



HAMSTER GANGSTER



Carlos Daunés



María Eiriz



En **Hámster Gángster** deberás recoller un botín de froitos secos agachados entre as follas do bosque e gardalo ben no acubillo da túa tobeira. Emprega aos membros da túa banda, esquiva ao patrulleiro Erwin e torna o hámster máis afamado do bosque.

COMPOÑENTES



4 cartas de hámster gángster
Impresas a dobre cara



4 cartas de tobeira
Impresas a dobre cara



16 cartas de banda
4 personaxes diferentes x4



68 cartas de bosque
67 froitos secos e 1 patrulleiro Erwin

OBXECTIVO DO XOGO

O teu obxectivo é sé-lo hámster gángster máis respectado do bosque; para iso debes conseguir máis puntos que os demais, facendo grupos de froitos secos que sumen 13 e gardándoos na túa tobeira.

COMO XOGAR

1. Preparación da partida

- Cada persoa escolle unha carta de hámster, catro cartas de banda (donicela, forzado, insecto pau e bicho bóla) e outra de tobeira e ponas fronte a si. Para as primeiras partidas use a carta de hámster coa cara de hámster en grande.
- Baralla as cartas de bosque. Cada persoa colle unha carta de froito seco ao azar e pona no lado esquerdo da súa tobeira, xunto á icona do maletín. Se alguén saca a carta do patrulleiro Erwin, debe sacar outra para empezar o xogo cun froito seco no seu maletín.
- Colle tódalas cartas de bosque restantes (incluída a do patrulleiro Erwin) e esparéxeas cara a abaixo no centro da mesa ao alcance de tódalas persoas que xoguen. Esta pequena morea de cartas será o bosque.

Bótalle un ollo ao exemplo de zona de xogo na páxina seguinte:



A túa zona de xogo

A túa carta de tobeira

Maletín



Almacén



Abazón esquerda



Abazón dereita

A túa carta de hámster



A túa banda

2. A túa quenda

Na túa quenda irás collendo cartas de bosque para atopar froitos secos, que gardarás nas túas abazóns (ou bochechas); cando formes un grupo que sume exactamente 13 poderás trasladalo ao almacén na túa tobeira.



Apañando froitos secos:

- Colle unha carta de bosque ao azar e dálle a volta. Se resulta ser un froito seco debes decidir en que abazón poñela (dereita ou esquerda). Mentres dure a túa quenda, as seguintes cartas de froito seco que acades deben ir **sempre** a esa mesma abazón. Colócaas cara a arriba de tal xeito que o número (arriba, á esquerda) sexa visible.
- Na seguinte quenda podes cambiar de abazón aínda que non alcanzases o límite de almacenamento na outra abazón.



As túas abazóns teñen un límite:

- Un hámster pode almacenar moita comida nas súas abazóns, pero ten un límite. Neste caso, **o límite é 13 para cada abazón**. Ademais son moi eficientes, así que para trasladar froitos secos á tobeira sen malgastar enerxía, debes sumar 13 de maneira exacta.
- Cada carta de froito seco ten un valor numérico na súa esquina superior esquerda, que será máis alto canto máis grande sexa o froito seco. Estes son os números que terás que sumar para chegar a 13.

- Semente de xirasol (1), pistacho (2), millo (3), anacardio (4), abelá (5), cacahuete (6), améndoa (7), noz (8), e castaña (12).
- Se colles unha carta de froito seco que che faga pasarte de 13, perderás tódalas cartas que teñas nesa abazón... agás que decidas emprega-lo teu maletín!

Como funciona a tobeira?

