



Matériel

39 cartes nourriture

Ces cartes indiquent ce que trouve le joueur dans sa recherche. Il peut trouver des pommes, des carottes ou des noix. Le nombre de nourriture est compris entre 1 et 3 et est indiqué en haut de la carte.

11 cartes récompense

Chaque fois qu'un joueur a accumulé précisément six pommes ou six carottes ou six noix, il obtient une carte récompense.

But du jeu

Chaque joueur est un hamster qui se prépare une réserve pour l'hiver. La tâche de chaque joueur consiste à rassembler et à déposer précisément six pommes ou six carottes ou six noix devant lui (dans son magasin). Auquel cas, il reçoit une carte récompense. La recherche consiste à retourner des cartes qui sont sur la table. Mais si l'on découvre deux fois de suite le même type de carte, on perd toutes les cartes découvertes à ce tour. Celui qui possède le premier trois ré-compenses a gagné.

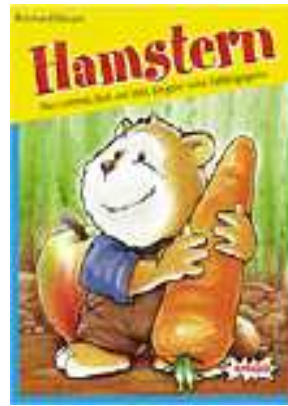
Préparation

Les 39 cartes nourriture sont étalées face cachée au milieu de la table. Les 11 cartes récompense sont mises de côté. Il faut prévoir de la place devant chaque joueur afin qu'il puisse y déposer ses cartes. Cette place s'appelle le magasin.

Déroulement

Le plus jeune joueur commence, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur actif est le joueur dont c'est le tour. Le joueur actif prend une carte au hasard de la table et la découvre. Ensuite il doit maintenant décider s'il arrête ou s'il continue à retourner des cartes. S'il continue, il prend une nouvelle carte du tas et la découvre. Encore une fois, le joueur doit décider s'il arrête ou continue. Le joueur peut découvrir au maximum quatre cartes, il doit alors s'arrêter. Le joueur peut s'arrêter après chaque carte découverte car il prend un risque à chaque nouvelle carte découverte. Si un joueur devait découvrir deux fois de suite le même type de cartes, toutes les cartes découvertes à ce tour sont perdues et sont défaussées. Et le tour de ce joueur est terminé.

Quand le joueur actif décide d'arrêter (au plus tard après la quatrième carte), il doit alors prendre toutes les cartes découvertes et les déposer dans son magasin. Dans le magasin, les cartes sont triées par type. Les cartes en magasin doivent être visibles de tous. On les superpose pour laisser apparaître leurs valeurs.



Matériel

39 cartes nourriture

Ces cartes indiquent ce que trouve le joueur dans sa recherche. Il peut trouver des pommes, des carottes ou des noix. Le nombre de nourriture est compris entre 1 et 3 et est indiqué en haut de la carte.

11 cartes récompense

Chaque fois qu'un joueur a accumulé précisément six pommes ou six carottes ou six noix, il obtient une carte récompense.

But du jeu

Chaque joueur est un hamster qui se prépare une réserve pour l'hiver. La tâche de chaque joueur consiste à rassembler et à déposer précisément six pommes ou six carottes ou six noix devant lui (dans son magasin). Auquel cas, il reçoit une carte récompense. La recherche consiste à retourner des cartes qui sont sur la table. Mais si l'on découvre deux fois de suite le même type de carte, on perd toutes les cartes découvertes à ce tour. Celui qui possède le premier trois ré-compenses a gagné.

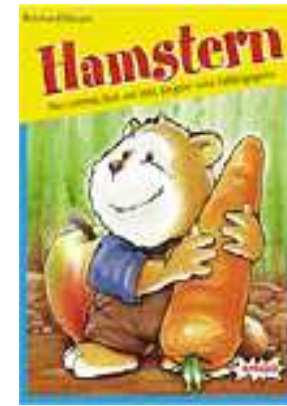
Préparation

Les 39 cartes nourriture sont étalées face cachée au milieu de la table. Les 11 cartes récompense sont mises de côté. Il faut prévoir de la place devant chaque joueur afin qu'il puisse y déposer ses cartes. Cette place s'appelle le magasin.

Déroulement

Le plus jeune joueur commence, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur actif est le joueur dont c'est le tour. Le joueur actif prend une carte au hasard de la table et la découvre. Ensuite il doit maintenant décider s'il arrête ou s'il continue à retourner des cartes. S'il continue, il prend une nouvelle carte du tas et la découvre. Encore une fois, le joueur doit décider s'il arrête ou continue. Le joueur peut découvrir au maximum quatre cartes, il doit alors s'arrêter. Le joueur peut s'arrêter après chaque carte découverte car il prend un risque à chaque nouvelle carte découverte. Si un joueur devait découvrir deux fois de suite le même type de cartes, toutes les cartes découvertes à ce tour sont perdues et sont défaussées. Et le tour de ce joueur est terminé.

