

Jacques Zeimet

HAMSTERROLLE

SPIELREGEL

Ein abgedrehtes „Rollen-Spiel“ ab 7 Jahren

„Reingelegt! ... und nichts fällt raus!“

Genau das sollte dir möglichst oft gelingen! Denn alle Teile, die bei deinem Spielzug aus der Hamsterrolle herauspurzeln, musst du später erneut einbauen. Du gewinnst, wenn du als Erster keine Spielsteine mehr besitzt!

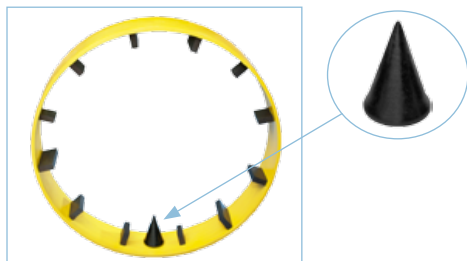


Abb. 1: So stellt ihr die Hamsterrolle in der Tischmitte auf. Die schwarze Spitzpyramide steht im untersten Fach.



Abb. 2: Jeder Spieler erhält ein komplettes Spielsteinset.

Spielt ihr zu zweit, erhält jeder Spieler zwei komplette Spielsteinsets.

Spielt ihr zu dritt, bleibt das vierte Spielsteinset übrig. Ihr könnt es aber stattdessen unter euch aufteilen, um auch diese Spielsteine „mitspielen“ zu lassen.

Spielt ihr zu viert, könnt ihr auch zwei Teams bilden. Am besten sitzen dann die Partner nebeneinander und sind nacheinander am Zug. Aber auch in anderer Sitzordnung funktioniert das Spiel (siehe Teamspielregel: Seite 4).

Und los geht's:

Wer die zittrigsten Hände hat, beginnt. Er lässt ein Fach links neben der Pyramide frei und baut in das darauf folgende Fach einen beliebigen seiner Spielsteine ein:

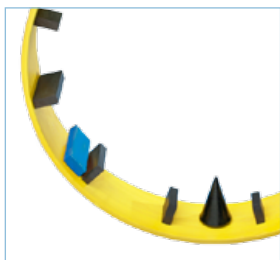


Abb. 3: Nach dem ersten Spielzug ...

Ihr spielt reihum weiter. Wer am Zug ist, baut einen seiner Steine in die Hamsterrolle ein. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

ROLLRICHTUNG einhalten!

Spielsteine werden so eingelegt, dass die Hamsterrolle während des gesamten Spiels immer in dieselbe Richtung rollt.

Wer am Zug ist, legt einen Spielstein

- in dasselbe Fach wie der vorherige Spieler
 - in das nächste Fach (in Rollrichtung)
 - in das übernächste Fach (in Rollrichtung).
- oder
oder

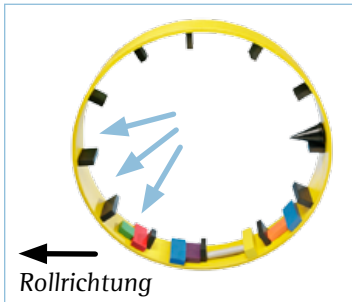


Abb. 4: Wer jetzt am Zug ist, darf nur in eines dieser 3 Fächer bauen.

In Rollrichtung „nach vorne“ bauen!

Die Spitze des neu eingelegten Spielsteins muss – in Rollrichtung – weiter nach vorne ragen als jeder zuvor eingelegte Spielstein.

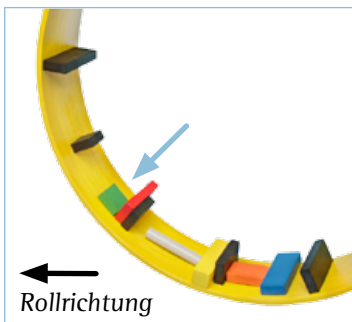


Abb. 5: Richtig gebaut: Der grüne Spielstein wurde so eingelegt, dass seine Vorderkante in Rollrichtung weiter nach vorne ragt, als die des zuvor eingelegten roten Spielsteins.

