

# HOARDERS

Andy Niggles



Intl. v1.0



# Hoarders

A game of nuts and hoarders  
by Andy Niggles  
A party game for 3-6 players



## Contents

1 rulebook

55 nut cards (11 each of Walnuts, Hazelnuts, Sunflower seeds, Acorns, Peanuts) [1]

30 critters cards (6 each of Hamster, Groundhog, Beaver, Raccoon, Squirrel) [2]

1 wooden crown token [3]

## Goal of the game

The winner is the first player to get five identical nut cards in their nut card collection. The game ends immediately and that player wins the game.

## Setup

Gather 2 to 6 friends.

Shuffle all nut cards together to form the nut deck.

Give each player a set of 5 critter cards, each set containing one of each critter card (Hamster, Groundhog, Beaver, Raccoon, Squirrel) with a matching back.

Deal each player 3 random nut cards from the nut deck. Players place their nut card collection face up in front of them.

Decide which player is going first and give them the crown token.

## Game play

Each player secretly picks two of their critter cards and places them face down in front of themselves. Once everyone has put down their two critters, the person with the crown must reveal one of their face down critters and resolve its effects (see critter descriptions below). Play proceeds clockwise, with the player to the left of the crown revealing and resolving one of their face down critters, and continuing clockwise until everyone has played both of their cards.

The turn will go around the table twice since each player has two cards to resolve. If an action causes a player to have no more face down cards when their turn comes they must pass, and play continues with the next player.

Once everyone has resolved both of their critter cards, each player takes their critter cards back into their hands, the crown is moved to the player to the left, and a new turn starts.

### The critter cards



#### **Squirrel**

Draw the top nut card from the deck and add it to your collection



#### **Raccoon**

Pick a player and steal one of the nut cards from their collection. Add it to your collection.



#### **Hamster**

When someone tries to steal one of your nut cards, if you have a face down Hamster card you can reveal it to cancel the theft: The opponent's Raccoon card remains revealed and has no effect, and the Hamster card remains face up

and cannot be used to cancel further thieving attempts this turn.

If it is your turn to play and you only have your face down Hamster card remaining, you must reveal it and it has no effect. Once revealed, it cannot be used to cancel further thieving attempts this turn.



### **Groundhog**

The Groundhog repeats the effect of the other card you played this turn. If it was a Raccoon, you may target a different player. The Beaver card cannot be repeated. (If you played a Beaver first, the Groundhog is revealed and has no effect.)



### **Beaver**

When someone reveals a Beaver, all players who played a Beaver must reveal theirs.

- If only one player played a Beaver this turn, he gets to draw three cards from the nuts deck and adds them to their collection.

- If more than one player played a Beaver this turn, every player who did NOT play a Beaver card draws one nut card from the deck and adds them to their collection. If this results in several players getting their fifth identical nut cards on the same turn, the winner is the closest to the crown, in turn order.

# Credits

Game Design: Andy Niggles

Development: Eric Hanuise

Artwork: Christine Deschamps and Maëva Da Silva

Playtesters: Jason Cote, Cliff Strass, Autumn Niggles, Summer Strass, Erica Strass, Mike Lennon, Sheila Ramirez, Kristen Jones, Analeatha Simmons, Liz Allen, Amanda Alberola, Stephanie Vara, Shayla

Robinson, Heather Mielke

Playtest groups: Mardis Ludiques Sajou, Repos du Guerrier, Belgoludique, Ludopathiques

©Flatlined Games 2019 - all rights reserved - for entertainment purposes only.



# Hoarders

Un jeu au poil et à la noix  
par Andy Niggles

Un jeu d'ambiance pour 3-6 joueurs

Traduction: Eric Hanuise



## Matériel

1 livret de règles

55 cartes noix (11 exemplaires chaque - Noix, Noisettes, Graines de tournesol, Glands, Cacahuètes) [1]

30 cartes animal (6 exemplaires chaque - Hamster, Marmotte, Castor, Raton Laveur, Écureuil) [2]

1 jeton couronne en bois [3]

## But du jeu

Le gagnant est le premier joueur à obtenir cinq cartes noix identiques dans sa collection. Le jeu se termine immédiatement et ce joueur emporte la partie.

## Mise en place

Réunissez de 2 à 6 amis.

Mélangez les cartes noix pour former le paquet noix.

Donnez à chaque joueur un ensemble de 5 cartes animal avec un dos identique (un exemplaire de chaque animal - Hamster, Marmotte, Castor, Raton Laveur, Écureuil).

Donnez à chaque joueur trois cartes tirées du paquet noix pour former leur collection initiale. Les joueurs placent leur collection de noix face visible devant eux.

