

INTRODUCTION

Dans le monde d'Hamstergeddon, c'est le branle-bas de combat ! La hamster-économie est en plein essor et tous les rongeurs ambitieux se battent pour bâtir le plus grand empire de graines de tournesol. À la tête de votre propre entreprise, embauchez les hamsters les plus intelligents et les plus travailleurs du marché, accumulez les précieuses graines et déjouez les plans de vos adversaires pour asseoir votre domination.

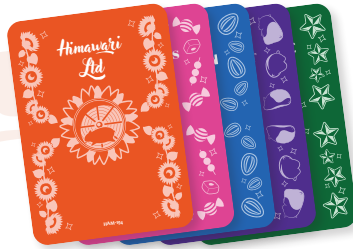
Mais le chemin vers la victoire est semé d'embûches. La fourberie de vos adversaires, les retournements de situation et votre insatiable soif de pouvoir pourront faire votre succès ou causer votre perte. Parviendrez-vous à vous hisser au sommet et à guider vos fidèles hamsters vers la prospérité ? Ou bien verrez-vous vos rêves voler en éclats sous le poids écrasant de la demande sur le hamster-marché ?

Le monde des affaires est hamsterrible. Seuls les plus forts survivront. Bienvenue à Hamstergeddon.

MATÉRIEL



58 jetons Graine



5 cartes Entreprise (1 par joueur)



8 cartes Pouvoir spécial



4 tuiles Solde



40 cartes Départ (8 par joueur)



142 cartes Marché



2 cartes Fin de partie



1 dé Événement



9 cartes Hamster Farceur



5 pions Hamster (1 par joueur)

MISE EN PLACE

- A** Mélangez les cartes **Marché**, puis placez-en 18 au centre de la table, pour former le plateau de jeu : une grille de 3 lignes et 6 colonnes, qui représente **le Marché**. Ajoutez une tuile Solde à chaque coin.
- B** Répartissez le reste des cartes en 4 paquets de taille équivalente. Remettez-en 2 dans la boîte, ils ne vous serviront pas.
- C** Placez les 2 cartes **Fin de partie** dans l'un des deux paquets restants et remélangez-le. Ensuite, placez ce paquet sous le dernier, pour former la pioche.
- D** Chaque joueur choisit une carte **Entreprise**, prend les 8 cartes **Départ** et un **pion Hamster** de la couleur correspondante.

- E** La personne qui a le compte en banque le plus rempli (ou bien la bouille de hamster la plus mignonne) jouera en premier. En commençant par la personne qui jouera en dernier et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chacun place son **pion Hamster** sur le **Marché**, sur la carte de son choix : il s'agira de sa position de départ.
- F** Mélangez votre paquet personnel et piochez 3 cartes.
- G** Mélangez le paquet de cartes **Hamster farceur**.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Hamstergeddon se joue en plusieurs tours, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que les conditions de fin de partie soient réunies. Lorsque c'est votre tour, vous devez faire deux actions :  **Jouer une carte** OR  **Planifier**.

Vous pouvez faire deux actions différentes ou répéter deux fois la même action.

JOUER UNE CARTE

Choisissez une carte de votre main et jouez-la. Appliquez ses effets dans l'ordre, de gauche à droite, puis placez-la dans votre défausse, à côté de votre paquet personnel.

Les effets sont les suivants :

GRAINE

Gagnez un **jeton Graine**.

PIOCHE

Piochez une carte de votre paquet. S'il est vide, mélangez la défausse pour le reformer avant de piocher.

ACHAT

Achetez une carte du **Marché**. Vous pouvez acheter la carte sur laquelle se trouve votre **pion Hamster**, au prix indiqué, ou bien une carte adjacente (au-dessus, en dessous, à gauche ou à droite, mais pas en diagonale) pour son prix +1. Si la carte souhaitée est orthogonalement à côté d'une **tuile Solde**, son prix est diminué de 1. Lorsque vous achetez une carte, placez-la directement dans votre main.

DÉ

Lancez le dé et gagnez le nombre de **jetons Graine** indiqué.

RÉSERVE

Choisissez une carte de votre main et placez-la en face de vous. Elle est **Réservée** et sera comptabilisée à la fin de la partie, mais elle ne fait plus partie de votre paquet.

DÉPLACEMENT

Déplacez votre **pion Hamster** sur une carte adjacente (mais pas en diagonale).

