HUNGRY HUGO

Autoren: **Jens Merkl & Jean-Claude Pellin**
Illustration: **Gediminas Akelaitis**

Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren
Spieldauer: ca. 15 min

Inhalt
1 Hugo (Holzfigur)
4 Gärten
4 Hütten
20 Schöne Dinge mit Standfuß
1 Würfel
50 Aktionskarten
Spielanleitung

Die Bewohner der kleinen Insel Hugo's Island lieben nichts so sehr wie schöne Gärten. Sie wetteifern darum, wer den tollsten und größten Garten dekorieren kann. Wollt ihr mitmachen? Dann ran an den Spaten und rein in den Garten …
Ach so, es gibt einen klitzekleinen Haken - er heißt Hugo und ist ein Riesenaffe. Meistens schläft er friedlich, aber wenn er aufwacht, bekommt er diesen Heißhunger - und dann schnappt er sich ständig die schönen Dinge aus eurem Garten.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich ein **Garten-Tableau,** auf dem es Platz für eine **Hütte** und bis zu **5 *schöne Dinge*** gibt**.** Mit den ***schönen Dingen*** dekoriert jeder von euch im Laufe des Spiels seinen Garten.

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Hüttenfarbe und sucht sich die **5 passenden Einzelteile** dazu aus. Baut eure **Hütte** zusammen und stellt sie an den vorgesehen Platz bei eurem Garten-Tableau.

Bereitet alle **20 *schönen Dinge*** vor. Steckt sie in die Standfüße und stellt sie als **allgemeinen Vorrat in der Tischmitte** auf.

Als nächstes mischt ihr die **Aktionskarten** und teilt an jeden Spieler 3 aus, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte.

Der Älteste unter euch wird Startspieler. Er stellt die **Hugo Figur** vor seinen Garten.

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, als erster 5 schöne Dinge in seinem Garten zu haben.

SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler führen die Spieler nun reihum ihre Züge aus.

1) Aktionskarte ausspielen
2) Karte nachziehen

Kleiner Tipp: *Wenn Hugo schläft, kann man ihn einfach zu einem Garten in der Nachbarschaft schieben, so schnell weckt ihn dabei nichts auf. Außer jemand von euch will ihn wecken?! Dann sollte der Besitzer des Gartens dringend eine Banane für Hugo parat haben …*

1) Aktionskarte ausspielen

Der aktive Spieler spielt eine Karte aus seiner Hand aus (legt sie auf den Ablagestapel) und führt die entsprechende Aktion aus:

Bauen: Such' dir ein ***schönes Ding*** aus dem Vorrat aus und stelle es auf einen der freien Plätze in deinem Garten.

ACHTUNG: *Du darfst* ***kein schönes Ding*** *nehmen, wenn...*

... dir mindestens 1 Hüttenteil fehlt. In diesem Fall baust du ein fehlendes Hüttenteil an!

... Hugo vor deinem Garten steht.

Du darfst eine „Bauen"-Karte auch auf den Ablagestapel legen, ohne ein Hüttenteil oder ein ***schönes Ding*** *zu bauen. Das machst du z.B. wenn Hugo bei dir steht und du keine andere Karte ausspielen kannst oder willst.*

Hugo bewegen: Bewege Hugo zu einem beliebigen Mitspieler.

Immer wenn du die „Hugo bewegen"-Karte ablegst, musst du Hugo auch bewegen. Ob du es willst oder nicht!

Banane: Wenn Hugo eine Heißhunger-Attacke hat, kannst du Hugo die Banane geben, und so dieses Mal verhindern, dass er etwas aus deinem Garten (oder von deiner Hütte) frisst.

Wenn du möchtest, darfst du die Bananenkarte auf den Ablagestapel legen, *auch wenn du dich gerade nicht schützen musst.*

Hugo wecken: Wenn du diese Karte ausgespielt hast, musst du würfeln und die Würfelaktion ausführen. Der Würfel zeigt an, was Hugo als nächstes macht.

Auch die „Hugo wecken"-Karte kann nie abgelegt werden, ohne dass sie dadurch aktiviert wird. Du musst Hugo wecken, wenn du sie ablegst, auch wenn er gerade vor deinem eigenen Garten steht.

Würfel-Aktionen

Hugo schläft ein: Glück gehabt! Hugo schläft gleich wieder ein – sonst passiert nichts.

Hugo zu dir: Hups, Hugo entdeckt dich und verfolgt dich bis zu deinem Garten.

Stelle Hugo zu deinem eigenen Garten. *Falls Hugo dort bereits ist, passiert nichts!*

Heißhunger-Attacke: OhOh, Hugo muss sofort etwas fressen – und zwar bei dem Spieler, bei dem er gerade steht.

Steht Hugo während einer Heißhunger-Attacke vor deinem Garten? Dann passiert Folgendes:

Wenn du eine Bananenkarte hast, kannst du Hugo mit einer Banane beruhigen. Mmh, Hugo ist zufrieden und lässt deinen Garten in Ruhe. Wirf die Bananenkarte in die Schachtel!

Oh, du hast keine Bananen mehr? Tja, wenn Hugo kein Obst bekommt, schnappt er sich stattdessen ein ***schönes Ding*** aus deinem Garten. Wirf ein beliebiges deiner ***schönen Dinge*** in die Schachtel! *(Die von Hugo geschnappten schönen Dinge werden im Spiel nicht mehr genutzt.)*

Was, du hast weder eine Banane noch schöne Dinge in deinem Garten? Ohje, Hugo hat so großen Hunger, da beißt er dir glatt ein Teil aus deiner Hütte heraus. Entferne 1 Teil aus deiner Hütte und lege es bei dir bereit. Du kannst es später (*als neues Teil*) wieder anbauen.

*WICHTIG: Hugo frisst **immer** bei dem Spieler, bei dem er gerade steht!*

2) Karte nachziehen

Wenn die Kartenaktion ausgeführt ist, und ggf. gewürfelt wurde, zieht der Spieler, der an der Reihe war eine Karte nach, so dass er wieder 3 Karten auf der Hand hat. Auch ein Mitspieler, der gerade eine Banane abgegeben hat, zieht nun eine Karte nach.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn der erste Spieler seinen Garten (mit 5 ***schönen Dingen***) komplett ausgebaut hat, oder alternativ, wenn der Vorrat an ***schönen Dingen*** leer ist. Nun gewinnt der Spieler, der die meisten ***schönen Dinge*** in seinem Garten hat.

Haben mehrere Spielen die meisten ***schönen Dinge***, gewinnt derjenige, der im Urzeigersinn am weitesten von Hugo weg ist. (Der Spieler bei dem Hugo steht, ist ihm am nächsten.)

LOGIS™