



DEN HONGEREGEN HUGO

Auteurs: **Jens Merkl & Jean-Claude Pellin**
Illustrator: **Gediminas Akelaitis**

Fir 2 bis 4 Spiller ab 6 Joer
Spieldauer: 15'

SPILLMATERIAL:

1 Hugo (Figur aus Holz)
4 Gäert
4 Buden
20 Spillfiguren (Gaardendeko)
20 transparent Standféiss
50 Aktiounskarten
1 Wierfel
Spillregel

Am Spill DEN HONGEREGEN HUGO hunn d'Awunner vun der Insel näischt léiwer ewéi schéi Gäert. Et gëtt eng grouss Konkurrenz a jidderee wëll säi Gaart am schéinsten dekoréieren. Wëllt dir matmaachen? Da schnaapt iech ee Spuet a lass an de Gaart ...

Ajo, et gëtt nach ee ganz klengen Hoken - an deen heescht Hugo an ass ee risegen Af. Meeschtens schléift dee friddlech, mee wann e waakreg gëtt, huet hien een Afenhonger an da schnaapt en sech de ganzen Zäit Saachen aus ärem Gaart.

SPILLZIEL:

D'Ziel vum Spill ass et, als Éischten **5 Gaardendeko'en ze besëtzen**. Mee opgepasst! Den Hugo ass ëmmer hongereg.

VIRUN DER ÉISCHTER PARTIE:

Maacht déi 20 Spillfiguren viirsichteg an déi transparent Standféiss.

SPILLOPBAU:

All Spiller hëlt sech ee Gaart, deen 6 Plazen bidd, 1 fir d'Bud a 5 fir Gaardendeko'en.



All Spiller wíelt eng Bud, déi aus 5 verschiddenen Stécker besteet. Eemol montéiert, stellt en se op déi passend Plaz a sengem Gaart.



Stellt déi 20 Gaardendeko'en als gemeinsamen Deko-Stock an d'Mëtt vum Dësch.



Mëscht d'Aktiounskarten an deelt jidderengem Spiller der 3 verdeckt aus. De Rescht vun den Kaarten gëtt als verdeckten Nozéikoup nieft den Deko-Stock geluecht.

Den eelsten Spiller gëtt Startspiller an stellt den Hugo viru säi Gaart.



SPILLOFLAF:

D'Spiller féieren elo een nom aneren hir Spillzich aus:

- 1. Aktiounskart spíllen**
- 2. Kart nozéien**

1. Aktiounskart spíllen

Den aktive Spiller, spíllt eng Kart aus senger Hand (leet se op den oppene Koup) a mécht déi entspriechend Aktioun:



Bauen: Sich dir eng Gaardendekoratioun aus der Mëtt vum Dësch aus a stell se op eng fréi Platz an dengem Gaart.

OPGEPASST: Du dierfs keng Gaardendekoratioun huelen, wann ...

... **dir op d'mannst een Deel vun der Bud feelt.** An dësem Fall baus du deen Deel vun denger Bud nees drun.

... **den Hugo virun dengem Gaart steet.** Du kanns och eng "Bauen"-Kart spíllen, ouni een Deel vun denger Bud nei ze bauen oder eng Gaardendekoratioun an däi Gaart ze setzen. Dat méchs du z.B., wann den Hugo bei dir steet an s du keng aner Kart kanns oder wëlls keng aner Kart spíllen.



Den Hugo beweegen:

Beweeg den Hugo bei ee Matspiller vun dengem Choix.

Ëmmer wann s du eng "Hugo beweegen"-Kart spílls, **muss** du den Hugo och beweegen. Ob s de wëlls oder net!



Banann: Wann den Hugo eng Aafenhonger-Attack huet, da **kanns** du him eng Banann ginn, fir ze verhënneren, dass hien eppes aus dengem Gaart (oder vun denger Bud) frësst.

Wann s du wëlls, kannst du d'Banannekaart op op den oppene Koup leeën, wanns du dech grad net schütze wëlls.



Den Hugo erwächen: Am Fall wou s de dës Kaart spills, **muss de wiefelen an d'Aktioun vum Wierfel ausféieren.** De Wierfel weist un, wat den Hugo als Nächst wäert maachen.

Och d'"Hugo erwächen"-Kaart kann ni ofgeluecht ginn, ouni dass d'Aktioun ausgefouert gëtt. Du muss den Hugo och erwächen, wann hie virun dengem Gaart steet.

Klengen Tipp: wann den Hugo schléift, kann een hien einfach bei een anere Gaart an der Noperschaft drécken, sou schnell mécht een hien net waakreg. Ausser, et wëll ee vun iech hien erwächen?! An deem Fall soll de Besëtzer vum Gaart am beschten eng Banann fir den Hugo parat hunn...

Wierfel- Aktiounen



Den Hugo schléift an: Gléck gehat! Den Hugo schléift direkt nees an - soss passéiert näischt.



Den Hugo kënn: den Hugo huet dech gesinn, leeft dir no bis virun däi Gaart. Stell den Hugo virun däin eegene Gaart. Sollt den Hugo schonn do stoen, passéiert näischt!



Afenhonger-Attack: Oh oh, den Hugo muss direkt eppes friessen - an zwar bei deem Spiller, bei deem en dee Moment steet.

Steet den Hugo während enger Aafenhongerattack virun dengem Gaart? Da passéiert dat hei:

- **wann s de eng Banannekaart hues,** kanns de den Hugo mat enger Banann berouegen. Gehei d'Banannekaart an d'Spillkëscht!
- **Oh, du hues keng Banann méi?** Tjo, wann den Hugo keen Uebst kritt, schnaapt hien sech eng Gaardendekoratioun bei dir am Gaart. Schmäiss eng vun denge Gaardendekoratiounen zeréck an d'Këscht. (*Déi Gaardendekoratiounen, déi den Hugo geschnaapt huet, ginn am Spill net méi benotzt.*)
- **Wat? Du hues weder eng Banann, nach Gaardendekoratiounen am Gaart?** Oh mei, den Hugo ass esou hongereg, dass hien dir ee Stéck aus denger Bud erausrappt. Huel ee Stéck aus denger Bud eraus a lee et virun dech. Du kannst et méi spéit nees abauen (*als neit Stéck*).

WICHTEG: den Hugo frësst ëmmer bei deem Spiller aus der Bud, bei deem hie grad steet.

2) Eng Kaart nozéien

Nodeems d'Kaartenaktioun ausgefouert, a ggf. gewierfelt gouf, zitt de Spiller, deen un der Rei war, eng Kaart no, fir dass hien nees 3 Kaarten am Grapp huet. Och ee Matspiller, dee grad eng Banann ofginn huet, dierf eng nei Kaart zeien.

ENN VUM SPILL:

D'Spill ass eriwwer, soubal et engem Spiller geléngt, säi komplette Gaart (**mat 5 Gaardendekoratiounen**) ze dekoréieren, oder wa keng Gaardendekoratiounen méi an der Mëtt vum Dësch stinn. De Spiler mat de meeschte Gaardendekoratiounen ass de Gewënner.

Sollt méi Spiller déi selwecht Unzuel vu Gaardendekoratiounen hunn, gewënnt deejéinegen, deen an der Richtung vun der Auer am wäitste vum Hugo fort ass. (Dee Spiller, bei dem den Hugo steet, ass och dee Spiller, deen am nooste beim Hugo ass.)