Décidez quel joueur commence et donnez-lui le jeton couronne.



## Le jeu

Chaque joueur choisit deux de ses cartes animal et les pose face cachée devant lui. Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs deux cartes animal, le joueur avec la couronne doit révéler une de ses deux cartes animal et appliquer son effet (voir les descriptions des animaux ci-dessous). Le joueur à sa gauche révèle et résout ensuite une de ses deux cartes animal, et ainsi de suite dans le tour de table jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leurs deux cartes.

La manche durera normalement deux tours de table, puisque chaque joueur a choisi deux cartes. Si en cours de manche un joueur n'a plus de cartes animal face cachée quand vient son tour il doit passer et le tour continue avec le joueur suivant.

Une fois que tous les joueurs ont joué leurs deux cartes animal, chaque joueur reprend toutes ses cartes animal, la couronne est passée au joueur de gauche, et une nouvelle manche commence.

## Les cartes animal



### **Écureuil**

Tirez la première carte noix du paquet et ajoutez-la à votre collection.



### **Raton Laveur**

Volez une carte noix de votre choix de la collection d'un autre joueur. Ajoutez-la à votre collection.



### **Hamster**

Quand quelqu'un essaye de voler une carte noix de votre collection, vous pouvez révéler votre Hamster s'il est face cachée pour annuler ce vol : le Raton Laveur de votre adversaire est



annulé et reste révélé, et le Hamster est maintenant utilisé et ne pourra plus empêcher d'autres vols durant cette manche.

Si c'est à votre tour de jouer et que votre seule carte face cachée restante est le Hamster, vous devez le révéler sans le jouer. Une fois révélé, il ne peut plus empêcher de vols durant cette manche.



### **Marmotte**

La Marmotte répète l'effet de la carte animal que vous avez jouée précédemment dans la manche. Si c'était un Raton Laveur, vous pouvez cibler un autre joueur. Le Castor ne peut pas être répété. (Si vous aviez joué un Castor, la Marmotte est annulée et révélée.)



### **Castor**

Quand un joueur révèle et joue son Castor, tous les autres joueurs qui ont un Castor face cachée doivent le révéler.

- Si le joueur était le seul à avoir joué un Castor cette manche, il tire trois cartes du paquet noix et les ajoute à sa collection.

- Si plus d'un joueur avait joué un Castor, tous les joueurs qui N'avaient PAS joué de Castor tirent une carte du paquet noix et l'ajoutent à leur collection. Si plusieurs joueurs obtiennent leur cinquième carte noix identique de la sorte, le gagnant est le joueur le plus proche de la couronne dans le sens du tour de table.

# Remerciements

Auteur : Andy Niggles

Développement : Eric Hanuise

Art : Christine Deschamps et Maëva Da Silva

Playtesteurs : Jason Cote, Cliff Strass, Autumn Niggles, Summer Strass, Erica Strass, Mike Lennon, Sheila Ramirez, Kristen Jones, Analeatha Simmons, Liz Allen, Amanda Alberola, Stephanie Vara, Shayla Robinson, Heather Mielke

Groupes de playtest : Mardis Ludiques Sajou, Repos du Guerrier, Belgoludique, Ludopathiques

©Flatlined Games 2019 - tous droits réservés. Réserve à des fins d'amusement.



# Hoarders

Een spel over hamsteraars en noten  
van Andy Niggles

Een partyspel voor 3-6 spelers

Vertaling: Frederic Moyersoen



## Inhoud

1 spelregelboekje

55 noten kaarten (11 van elke soort: Walnoten, Hazelnoten, Zonnebloempitten, Eikels en Pinda's) [1]

30 dier kaarten (6 van elke soort: Hamster, Marmot, Bever, Wasbeer, Eekhoorn) [2]

1 houten kroonfiche [3]

## Doel van het spel

Verzamel 5 identieke noten kaarten. De eerste speler die hierin slaagt, beëindigt het spel en wint onmiddellijk.

## Vorbereiding

Breng 2 tot 6 vrienden samen.

Schud alle noten kaarten grondig en plaats deze gedekt op tafel als een noten stapel.

Geef elke speler een set van 5 dier kaarten. Elke set bevat 5 soorten dieren (Hamster, Marmot, Bever, Wasbeer, Eekhoorn) en heeft dezelfde achtergrondkleur.

Geef aan elke speler 3 willekeurige noten kaarten van de noten stapel. De spelers plaatsen hun verzameling noten kaarten zichtbaar in een rij voor zich.

Kies wie de startspeler wordt en geef hem de kroonfiche.