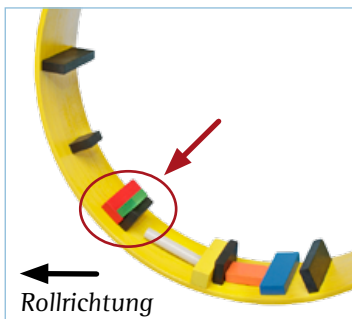


Abb. 6: Falsch gebaut: Hier liegt der grüne Spielstein in Rollrichtung hinter dem zuvor eingelegten roten Spielstein.

Keine gleichen Spielsteine ins selbe Fach bauen!

In jedem Fach dürfen nur unterschiedliche Spielsteine liegen.

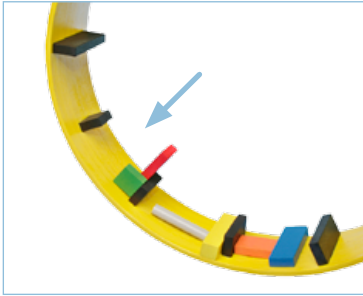


Abb. 7: In dieses Fach darf weder ein weiterer roter noch ein weiterer grüner Spielstein eingelegt werden.

Uups ... schief gelaufen!

Fallen bei deinem Spielzug Spielsteine aus der Hamsterrolle (es genügt, wenn sie den Tisch berühren, obwohl sie noch teilweise in der Rolle liegen), nimmst du diese Teile an dich. Dein Spielzug endet damit – auch wenn du deinen Spielstein noch gar nicht eingebaut hast.

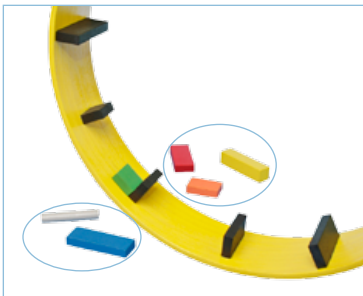


Abb. 8: Wenn dir das passiert ist, musst du die herausgefallenen Steine nehmen.

Zeitspiel ...

Benötigt ein Spieler für das Einlegen eines Spielsteins länger als 30 Sekunden, muss er den Spielstein loslassen, so dass dieser – falls er nicht im gewählten Fach liegenbleibt – in die Rolle fällt. Fallen dabei Spielsteine aus der Rolle, muss er sie an sich nehmen.

Oh nein, ich will nicht!

Glaubst du, dass du in deinem aktuellen Spielzug keinen eigenen Stein verbauen kannst, darfst du „konstruktiv passen“ (sofern du noch keinen Bauversuch gestartet hast). Und das geht so:

Du nimmst einen beliebigen Stein aus einem der zwei untersten Fächer heraus und legst ihn beliebig in ein anderes Fach, das sich im Vergleich dazu in Rollrichtung weiter „vorne“ befindet. Dort darf noch kein Spielstein derselben Farbe liegen. Jeder Spielstein, der dabei aus der Rolle fällt, gehört dir.

Höhere Gewalt

Fallen Spielsteine ohne Fremdeinwirkung aus der Rolle, werden diese aus dem Spiel genommen.

Spielende

Gewonnen hat, wer alle Spielsteine verbaut hat.

Die Hamsterrolle zu viert (Teamspiel)

Ihr spielt in zwei Teams. Die Partner eines Teams sollten nebeneinander sitzen. Hat ein Spieler eines Teams keine Spielsteine mehr, darf er sich bei jedem seiner Spielzüge einen beliebigen Spielstein aus dem Vorrat seines Partners nehmen und einbauen.

Fallen dabei Spielsteine aus der Hamsterrolle, muss er sie nehmen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn

- ein Team keine Spielsteine mehr hat oder
- zwei Spieler verschiedener Teams keine Spielsteine mehr haben. Dann gewinnt das Team, das insgesamt weniger Spielsteine hat.

Tipps

Es ist erlaubt, die Hamsterrolle festzuhalten, wenn ein Spielstein eingelegt wird. Ist dies geschehen, muss sie aber losgelassen werden.

