Spielaufbau

1. Mischt alle Tierkarten und gebt jedem Spieler 3 Handkarten.
2. Legt 4 Tierkarten verdeckt in einer Reihe vor jeden Spieler. Niemand darf diese Karten ansehen, außer ein Tiereffekt erlaubt es.
3. Legt die übrigen Tierkarten als verdeckten Nachziehstapel in die Mitte der Spielfläche.
4. Stellt die Böse-Mieze-Karte senkrecht neben den Nachziehstapel. Schiebt die Karte dann ungefähr auf der Höhe, die zu eurer Spieleranzahl passt, in den Stapel. Bei 5 oder 6 Spielern legt sie einfach unter den Stapel.

Der jüngste Spieler macht den ersten Zug.

Spielziel

In *Hungry Monkey* habt ihr Tierkarten sowohl auf der Hand als auch verdeckt vor euch liegen. **Um zu gewinnen, musst du als Erster all deine Karten ausspielen**, zuerst von deiner Hand und dann aus deiner verdeckten Reihe.

Falls ihr mehrere Spiele spielt, wertet ihr jedes Spiel mit Bohnenkarten. **Der Spieler mit den meisten Bohnen nach dem letzen Spiel gewinnt.**

Spielablauf

Ihr spielt nacheinander im Uhrzeigersinn Karten auf den Tierstapel.

In deinem Zug **MUSST** du:

1. Eine oder mehrere **KARTEN OFFEN AUF DEN TIERSTAPEL** spielen.
2. Wenn möglich eine **VIERERBANDE ODER** einen **EFFEKT** auslösen.
3. Deine Hand **AUF 3 KARTEN NACHZIEHEN** (außer die Böse-Mieze-Karte ist sichtbar).

Versuche in deinem Zug:

Deine Karten zu verbessern (in Reihe und Hand) — *bis der Nachziehstapel leer ist.*

Alle deinen Karten loszuwerden — *sobald der Nachziehstapel leer ist.*

Karten ausspielen

Wähle eine von 3 Arten Karten auszuspielen:

- **SPIELE KARTEN VON DEINER HAND**

  Spiele beliebig viele **GLEICHE, GÜLTIGE KARTEN** von deiner Hand.

  Falls du mehrere Karten spielst, kannst du nur den Effekt der obersten Karte auslösen. Du kannst **NIEMALS UNGÜLTIGE** Karten von deiner Hand ausspielen.

- **SPIEL 1 KARTE VOM NACHZIEHSTAPEL**

  Zieh die oberste Karte vom Nachziehstapel und lege sie offen auf den Tierstapel.

  Tipp: Du darfst selbst dann eine Karte vom Nachziehstapel spielen, wenn du eine gültige Karte auf der Hand hast.

- **SPIEL 1 KARTE AUS DEINER KARTENREIHE**

  Wenn deine Hand leer ist, musst du 1 Karte aus deiner Kartenreihe auf den Tierstapel spielen.

  Tipp: Diese Aktion kannst du erst wählen, wenn die Böse-Mieze-Karte sichtbar ist!

Gültige Tierkarten:

Damit du eine Karte gültig spielen kannst, muss sie die **GLEICHE ODER** eine **HÖHERE ZAHL** haben als die oberste Karte auf dem Tierstapel. Falls der **TIERSTAPEL LEER** ist, ist jede Karte gültig.

Falls du eine Karte vom Nachziehstapel oder aus deiner Kartenreihe spielst, hängt das Ergebnis davon ab, ob sie gültig oder ungültig ist.

Sie ist gültig: Behandle sie wie eine ausgespielte Handkarte. Sie kann eine Viererbande oder einen Tiereffekt auslösen.

Sie ist ungültig: Du **MUSST** den gesamten Tierstapel auf die Hand nehmen (auch die gespielte Karte). Löse keinen Effekt aus.

Beispiel: Du spielst 1 Karte vom Nachziehstapel: Listige Schlange (3). Ihre Zahl ist kleiner als die Zahl von Weiser Elefant (10). Sie ist ungültig. Nimm den ganzen Tierstapel auf die Hand. Du darfst den Schlangen-Effekt nicht nutzen.

