



# HAMSTER GANGSTER



Carlos Daunés



María Eiriz



En **Hámster Gángster** deberás recolectar un botín de frutos secos escondidos entre las hojas del bosque y ponerlo a buen recaudo en la seguridad de tu madriguera. Sírvelte de los miembros de tu banda, esquiva al patrullero Erwin y conviértete en el hámster más famoso del bosque.

## COMONENTES



**4 cartas de hámster gángster**  
Impresas a doble cara



**4 cartas de madriguera**  
Impresas a doble cara



**16 cartas de banda**  
4 personajes diferentes x4



**68 cartas de bosque**  
67 frutos secos y 1 patrullero Erwin

## **OBJETIVO DEL JUEGO**

---

Tu objetivo es ser el hámster gángster más respetado del bosque; para ello debes conseguir más puntos que los demás, formando grupos de frutos secos que sumen 13 y guardándolos en tu madriguera.

## **CÓMO SE JUEGA**

---

### **1. Preparación de la partida**

- Cada persona escoge una carta de hámster, cuatro cartas de banda (comadreja, forzudo, insecto palo y bicho bola) y otra de madriguera y las pone frente a sí. Para las primeras partidas usad la carta de hámster con la cara en grande.
- Baraja las cartas de bosque. Cada persona coge una carta de fruto seco al azar y la pone en el lado izquierdo de su madriguera, junto al icono del maletín. Si alguien saca la carta del patrullero Erwin, debe sacar otra para empezar el juego con un fruto seco en su maletín.
- Coge todas las cartas de bosque restantes (incluida la del patrullero Erwin) y espárcelas boca abajo en el centro de la mesa al alcance de todas las personas que jueguen. Este montoncito de cartas será el bosque.

Échale un ojo al ejemplo de zona de juego en la página siguiente:

# Tu zona de juego:



## Tu carta de madriguera

Maletín



Almacén



Carrillo izquierdo



Carrillo derecho

## Tu carta de hámster



## Tu banda

## 2. Tu turno

En tu turno irás cogiendo cartas de bosque para encontrar frutos secos, que guardarás en tus carrillos; cuando formes un grupo que sume exactamente 13 podrás trasladarlo al almacén en tu madriguera.



### Recogiendo frutos secos:

- Coge una carta de bosque al azar y dale la vuelta. Si resulta ser un fruto seco debes decidir en qué carrillo lo pondrás (derecho o izquierdo). Mientras dure tu turno, las siguientes cartas de fruto seco que consigas deben ir **siempre** a ese mismo carrillo. Colócalas boca arriba de tal manera que el número (arriba, a la izquierda) sea visible.
- En el siguiente turno puedes cambiar de carrillo aunque no hayas alcanzado el límite de almacenamiento en el otro carrillo.



### Tus carrillos tienen un límite:

- Un hámster puede almacenar mucha comida en sus carrillos, pero tiene un límite. En este caso, **el límite es 13 para cada carrillo**. Además son muy eficientes, así que para trasladar frutos secos a la madriguera sin malgastar energía, debemos sumar 13 de manera exacta.
- Cada carta de fruto seco tiene un valor numérico en su esquina superior izquierda, que será más alto cuanto más grande sea el fruto seco. Estos son los números que tendrás que sumar para llegar a 13.

- Pipa (1), pistacho (2), maíz (3), anacardo (4), avellana (5), cacahuete (6), almendra (7), nuez (8), y castaña (12).
- Si coges una carta de fruto seco que te haga pasarte de 13, perderás todas las cartas que tengas en ese carrillo... ¡salvo que decidas utilizar tu maletín!

## ¿Cómo funciona la madriguera?

- La madriguera tiene dos partes: la parte derecha es el almacén; ahí guardarás tus grupos de frutos secos de 13.
- La parte de la izquierda es el maletín, y sirve para ayudarte a gestionar tu botín. Si sacas un fruto seco que te hace pasarte de 13 y no quieres perderlo todo, puedes guardar esa carta en tu maletín, siempre y cuando esté vacío, porque sólo tiene sitio para 1 fruto seco.
- En próximos turnos, si quieres utilizar la carta que tengas en el maletín puedes **añadirla** al carrillo que estés utilizando, o **intercambiarla** por una de las cartas de ese carrillo.
- Cada vez que utilices el maletín se acabará tu turno; si haces un grupo de 13 usando el maletín, tu turno acabará cuando guardes el grupo en tu almacén.

