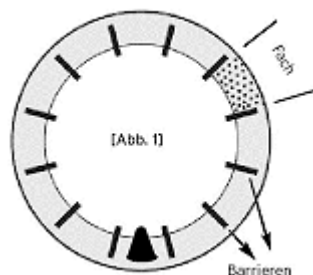


## DIE HAMSTERROLLE

Ein abgedrehtes „Rollen-Spiel“ ab 6 Jahren 

Lemminge neigen dazu, sich kopflös in Abgründe zu stürzen. Hier hat der zivilisiertere Hamster sich entscheidend weiter entwickelt. Hamster bevorzugen es, in Rollen zu laufen, um sich vor Abgründen zu schützen. Doch wie bei allen Fortschritten, stellen sich auch hier Nachteile ein. Beeinflusst der Hamster nämlich seine Ringwelt auf der einen Seite, führt dies an anderer Stelle zu fatalen Wirkungen. Mit diesen Schattenseiten des Fortschritts können wir schnell den Bogen zu unserem Dasein spannen. Nach neueren Erkenntnissen ist die Erde nun doch keine Scheibe, wie wir es noch in unserem Spiel BAMBOLEO vermutet hatten, sondern ein Ring. Wir glauben mit dieser Erkenntnis, der Schöpfungstheorie neue, wertvolle Forschungsfelder eröffnen zu können. Selbst auf die Gefahr hin, inquisitorisch belangt zu werden, nähern wir uns der These an: "Und sie dreht sich doch ...". Wir hoffen, dass Ihnen unsere kleine Hamsterwelt viel Spaß macht und Sie nicht allzu oft aus der Rolle fallen.



### Inhalt:



Spielmaterial Eine Hamsterrolle mit schwarzen Holzbarrieren 28 Holzspielteile in 7 Farben (= 4 Bausets) 1 schwarze Spitzpyramide diese Spielregel kein Hamster

### Spielvorbereitung

Die Hamsterrolle wird auf einem stabilen, ebenen Tisch aufgestellt – am besten so, dass die Spieler durch die Rolle durchschauen können. Die schwarze Spitzpyramide wird in das unterste Fach der Hamsterrolle gestellt.

Jeder Spieler erhält ein komplettes Bauset, bestehend aus den sieben verschiedenen Bauteilen (von jeder Farbe eines!). Nur im Zweipersonenspiel bekommt jeder Spieler ein doppeltes

Bauset. Im Dreipersonenspiel bleibt ein Bauset übrig; fortgeschrittene Spieler können das ungenutzte vierte Bauset unter sich aufteilen. Wird zu viert gespielt, spielen zwei Teams gegeneinander.

Empfehlenswert ist in diesem Fall, dass die Partner nebeneinander sitzen, so dass jedes Team pro Runde zweimal hintereinander am Zug ist.

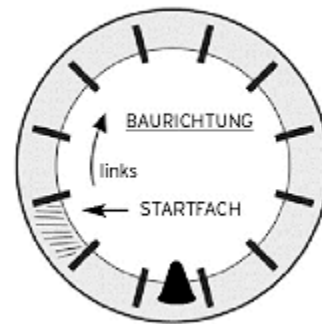
### Spielziel

Die Holzteile werden in den Fächern der Rolle abgelegt. Wer zuerst keine Holzteile mehr hat, gewinnt das Spiel.

### Spielverlauf

Es wird reihum gespielt. Der Spieler mit den zittrigsten Händen beginnt. Er muss ein Fach links neben der Pyramide frei lassen und dann eines seiner Bauteile in das darauffolgende Fach der Rolle einbauen. Alle nachfolgenden Spieler müssen diese BAURICHTUNG beibehalten (vgl. Abb. 2).

**Tipp:** Damit das Spiel nicht zu einfach wird, sollte im zweiten Fach neben der Pyramide (d.h. dort wo der Startspieler beginnen darf) höchstens ein Teil eingebaut werden.



Ein Spieler, der am Zug ist, hat drei Möglichkeiten, von denen er eine auswählt:

Er darf...

1) ... ein Bauteil in das gleiche Fach bauen, wie der vorherige Spieler. Dabei muss er:

- ein Bauteil einbauen, das noch nicht in diesem Fach enthalten ist.
- in BAURICHTUNG "höher" bauen, als sein Vorgänger, d.h. die Spitze seines Spielsteins muss in BAURICHTUNG näher an der nächsten Barriere liegen (siehe Abb. 3).

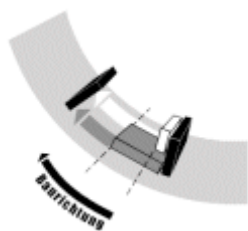
2) ... in das nächste freie Fach – in BAURICHTUNG – bauen.

3) ... in das übernächste freie Fach – in BAURICHTUNG – bauen.

