la roue du hamster

Hamsterrolle

Un jeu pour mesurer son adresse avec une roue – à partir de 6 ans.

Certains animaux mènent une vie bien dangereuse et s'exposent à des risques immenses en vivant, par exemple, dans la forêt. Mais le hamster, qui est un animal beaucoup plus intelligent et plus civilisé, se contente de courir dans une roue qui semble conçue exprès pour lui. Seulement voilà, ce choix ne présente pas que des avantages. En effet, le mouvement de la roue n'est pas toujours prévisible, et si le hamster décide de faire un mouvement, toute la roue est entraînée par celui-ci!
D'après les découvertes scientifiques les plus récentes, la terre ne constituerait pas une sphère (comme nous l'avions supposé dans notre jeu BAMBOLEO), mais un anneau. Aujourd'hui, grâce à notre nouveau jeu HAMSTERROLLE, nous espérons pouvoir servir la science en rectifiant cette erreur et en vous permettant d'étudier le vrai mouvement de la terre, représenté ici par la roue du hamster. Alors, amusez-vous bien!

[illustration 1: les compartiments, les barrières]

Le matériel
Une roue de hamster avec des barrières noires
28 pièces en bois de 7 couleurs différentes (= 4 jeux de construction)
1 pyramide noire
les règles du jeu
pas de hamster

Les préparatifs
Posez la roue du hamster sur une table plane et stable de manière à ce que les joueurs puissent voir à travers la roue. Placez ensuite la pyramide noire dans le compartiment situé en bas de la roue du hamster.
Chaque joueur reçoit un jeu de construction, c'est-à-dire sept pièces en bois (une pièce de chaque couleur). Pour une partie à deux, chaque joueur reçoit deux jeux de construction. Et si on joue à trois, un jeu de construction reste inutilisé. Les joueurs confirmés peuvent toutefois se répartir les pièces en bois de ce jeu et augmenter ainsi la difficulté. Pour jouer à quatre, formez deux équipes. Il est conseillé, que les deux joueurs d'une même équipe s'asseyent l'un à côté de l'autre, de manière à ce que chaque équipe puisse jouer deux fois de suite.

But du jeu
Les joueurs doivent poser les pièces en bois dans les compartiments de la roue de manière à former une construction. Celui qui arrive à y placer toutes ses pièces avant les autres gagne la partie.

Déroulement du jeu
Les joueurs jouent à tour de rôle. Celui dont les mains tremblent le plus commence la partie. Le premier compartiment situé à gauche de la pyramide doit rester libre et le joueur doit placer la pièce de son choix dans le compartiment de la roue situé juste après ce compartiment libre. Les autres joueurs doivent respecter ce sens pour placer leurs pièces en bois et poursuivre ainsi la construction (voire illustration 2).

[illustration 2: sens de la construction, vers la gauche, le compartiment de départ. Les joueurs placent leurs pièces dans les compartiments situés à gauche.]

Indication: Pour éviter que le jeu ne s'avère trop facile, on ne doit placer qu'une seule pièce dans le deuxième compartiment à gauche de la pyramide (c'est-à-dire dans le compartiment qu'utilise le premier joueur pour commencer la partie).

Chaque joueur doit choisir une des trois alternatives suivantes:
1.) Placer une de ses pièces dans le même compartiment que le joueur précédent. En outre,
- il doit choisir une pièce différente de celle qui se trouve déjà dans le compartiment.
- il doit placer sa pièce en respectant le sens de la construction de manière à ce que la pièce se situe plus haut dans la roue que la pièce du joueur précédent. L'extrémité de sa pièce apparaîtra ainsi plus près de la barrière suivante (voire illustration 3).

2.) Placer une pièce dans le compartiment libre suivant en respectant le sens de la construction.
3.) Placer une pièce dans le deuxième compartiment libre en respectant le sens de la construction.

Les joueurs jouent à tour de rôle. Petit à petit, il vont s'apercevoir que la roue du hamster et son contenu se déplacent sur la table.

[illustration 3: Construction correcte: En respectant le sens de la construction, le bord supérieur de la dernière pièce (le carré blanc) apparaît plus près de la barrière suivante que le bord supérieur de l'autre pièce (rectangle foncé). Mauvaise construction: En respectant le sens de la construction, le bord supérieur de la dernière pièce (le carré blanc) ne se trouve pas plus près de la barrière suivante que le bord supérieur de l'autre pièce (rectangle foncé).]

