

# Hamster

---

De 2 à 6 joueurs

5 minutes

Dès 8 ans

## **Mise en place**

Donnez une feuille à chaque joueur et prenez un stylo et un dé.

Si possible, jouez chacun avec un stylo. Les feuilles ont un côté clair (A) et un foncé (B). Faites attention que chacun joue avec le même côté. Pour la première partie, nous vous recommandons d'utiliser le côté A.

## **But du jeu**

Remplissez votre terrier avec des réserves pour l'hiver ! Choisissez judicieusement où vous mettrez vos croix et avec un peu de chance, vous gagnerez la partie. Vous marquez des points pour chaque pièce entièrement remplie mais aussi pour les champignons et les glands que vous aurez récolté.

## **Règles**

A chaque tour, le dé est lancé exactement une fois.

Son résultat sera utilisé pour tous les joueurs.

Placez votre première croix dans n'importe quelle case de la pièce centrale (légèrement plus foncée que les autres). Dans les prochains tours vous devrez toujours placer votre première croix adjacente à une croix déjà présente, verticalement ou horizontalement.



Vous devez cocher autant de cases qu'indique le dé. Toutes les croix doivent être placées pour le même lancé dans la même salle et doivent être adjacentes les unes des autres.

Vous n'êtes pas autorisé à mettre une partie des croix dans une chambre et l'autre partie dans une autre ou de les séparer dans la même chambre.



Exemple : Au 1er tour, un 3 a été lancé et les 3 premiers espaces ont été cochés dans la salle de départ (en bleu).

Maintenant, un 1 est lancé. Vous pouvez alors uniquement cocher une case marquée de vert dans l'exemple, mais celles en rouge ne peuvent pas être cochées à ce moment du jeu puisqu'elles ne sont pas adjacentes à des croix déjà existantes.

Vous pouvez commencer une nouvelle chambre si l'espace juste devant un tunnel a été coché dans la chambre dans laquelle vous vous trouvez (pour cela, l'ancienne chambre dans laquelle vous êtes n'a pas besoin d'être entièrement remplie).

Dans ce cas, vous pouvez utiliser le nombre entier du dé dans la nouvelle chambre, en commençant par la case juste devant le tunnel.

Exemple : Au 1er tour, un 5 a été lancé et vous avez coché 5 cases dans la salle de départ (en bleu). Maintenant, un 4 est obtenu et vous voulez commencer à remplir une nouvelle chambre. Vous pouvez cocher les espaces marqués en vert si vous avez au préalable coché la case juste devant le tunnel qui connecte les deux chambres, la nouvelle et l'ancienne. En revanche, vous ne pourrez pas cocher les cases en rouge puisque vous n'avez pas encore atteint le tunnel qui connecte cette chambre-là.



Vous devez toujours cocher exactement le même nombre de cases que le lancer du dé vous l'indique. Si vous ne pouvez pas, vous devez passer.

**Case Spéciale : Un 1 est obtenu avec le dé**

Si un 1 est obtenu au lancé vous pouvez décider vous-même de la valeur qu'il aura (entre 1 et 7) et donc cocher le nombre de cases correspondant à votre choix.

Pour chaque case cochée, vous devez le marquer sur la rangée correspondante. Pour chaque case cochée, marquez 1 point sur votre piste spéciale. Vous ne pouvez cocher de cases que du nombre disponible qu'il vous reste de points sur votre piste. Si tous les points ont déjà été utilisés, vous passez votre tour et ne pourrez plus rien cocher à chaque fois qu'un 1 est lancé.

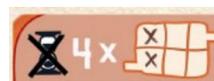
Exemple : Un 1 a été obtenu et vous voulez cocher exactement 2 cases. Vous marquez donc 2 points sur votre piste de dé.



**Activation du Timer**

Après que l'un des joueurs aie coché le 1er espace de sa 4ème chambre, tous les joueurs doivent activer le Timer. Tracez le sablier. Les joueurs doivent alors vérifier le Timer à tous les prochains tours.

Exemple : Un joueur a marqué une croix à l'intérieur de sa 4ème chambre (en noir). Maintenant, tous les joueurs doivent tracer le sablier pour indiquer que le Timer a été activé.



### **Vérifier le Timer (Seulement une fois qu'il a été activé)**

Vous avez lancé un 4 ou un chiffre supérieur ? Si tel est le cas, tous les joueurs doivent tracer l'un des dés "4" présent sur la piste du Timer avant de remplir leurs chambres.



Exemple : Un 5 a été lancé après que le Timer aie été activé. Le premier dé "4" doit donc être tracé par tous les joueurs sur leur fiche respective.

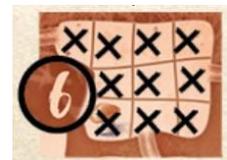
### **Fin du jeu et scoring**

Le jeu prend fin après le tour où le dernier dé "4" de la zone du Timer aie été coché.

### **Points**

- Pour chaque salle entièrement remplie de croix, vous marquez le nombre de points indiqué juste à côté de la pièce en question.

Exemple : Cette chambre a été totalement complétée et vous gagnez donc 6 points



- Vous ne marquez pas de points pour les salles qui n'auraient pas été totalement remplies.

Exemple : A la fin du jeu il y a encore des espaces vides à l'intérieur de cette chambre, vous ne marquez pas de points (cependant, le gland vous en rapportera, voir les points suivants).



- Pour chaque champignon coché vous marquez 1 point même si la salle n'a pas été complètement remplie.
- Pour les glands, le nombre de points que vous gagnez dépend du nombre de glands obtenus/cochés. Pour 1, 2, 3 ou 4 glands, vous marquez respectivement 2, 4, 8 et 16 points. Peu importe si la chambre n'a pas été complétée.

Le joueur avec le plus haut score gagne la partie !

En cas d'égalité c'est le joueur avec le plus de points au niveau de ses salles complétées qui l'emporte.

En cas d'une autre égalité, c'est celui qui a récolté le plus de champignons qui l'emporte.

Et s'il est toujours impossible de départager les joueurs, c'est celui qui a récolté le plus de glands qui gagne la partie.

Exemple de score :

Scoring example

4
+
3
+
17
=
24

**Variante de jeu**

Si tous les joueurs ont l'habitude de jouer à "Hamster", vous pouvez choisir de mettre votre 1ère croix dans la chambre (au lieu de commencer par celle centrale) de votre choix pour plus de difficulté.