So wird reihum weiter gespielt. Sehr bald wird die Spielrunde merken, dass die Hamsterrolle wandert und der Inhalt sich auch schon mal bewegt.



Richtig gebaut: Die Oberkante des zuletzt eingebauten Teils (weißes Quadrat) ist in BAURICHTUNG näher an der nächsten Barriere als die des zuvor eingebauten Teils (dunkles Rechteck).



Falsch gebaut: Die Oberkante des zuletzt eingebauten Teils (weißes Quadrat) ist in Baurichtung weiter von der nächsten Barriere entfernt als die des zuvor eingebauten Teils (Rechteck).

### Fehlgeschlagener Versuch

- Sofern Bauteile aus der Hamsterrolle herausfallen (den Tisch berühren), nimmt der betroffene Spieler alle diese Teile an sich. Die Spitzpyramide zählt dabei als normales Bauteil. Heruntergefallene Teile, die innerhalb der Rolle liegen bleiben, werden dort liegengelassen. Der Bauversuch ist damit beendet.
- Ist das "neu eingebaute" Bauteil in der Rolle geblieben, bleibt es auch dort. Ist es noch nicht eingebaut, wenn Teile aus der Rolle herausfallen, dann ist der Versuch beendet und der Spieler muss dieses Bauteil behalten.
- Der Spieler muss versuchen, das Teil, für dessen Einbau er sich entschieden hat, auch tatsächlich einzubauen. Gelingt dies nicht, dann muss er es "loslassen", d.h. aus dem Fach, in welches er das Teil einbauen wollte, in die Rolle fallen lassen. Bleibt das Teil in der Rolle liegen, muss es nicht zurückgenommen werden und der nächste Spieler ist an der Reihe. Fällt es aber aus der Rolle heraus, muss es zurückgenommen werden. Fallen dabei andere Teile aus der Hamsterrolle, dann muss der Spieler auch diese an sich nehmen.

### Konstruktives Passen

Glaubt ein Spieler, dass er in seinem aktuellen Spielzug kein eigenes Teil verbauen kann (ohne es bereits versucht zu

haben), bleibt ihm folgende Lösung:

- Er nimmt ein beliebiges Teil aus einem der zwei untersten Fächer heraus und legt es in Baurichtung in ein beliebiges Fach hinein, in dem diese Bausteinfarbe noch nicht enthalten ist. Dieses Teil darf innerhalb des neuen Faches nach Belieben hineingelegt werden.
- Fallen dabei dieses Bauteil oder andere Teile aus der Rolle, muss der Spieler diese Teile an sich nehmen.

### **Höhere Gewalt**

Fallen Teile ohne Fremdeinwirkung und nach einem abgeschlossenen Versuch aus der Rolle, werden diese Teile zur Seite gelegt. Der nächste Spieler, der einen fehlgeschlagenen Versuch hat, bekommt diese Teile zusätzlich zu seinem Bauvorrat an Bausteinen. In diesem Fall ist also doppelte Vorsicht geboten!

### **Spielende**

Eine Spielrunde ist zu Ende, wenn ein Spieler keine Teile mehr hat. Dieser Spieler ist Sieger.

### **Die Hamsterrolle zu viert**

Es wird in zwei Teams gespielt. Die Partner eines Teams sollten direkt nebeneinander sitzen. Hat ein Spieler eines Teams keine Bauteile mehr, darf er sich bei jedem seiner Spielzüge ein beliebiges Bauteil aus dem Vorrat seines Partners nehmen und einbauen. Hat dieser Spieler aber wieder einen fehlgeschlagenen Versuch, erhält er die dabei herausgefallenen Bauteile und begründet damit wieder einen eigenen Bauvorrat.

### **Das Spiel ist zu Ende, wenn**

- ein Team keine Bausteine mehr hat oder
- zwei Spieler verschiedener Teams gleichzeitig keine Bausteine mehr haben. Dann gewinnt die Partei, die insgesamt weniger Bausteine hat.

### **Tipps**

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.

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

Teile, die sich schon in einem Fach befinden, dürfen mit dem Bauteil, das eingebaut werden soll, verschoben werden. Dies

geht natürlich nur, wenn das zu verbauende Teil in eben dieses Fach gesetzt werden soll.

**Dank**

Besonderer Dank gilt unserem Hamster Albert, der sich in unendlich vielen Testrunden bis zur Selbstaufgabe verschlissen hat. Aber Albert darf seinen Lebensabend nun in einer geruhsamen und hamsterrollenfreien Welt verbringen. So haben wir eine Hamsterrolle ohne Hamster. Es reicht schließlich, dass Albert Schutzpatron und Namensgeber dieses Spiels geworden ist.

Autor: Jacques Zeimet

Artwork: Stefan Sälzer

© 2000 Zoch Verlags GmbH

[Drucken](#)