## Guardando el botín:

- Puedes seguir sacando cartas de frutos secos del bosque hasta que pase una de estas tres cosas:

- a) Que tengas miedo de pasarte de 13: puedes plantarte y decidir no sacar carta.
- b) Que te pases de 13: si el valor de frutos secos en tu carrillo supera 13, retira del juego todas las cartas de ese carrillo junto con la que hayas sacado. Si al comenzar tu turno sacas una carta que te haga pasarte de 13 y tienes los carrillos y el maletín ocupados, retira esa carta del juego. A continuación puedes retirar un fruto seco de uno de tus carrillos o del maletín.
- c) Que completes un grupo de 13: cuando juntas un grupo de cartas que suman 13, **lo pones en tu almacén boca abajo**. Cada carta que tengas en el almacén al final de la partida te dará puntos.
- En cualquiera de los 3 casos, tu turno acabará y le tocará a la siguiente persona en sentido horario (o antihorario, vosotros decidís).



### La banda:

- Ningún hámster es un auténtico gángster sin una banda. Por suerte has conseguido reclutar a cuatro personajes del bosque que te ayudarán a conseguir más frutos secos y fastidiar un poquito a tus rivales.
- Solo puedes usarlos una vez; si no los usas, valdrán puntos al final de la partida. Tú decides cómo te conviene gestionar tu banda.
- Estos son los personajes de tu banda y sus habilidades:



**Hámster Forzudo:** puedes usarlo para que se lleve el contenido de uno de tus carrillos al almacén aunque no hayas completado un grupo de 13.



**Comadreja:** es muy escurridiza y se cuela en cualquier sitio. Elige un hámster que tenga frutos secos en su almacén y di el nombre o el número de un fruto seco que necesites. Si no lo tiene perderás tu oportunidad y no podrás volver a usar esta carta, pero si lo tiene tendrá que dártelo. Ponlo en el carrillo que estés usando.



**Bicho Bola:** en el bosque no hay balas, pero sí hay bichos bola. “Lanza” al Bicho Bola contra otro hámster para sorprenderlo y quitarle un fruto seco. Coge la última carta que haya en uno de sus carrillos y ponla en el carrillo que estés usando.



**Insecto Palo:** es el único miembro de la banda que utilizarás durante el turno de otra persona. El Insecto Palo tiene las patas muy largas y disimula muy bien. Cuando otra persona voltee una carta de bosque que te interese, usa esta carta para robársela y ponerla en el carrillo que estés usando. Después, la otra persona podrá seguir jugando su turno. Si dos o más personas intentan usar esta carta al mismo tiempo, tendrá prioridad la más cercana por orden de turno.

- Cuando hayas utilizado una carta de banda, terminará tu turno.



## El patrullero Erwin. Sustos y final de partida:



Cuando estés buscando frutos secos en el bosque puede ocurrir que te encuentres con el patrullero Erwin haciendo sus rondas. Si esto ocurre te dará un buen susto y perderás todos los frutos secos que tengas en uno de los dos carrillos, a tu elección. Si sólo tienes frutos secos en un carrillo, entonces perderás las cartas que tengas almacenadas en ese.

- Las cartas que pierdas se retiran del juego.
- Cuando el patrullero Erwin aparezca por tercera vez, la partida termina. Usa la caja del juego para llevar la cuenta, colocándola de tal modo que muestre el icono que corresponda a las veces que haya salido:



1 vez



2 veces



3 veces

## 3. Puntuación

La partida también puede terminar cuando al final de un turno sólo queden cinco o menos cartas de bosque sobre la mesa.

Es el momento de contar los puntos y descubrir quién ha reunido el botín más grande del bosque:

- 1 punto por cada carta guardada en tu almacén; si tienes la castaña (12), cuenta 3 puntos.

- 2 puntos si tienes una carta en tu maletín.
- 2 puntos por cada miembro de tu banda que no hayas utilizado.

Si hay empate: gana quien tenga la carta de castaña en su almacén. Si nadie la tiene, gana quien tenga más cartas de nuez (que valen 8).



## MODOS DE JUEGO ADICIONALES



### 1. Modo Mini Gángster

Es el modo ideal para peques. Se juega sin la banda y no se usa el maletín, sólo el almacén para guardar los lotes de 13. Lo demás se hace igual.

### 2. Modo Ardilla Loca después de tomar un café

Para jugar a este modo quitamos las cartas de madriguera, las de banda, y la carta del patrullero Erwin (en las cartas de bosque).