- A tobeira ten dúas partes: a parte dereita é o almacén; aí gardarás os teus grupos de froitos secos de 13.
- A parte da esquerda é o maletín, e serve para axudarche a xestionar-lo teu botín. Se atopas un froito seco que che fai pasar de 13 e non queres perdelo todo, podes gardar esa carta no teu maletín, a condición de que estea baleiro, porque só ten sitio para 1 froito seco.
- Nas vindeiras quendas, se queres emprega-la carta que teñas no maletín podes **engadila** á abazón que esteas a utilizar, **ou intercambiala** por unha das cartas desa abazón.
- Cada vez que empregues o maletín rematará a túa quenda; se fas un grupo de 13 usando o maletín, a túa quenda acabará cando gardes o grupo no teu almacén.

Gardando o botín:

- Podes seguir sacando cartas de froitos secos do bosque ata que ocorra unha destas tres cousas:

a) Que teñas medo de pasar de 13: pódeste plantar e decidir non sacar carta.

b) Que pases de 13: se o valor de froitos secos na túa abazón supera 13, retira do xogo tódalas cartas desa abazón xunto coa que sacases. Se ao comeza-la túa quenda sacas unha carta que che faga pasar de 13 e tes as abazóns e mailo maletín ocupados, retira esa carta do xogo. Despois podes retirar un froito seco dunha das túas abazóns ou do maletín.

c) Que completes un grupo de 13: cando xuntas un grupo de cartas que suman 13, **pono cara a abaixo no teu almacén**. Cada carta que teñas no almacén ao final da partida darache puntos.

- En calquera dos 3 casos, a túa quenda rematará e tocaralle á seguinte persoa en sentido horario (ou antihorario, vós decidides).



A banda:

- Ningún hámster é un verdadeiro gángster sen unha banda. Por sorte conseguiches recrutar a catro personaxes do bosque que che axudarán a obter máis froitos secos e a amolar un chisquiño aos teus rivais.
- Pódelos empregar só unha vez; se non o fas, valerán puntos ao final da partida. Ti decides como che convén xestiona-la túa banda.
- Estes son os personaxes da túa banda e as súas mañas:



Hámster Forzudo: pódelo usar para que leve o contido dunha das túas abazóns ao almacén aínda que non completases un grupo de 13.



Donicela: é moi esquivada e cóase en calquera recuncho. Escolle un hámster que teña froitos secos no seu almacén e di o nome ou o número dun froito seco que che cumpra. Se non o ten perderá-la túa oportunidade e non poderás volver usar esta carta, pero se o ten terá que darcho. Pono na abazón que estas a usar.



Bicho Bóla: no bosque non hai balas, pero si hai bichos bóla. “Guíndalle” o Bicho Bóla a outro hámster para sorprendelo e quitarlle un froito seco. Colle a última carta que haxa nunha das súas abazóns e pona na abazón que estas a usar.



Insecto Pau: é o único membro da banda que empregará durante a quenda doutra persoa. O Insecto Pau ten as patas moi longas e disimula moi ben. Cando alguén lle dé a volta a unha carta de bosque que che interese, usa esta carta para roubarlla e poñela na abazón que estas a usar. Despois, a outra persoa poderá seguir xogando a súa quenda. Se dous ou máis persoas tentan usar esta carta ao mesmo tempo, terá prioridade a máis próxima por orde de quenda.

- Despois de empregar unha carta de banda pona cara a abaixo e remata a túa quenda.

O patrulleiro Erwin. Sustos e final da partida:



Cando esteas a buscar froitos secos no bosque pode ocorrer que tropeces co patrulleiro Erwin. Se isto ocorre levarás un bo susto e perderás tódolos froitos secos que teñas nunha das túas abazóns, á túa elección. Se só tes froitos secos nunha abazón, entón perderá-las cartas que teñas almacenadas nesa.

- As cartas que perdas retíranse do xogo e a carta de patrulleiro Erwin agóchase de novo entre as demais cartas de bosque.
- Cando o patrulleiro Erwin apareza por terceira vez, a partida remata. Usa a caixa do xogo para levar a conta, colocándoa de tal xeito que mostre a icona que corresponda ás veces que saíse:



1 vez



2 veces



3 veces

3. Puntuación

A partida tamén pode rematar cando ao final dunha quenda só queden cinco ou menos cartas de bosque enriba da mesa.

