



HAMSTER BACKE

Raffen, was die
Backe hält ...

Spieler: 3-5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

Spielmaterial

120 Hamsterkarten



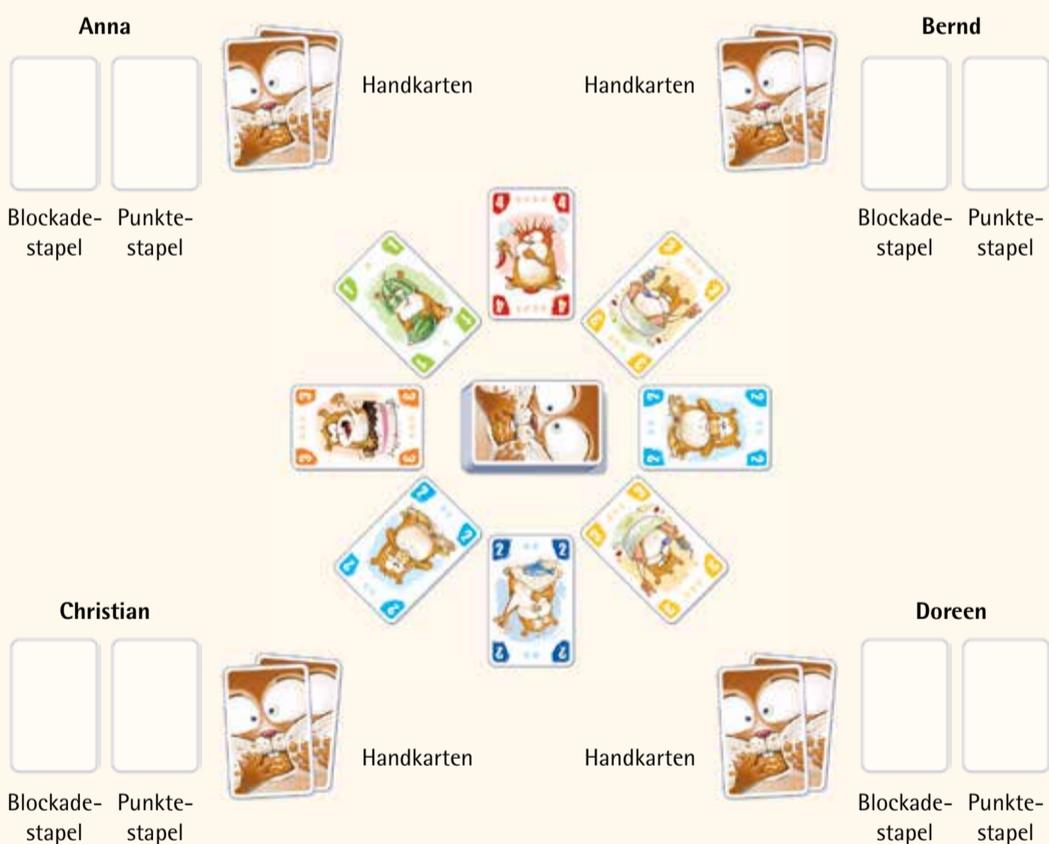
Spielidee

Ziel des trickreichen Spiels ist es, möglichst viele Kartensets zu hamstern, abzulegen und dabei zusätzliche Karten von den Mitspielern zu holen. Doch Vorsicht, wer zu gierig ist, hat schnell das Nachsehen. Gewonnen hat am Ende der Spieler mit den meisten Punkten.

Spielvorbereitung

Alle Hamsterkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält zwei Karten auf die Hand. Danach werden acht einzelne Karten kreisförmig in der Tischmitte offen ausgelegt. Jede Karte ist der Beginn einer Kartenreihe. Die restlichen Karten kommen verdeckt als Zugstapel in die Mitte des Kreises. Vor jedem Spieler ist Platz für zwei Stapel, die im Laufe des Spiels entstehen.

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.



Was ist ein Kartenset?