## Verloop van het spel

Elke speler kiest in het geheim 2 van zijn dier kaarten en plaatst deze met de rugzijde zichtbaar voor zich. Van zodra elke speler zijn 2 dier kaarten geplaatst heeft, draait de speler met de kroonfiche één van zijn gedekte kaarten om en voert het effect van de kaart uit (zie de beschrijving van de dier kaarten hieronder).

Nu moet de speler links van de kroon, één van zijn kaarten omdraaien en uitvoeren. In wijzerzin, doet elke speler vervolgens hetzelfde. Dit gaat zo voort tot iedereen zijn beide kaarten gespeeld heeft.

Een volledige spelbeurt duurt dus normaal twee tafelrondes omdat elke speler 2 kaarten uit te voeren heeft. Als een actie ervoor zorgt dat een speler geen gedekte kaart meer heeft, wanneer het zijn beurt is om te spelen, dan moet hij passen. De volgende speler komt dan onmiddellijk aan zet.

Van zodra alle dier kaarten van alle spelers uitgevoerd zijn, neemt elke speler zijn dier kaarten terug in de hand. De kroon wordt doorgegeven aan de speler aan de linkerzijde en een nieuwe ronde gaat van start.

### De dier kaarten



#### **Eekhoorn**

Trek de bovenste noten kaart van de stapel en voeg deze toe aan je verzameling.



#### **Wasbeer**

Steel één van de noten kaarten van de verzameling van een andere speler en voeg deze toe aan je eigen verzameling.



## **Hamster**

Wanneer iemand een noten kaart van jou probeert te stelen en wanneer je een gedekte Hamster kaart hebt, dan kan je deze omdraaien om de diefstal te beletten: de Wasbeer kaart van de tegenstander blijft zichtbaar liggen en heeft geen effect. Tegelijkertijd blijft jouw Hamster kaart zichtbaar liggen en heeft ook geen effect meer. Andere diefstalpogingen kunnen dus niet meer verijdeld worden.

Als het jouw beurt is om te spelen en je hebt alleen je gedekte Hamster kaart om te spelen, dan moet je deze omdraaien en heeft de kaart geen effect. Een zichtbare Hamster kaart kan niet meer gebruikt worden om andere diefstalpogingen te verijdelen.



## **Marmot**

De Marmot herhaalt het effect van de vorige kaart die je deze beurt gespeeld hebt. Als het een Wasbeer was, dan kun je bij een andere speler opnieuw een kaart stelen. De Bever kaart kan echter niet herhaald worden (Als je eerste gespeelde kaart een Bever kaart was, dan moet je de Marmot kaart zonder effect omdraaien).



## **Bever**

Wanneer iemand de Bever kaart omdraait, dan moeten alle spelers die een gedekte Bever kaart op tafel hebben liggen, deze ook omdraaien.

- Als slechts één speler een Bever kaart gespeeld heeft, dan trekt deze 3 kaarten van de Noten stapel en voegt deze toe aan zijn verzameling.
- Als meer dan één speler een Bever kaart gespeeld heeft, dan mag elke speler die GEEN

Bever kaart gespeeld heeft, één kaart van de stapel trekken en aan zijn verzameling toevoegen. Als dit tot gevolg heeft dat meerdere spelers tegelijkertijd hun 5e gelijkaardige noot verzameld hebben, dan is de winnaar de speler die in wijzerzin het dichtst bij de kroon zit.

## Bedankingen

Spelontwerp: Andy Niggles

Ontwikkeling: Eric Hanuise

Illustraties: Christine Deschamps en Maëva Da Silva

Speltesters: Jason Cote, Cliff Strass, Autumn Niggles, Summer Strass, Erica Strass, Mike Lennon, Sheila Ramirez, Kristen Jones, Analeatha Simmons, Liz Allen, Amanda Alberola, Stephanie Vara, Shayla Robinson, Heather Mielke

Speltest groepen: Mardis Ludiques Sajou, Repos du Guerrier, Belgoludique, Ludopathiques

©Flatlined Games 2019 – alle rechten voorbehouden – alleen bestemd voor ontspanning.



# Hamsterer

Ein Spiel mit Nüssen und Hamstern

von Andy Niggles

Ein Partyspiel für 3-6 Spieler

Übersetzung: Christwart Conrad



## Inhalt

1 Regel

55 Vorratskarten (je 11 Walnüsse, Haselnüsse, Sonnenblumenkerne, Eicheln und Erdnüsse) [1]

30 Tierkarten (je 6 Hamster, Murmeltiere, Biber, Waschbären, Eichhörnchen) [2]

1 Krone aus Holz [3]

## Ziel des Spiels

Der Gewinner ist der Spieler, der zuerst fünf identische Vorratskarten gesammelt hat. Das Spiel endet sofort und dieser Spieler hat gewonnen.

