourner à la case «0» et refaire tout le parcours avec deux nouveaux sacs de grains;

S'il possède une carte «souris», il doit seulement retourner à la case «5» en passant par la case fléchée «14». La carte «souris» est à rendre en la déposant sur le tas correspondant à côté du plan de jeu.

13

A cet endroit qui est le terrier, but du voyage, le hamster dépose ses sacs de grains.

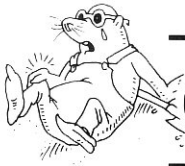
Dans le cas où le hamster n'a déposé qu'un seul sac de grains il doit retourner à la case «0», prendre à nouveau deux sacs et refaire tout ce dangereux parcours; il doit arriver avec un deuxième sac jusqu'à la case «13».

Les cases jaunes avec des chiffres rouges ont également une signification particulière.

Elles concernent tous les joueurs dont les hamsters se trouvent dans les environs immédiats - Pour exécuter les directives qui concernent ces cases, on n'a pas besoin de se trouver juste sur ces cases.

Ces cases signifient «Attention, il faut prendre une décision quant à la direction que vous voulez prendre ou pouvez prendre». Il faut y réfléchir avant d'arriver sur ces cases et au moment où on s'y trouve. Dès qu'on a dépassé ces cases, on ne peut plus revenir en arrière.

1 Le voyage des hamsters commence sur une de ces cases.



3 Celui qui veut secourir la taupe blessée doit faire un détour pour transporter celle-ci à l'hôpital. En échange de ce service, on reçoit une carte «taupe». (voir case 10)

5 A cet endroit, il faut choisir entre un chemin de toute sécurité qui emprunte un pont en pierres et un chemin beaucoup plus court, un raccourci qui oblige à prendre un pont en bois vermoulu. (voir case 6)



10 Sur ce territoire, se promène un chat sauvage et agressif dont il faut se méfier. (voir cases 11) Le joueur qui possède une carte «taupe» peut écarter ce danger et prendre le raccourci qu'est la galerie des taupes. La carte «taupe» est à rendre en la déposant sur le tas correspondant à côté du plan de jeu.

Fin du jeu:

Le joueur, qui en premier réussit à déposer deux sacs de grains dans le terrier, gagne la partie.