

Hungry Monkey

La légende du Singe Affamé

Le haricot perdu

Il était une fois, au cœur de la jungle, un Singe Affamé qui avait perdu le haricot qu'il comptait manger pour son petit-déjeuner. Il le chercha partout, en vain. Il s'en alla quérir l'aide de tous les animaux afin de le retrouver, du Moineau Véloce au Tigre Royal, mais tous ignorèrent sa requête. Tous, sauf la Petite Fourmi. Elle grimpa jusqu'à l'oreille du Tigre et lui ordonna d'aider le Singe Affamé. Le Tigre Royal, effrayé par cette voix dans sa tête, n'eut d'autre choix que d'obéir. D'un terrible rugissement, il commanda à tous les animaux de chercher le haricot, ce qu'aucun n'osa refuser. Le Moineau Véloce finit par retrouver le haricot perdu, et le Singe Affamé... ne le fut plus !

Matériel

72 cartes Animal

6 de chacun des 12 animaux



Verso

1 carte Chat Noir

Recto et verso



Pour jouer plusieurs parties :

22 cartes Haricot

10 cartes 1 Haricot

6 cartes 2 Haricots

6 cartes 3 Haricots



Verso

Laide et platte

1. Mélangez toutes les cartes Animal et distribuez-en 3 à chaque joueur : elles forment leur main de départ.
2. Formez **une rangée de 4 cartes Animal, face cachée**, devant chaque joueur. **Il est interdit de consulter ces cartes sans y avoir été invité par un effet en cours de partie.**
3. Formez une pioche avec les cartes Animal restantes, face cachée, au centre de la zone de jeu.
4. Accolez la carte Chat Noir debout contre la pioche. Glissez ensuite la carte à l'intérieur de la pioche, approximativement à la hauteur indiquée au dos de la carte. Cette hauteur varie en fonction du nombre de joueurs. Pour vos parties à 5 ou 6 joueurs, placez simplement la carte Chat Noir sous la pioche Animal.

Le joueur le plus jeune commence la partie.



aperçus

Dans *Hungry Monkey*, vous avez des cartes Animal dans votre main, mais également dans la rangée en face de vous.

Pour l'emporter, vous devez être le premier à jouer toutes vos cartes : d'abord celles de votre main, puis celles de votre rangée.

Si vous le souhaitez, vous pouvez également enchaîner 4 parties d'affilée en jouant la variante *Course aux haricots* (voir page 7).

déroulement

Chacun votre tour, dans le sens horaire, vous **devez** effectuer les actions suivantes :

1. Jouer **une ou plusieurs** cartes, face visible, sur la pile Animal.
2. Si 4 animaux identiques ont été joués à la suite, résoudre l'effet d'un **groupe de quatre**. Autrement, résoudre **l'effet de l'animal joué**, si celui-ci en a un.
3. **Remonter votre main à 3 cartes** en piochant (à moins que la carte Chat Noir n'ait été révélée).

Durant votre tour :

- Tant que la pioche n'est pas vide, essayez d'optimiser les cartes de votre main et de votre rangée.
- Une fois que la pioche est vide, essayez de vous débarrasser de toutes vos cartes.

1. jouer des cartes

Plusieurs possibilités s'offrent à vous :

♦ JOUER DES CARTES DE VOTRE MAIN

Jouez **n'importe quel nombre de cartes identiques** de votre main, à condition qu'elles soient **valides**.

Remarque : Vous ne pouvez **jamais** jouer des cartes non valides de votre main.



◆ JOUER 1 CARTE DE LA PIOCHE

Prenez la première carte de la pioche et jouez-la, face visible, sur la pile Animal.

Remarque : Vous pouvez choisir de jouer une carte de la pioche, même si vous avez une carte valide en main.

◆ JOUER 1 CARTE DE VOTRE RANGÉE

Si et seulement si la pioche est vide, et que vous n'avez plus de cartes en main, vous pouvez jouer **une et une seule** carte de votre rangée et la placer sur la pile Animal.

Remarque :

La pioche est vide dès que la carte Chat Noir a été révélée.



Cartes Animal valides :

Pour pouvoir être jouée sur la pile Animal, une carte doit être d'une **valeur égale ou supérieure** à la dernière carte jouée sur la pile.

Si **la pile Animal est vide**, n'importe quelle carte est valide.

Cartes Animal non valides :

Lorsque vous jouez une carte de la pioche ou de votre rangée, cette carte peut être non valide, dès lors que sa valeur est inférieure à celle de la dernière carte jouée sur la pile Animal. Dans ce cas, vous **devez** ajouter dans votre main l'intégralité de la pile Animal, y compris la carte que vous venez de jouer. **Ne résolvez pas** l'effet de cette carte.

Des effets de cartes peuvent modifier ces règles !

Exemple : Vous jouez une carte de la pioche. Vous découvrez qu'il s'agit du *Serpent Sournois* (3). Sa valeur est inférieure à celle de l'*Éléphant Érudit* (10) : la carte est donc non valide. Ajoutez toute la pile Animal à votre main et ne résolvez pas l'effet du *Serpent Sournois*.