Todos a la vez vamos cogiendo cartas del bosque y colocándolas en los carrillos, indistintamente. La primera persona que llene los dos carrillos con 13 exacto gana. Como este es un juego muy rápido podéis jugar al mejor de tres rondas, por ejemplo.

### 3. Modo Jefe de la Banda

Si decidís jugar en este modo, tenéis dos posibilidades:

a) Se colocan las cartas de banda boca abajo y cada persona, por turnos, coge uno al azar hasta tener una banda de cuatro.

b) Se colocan las cartas de banda boca arriba y cada persona coge las cuatro cartas que prefiera. Es cuestión de velocidad que puedas formar tu banda ideal.

#### 4. Modo Madriguera Completa

En este modo, tendrás **bonificaciones adicionales** por cada fruto seco del tipo que se muestre en la puerta de la madriguera con la que juegues.



- Las madrigueras con la imagen de una pipa (1) y un pistacho (2) dan una bonificación adicional de 1 punto por cada dos cartas de pipa o pistacho que tengas en tu almacén al final de la partida.
- Las madrigueras con la imágenes de maíz (3), anacardo (4), y avellana (5), dan una bonificación adicional de 1 punto por cada carta de maíz, anacardo o avellana que tengas en tu almacén al final de la partida.

- Las madrigueras con la imágenes de cacahuete (6), almendra (7) y nuez (8), dan una bonificación adicional de 2 puntos por cada carta de cacahuete, almendra o nuez que tengas en tu almacén al final de la partida.

Podéis elegir con qué madriguera queréis jugar, o bien escogerlas al azar para darle un poco más de emoción.

## 5. Modo Capo

Dale la vuelta a las cartas de hámster para revelar al personaje completo y jugar con sus habilidades particulares:



14

Puedes formar tus lotes de frutos secos sumando 13 o 14.



Puedes usar a un miembro de tu banda dos veces. Pero sólo a uno.



12

Puedes formar tus lotes de frutos secos sumando 12 o 13.



Si se te aparece el patrullero Erwin no pierdes ningún fruto seco de tus carrillos. Si se le aparece a otra persona, puedes robar una carta de bosque y guardarla donde quieras: carrillos, madriguera o maletín.

---

Los modos adicionales te permitirán jugar con diferentes grados de complejidad que te llevarán desde el azar absoluto hasta un cierto grado de control de tus acciones.

Aquí te hemos explicado algunas de las variaciones posibles pero seguro que te habrás dado cuenta de que se pueden combinar de diferentes formas ¡Te retamos a diseñar tu propio modo de juego! Porque al final... cada madriguera tiene sus reglas.



## AGRADECIMIENTOS



---

“A Sara y Leire, por estar ahí. A Paco G. y Ferrán R. por estar dispuestos a ayudar con las mates. A Judith, por los testeos nocturnos. Al grupo de testeo de Laboratorio de juegos. A todas y todos, gracias.”

**Carlos Daunés, autor.**

GERMÁN RICOY y MARÍA EIRIZ  MARÍA EIRIZ



# ¡CANINOS!

¡Caninos! es un juego de cartas familiar divertidísimo y con mucha interacción en el que competirás por conseguir la pizza más succulenta con ayuda de alucinantes superperros.

Esquiva los trucos del Caos, planta cara al gato del vecino y a la rodaja de piña y desentraña los misterios de los Mapaches Místicos.



 MIGUEL BUSTILLO  MARÍA EIRIZ



# TRISTRISTIGRIS

Entra en nuestro trabamentos y no tropieces ni hagas trampas, pues no hay trucos ni tretas que valgan. Sigue el patrón de las cartas sin trabarte ni atrancarte o el final será trágico... y tronchante.

**TrisTrisTigris** es un juego tipo party de agudeza visual, agilidad mental, derrapes cerebrales y muchas, muchas risas.

# ¡HOLA!

Somos **Buscalume**, una pequeña editorial de juegos de mesa fundada en Ourense en 2021. Hacemos juegos de mesa familiares, bonitos, divertidos, y los hacemos con mucho cariño y sentido del humor.

Estamos creciendo y pronto vendrán más juegos. Síguenos en nuestras redes para no perderte nuestras novedades. Además, a veces sorteamos cosas y regalamos juegos...

+INFO



[www.buscalume.com](http://www.buscalume.com)

📷 @buscalume    📘 /Buscalume    🐦 @Buscalume