Quand le joueur actif décide d'arrêter (au plus tard après la quatrième carte), il doit alors prendre toutes les cartes découvertes et les déposer dans son magasin. Dans le magasin, les cartes sont triées par type. Les cartes en magasin doivent être visibles de tous. On les superpose pour laisser apparaître leurs valeurs.



Matériel

39 cartes nourriture

Ces cartes indiquent ce que trouve le joueur dans sa recherche. Il peut trouver des pommes, des carottes ou des noix. Le nombre de nourriture est compris entre 1 et 3 et est indiqué en haut de la carte.

11 cartes récompense

Chaque fois qu'un joueur a accumulé précisément six pommes ou six carottes ou six noix, il obtient une carte récompense.

But du jeu

Chaque joueur est un hamster qui se prépare une réserve pour l'hiver. La tâche de chaque joueur consiste à rassembler et à déposer précisément six pommes ou six carottes ou six noix devant lui (dans son magasin). Auquel cas, il reçoit une carte récompense. La recherche consiste à retourner des cartes qui sont sur la table. Mais si l'on découvre deux fois de suite le même type de carte, on perd toutes les cartes découvertes à ce tour. Celui qui possède le premier trois ré-compenses a gagné.

Préparation

Les 39 cartes nourriture sont étalées face cachée au milieu de la table. Les 11 cartes récompense sont mises de côté. Il faut prévoir de la place devant chaque joueur afin qu'il puisse y déposer ses cartes. Cette place s'appelle le magasin.

Déroulement

Le plus jeune joueur commence, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur actif est le joueur dont c'est le tour. Le joueur actif prend une carte au hasard de la table et la découvre. Ensuite il doit maintenant décider s'il arrête ou s'il continue à retourner des cartes. S'il continue, il prend une nouvelle carte du tas et la découvre. Encore une fois, le joueur doit décider s'il arrête ou continue. Le joueur peut découvrir au maximum quatre cartes, il doit alors s'arrêter. Le joueur peut s'arrêter après chaque carte découverte car il prend un risque à chaque nouvelle carte découverte. Si un joueur devait découvrir deux fois de suite le même type de cartes, toutes les cartes découvertes à ce tour sont perdues et sont défaussées. Et le tour de ce joueur est terminé.

Quand le joueur actif décide d'arrêter (au plus tard après la quatrième carte), il doit alors prendre toutes les cartes découvertes et les déposer dans son magasin. Dans le magasin, les cartes sont triées par type. Les cartes en magasin doivent être visibles de tous. On les superpose pour laisser apparaître leurs valeurs.

Exemples :

Léon découvre d'abord trois noix. Il continue et découvre une pomme. Léon ne prend pas de risque et arrête. Il prend les deux cartes découvertes de la table et les met dans son magasin devant lui. C'est au tour du prochain joueur.

Simone découvre d'abord une carotte. Elle continue et découvre une noix. Elle continue de nouveau et découvre trois noix. Puisque Simone a découvert deux fois de suite le même type de cartes (noix), elle défausse les trois cartes découvertes et c'est au tour du prochain joueur. On ne perd pas les cartes dans son magasin, on perd les cartes découvertes lors de ce tour.

Anne découvre d'abord deux carottes. Elle continue et découvre trois pommes. Elle continue et découvre deux carottes. Elle continue et découvre une pomme. Comme Anne a découvert quatre cartes, elle doit maintenant arrêter. Elle dépose dans son magasin les quatre cartes gagnées, séparées par type.

On peut découvrir deux fois le même type de cartes lors de son tour sans pénalité si cela ne se fait pas de façon consécutive.

Quand il n'y a plus de cartes sur la table, on prend et on mélange toutes les cartes défaus-sées pour les mettre à nouveau sur la table. Si à la fin de son tour, après avoir pris les cartes découvertes, un joueur a précisément 6 nourritures (on additionne les valeurs pas le nombre de cartes) du même type dans son magasin, il obtient pour cela une récompense qu'il dépose à côté de lui. Le joueur doit ensuite vider son magasin dans tous les trois types de cartes et les défausser. A son prochain tour, le joueur commence avec un magasin vide .

Exemple :

Simone a précisément 6 carottes dans son magasin. Elle doit éliminer toutes les cartes de son magasin et peut prendre une carte récompense.

Si le magasin est surchargé pour un type de cartes, il y a plus de six morceaux pour une nourriture, le joueur doit éliminer toutes les cartes de ce type et les mettre à la dé-fausse. Il peut garder les cartes des deux autres types de nourriture. Il n'obtient pas de récompense.

Exemple :

Anne a 8 pommes dans son magasin. Elle doit défausser toutes les pommes. Elle peut garder ses carottes et ses noix. Elle n'obtient pas de coupe.

Situation particulière

Si à la fin de son tour un joueur a six nourritures mais dans plusieurs types, il doit éliminer toutes les cartes de son magasin et ne reçoit pas de récompense.

Exemple : Léon a précisément six noix et précisément six carottes. Il n'obtient pas de récompense et doit défausser toutes ses cartes.

Fin du jeu

Le joueur qui obtient le premier trois récompenses a gagné.

