

# Bolle Wangen

Een verzamelspel voor **2-4** kleine hamsteraars **vanaf 4 jaar**.

**Spelduur:** ca. 15 minuten

**Spelidee:** Dieter Gebhardt

**Vormgeving:** Anja Dreier-Brückner

Tegen de avond wordt Hugo Hamster wakker. Hamsters zijn namelijk dieren, die vooral 's avonds en 's nachts actief zijn. Hugo kijkt eens hongerig over z'n schouder. Ach sufferd, het voorraadhok is helemaal leeg. En dus gaat hij op pad om een nieuwe voorraad bij elkaar te zoeken.

## Spelinhoud:

4 hamsters

12 nootjes

12 wortelen

12 zakjes

1 speelbord

1 dobbelsteen



**Korte inleiding:**  
voorraad aanleggen

## Doel van het spel:

Wie laat zien dat hij een echte hamsteraar is en verzamelt de **grootste voorraad?**

speelbord, noten en wortelen neerleggen, zakjes, dobbelsteen  
hamster in z'n slaaphol

## Spelvoorbereiding:

Het **speelbord** wordt op tafel uitgelegd. De **noten** en de **wortelen** worden over de speelvelden verdeeld, zodat er steeds **afwisselend** een **nootje** naast een **wortel** komt te liggen.

Leg de dobbelsteen klaar en plaats de **zakjes** in het midden van het bord.

Elk kind kiest een **hamster** uit en zet deze op het overeenkomstige **slaaphol**. Dat is de kleinste van beide achter elkaar gelegen holen. (*Hamsters, die in de vrije natuur leven, maken altijd twee vlak achter elkaar gelegen holen in de grond. In het kleinste, dat direct vanuit de gang toegankelijk is, slapen ze. In het andere leggen zij hun voorraad aan*).

## Spelverloop:

Blaas jullie wangen zo ver mogelijk op: wie heeft er de grootste wangzakken? Jij mag beginnen. Gooi **een keer** met de **dobbelsteen**.

Wie begint?  
1 x gooien,

hamster  
verzetten

hamster komt  
terecht ...

... op een vakje  
met een lekker-  
nij: pakken  
... op een bezet  
vakje: zakje

... op een leeg  
vakje van eigen  
kleur: zakje

... op een leeg,  
ander vakje: niets

... op de ingang  
van een ander  
hol: noot of wor-  
tel uit het hol  
pakken

dobbelsteen  
doorgeven

3 zakjes:  
afgelopen

punten tellen:  
zakje = 3 punten,  
noot  
wortel = 1 punt  
Wie heeft de  
meeste?

Haal nu je hamster uit z'n hol en verzet hem volgens de wijzers van de klok net zoveel ogen als je met de dobbelsteen hebt gegooid over het bord.

### Waar komt je hamster terecht?

- Op een vakje waar een **nootje** of een **wortel** ligt? Die mag je dan pakken en in je **voorraadhol** leggen.
- Op een vakje waar al een **andere hamster** staat? Dan krijgen jullie allebei een **zakje** cadeau. Leg het bij je voorraad.
- Op een **leeg vakje van je eigen kleur (ook de ingang van je hol telt mee)**? Dan krijg je een **zakje**. Pak er eentje uit het midden en leg het bij je voorraad.
- Op een **leeg vakje van een andere kleur dan de jouwe**? Hier blijf je helaas met lege handen staan.
- Op de **ingang van het hol van een andere hamster**? Dan mag je een van de **nootjes of wortelen** van deze hamster **uitzoeken** en in je eigen hol leggen. Is het hol nog leeg of is het van niemand, omdat er minder dan vier kinderen meedoen, dan gebeurt er niets.

Vervolgens wordt de **dobbelsteen** volgens de wijzers van de klok doorgegeven. Het volgende kind is aan de beurt.

### Einde van het spel:

Het spel is voorbij, wanneer een van de spelers **drie zakjes** bij elkaar **gehamsterd heeft**.

