

# HUNGRY HUGO

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

**Pour 2-4 joueurs à partir de 6 ans**  
**Temps de jeu : env. 15 min**

## Contenu

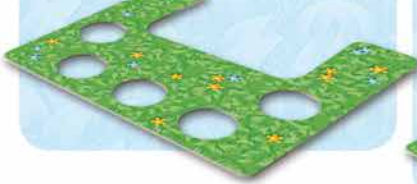
1 Hugo (pion en bois)  
4 jardins (tableaux)  
4 cabanes  
20 décorations de jardin  
1 dé  
50 cartes d'actions  
Préparation de jeu

Les habitants de la petite île Hugo's Island n'aiment qu'une chose : leurs jardins. Ils rivalisent afin de savoir qui sait décorer le jardin le plus prestigieux. Vous voulez participer ? Alors : munissez-vous d'une bêche et vite au jardin !

Par contre, il y a un tout petit problème – il s'appelle Hugo, un énorme singe. D'habitude il a bon sommeil, mais quand il se lève, il a une faim féroce et vole sans cesse la décoration de vos jardins.

## PRÉPARATION DU JEU :

Chaque joueur prend un **tableau de jardin**, sur lequel il y a de la place prévue pour une **cabane** et jusqu'à **5 décorations de jardin**. Avec les **décorations de jardin** chacun d'entre vous embellit les alentours de sa cabane.



Chaque joueur choisit une couleur de cabane et cherche les **5 éléments** correspondants. Assemblez vos **cabanes** et placez-les à l'endroit prévu à côté de votre tableau de jardin.



Préparez les **20 décorations de jardin**. Fixez-les dans les pieds en plastique prévus et placez-les comme **réserve commune au milieu de la table**.



Ensuite, mélangez les **cartes d'actions** et distribuez-en 3 à chaque joueur pour former sa main. Les cartes restantes sont posées face cachée au milieu de la table.

Le joueur le plus âgé commence la partie. Il pose le **pion Hugo devant son jardin**.



## BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier joueur à avoir 5 décorations de jardin autour de sa cabane.

## DÉROULEMENT DU JEU

En commençant avec le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue son tour:

- 1) **Jouer une carte action**
- 2) **Piocher une nouvelle carte**

### 1) Jouer une carte action

Le joueur actif joue une carte de sa main (en la plaçant sur la défausse) et fait l'action correspondante :



**Construire :** Choisis une **décoration de jardin** de la réserve commune et place-la sur une place libre dans ton jardin.

**ATTENTION :** Tu n'as pas le droit de prendre une **décoration de jardin** si ...

... il te manque au moins 1 pièce de ta cabane. Dans ce cas tu es obligé de construire un élément manquant de la cabane !

... Hugo est posé devant ton jardin.

Tu peux te défausser d'une carte « construction » sans construire une pièce de la cabane ou une **décoration de jardin**. Cela tu le fais par exemple si Hugo se trouve chez toi et que tu ne veux ou ne peux pas jouer une autre carte.



### Déplacer Hugo :

Déplace Hugo chez un autre joueur de ton choix.

A chaque fois que la carte „déplacer Hugo“ est jouée, Hugo doit être déplacé. Qu'on le veuille ou non !

**Bon à savoir :** Quand Hugo dort, il est facile de le déplacer dans le voisinage. Il est difficile de le réveiller sauf si quelqu'un d'entre vous a l'intention de le faire ?! A ce moment le propriétaire du jardin a intérêt à avoir une banane pour Hugo ...





**Banane :** Quand Hugo a une faim féroce, tu peux lui donner une banane afin de l'empêcher de manger une décoration du jardin (ou une partie de ta cabane).

*Si tu veux, tu peux te défausser d'une carte banane, même si tu n'as pas dans le besoin de te protéger.*



**Réveiller Hugo :** Si tu as joué la carte „réveiller Hugo“ tu dois obligatoirement lancer le dé et effectuer l'action correspondante. Le dé indique ce que Hugo fera.

*La carte „réveiller Hugo“ ne peut plus être défaussée sans effectuer l'action correspondante.*

*Tu dois réveiller Hugo, même s'il se trouve devant ton jardin.*



## Actions du dé



**Hugo s'endort :** Chance ! Hugo se rendort immédiatement – il ne se passe rien.



**Hugo vers toi :** Hugo t'a vu et te suit jusqu'à ta cabane. Pose Hugo près de ton jardin. S'il s'y trouve déjà, rien ne se passe !



**Faim féroce :** Hugo doit immédiatement manger quelque chose – Et cela chez le joueur chez qui il est posé.

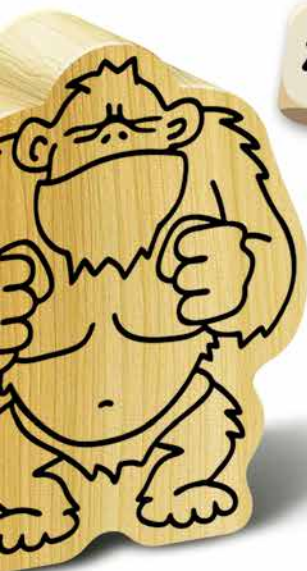
Hugo se situe près de ton jardin et a une faim féroce ? Alors il y a les possibilités suivantes :

**Si tu as une carte banane,** tu peux calmer Hugo avec cette carte. Mmh, Hugo est content et n'attaque pas ton jardin. Défausse la carte Banane dans la boîte !

**Oh, tu n'as plus de bananes ?** Si Hugo ne reçoit pas de fruit, il prend une **décoration de jardin** chez toi. Défausse une **décoration de jardin** quelconque dans la boîte. (Les **décorations de jardin** dévorées par Hugo durant la partie ne sont plus utilisées.)

**Comment, tu n'as ni de bananes, ni de décorations de jardin ?** La faim de Hugo est tellement grande qu'il arrache sans hésiter un morceau de ta cabane. Enlève une pièce de ta cabane et pose-la devant toi. Tu peux la reconstruire plus tard (en tant que nouvelle pièce).

**IMPORTANT :** Hugo mange **toujours** chez la personne chez laquelle il est posé !



## 2) Piocher une nouvelle carte

Après que les actions des cartes ont été effectuées, et le cas échéant, si le dé a été lancé, le joueur actif pioche une nouvelle carte afin d'avoir à nouveau 3 cartes en main. Si un adversaire vient de jouer une banane, il pioche également une nouvelle carte.

## FIN DU JEU

Le jeu se termine immédiatement si un joueur parvient à décorer son jardin entier (avec **5 décorations de jardin**), ou si la réserve de **décorations de jardin** est vide. Le joueur ayant le plus de **décorations de jardin** à ce moment sort vainqueur de la partie.

*Si plusieurs personnes ont le même nombre de **décorations de jardin**, alors celui qui, dans le sens des aiguilles d'une montre, est le plus éloigné de Hugo gagne la partie. (Le joueur chez qui Hugo est placé, se trouve le plus près de celui-ci.)*



Traduction française : Lisa Kremer

**LOGIS**