Spielsteine, die sich schon in einem Fach befinden, dürfen mit einem Spielstein, der in dasselbe Fach eingebaut werden soll, verschoben werden.

Hat sich die Hamsterrolle von der Tischmitte weg bewegt, kann sie vorsichtig mit einer Hand in die Tischmitte zurückgezogen werden. Dabei darf sie natürlich nicht gedreht werden.



© 2000/2011 Zoch GmbH
Ersatzteil- & Spielregel-Service: Zoch GmbH
Briener Straße 54a, 80333 München
www.zoch-verlag.com
Autor: Jacques Zeimet
Fotografie: Stephanie Ser

Vertrieb Schweiz:
Carletto AG
Moosacher Straße 14
CH-8820 Wädenswil
Email: info@carletto.ch



Jacques Zeimet

HAMSTERROLLE

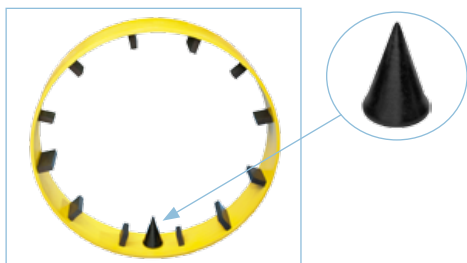
RULE



A wheeling-and-appealing „roll“-playing game for 7 years and up

Give your best input ... and let nothing fall out!

That's exactly what you should try to do as often as possible! Because all pieces that fall out of the hamster wheel, will have to be put in again later. You win if you are the first player to get rid of all your pieces!



Illus. 1: This is how you set up the hamster wheel in the middle of the table. The black cone stands in the bottommost compartment.

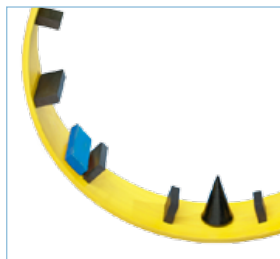


Illus. 2: Each player gets one playing piece in every color.

In the **two-player** game, each player gets two complete sets of playing pieces. In the **three-player** game, the fourth set is left over; however, you can agree to distribute the pieces among the players in order to let these playing pieces „join the game.“ In the **four-player** game, you could also form two teams. It's best if the partners sit next to each other in this case and have their turns one after the other. But the game also works well with a different seating order (s. team game: page 8).

And off we go:

Whoever has the shakiest hands begins. He leaves one department left of the cone empty and places any one of his playing pieces into the compartment after that one:



Illus. 3: After the first turn ...

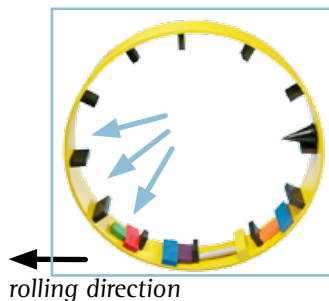
Players continue playing in turn. On your turn, you put a piece in the hamster wheel. In doing this, you have to observe the following rules:

Stick to the rolling direction!

Put in playing pieces in the wheel so that the wheel always rolls in the same direction during the entire game.

On your turn, you put a playing piece

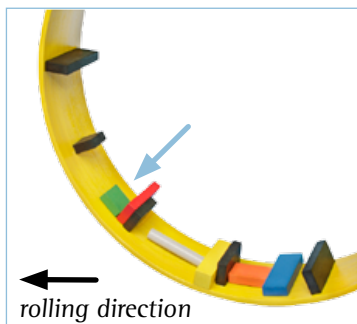
- into the same compartment as the previous player **or**
- into the next compartment (in the rolling direction) **or**
- into the compartment after next (in the rolling direction).



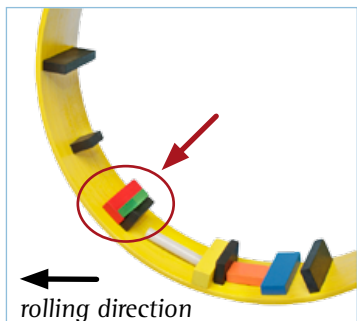
Illus. 4: The active player may place a piece only into one of these 3 compartments.