## Vorbereitung

Versammle insgesamt 2 bis 6 Freunde.

Mische alle Vorratskarten zusammen, um daraus einen Kartenstapel zu bilden.

Gib jedem Spieler ein Set von 5 Tierkarten, wobei jedes Set die gleiche Rückseitenfarbe aufweist, das jedes Tier (Hamster, Murmeltier, Biber, Waschbär, Eichhörnchen) ein Mal enthält.

Gib jedem Spieler 3 zufällige Vorratskarten vom Stapel, die den Anfang der persönlichen Vorratskartensammlung darstellen. Jeder Spieler legt seine Vorratskarten offen vor sich aus.

Entscheide, welcher Spieler anfängt, und gib ihm die Krone.



## Spielablauf

Jeder Spieler wählt heimlich zwei seiner Tierkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Sobald jeder seine beiden Tierkarten abgelegt hat, deckt der Spieler mit der Krone eine seiner verdeckten Tierkarten auf und führt deren Auswirkungen aus (siehe Erläuterungen der Tierkarten unten). Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter, indem der Spieler links von dem mit der Krone eine seiner verdeckten Tierkarten aufdeckt und deren Auswirkungen ausführt usw., bis jeder seine beiden Karten aufgedeckt hat.

Normalerweise werden zwei Runden gespielt, da jeder zwei Karten aufzudecken hat. Falls infolge einer Aktion ein Spieler keine verdeckten Karten mehr hat, wenn er an der Reihe ist, muss er passen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sobald jeder seine beiden Tierkarten aufgedeckt hat, nimmt jeder Spieler seine Tierkarten wieder auf die Hand, die Krone wird zum Spieler links geschoben und ein neuer Durchgang (= 2 Runden) beginnt.

## Die Tierkarten



### ***Eichhörnchen***

Ziehe die oberste Vorratskarte vom Stapel und füge sie deiner Sammlung hinzu.



### ***Waschbär***

Wähle einen Spieler und stiehl eine Karte aus seiner Sammlung. Füge sie deiner Sammlung hinzu.



## **Hamster**

Sofern jemand versucht, eine deiner Vorratskarten zu stehlen, wenn du eine verdeckt liegende Hamsterkarte hast, darfst du sie aufdecken, um den Diebstahl zu verhindern: Die Waschbärenkarte des Gegners bleibt wirkungslos offen liegen. Deine Hamsterkarte ist verbraucht und bleibt offen liegen. Sie kann keine weiteren Diebstahlsversuche in diesem Durchgang verhindern.

Wenn du an der Reihe bist und nur noch deine verdeckte Hamsterkarte übrig hast, musst du sie wirkungslos aufdecken. Einmal aufgedeckt, kann sie keine weiteren Diebstahlsversuche in diesem Durchgang verhindern.



## **Murmeltier**

Das Murmeltier wiederholt den Effekt der vorigen Karte, die du in diesem Durchgang gespielt hast. Wenn es ein Waschbär war, darfst du einen anderen Spieler als Ziel nehmen. Die Biberkarte kann nicht wiederholt werden. (Wenn du zuerst einen Biber gespielt hast, wird das Murmeltier ohne Auswirkung aufgedeckt.)



## **Biber**

Wenn jemand einen Biber aufdeckt, müssen alle Spieler, die einen Biber gespielt haben, ihren Biber ebenfalls aufdecken.

- Wenn nur ein einziger Spieler in diesem Zug einen Biber gespielt hat, darf er drei Karten vom Stapel ziehen und sie seiner Sammlung hinzufügen.

- Wenn in diesem Zug mehr als ein Spieler einen Biber gespielt hat, zieht jeder Spieler, der KEINE

Biberkarte gespielt hat, eine Vorratskarte vom Stapel und fügt sie seiner Sammlung hinzu. Wenn dies dazu führt, dass mehrere Spieler ihre fünfte identische Vorratskarte in derselben Runde erhalten, ist der Gewinner derjenige, der die Krone besitzt bzw. der in der Reihenfolge nach links zu ihm am nächsten sitzt.

## Credits

Autor: Andy Niggles

Entwicklung: Eric Hanuise

Grafik: Christine Deschamps und Maëva Da Silva

Spielertester: Jason Cote, Cliff Strass, Autumn Niggles, Summer Strass, Erica Strass, Mike Lennon, Sheila Ramirez, Kristen Jones, Analeatha Simmons, Liz Allen, Amanda Alberola, Stephanie Vara, Shayla Robinson, Heather Mielke

Testgruppen: Mardis Ludiques Sajou, Repos du Guerrier, Belgoludique, Ludopathiques

©Flatlined Games 2019 - alle Rechte vorbehalten - nur zu Unterhaltungszwecken.