### Nu worden de punten geteld:

Een zakje is drie punten waard; elke noot en elke wortel levert een punt op. Drie wortelen of noten zijn dus net zo veel waard als een zakje.

Wie het **hoogste aantal punten** heeft, wint het spel.

# A pleines joues

Un jeu d'accumulation pour **2 à 4** petites joues de hamster à **partir de 4 ans**.

**Durée du jeu :** environ 15 minutes

**Conception du jeu :** Dieter Gebhardt

**Conception graphique :** Anja Dreier-Brückner

Le soir, Hector le hamster se réveille - les hamsters sont très en forme surtout le soir et la nuit. Hector le hamster jette un œil affamé par-dessus son épaule : misère, il n'y a plus rien dans la réserve ! Il se met donc en route pour chercher de quoi la remplir.

## Contenu de la boîte :

- 4 hamsters
- 12 noix
- 12 carottes
- 12 sachets de céréales
- 1 plan de jeu
- 1 dé



Règle résumée :  
accumuler des  
réserves

## But du jeu :

Qui s'avère être une joue de hamster affairée et rassemble le **plus de réserves** ?

## Préparatifs :

Le **plan de jeu** est étalé sur la table. Les **noix** et les **carottes** sont réparties sur les cases : **toujours alternativement** une **noix**, une **carotte**, une **noix**, etc.

Préparer le dé et placer les **sachets** au milieu du plan de jeu.

Chaque enfant choisit un **hamster** et le pose dans son **terrier**, terner près de l'entrée (*dans la nature, les hamsters construisent toujours deux terriers contigus. Dans le premier, accessible directement à partir du tunnel, ils dorment. Dans l'autre, ils stockent leurs réserves*).

## Règle du jeu :

Gonflez vos joues : l'enfant qui a les plus grosses joues de hamster commence et **lance une fois le dé**.

Qui commence?  
Lancer le dé une  
fois

déplacer le hamster

Tu sors le hamster de son terrier et le déplaces sur le chemin dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le hamster arrive ...

**Où a atterri ton hamster ?**

... sur une case avec friandise : la prendre

- Sur une case où se trouve une **noix** ou une **carotte** ? Tu la prends et la mets dans le **terrier** où s'accumuleront les réserves de ton hamster.

... sur une case déjà occupée : sachet

- Sur une case où se trouve déjà un **autre hamster** ? Vous recevez chacun(e) un **petit sachet** que vous mettez dans les terriers où sont vos réserves.

... sur l'une de ses propres cases, vide : sachet

- Sur une **case vide de ta couleur (y compris l'entrée de ton terrier)** ? Tu reçois un **sachet** : tu le prends du milieu du plan de jeu et le poses dans le terrier de tes réserves.

... sur une case vide appartenant à un autre : pas de friandise, ... sur l'entrée d'un autre terrier : prendre noix ou carotte dans ce terrier, passer le dé au suivant

- Sur une **case vide d'une autre couleur** ? Tu ne reçois malheureusement rien.
- Sur **l'entrée d'un autre terrier que le tien** ? Parmi les **noix et les carottes** que ce hamster a déjà accumulées, tu **en choisis une** et la poses dans ta réserve. Si ce terrier est encore vide ou qu'il est encore inoccupé, parce que moins de 4 enfants jouent, il ne se passe rien.

Ensuite, le **dé** passe au suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Fin du jeu :**

Le jeu est fini lorsque le premier hamster **a réuni trois sachets**.

**On compte ensuite les points :**

un sachet vaut trois points, une carotte ou une noix valent un point. Trois noix ou trois carottes valent donc autant qu'un sachet.

Le/la gagnant(e) est l'enfant réalisant le **plus grand total de points**.

3 sachets : tu as gagné !

Compter les points :

un sachet =

3 points,

une noix ou une

carotte =

1 point

Qui a le plus de

points ?