

# HUNGRY HUGO

Autoriai: Jens Merkl, Jean-Claude Pellin  
Iliustravo Gediminas Akelaitis

2–4 žaidėjams nuo 6 metų  
Žaidimo trukmė 15 min.

Rinkinyje yra:

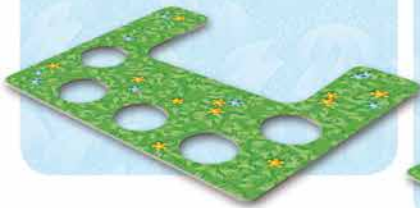
1 medinė Hugo figūrėlė  
4 sodo lentelės  
4 surenkami namukai  
20 sodo puošmenų (su stoveliais)  
50 veiksmo kortelių  
1 kauliukas  
taisyklės

Mažos salos gyventojai labiau už viską mėgsta gražius sodus, todėl tarpusavyje varžosi, kieno sodas gražiausias. Norite pasivaržyti ir jūs? Tada čiupkit kastuvus ir pirmyn į savo sodą.

Tiesa, yra viena nedidelė kliūtis... didžiulė beždžionė vardu Hugas. Dažniausiai ji taikiai miega. O kai nemiega – ji visada alkana! O kai ji alkana – viską griauna.

## PASIRENGIMAS ŽAIDIMUI

Kiekvienas žaidėjas pasiima po sodo lentelę. Joje yra vieta namukui ir 5 vietos sodo puošmenoms, kuriomis žaidėjai žaidimo metu puoš savo sodus.



Kiekvienas žaidėjas pasiima po norimos spalvos namuką iš 5 dalių, kurį susirenka ir pastato savo sode.



Paruoškite visas 20 sodo puošmenų. Uždėkite joms stovelius ir padėkite stalo viduryje į bendras atsargas.



Sumaišykite veiksmo korteles ir kiekvienam žaidėjui padalinkite po 3. Likusias korteles užverstas krūvelėje padėkite stalo viduryje.

Gautas korteles žaidėjai paima į rankas (kitiems nerodo).

Pradedama vyriausias žaidėjas. Jis pastato Hugo figūrėlę prie savo sodo.



**ŽAIDIMO TIKSLAS** Pirmam pastatyti šalia savo namo 5 sodo puošmenas.

## ŽAIDIMO EIGA

Žaidėjai, atėjus eilei, atlieka tokius veiksmus:

1. Deda veiksmo kortelę ir žaidžia
2. Pasipildo korteles

### 1. Deda veiksmo kortelę

Žaidėjas deda ant stalo (į panaudotų kortelių krūvelę) atverstą vieną iš rankose turimų kortelių ir atlieka kortelėje nurodytą veiksmą:



**Statyba.** Paimk iš bendrų atsargų vieną sodo puošmeną ir pastatyk savo sode.

**Dėmesio!** Naujos sodo puošmenos imti **negali**, jei:

- tavo trobelei trūksta bent vienos dalies – pirmiausia **pabaik statyti trobelę!** Pastatyk vieną trobelės dalį.
- **prie tavo sodo stovi Hugas.** Kortelę gali dėti ant stalo, bet **nieko statyti negali!** (Nei namo, nei puošmenos).



### Hugo perstūmimas.

Dėdamas ant stalo šią kortelę privalai (nori ar ne) perkelti Hugo figūrėlę pas kitą pasirinktą žaidėją.

**Mažas patarimas:** kai Hugas miega, jį galima pergabenti pas kaimyną. Jis greit neatsibus, nebent kas nors norės jį pažadinti. Tam atvejui kaimyninio sodo savininkas turėtų būti paruošęs Hugui bananą.



**Bananas.** Jei tavo sodą puola alkanas Hugas, kad jis nepačiuptų nieko iš tavo sodo, gali apsiginti duodamas jam bananą.

**Dėmesio!** Jei nori, gali banano kortelę dėti į panaudotų kortelių krūvelę ir tada, kai niekas nepuola.



**Žadinti Huga.** Jei panaudojai kortelę „Pažadinti Huga“, turi ridenti **Hugo kauliuką**, kuris parodys, ką Hugas darys toliau.

**Dėmesio!** Jei dedi šią kortelę, privalai žadinti Huga, net jei jis stovi prie tavo paties sodo.



### Kauliuko reikšmės:



**Hugo miega.** Žaidėjui, prieš kurio trobelę stovi Hugo pasisekė. Nieko neatsitiko, Hugo miega...



**Hugo grįžta pas tave.** Hugo tave pastebėjo ir persekioja iki pat tavo trobelės. Turi Hugo figūrėlę pastatyti prie savo sodo. Jei Hugo ten jau stovi, nieko daugiau nenutinka.



Alkanas Hugas puola tavo sodą:

- Jei **turi banano kortelę**, gali nuraminti Huga duodamas jam bananą. Hugas patenkintas ir palieka tave ramybėje. (Dedi kortelę į panaudotų kortelių krūvelę).
- Jei **neturi banano**, Hugas čiumpa vieną tavo **sodo puošmeną**. (Nugriautas sodo puošmenas padedam atskirai. Toliau žaidime jos nebenaudojamos.)
- Jei **neturi nei banano ir nei vieno sodo papuošimo**, Hugas griaua vieną namo dalį. (Nugriautas namo dalis kiekvienas žaidėjas pasideda šalia savęs. Vėliau galės jas vėl sumontuoti.) Jeigu žaidėjo namas jau visas sugriautas, Hugas nieko nepadarys.

**Hugas puola sodą.** Ooo! Hugas pabudo! Jis alkanas ir piktas. Dabar tikrai ką nors sugriaus sode, prie kurio jis stovi.

## 2. Pasipildo korteles

Savo ėjimo pabaigoje žaidėjas iš kortelių krūvelės paima tiek veiksmo kortelių, kad rankose vėl turėtų 3 korteles. Naują kortelę paima ir žaidėjas, atidavęs bananą.

## ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiamas, kai bent vienas žaidėjas savo sode pastato 5 sodo puošmenas arba kai nebelieka sodo puošmenų atsargų. Laimi žaidėjas, turintis daugiausia puošmenų savo sode.

Jeigu keli žaidėjai surinko po vienodai sodo puošmenų, laimi žaidėjas, laikrodžio rodyklės kryptimi toliausiai nutolęs nuo Hugo (žaidėjas, prie kurio sodo stovi Hugas, yra arčiausiai prie beždžionės).