Nimm alle Karten!

SPEZIALFALL: KEINE SPIELBARE HANDKARTE

Die Böse-Mieze-Karte liegt offen und keine deiner Handkarten ist gültig. Jetzt musst du den gesamten Tierstapel auf die Hand nehmen und dein Zug ist zu Ende.

Löse einen Effekt aus

NUR die oberste Karte, die du gespielt hast, kann einen Effekt auslösen.

Das kann entweder eine **VIERERBANDE** sein oder ein **TIEREFFEKT**, der durch ein Symbol angezeigt wird.

Falls du eine Viererbande auslöst, kannst du keinen Tiereffekt auslösen.

Beispiel: Du spielst 2 Schnelle Spatzen. Der Spatz-Effekt wird nur 1-mal ausgelöst.

TIEREFFEKTE

Falls die oberste Karte ein Effekt-Symbol zeigt, wird dieser Effekt ausgelöst. Alle Tiereffekte werden auf Seite 8 erklärt.

EINE VIERERBANDE

Falls jemals 4 oder mehr Karten der gleichen Tierart (einschließlich Kopien durch Hungrige Affen) oben auf dem Tierstapel liegen, muss der aktive Spieler:

1. sofort alle Karten im Tierstapel auf den verdeckten Ablagestapel legen ohne einen Tiereffekt auszulösen.
2. wieder auf 3 Handkarten nachziehen.
3. einen Extrazug machen.

Tipp: Eine Viererbande kann aus den Karten mehrerer Spieler bestehen. Du musst nur kontrollieren, ob 4 oder mehr gleiche Karten oben auf dem Tierstapel liegen.

auf drei karten nachziehen

Ziehe solange Karten nach, bis du 3 Karten auf der Hand hast. Falls du schon 3 oder mehr Karten auf der Hand hast, ziehe keine Karten nach.

Falls du dabei die Böse-Mieze-Karte aufdeckst, lass sie oben auf dem Stapel liegen und ziehe keine weiteren Karten. Der Nachziehstapel gilt jetzt als leer. Niemand kann jetzt noch weitere Karten ziehen.

spielende

Der erste Spieler, der alle seine Karten (aus seiner Hand und seiner Reihe) **gültig ausspielt, gewinnt das Spiel.** Die übrigen Spieler spielen weiter, bis nur noch ein Spieler Karten hat. Dies ist der **Verlierer**.

Beispiel: Du spielst deine letzte Karte. Sie ist gültig. Du gewinnst. Die Anderen spielen weiter.

credits

Autor: Erik Andersson Sundén
Spielentwicklung: Roland Goslar
Illustration: Sushrita Bhattacharjee
Layout Spielregel: Hanna Björkman
Layout und Grafik: Marina Fahrenbach

Redaktion: Sabine Machaczek
Herausgeber: Heiko Eller-Bilz
Dank an: Michael Kränzle und alle unsere Freunde und Spieltester.

Spieltester: My Sundén (main tester), Gustav Sundén, Elias Sundén, Therese Jansson, Ami Sundén, Dorothea Hedman, Hilda Jernelid, Karin Sundén, Rickard Roxvall

© 2021 HeidelBÄR Games GmbH. HUNGRY MONKEY, the HeidelBÄR Games logo and HeidelBÄR Games are TMs of HeidelBÄR Games GmbH. Made in Poland. Actual components may vary from those shown. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 7 OR YOUNGER. Retain this information for your records.

www.heidelbaer.de

mehrere spiele werten

Ihr könnt die Bohnenkarten nutzen um über 4 Spiele zu werten. Ein Spieler mit 10 Bohnen gewinnt sofort. Ansonsten gewinnt am Ende der Spieler mit den meisten Bohnen.