FARCE !

L'icône FARCE est présente sur certaines cartes et faces du dé. Lorsque cette icône apparaît, un Hamster farceur entre en jeu pour semer le chaos ! Piochez la première carte **Hamster farceur** et appliquez ses effets, puis défaussez-la à côté du paquet. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour la reformer. Ces effets ne sont pas obligatoires, mais en général, vous avez tout intérêt à les appliquer.

COMBOS DE CARTES

Si vous avez dans votre main 2 cartes de la même couleur (vert, orange ou bleu) qui forment un bandeau allant de gauche à droite (voir illustration ci-contre), les jouer ensemble constitue une seule action qui vous permet d'appliquer les effets des 2 cartes.



CARTES BLANCHES

Ces cartes ne peuvent pas être jouées dans des Combos, car elles n'ont pas de couleur. Cependant, elles ont deux lignes d'effets : lorsque vous jouez une **carte Blanche**, vous choisissez la ligne que vous souhaitez appliquer.

Notez bien : Les cartes Départ contiennent 2 **cartes Blanche** avec le symbole  situé en haut à gauche, qui indique l'impossibilité de les Réserver.



ACTIVITÉ

Pour acheter une carte Activité, vous devez payer le prix indiqué en **jetons Graine** et défausser 2 cartes de votre main. Les cartes Activité sont directement placées devant vous et constituent un bonus permanent.

PLANIFIER

Piochez 2 cartes de votre paquet personnel. S'il est vide, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche. Une fois vos deux actions terminées, si vous avez acheté une ou plusieurs cartes, complétez le **Marché** : placez une carte du paquet **Marché** sur chaque emplacement vide **SANS jeton Hamster**. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant, à votre gauche.



FIN DE LA PARTIE



La partie prend fin si :

- L'une des 2 cartes **Fin de partie** est achetée, **OU SI**
- Les 2 cartes **Fin de partie** se trouvent sur le **Marché**.

La partie se termine alors immédiatement.

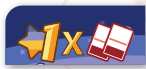
Chaque joueur compte tous les points indiqués sur les cartes de son paquet, ses **cartes Activité** jouées et ses **cartes Réservées**. Celui qui a le plus de points remporte la partie et devient le hamster le plus riche !

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de **jetons Graine** à la fin de la partie l'emporte.

Si l'égalité persiste, vous partagez la victoire.

CALCUL DES POINTS

Le score des **cartes Activité** est calculé avec les cartes que vous possédez à la fin de la partie (sauf indication contraire, il s'agit des cartes de votre paquet, de votre défausse, vos **cartes Activité** et de votre **Réserve**).



1 point pour chaque paire de cartes bleues, rouges ou vertes.



1 point par **carte Blanche**.



1 point par **jeton Graine**.



2 points par **carte Activité** y compris cette carte.



1 point par **Hamster** de la même forme.
< Cette forme en haut à gauche ne compte pas.



1 point par icône sur vos cartes.
< Cet icône en haut à gauche ne compte pas.



1 point par icône sur vos cartes.
< Cet icône en haut à gauche ne compte pas.



2 points par icône sur vos cartes.
< Cet icône en haut à gauche ne compte pas.



1 point par carte dans votre main.



VARIANTE

POUVOIRS SPÉCIAUX

Il existe des cartes **Pouvoir spécial** pour le P-D.G. de votre hamster-entreprise.

Au début de la partie, vous pouvez choisir ou distribuer au hasard une carte **Pouvoir spécial** à chaque joueur. Chacun reçoit ainsi un **BONUS** personnalisé pour la partie !



CRÉDITS



Auteur & illustrations : Maru Design

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Chef de projet : Marcello Bertocchi

Maquette : Noa Vassalli, Cindy Bourgeot

Textes supplémentaires : Martina Marinoni

Correction : Mélissa Veludo

Fabrication : Nicolas Aubry SYNERGY

Traduction française : Juliette Chastel



DON'T PANIC GAMES

38 rue Notre-Dame-de-Nazareth 75003 Paris, France

Rejoignez-nous sur : www.dontpanicgames.com

@dontpanicgames

@DontPanicGames

f Dont Panic Games

@DontPanicGames1



ED
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE



FR

LE TRI
+ FACILE

ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE



BAC
À TRI

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Séparez les éléments avant de trier.