Build „ahead“ in the rolling direction!

The furthest edge of the newly placed playing piece must protrude further toward the next divider – in the rolling direction – than any other previously placed piece.



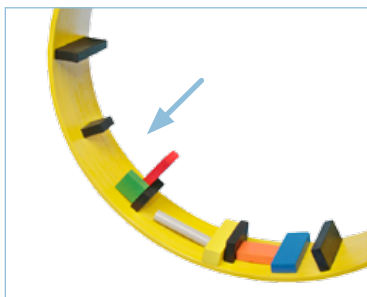
Illus. 5: Correctly built: The green playing piece has been put in place, inserted in such a way that its furthest edge protrudes in the rolling direction further ahead (toward the next divider) than the furthest edge of the red playing piece, which had previously occupied the furthestmost position.



Illus. 6: **Incorrectly built:** The green playing piece has been put in place in such a way that its furthest edge lies behind the furthestmost edge of another playing piece. This is not allowed.

Don't put playing pieces of the same kind into the same compartment!

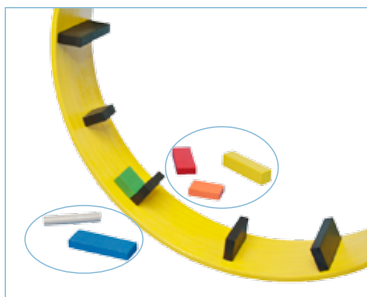
Only different playing pieces are allowed in the same compartment.



Illus. 7: Neither another red nor another green playing piece may be inserted into this compartment.

Oops ... something's gone wrong!

If, during your turn, playing pieces fall out of the hamster wheel (they only have to touch the table, even if they are still lying partly inside the wheel), you take these pieces. This ends your turn – even if you haven't placed your playing piece yet.



Illus. 8: If this happens to you, you must take these five pieces.

It's a timed game ...

If you have taken more than 30 seconds to insert a playing piece, you have to let go of the piece so that it falls into the wheel, even if it doesn't come to rest in the chosen compartment. If, in doing so, playing pieces fall out of the wheel, you have to take them.

Oh no, I don't want this!

If you think that you cannot use any of your playing pieces during your current turn, you may „pass constructively“ (provided you have not started an attempt to place a piece). And this is how it goes:

You take any one playing piece out of one of the two lowest compartments and put it into any other compartment that is further ahead (toward the next divider) in the rolling direction – provided that no playing piece of the same kind is there already. You have to take every playing piece that falls out of the wheel during this process.

Higher powers

If pieces fall out of the roll without any outside influence after a completed attempt, these pieces are removed from the game.

End of the game

The game ends as soon as one player has gotten rid of all his pieces. This player is the winner.

The Hamsterrolle for four (team game)

You play in two teams. Team partners should sit next to one another. If one player of a team has no playing pieces left, he may, during each of his turns, take any one playing piece from his partner's supply and place it. But if this player's attempt is a failure, he gets the playing pieces that have fallen out during this turn.

The game is over when

- one team has no playing pieces left or
- two players of different teams have no playing pieces left. In this case, that team that has fewer playing pieces in total wins.

Tips

You are allowed to hold the hamster wheel when a playing piece is being placed. But when you are finished, the wheel has to be released.

If the hamster wheel moves away from the middle of the table, it can be drawn back into the middle of the table cautiously with one hand. In doing so, it may not be rolled, of course.

You may shift playing pieces that are already in a compartment, using the playing piece that you are placing in that very compartment.



© 2000/2011 Zoch GmbH
www.zoch-verlag.com
Author: Jacques Zeimet
Photography: Stephanie Ser
Translation: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“



Jacques Zeimet

HAMSTERROLLE

RÈGLE DU JEU



Un étonnant jeu d'habileté – A partir de 7 ans

« Ça roule ! ... Plus rien ne doit tomber ! »

Voilà qui résume bien l'objectif que vous allez devoir atteindre tout au long de la partie ! Car si vous faites tomber des pièces de la roue, vous devrez toutes les récupérer. Or pour gagner, il faut être le premier à avoir placé toutes ses pièces !