spielaufbau

1. Jeder Spiele legt eine **1-Bohne-Karte** verdeckt vor sich.
2. Legt die übrigen 1-Bohne-Karten offen neben die Spielfläche. Mit nur 2 oder 3 Spielern könnt ihr die restlichen 1-Bohne-Karten zurück in die Schachtel legen.
3. Mischt alle 2- und 3-Bohnen-Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben die Spielfläche.

wertung eines spiels

- **Wer als Erster alle seine Karten los ist, zieht 2 verdeckte Bohnenkarten.**
- **Wer als Zweiter alle seinen Karten los ist, zieht 1 verdeckte Bohnenkarte.** Bei nur 2 Spielern zieht der Zweite nicht.
- **Wer als Dritter alle seinen Karten los ist, zieht eine 1-Bohne-Karte.** Bei nur 3 Spielern zieht der Dritte nicht.
- **Der Verlierer legt seine niedrigste Bohnenkarte zurück in die Schachtel.** *Falls er keine Bohnen hat, passiert nichts.*

Gewonnene Bohnen legst du verdeckt vor dich.

das nächste spiel beginnen

Der Verlierer des letzten Spiels beginnt das nächste Spiel.

endwertung

Das gesamte Spiel endet, sobald ein Spieler nach einem Spiel 10 oder mehr Bohnen hat oder nach dem 4. Spiel.

Der Spieler mit den meisten Bohnen gewinnt. Haben mehrere Spieler die meisten Bohnen, gewinnen sie alle.

tiereffekte

Zeigt die oberste Karte, die du gespielt hast, ein Effekt-Symbol, und gehört sie nicht zu einer Viererbande, löst sie diesen Effekt aus:

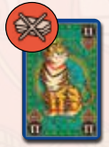
1 Kleine Ameise
Eine *Ameise* **ist immer gültig**.
Nimm alle Karten des Tierstapels **AUSSER** *Ameisen*, die du gespielt hast (einschließlich *Hungriger Affen*).
Aber nimm nichts, wenn nur *Ameisen* im Tierstapel sind!

2 Schneller Spatz
Tausche eine deiner verdeckten Karten gegen eine deiner Handkarten.
Ist deine Hand leer, passiert nichts.

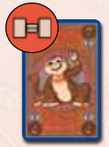
3 Listige Schlange
Schau dir eine verdeckte Karte eines beliebigen Spielers an.

7 Flinker Mungo
Mache einen **Extrazug**. Dieser beginnt, nachdem du Karten gezogen hast.

8 Starker Büffel
Der nächste Spieler muss die **gleiche oder** eine **niedrigere** Zahl spielen.



11 König Tiger
Lege den gesamten Tierstapel **auf den Ablagestapel** (einschließlich *König Tiger*).



? Hungriger Affe
Ein *Affe* **kopiert** die Karte unter ihm. Ist keine Karte unter ihm, kopiert er die Karte über ihm. Hat die kopierte Karte einen Effekt, wird dieser ausgelöst.

Hungry Monkey

die verlorene bohne

Es war einmal ein Hungriger Affe, der seine Frühstücksbohne im Dschungel verlor. Er suchte überall, konnte sie aber nicht finden. Da bat er alle anderen Tiere, ihm bei der Suche zu helfen, von Schneller Spatz bis zu König Tiger, aber alle ignorierten seine Bitten. Alle bis auf Kleine Ameise. Sie kletterte in das Ohr von König Tiger und befahl ihm zu helfen. König Tiger fürchtete sich vor der Stimme in seinem Ohr und beschloss, ihr zu gehorchen. Mit donnerndem Gebrüll gebot er allen Tieren, nach der Bohne zu suchen. Kein Tier wagte es, sich zu weigern. Schließlich fand Schneller Spatz die verlorene Bohne, und Hungriger Affe war sehr glücklich über seine Mahlzeit.

spielmaterial

72 Tierkarten
je 6x 12 verschiedene Tiere

Rückseite

1 Böse-Mieze-Karte

Rückseite

Zur Wertung mehrerer Spiele:
22 Bohnenkarten
10x 1-Bohne
je 6x 2- und 3-Bohnen

Rückseite