



HUGO QUI A FAIM

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

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans
Durée de jeu : 15'

CONTENU:

1 Hugo (pion en bois)
4 jardins
4 cabanes
20 silhouettes (déco de jardin)
20 socles transparents
50 cartes d'actions
1 dé
Règle de jeu

Dans le jeu HUGO QUI A FAIM, les habitants de la petite île 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.

BUT DU JEU:

Le but du jeu est d'être le premier joueur à posséder 5 décors de jardin. Mais attention! Hugo a toujours faim.

AVANT LA PREMIÈRE PARTIE:

Mettez prudemment les 20 silhouettes dans les socles transparents.

MISE EN PLACE:

Chaque joueur prend un jardin avec 6 emplacements, 1 pour la cabane et 5 pour décors de jardin.



Chaque joueur choisit une hutte, composée de 5 pièces distinctes. Une fois assemblée elle est placée à l'endroit prévu dans son jardin.



Placez les 20 décors de jardin, comme réserve commune au centre de la table.



Mélangez les cartes action et distribuez-en 3 face cachée à chaque joueur. Les cartes restantes forment la pioche commune, face cachée, près de la déco jardin.

Le joueur le plus âgé est le premier joueur et pose Hugo devant son jardin.



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 !



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'es pas dans le besoin de te protéger.



Réveiller Hugo : Si tu as joué a 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.

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 ...

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-là devant toi. Tu peux la reconstruire plus tard *(en tant que nouvelle pièce)*.

Important : Hugo mange toujours de la cabane du joueur devant 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.)