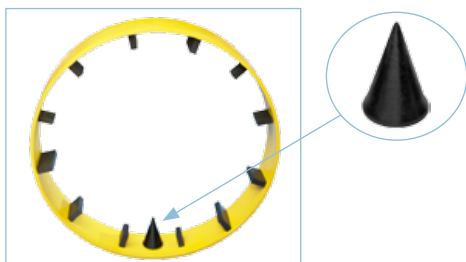


Image 1 : Placez la roue de hamster au centre de la table de la manière suivante. La pyramide noire doit se trouver dans le compartiment le plus bas.



Image 2 : Chaque joueur reçoit une pièce de chaque couleur.

Si vous jouez à **deux**, chaque joueur reçoit deux jeux de construction complets. Si vous jouez à **trois**, le quatrième jeu de construction reste inutilisé. Vous pouvez toutefois décider de vous répartir les pièces de ce jeu pour jouer avec l'ensemble des pièces.

Si vous jouez à **quatre**, vous pouvez aussi former deux équipes. Il est conseillé que les deux joueurs d'une même équipe soient assis l'un à côté de l'autre et jouent ainsi l'un après l'autre. Vous pouvez cependant vous asseoir autrement, le jeu fonctionnera tout de même (voir jeu d'équipe : page 12).

Et c'est parti !

C'est le joueur qui a les mains les plus tremblantes qui commence. Il laisse un compartiment libre à gauche de la pyramide et pose dans le compartiment suivant une pièce de son choix de son jeu de construction :

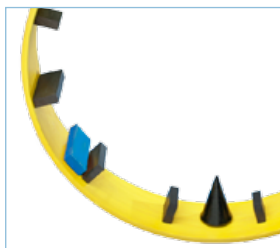


Image 3 : Après le premier tour ...

Vous continuez de jouer à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour pose une pièce dans la roue. Il doit suivre les règles suivantes :

Respecter le SENS dans lequel la roue tourne !

Les pièces doivent être placées de telle sorte que la roue tourne toujours dans le même sens pendant toute la durée de la partie.

Le joueur dont c'est le tour place une pièce

- dans le même compartiment que le joueur précédent, **ou**
- dans le compartiment suivant en respectant le sens de la roue, **ou**
- dans le deuxième compartiment suivant (c'est-à-dire en sautant un compartiment) en respectant le sens de la roue.

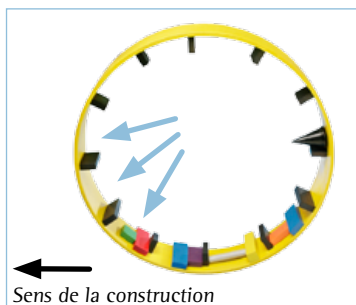


Image 4 : Le joueur dont c'est le tour ne peut construire que dans l'un de ces 3 compartiments.

Construire en « avançant » dans le sens de la construction !

Le bout de la pièce qu'on pose doit dépasser toutes les pièces précédemment posées, c'est-à-dire que cette pièce doit se situer plus « en avant » dans la roue (dans le sens de la construction) que les autres pièces.

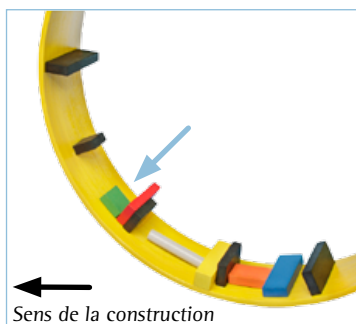


Image 5 : Construction correcte : en respectant le sens de la construction, le bout de la pièce verte dépasse le bout de la pièce rouge, qui occupait précédemment la position la plus avancée par rapport à toutes les pièces posées.

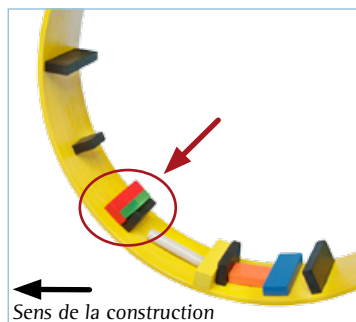


Image 6 : **Construction incorrecte** : dans le sens de la construction, le bout de la pièce verte se trouve derrière le bout d'une autre pièce posée précédemment, ce qui n'est pas autorisé.