Es gibt 1er-, 2er-, 3er- und 4er-Hamsterkarten in sieben verschiedenen Farben. Ein Kartenset besteht immer aus einer Farbe und der Anzahl an Karten, die der Zahl auf den Karten entspricht. Ein Set besteht z. B. aus vier roten 4er-Karten, aus zwei hellblauen 2er-Karten oder aus einer dunkelgrünen 1er-Karte. Eine hellblaue 2er-Karte mit einer dunkelblauen 2er-Karte ist **kein** Set.

Beispiel:



Spielablauf

Es gibt drei unterschiedliche Aktionen. Wer an der Reihe ist, **muß immer zwei** Aktionen ausführen. Eine Aktion kann auch zweimal ausgeführt werden.

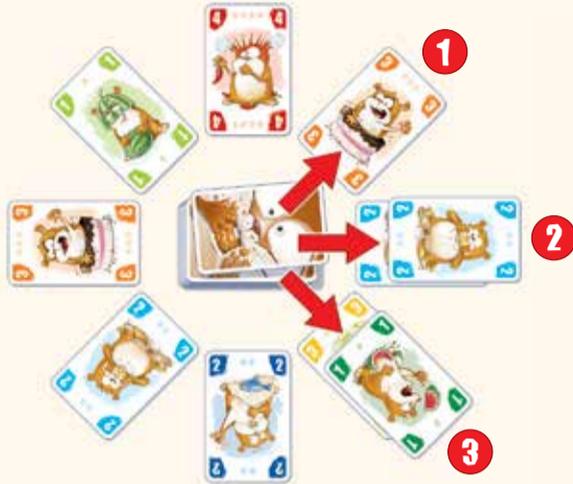
Die Aktionen sind:

- 👉 Hamstern: Kartenreihe auf die Hand nehmen
- 👉 Blockieren: Kartenset(s) ablegen
- 👉 Punkten: Blockadestapel umdrehen

🐹 **Hamstern:** Kartenreihe auf die Hand nehmen

Der aktive Spieler wählt eine Kartenreihe aus dem Kartenkreis (auch eine einzelne Karte ist eine Reihe) und nimmt alle Karten dieser Reihe auf die Hand.

Zu Spielbeginn besteht jede Reihe nur aus einer Karte. Später werden mehrere Karten in einer Reihe liegen.



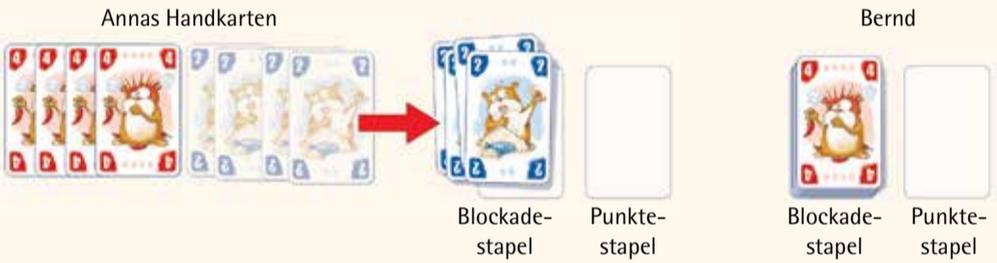
Anschließend ergänzt der aktive Spieler den Kartenkreis. Er zieht nacheinander **drei** Karten vom Zugstapel und legt je eine – beginnend mit der gerade entfernten Reihe – im Uhrzeigersinn an die nächsten Reihen. Dabei werden die Karten schuppenförmig übereinander gelegt, sodass die Zahlen gut zu erkennen sind.

🐹 **Blockieren:** Kartenset(s) ablegen

Der aktive Spieler legt **ein Kartenset** aus der Hand offen vor sich ab. Dadurch entsteht sein Blockadestapel. Werden in weiteren Aktionen Kartensets offen abgelegt, müssen sie auf diesen einen Blockadestapel gelegt werden. Ein Spieler kann auch mehrere **identische** Kartensets auf einmal (als eine Aktion) auf seinen Blockadestapel legen. Beispielsweise sind drei hellgrüne 1er-Karten drei identische Sets.