Exemples :

Léon découvre d'abord trois noix. Il continue et découvre une pomme. Léon ne prend pas de risque et arrête. Il prend les deux cartes découvertes de la table et les met dans son magasin devant lui. C'est au tour du prochain joueur.

Simone découvre d'abord une carotte. Elle continue et découvre une noix. Elle continue de nouveau et découvre trois noix. Puisque Simone a découvert deux fois de suite le même type de cartes (noix), elle défausse les trois cartes découvertes et c'est au tour du prochain joueur. On ne perd pas les cartes dans son magasin, on perd les cartes découvertes lors de ce tour.

Anne découvre d'abord deux carottes. Elle continue et découvre trois pommes. Elle continue et découvre deux carottes. Elle continue et découvre une pomme. Comme Anne a découvert quatre cartes, elle doit maintenant arrêter. Elle dépose dans son magasin les quatre cartes gagnées, séparées par type.

On peut découvrir deux fois le même type de cartes lors de son tour sans pénalité si cela ne se fait pas de façon consécutive.

Quand il n'y a plus de cartes sur la table, on prend et on mélange toutes les cartes défaus-sées pour les mettre à nouveau sur la table. Si à la fin de son tour, après avoir pris les cartes découvertes, un joueur a précisément 6 nourritures (on additionne les valeurs pas le nombre de cartes) du même type dans son magasin, il obtient pour cela une récompense qu'il dépose à côté de lui. Le joueur doit ensuite vider son magasin dans tous les trois types de cartes et les défausser. A son prochain tour, le joueur commence avec un magasin vide .

Exemple :

Simone a précisément 6 carottes dans son magasin. Elle doit éliminer toutes les cartes de son magasin et peut prendre une carte récompense.

Si le magasin est surchargé pour un type de cartes, il y a plus de six morceaux pour une nourriture, le joueur doit éliminer toutes les cartes de ce type et les mettre à la dé-fausse. Il peut garder les cartes des deux autres types de nourriture. Il n'obtient pas de récompense.

Exemple :

Anne a 8 pommes dans son magasin. Elle doit défausser toutes les pommes. Elle peut garder ses carottes et ses noix. Elle n'obtient pas de coupe.

Situation particulière

Si à la fin de son tour un joueur a six nourritures mais dans plusieurs types, il doit éliminer toutes les cartes de son magasin et ne reçoit pas de récompense.

Exemple : Léon a précisément six noix et précisément six carottes. Il n'obtient pas de récompense et doit défausser toutes ses cartes.

Fin du jeu

Le joueur qui obtient le premier trois récompenses a gagné.

Exemples :

Léon découvre d'abord trois noix. Il continue et découvre une pomme. Léon ne prend pas de risque et arrête. Il prend les deux cartes découvertes de la table et les met dans son magasin devant lui. C'est au tour du prochain joueur.

Simone découvre d'abord une carotte. Elle continue et découvre une noix. Elle continue de nouveau et découvre trois noix. Puisque Simone a découvert deux fois de suite le même type de cartes (noix), elle défausse les trois cartes découvertes et c'est au tour du prochain joueur. On ne perd pas les cartes dans son magasin, on perd les cartes découvertes lors de ce tour.

Anne découvre d'abord deux carottes. Elle continue et découvre trois pommes. Elle continue et découvre deux carottes. Elle continue et découvre une pomme. Comme Anne a découvert quatre cartes, elle doit maintenant arrêter. Elle dépose dans son magasin les quatre cartes gagnées, séparées par type.

On peut découvrir deux fois le même type de cartes lors de son tour sans pénalité si cela ne se fait pas de façon consécutive.

Quand il n'y a plus de cartes sur la table, on prend et on mélange toutes les cartes défaus-sées pour les mettre à nouveau sur la table. Si à la fin de son tour, après avoir pris les cartes découvertes, un joueur a précisément 6 nourritures (on additionne les valeurs pas le nombre de cartes) du même type dans son magasin, il obtient pour cela une récompense qu'il dépose à côté de lui. Le joueur doit ensuite vider son magasin dans tous les trois types de cartes et les défausser. A son prochain tour, le joueur commence avec un magasin vide .

Exemple :

Simone a précisément 6 carottes dans son magasin. Elle doit éliminer toutes les cartes de son magasin et peut prendre une carte récompense.

Si le magasin est surchargé pour un type de cartes, il y a plus de six morceaux pour une nourriture, le joueur doit éliminer toutes les cartes de ce type et les mettre à la dé-fausse. Il peut garder les cartes des deux autres types de nourriture. Il n'obtient pas de récompense.

Exemple :

Anne a 8 pommes dans son magasin. Elle doit défausser toutes les pommes. Elle peut garder ses carottes et ses noix. Elle n'obtient pas de coupe.

Situation particulière

Si à la fin de son tour un joueur a six nourritures mais dans plusieurs types, il doit éliminer toutes les cartes de son magasin et ne reçoit pas de récompense.

Exemple : Léon a précisément six noix et précisément six carottes. Il n'obtient pas de récompense et doit défausser toutes ses cartes.

Fin du jeu

Le joueur qui obtient le premier trois récompenses a gagné.