Il ne doit pas y avoir de pièces identiques dans un même compartiment !

Dans chaque compartiment ne doivent se trouver que des pièces différentes.

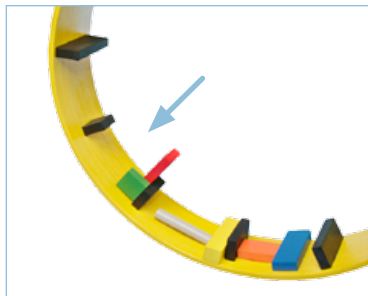


Image 7 : Dans ce compartiment, il n'est plus possible de poser une autre pièce rouge, ni une autre pièce verte.

Oups... Raté !

Si pendant le tour d'un joueur, des pièces tombent de la roue (il suffit qu'elles touchent la table, même si elles ne sont pas encore complètement tombées hors de la roue), ce joueur doit les reprendre. Son tour se termine, même s'il n'a pas encore posé de pièce dans la roue.

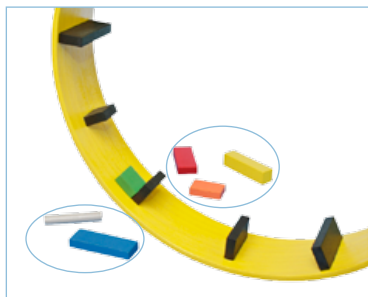


Image 8 : Si cela t'arrivait, tu devrais récupérer les cinq pièces tombées.

Durée d'un tour...

Si un joueur met plus de 30 secondes à placer une pièce, il doit laisser sa pièce là où elle se trouve. Celle-ci tombe dans la roue si elle ne reste pas dans le compartiment choisi. Si des pièces tombent de la roue, le joueur doit les reprendre.

Non merci, pas cette fois !

Si pendant son tour, un joueur pense qu'il ne peut poser aucune de ses pièces, il peut passer son tour (à condition de ne pas avoir tenté de placer une pièce). Il procède de la manière suivante :

Le joueur prend une pièce de son choix dans l'un des deux compartiments les plus bas et la place dans n'importe quel autre compartiment plus « avancé » dans la roue dans le sens de la construction. Il ne doit pas y avoir de pièce identique dans ce compartiment. Si des pièces tombent de la roue, le joueur doit les récupérer.

Cas de force majeure

Si des pièces tombent de la roue sans qu'aucun joueur ne soit en cause et alors que l'essai de construction du précédent joueur était terminé, on retire ces pièces du jeu.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur n'a plus de pièce à placer. Ce joueur est le vainqueur.

Partie à quatre (jeu d'équipe)

Formez deux équipes. Il est conseillé que les deux joueurs d'une même équipe soient assis l'un à côté de l'autre. Si l'un des joueurs d'une équipe n'a plus de pièce à placer dans la roue, il peut prendre une pièce de son choix parmi les pièces de son coéquipier à chaque fois que c'est son tour de jouer. Mais si ce joueur fait tomber des pièces de la roue, c'est lui qui doit les récupérer.

La partie se termine, quand

- l'une des équipes n'a plus de pièce à placer, ou
- si deux joueurs de deux équipes différentes n'ont plus de pièce. Dans ce cas, c'est l'équipe à qui il reste le moins de pièces qui gagne.

Conseils

On peut s'aider en tenant la roue du hamster lorsqu'on place une pièce à l'intérieur.

Mais dans ce cas, on doit relâcher la roue tout de suite après.

Si la roue s'est éloignée du centre de la table, vous pouvez la ramener en la tirant d'une main avec précaution. Veillez à ce qu'elle ne tourne pas pour ne pas faire bouger les pièces.

Il est possible de déplacer les pièces qui se trouvent déjà dans un compartiment à l'aide d'une pièce qu'on veut placer dans ce même compartiment.