Blockade: Jedes Kartenset darf zur gleichen Zeit **nur einmal** offen auf den Blockadestapeln der Spieler zu sehen sein. Daher darf der aktive Spieler ein Set in einer Farbe, das schon **bei einem Mitspieler** offen ausliegt, nicht bei sich ablegen. Passiert ihm dies trotzdem, muss er die Karten wieder auf die Hand nehmen. Auch wenn verschiedene Sets auf dem Blockadestapel liegen, blockiert immer nur das oberste Set.

Beispiel: Anna ist an der Reihe. Sie hat vier rote 4er-Karten und vier dunkelblaue 2er-Karten auf der Hand. Auf Bernds Blockadestapel ist eine rote 4er-Karte zu sehen. Daher darf Anna nur ihre beiden dunkelblauen 2er-Sets offen auf ihren Blockadestapel legen.



🐹 **Punkten:** Blockadestapel umdrehen

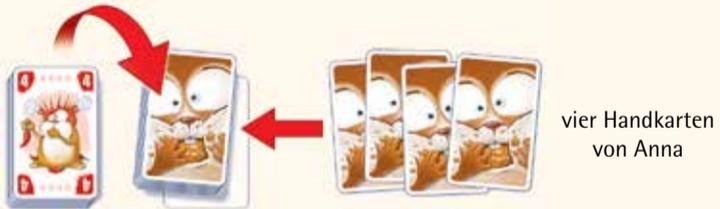
Der aktive Spieler dreht seinen **gesamten offenen** Blockadestapel um. Dadurch entsteht sein verdeckter Punkte-stapel. Dreht er in einer der nächsten Aktionen seinen neu entstandenen Blockadestapel wieder um, legt er die Karten **auf** diesen Punkte-stapel.

Punkten: Der aktive Spieler erhält zusätzlich Karten von einem Mitspieler. Die Zahl der obersten Karte des Blockadestapels bestimmt die Anzahl der Karten, die er erhält. Er bekommt sie von dem Mitspieler, der in diesem Moment die meisten Handkarten besitzt. Ist dies bei mehreren Mitspielern der Fall, darf der aktive Spieler den Mitspieler auswählen. Der betreffende Mitspieler darf selbst bestimmen, welche Karten er abgibt.

Achtung: Hat der aktive Spieler selbst die meisten bzw. auch die meisten Handkarten, bekommt er **keine** zusätzlichen Karten von einem Mitspieler.

Die erhaltenen Karten legt der aktive Spieler auf seinen verdeckten Punkte-stapel, ohne sie anzuschauen. Hat ein Spieler weniger Karten auf der Hand, als er abgeben muss, gibt er alle Handkarten ab.

Beispiel: Christian hat einen Blockadestapel, auf dem oben eine 4er-Karte liegt. Er dreht ihn um, legt ihn auf seinen Punkte-stapel und verlangt von Anna vier Handkarten, weil sie zurzeit die meisten Handkarten besitzt.



Spielende

Ist der Zugstapel aufgebraucht, können die Kartenreihen nicht mehr aufgefüllt werden. Das Spiel endet, wenn ein Spieler die **fünfte** Kartenreihe aus dem Kartenkreis genommen hat – also nur noch drei Kartenreihen im Kreis liegen.

Achtung: Sollte ein Spieler in seiner ersten Aktion die fünfte Kartenreihe genommen haben, **muss** er noch seine zweite Aktion durchführen, bevor die Wertung beginnt.

Wertung

Jeder Spieler zählt die Karten seines Punkte-stapels zusammen. Von dieser Summe zieht er die Anzahl seiner verbliebenen Handkarten ab, um sein Punkteergebnis zu ermitteln. Die Karten des Blockadestapels zählen null Punkte. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten. Die Zahlen auf den Karten sind bei der Wertung nicht von Bedeutung.

Beispiel: Bernd hat 20 Karten in seinem Punkte-stapel. Die drei Karten in seinem Blockadestapel zählen null Punkte. Da er noch fünf Karten auf der Hand hat, muss er fünf Punkte abziehen. Sein Endergebnis ist 15 Punkte (20-5=15).



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de