

Hungry Monkey

die verlorene bohne

Es begab sich eines Morgens, dass Hungriger Affe verzweifelt nach seinem Frühstück, einer köstlichen Bohne, suchte. Er bat die anderen Tiere des Dschungels um Hilfe, von Schneller Spatz bis hin zu König Tiger, aber niemand erhörte sein Flehen. Doch dann kletterte Kleine Ameise in das Ohr von König Tiger und drängte ihn, zu helfen. König Tiger erschrak fürchterlich über die Stimme in seinem Kopf, und befahl allen, nach der Bohne zu suchen. Und alle fügten sich. Schlussendlich fand Schneller Spatz die Bohne und Hungriger Affe war sehr glücklich.

Spieldmaterial

72 Tierkarten

je 6x 12 verschiedene Tiere



Rückseite

1 Böse-Mieze-Karte

(Vorder- und Rückseite gleich)



Zur Wertung mehrerer Spiele:

22 Bohnenkarten

10x 1-Bohne,
je 6x 2- und 3-Bohnen



Rückseite

Spieleablauf

1. Mischt alle Tierkarten und gibt jedem Spieler **3 Karten auf die Hand**.
2. Legt **4 Tierkarten verdeckt in einer Reihe** vor jeden Spieler. Niemand darf diese Karten ansehen, außer später im Spiel erlaubt es ein Tiereffekt.
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.

Mit der optionalen *Bohnenwertung*, wertet ihr 4 Spiele nacheinander (siehe S. 7).

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. Falls möglich eine **Viererbände oder** einen **Effekt** ausführen.
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 deine Karten loszuwerden
— sobald der Nachziehstapel leer ist.

1. Karten ausspielen

Es gibt folgende Arten Karten auszuspielen:

◆ SPIELE KARTEN VON DEINER HAND

Spiele beliebig viele **gleiche, gültige Karten** von deiner Hand.

Du kannst **niemals ungültige** Karten von deiner Hand ausspielen!



◆ SPIELE 1 KARTE VOM NACHZIEHSTAPEL

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

Typ: Du darfst auch dann eine Karte vom Nachziehstapel spielen, wenn du gültige Karten hast.

◆ SPIELE 1 KARTE AUS DEINER KARTENREIHE

Sind der Nachziehstapel und deine Hand leer, musst du 1 Karte aus deiner Kartenreihe auf den Tierstapel spielen.

Hinweis: Der Nachziehstapel ist leer, wenn die *Böse-Mieze-Karte* sichtbar ist!



Gültige Tierkarte:

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.

Ungültige Tierkarte:

Falls du eine Karte vom Nachziehstapel oder aus deiner Kartenreihe spielst, kann es sein, dass sie eine **niedrigere Zahl** hat und damit ungültig ist.

In diesem Fall **musst** du den gesamten Tierstapel auf die Hand nehmen (auch die gespielte Karte). Löse keinen Effekt aus.

Karteneffekte können diese Regeln ändern!

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!

Wichtig: Ist der Nachziehstapel leer und du hast Handkarten, von denen aber keine gültig ist, musst du den gesamten Tierstapel auf die Hand nehmen und dein Zug ist zu Ende.



2. einen effekt ausführen

Nur eine gerade gespielte Karte kann einen **Tiereffekt** auslösen. Spielst du mehrere gleiche Karten, führst du nur 1 Effekt aus. Eine **Viererbande** (s. u.) verhindert das Auslösen eines Tiereffekts!

Beispiel: Du spielst 2 *Schnelle Spatzen*. Der Spatzeffekt wird nur 1-mal ausgelöst.



TIEREFFEKT



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

Hungriger Affe: Der **Kopier-Effekt** des Affen ist dauerhaft und muss nicht ausgelöst werden!

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 Ablagestapel legen ohne einen Tiereffekt auszulösen.
2. wieder auf 3 Handkarten nachziehen.
3. einen Extrazug machen.

Hungriger Affe:

Ein Affe zählt immer zu einer Viererbande, egal als welche Tier-Kopie er ausgespielt wurde.

Beispiel: Du spielst 3 *Trotzige Nashörner* (9). Zusammen mit dem Hungrigen Affen wird eine Viererbande ausgelöst.



3. 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.
Dein *Flinker Mungo* 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

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

Dank an: Michael Kränzle und alle unsere Freunde und Spieltester

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:
Heidelberger Spieleverlag, Katzentaler Str. 1a, 74834 Elztal
www.heidelberger-spieleverlag.de

© 2022 HeidelBÄR Games GmbH.
HUNGRY MONKEY, the HeidelBÄR Games logo and HeidelBÄR Games are TMs of HeidelBÄR Games GmbH.
HeidelBÄR Games, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg. Made in Poland.
NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 7 OR YOUNGER.
Spielmaterial kann von Abbildungen abweichen! Diese Information bitte aufbewahren.



WWW.HEIDELBAER.DE



www.ecofriendlygame.com/de



optionale bohnenwertung

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.

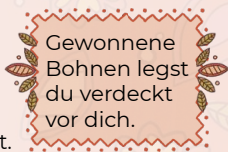
Spieldaufbau

1. Jeder Spieler 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.



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.
- ◆ Spielst du deine Ameise auf eine Ameise, passiert nichts.

- ◆ Spielst du deine Ameise auf ein anderes Tier, nimmst du alle Karten außer deinen Ameisen auf.



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** (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* ist immer gültig.
- ◆ Er kann allein oder zusammen mit anderen gültigen Karten gespielt werden.
- ◆ Liegt ein anderes Tier auf dem *Affen*, **kopiert** er dieses Tier.
- ◆ Liegt kein anderes Tier auf dem *Affen*, **kopiert** er das Tier unter sich und löst dessen Effekt aus.