© 2000/2011 Zoch GmbH
www.zoch-verlag.com
Auteur : Jacques Zeimet
Photographie: Stephanie Ser
Traduction : Birgit Irgang



Jacques Zeimet

HAMSTERROLLE

REGOLA DI GIOCO



Un gioco per giovani criceti a partire da 7 anni

„Riempite la ruota di cubetti! E attenzione che non cadano!“

Questo è proprio quel che dovrai cercare di fare! Perché tutti i pezzi che durante il tuo turno cadono dalla ruota dovranno in seguito essere rimessi al loro posto. Vince chi per primo esaurisce i cubetti!

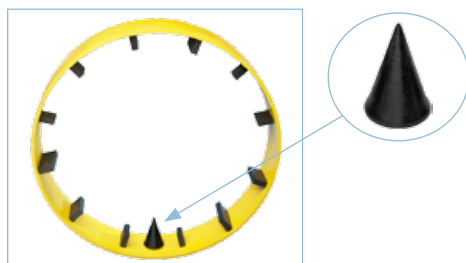


Fig. 1: La ruota va piazzata al centro del tavolo. La piramide nera sta nella casella in basso.



Fig. 2: I giocatori cominciano tutti con i seguenti cubetti!

Se si gioca in **due**, ogni giocatore riceve due set completi di cubetti.

Se si gioca in **tre**, il quarto set di cubetti rimane inutilizzato. In alternativa potete mettervi d'accordo di dividerlo tra di voi, affinché vengano usati tutti i cubetti.

Se si gioca in **quattro**, potete scegliere di creare 2 squadre. In questo caso è meglio che i compagni di squadra stiano seduti vicini e che abbiano turni consecutivi. Tuttavia il gioco funzionerà anche stando seduti in un ordine diverso (vd. gioco a squadre: pagina 16).

Si parte:

Comincia il giocatore a cui tremano di più le mani. Egli lascia libera la casella a sinistra della piramide e posa uno dei suoi cubetti nella casella successiva:

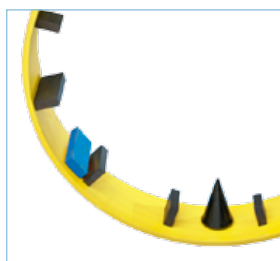


Fig. 3: Dopo il primo turno...

Continuate a giocare a turno. Il giocatore di turno posa un cubetto nella ruota rispettando le seguenti regole:

Mantenere il SENSO DI ROTAZIONE!

I cubetti vanno posati nella ruota in modo tale che la ruota rotoli nello stesso senso per tutto il gioco.

Il giocatore di turno posa un cubetto

- nella stessa casella del giocatore precedente
- nella prossima casella seguendo il senso di rotazione
- nella seconda casella seguendo il senso di rotazione

oppure

oppure

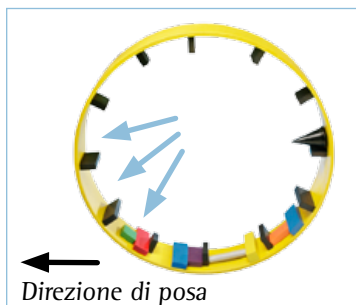


Fig. 4: Il giocatore di turno può posare il suo cubetto soltanto in una di queste 3 caselle.

Seguendo il senso di rotazione, posare i cubetti “in avanti”

Il nuovo cubetto da posare deve oltrepassare gli altri cubetti. Questo significa che, nel senso di rotazione, la sua parte anteriore deve essere posata oltre agli altri cubetti già presenti sulla ruota.

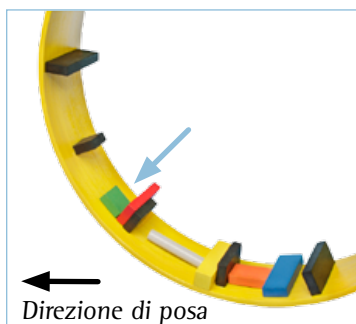


Fig. 5: Costruzione giusta: il cubetto verde è stato posato in modo da avanzare (nel senso di rotazione) oltre al cubetto rosso. Quest'ultimo, fino ad ora, occupava la prima posizione tra i cubetti sulla ruota.

