

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 !

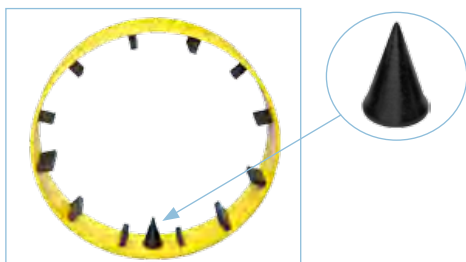


Image 1 : Placez la roue de hamster au centre de la table de la manière suivante. La pyramide noire doit se trouver dans le compartiment le plus bas.



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.

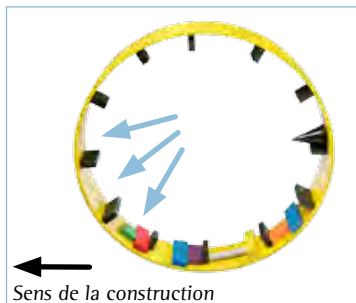


Image 4 : Le joueur dont c'est le tour ne peut construire que dans l'un de ces 3 compartiments.

### 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.

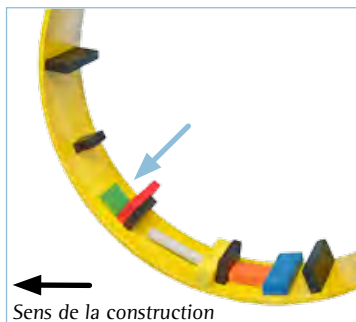


Image 5 : Construction correcte : en respectant le sens de la construction, le bout de la pièce verte dépasse le bout de la pièce rouge, qui occupait précédemment la position la plus avancée par rapport à toutes les pièces posées.

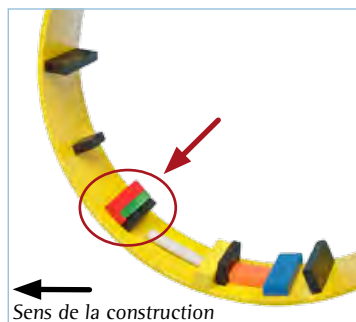


Image 6 : **Construction incorrecte** : dans le sens de la construction, le bout de la pièce verte se trouve derrière le bout d'une autre pièce posée précédemment, ce qui n'est pas autorisé.

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

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

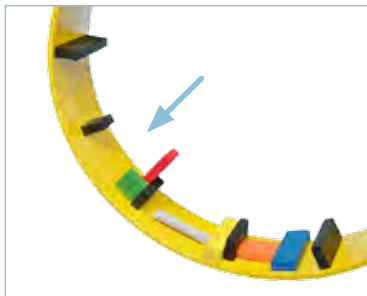


Image 7 : Dans ce compartiment, il n'est plus possible de poser une autre pièce rouge, ni une autre pièce verte.

## 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.

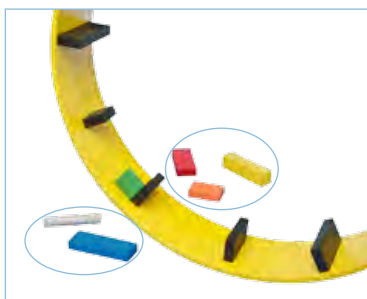


Image 8 : Si cela t'arrivait, tu devrais récupérer les cinq pièces tombées.

## 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