É o momento de conta-los puntos e descubrir quen xuntou o botín máis grande do bosque:

- 1 punto por cada carta gardada no teu almacén; se té-la castaña (12), conta 3 puntos.

- 2 puntos se tes unha carta no teu maletín.
- 2 puntos por cada membro da túa banda que non empregases.

Se hai empate: gaña quen teña a carta de castaña no seu almacén. Se ninguén a ten, gaña quen teña máis cartas de noz (que valen 8).



MODOS DE XOGO ADICIONAIS



1. Modo Mini Gángster

É o modo ideal para os cativos. Xógase sen a banda e non se usa o maletín, só o almacén para garda-los lotes de 13. O demais faise igual.

2. Modo Esquí tolo despois de tomar un café

Para xogar a este modo quitamos as cartas de tobeira, as de banda, e a carta do patrulleiro Erwin (nas cartas de bosque).

Todos á vez imos collendo cartas do bosque e colocándoas nas abazóns, indistintamente. A primeira persoa que consiga enche-las dúas abazóns con 13 exacto gaña. Como este é un xogo moi rápido podedes xogar á mellor de tres roldas, por exemplo.

3. Modo Xefe da Banda

Se decidides xogar neste modo, tedes dúas posibilidades:

a) Colócanse as cartas de banda cara a abaixo e cada persoa, por quendas, colle unha ao azar ata ter unha banda de catro.

b) Colócanse as cartas de banda cara a arriba e cada persoa colle as catro cartas que prefira. É unha cuestión de rapidez que poidas forma-la túa banda ideal.

4. Modo Tobeira Completa

Neste modo, terás **bonificacións adicionais** por cada froito seco do tipo que se mostre na porta da tobeira coa que xogues.



- As tobeiras coa imaxe da semente de xirasol (1) e o pistacho (2) dan unha bonificación adicional de 1 punto por cada dúas cartas de semente de xirasol ou pistacho que teñas no teu almacén ao final da partida.
- As tobeiras coa imaxe de millo (3), anacardio (4), e abelá (5), dan unha bonificación adicional de 1 punto por cada carta de millo, anacardio ou abelá que teñas no teu almacén ao final da partida.

- As tobeiras coa imaxe de cacahuete (6), améndoa (7) e noz (8), dan unha bonificación adicional de 2 puntos por cada carta de cacahuete, améndoa ou noz que teñas no teu almacén ao final da partida.

Podes elixir con que tobeira queredes xogar, ou ben escollelas ao azar para darlle máis emoción.

5. Modo Capo

Dálle a volta ás cartas de hámster para mostra-la personaxe completa e xogar coas súas mañas particulares:



14

Podes forma-los teus lotes de froitos secos sumando 13 ou 14.



Podes usar a un membro da túa banda dúas veces. Pero só a un.



12

Podes forma-los teus lotes de froitos secos sumando 12 ou 13.



Se tropezas co patrulleiro Erwin non perdes ningún froito seco das túas abazóns. Se outra persoa tropeza con él, podes roubar unha carta de bosque e gardala onde queiras: abazóns, tobeira ou maletín.

Os modos adicionais permitiránche xogar con diferentes graos de complexidade que che levarán dende o azar absoluto ata un certo grao de control das túas accións.

Neste manual mostrámosche só algunhas das variacións posibles; decatárate axiña de que se poden combinar de distintos xeitos. Retámosche a deseña-lo teu propio modo de xogo! Porque ao final... cada tobeira ten as súas regras.



AGRADECEMENTOS



“A Sara e mais Leire, por estar aí. A Paco G. e Ferrán R. por estar dispostos a axudar coas mates. Ao grupo de testeo de Laboratorio de xogos, grazas.”

Carlos Daunés, autor.