Essai raté
- Si des pièces tombent de la roue du hamster et touchent la table, le joueur qui les a fait tomber doit les récupérer. Si la pyramide touche la table, elle est considérée comme une pièce normale. Si des pièces tombent mais restent à l'intérieur de la roue, on les laisse dans leur nouvelle position. L'essai de construction prend fin.
- Si le joueur arrive à placer sa pièce dans la roue, elle reste à l'intérieur. Mais s'il n'arrive pas à la placer dans la roue avant que d'autres pièces ne tombent de la roue, l'essai de construction prend fin et le joueur doit conserver sa pièce.
- Le joueur doit essayer de placer la pièce de son choix dans la roue. S'il n'arrive pas à la placer, il doit néanmoins la laisser tomber, de sorte que la pièce tombe du compartiment choisi. Si la pièce reste à l'intérieur de la roue, le joueur la laisse dans sa nouvelle position. Dans le cas contraire, il doit la récupérer. Si d'autres pièces tombent au même moment de la roue, le joueur doit également les récupérer.

Passer son tour
Si un joueur croit, avant même d'avoir essayé, qu'il n'est pas capable de placer une de ses pièces dans la roue, il peut:
- prendre une pièce de son choix dans l'un des deux compartiments qui se trouvent en bas de la roue et la placer, en respectant le sens de la construction et comme il le souhaite, dans un des compartiments qui ne contiennent pas encore de pièce de cette couleur.
- Si des pièces tombent de la roue du hamster et touchent la table, le joueur qui les a fait tomber doit les récupérer.

Cas de force majeure
Si des pièces tombent de la roue sans qu'aucun joueur ne soit en cause et après un essai terminé, on les écarte du jeu. Le joueur qui commettra le prochain essai raté devra récupérer ces pièces en plus de celles qui lui reviennent. Alors, faites bien attention!

Fin de la partie
La partie prend fin lorsque l'un des joueurs n'a plus de pièce à placer dans la roue et est, de ce fait, désigné comme vainqueur.

La partie à quatre
Si vous jouez à quatre, formez deux équipes. Il est conseillé que les deux joueurs d'une même équipe s'asseyent l'un à côté de l'autre, de manière à ce que chaque équipe puisse

jouer deux fois de suite. Si l'un des joueurs d'une équipe n'a plus de pièces à placer dans la roue, il peut utiliser les pièces de son partenaire. Si, à cause de lui, des pièces tombent de la roue, il doit les récupérer et il recommence ainsi à jouer avec ses propres pièces.

La partie prend fin au moment où

- l'une des équipes n'a plus de pièce à placer dans la roue
- deux joueurs de différentes équipes n'ont plus de pièces. Dans ce cas-là, l'équipe qui a gardé le moins de pièces gagne.

Indications supplémentaires

- Si la roue du hamster se déplace excessivement et quitte le milieu de la table, tirez-la avec une main en prenant soin de ne pas faire bouger les pièces qui se trouvent à l'intérieur et placez-la de nouveau au milieu de la table.
- On peut s'aider en tenant la roue du hamster avec la main pendant qu'on place une pièce à l'intérieur, mais on doit tout de suite après la relâcher.
- On peut déplacer, à l'aide de la pièce qu'on veut placer dans la roue, les autres pièces qui se trouvent déjà dans le compartiment. Naturellement, on doit placer sa pièce dans le même compartiment.

Merci

L'éditeur remercie le hamster Albert pour son soutien infatigable et pour sa patience au cours des innombrables tests auxquels il a bien voulu se prêter. Aujourd'hui, Albert profite pleinement de la vie dans un monde sans roues! Voilà pourquoi ce jeu contient une roue de hamster, mais pas de hamster! N'oublions pas donc que sans Albert nous n'aurions jamais pu nous amuser autant avec ce jeu …

Auteur: Jacques Zeimet
Artwork: Stefan Sälzer
© 2000 Zoch Verlags GmbH

5/5/09 = manque
1 pièce = pt carré
vert.