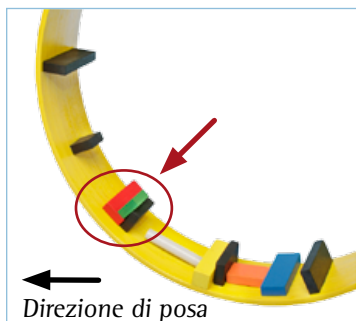


Fig. 6: Costruzione sbagliata: il cubetto verde è stato posato in modo da non avanzare al di là del cubetto rosso. Questo non è permesso.

Non posare cubetti uguali nella stessa casella!

Una casella può contenere unicamente cubetti diversi.

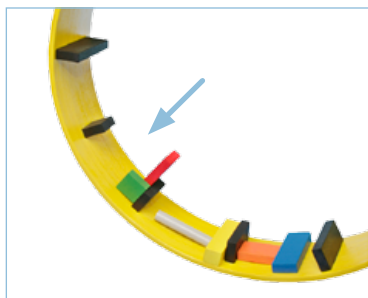


Fig. 7: In questa casella non possono più essere posati ulteriori cubetti rossi e blu.

Oops ... ti è andata male!

Se durante il tuo turno dei cubetti cadono dalla ruota, li devi prendere. Questo vale anche quando toccano il tavolo senza cadere completamente dalla ruota. Il tuo turno finisce, anche se non hai ancora fatto a tempo a posare il tuo cubetto.

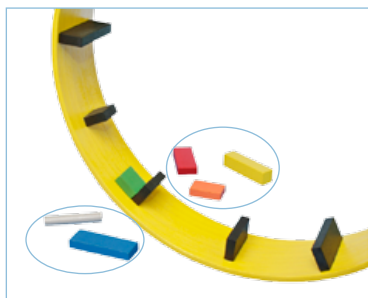


Fig. 8: Se ti capita questo, devi prendere i cinque cubetti.

Tempo scaduto!

Se per posare un cubetto un giocatore impiega più di 30 secondi, deve lasciar cadere il cubetto. Questo, se non cadrà nella casella scelta, cadrà nella ruota. Se di conseguenza dei cubetti cadono dalla ruota il giocatore dovrà prenderli.

Oh no, non voglio!

Se pensi che durante il tuo turno non riesci a posare nessuno dei tuoi cubetti, puoi passare il turno. Questo è permesso se non hai ancora provato a posare dei cubetti. Ecco come funziona:

Prendi un cubetto a scelta da una delle due caselle in basso e posalo in una casella a tua scelta successiva nel senso di rotazione. In questa casella non devono trovarsi cubetti dello stesso tipo. Se dei cubetti cadono dalla ruota, dovrai tenerli.

Come per magia

Se dei cubetti cadono dalla ruota senza essere toccati da nessuno e dopo un turno concluso, vanno tolti dal gioco.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena un giocatore finisce i cubetti. Egli sarà il vincitore.

La ruota del criceto in quattro (gioco a squadre)

Si gioca in due squadre. È consigliabile che i compagni di squadra si siedano vicini. Se il giocatore di una squadra ha finito i cubetti, potrà, quando è di turno, sceglierne uno del suo compagno e posarlo nella ruota. Tuttavia, se il turno fallisce, deve tenere i cubetti caduti dalla ruota.

Il gioco finisce quando

- una squadra esaurisce i cubetti oppure
- quando due giocatori di squadre diverse esauriscono i loro cubetti. In questo caso vince la squadra col totale minore di cubetti.

Suggerimenti

È permesso tenere ferma la ruota mentre si posa un cubetto. Fatto questo, però, la ruota dovrà essere lasciata andare.

Se la ruota si è allontanata dal centro del tavolo, è possibile riportarla al centro con una mano. Naturalmente non dovrà essere girata.

I cubetti che già si trovano in una casella possono essere spostati con un cubetto che verrà posato nella stessa casella.



© 2000/2011 Zoch GmbH
www.zoch-verlag.com
Autore: Jacques Zeimet
Fotografia: Stephanie Ser
Traduzione: Sara Pirovino