Prenez toutes les cartes !

Important : Si la pioche est vide et que vous n'avez que des cartes non valides en main, vous devez ajouter la pile Animal à votre main. Votre tour est ensuite terminé.



2. Effet d'une carte animal

À votre tour, **seul l'effet de la dernière carte Animal** jouée est déclenché.

Si vous jouez plusieurs cartes d'un même animal, vous ne résolvez leur effet qu'une seule fois.

Un **groupe de quatre** (voir ci-dessous) bloque l'effet d'un animal !

Exemple :

Vous jouez 2 *Moineaux Véloces*.
L'effet correspondant n'est résolu qu'**une fois**.



EFFETS DES CARTES ANIMAL



Si la dernière carte jouée sur la pile Animal dispose d'un symbole spécial, vous devez déclencher son effet.

Tous les effets des animaux sont détaillés à la page 8.

Singe Affamé : L'effet de copie du *Singe Affamé* est permanent et n'a pas besoin d'être déclenché.

GROUPE DE QUATRE

S'il y a quatre cartes ou plus d'un même animal (y compris en comptant les copies réalisées par un *Singe Affamé*), le joueur actif **doit** effectuer les actions suivantes :

1. Placer immédiatement toutes les cartes de la pile Animal dans la défausse, **sans** résoudre aucun effet.
2. Remonter sa main à 3 cartes.
3. Jouer un nouveau tour.

Singe Affamé : Un *Singe Affamé* compte toujours dans un groupe de quatre, quel que soit l'animal qu'il a copié à l'origine.

Exemple :

Vous jouez 3 *Rhinocéros Têtus* (9).
Avec le *Singe Affamé*, ils forment un groupe de quatre.



3. ~~relancer~~ à 3 cartes

Piochez jusqu'à avoir 3 cartes en main.

Si vous avez déjà 3 cartes ou plus en main, ne piochez pas.

Si vous révélez la carte Chat Noir, laissez-la sur la pioche. Ne piochez pas de cartes supplémentaires. La pioche est désormais considérée comme vide et plus personne ne peut y piocher de cartes, quelle qu'en soit la raison.

fin de la partie

Le premier joueur à avoir joué toutes ses cartes, celles de sa main et celles de sa rangée, **l'emporte**. La partie se poursuit avec les joueurs restants jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur avec des cartes. Ce joueur a perdu.

Exemple : Vous jouez la dernière carte de votre rangée. Il s'agit d'une *Mangouste Malicieuse*. La carte est valide : vous remportez immédiatement la partie. Les autres continuent à jouer.



Crédits

Auteur : Erik Andersson Sundén

Développement : Roland Goslar

Illustrations : Sushrita Bhattacharjee

Livret de règles : Hanna Björkman

Graphismes : Marina Fahrenbach

Relecture VO : Sabine Machaczek

Producteur : Heiko Eller-Bilz

Remerciements : Chris Baylis, Autumn Collier, Michael Kränzle, ainsi que tous nos amis et testeurs.

Testeurs : My Sundén, Gustav Sundén, Eliás Sundén, Therese Jansson, Ami Sundén, Dorothea Hedman, Hilda Jernelid, Karin Sundén et Rickard Roxvall.

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Guillaume Dejonghe, Robin Leplumey

© 2021 HeidelBÄR Games GmbH. Les éléments suivants sont des marques déposées de HeidelBÄR Games GmbH :

Hungry Monkey, le logo HeidelBÄR Games et HeidelBÄR Games. Édition française distribuée en exclusivité par IELLO SAS. Tous droits réservés. IELLO SAS - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France



WWW.HEIDELBAER.DE



<https://ecofriendlygame.com/fr>



variante-courde aux haricots

Vous pouvez utiliser les cartes Haricot pour cumuler des points sur un maximum de 4 parties.

Le joueur avec le plus de haricots, ou le premier joueur qui parvient à cumuler au moins 10 haricots, **remporte la partie**.

mise en place

1. Distribuez à chaque joueur une carte 1 Haricot, face cachée.
2. Placez les cartes 1 Haricot restantes, face visible, à côté de la zone de jeu. À 2 ou 3 joueurs, vous pouvez ranger les cartes 1 Haricot restantes dans la boîte.
3. Mélangez toutes les cartes 2 et 3 Haricots et formez une pioche Haricot, face cachée, à côté de la zone de jeu.



distribution des haricots

- ◆ **Le premier joueur ayant joué toutes ses cartes prend 2 cartes de la pioche Haricot.**
- ◆ **Le deuxième joueur ayant joué toutes ses cartes prend 1 carte de la pioche Haricot.** Dans une partie à 2 joueurs, le deuxième joueur ne gagne aucun haricot.
- ◆ **Le troisième joueur ayant joué toutes ses cartes prend une des cartes 1 Haricot restées face visible.** Dans une partie à 3 joueurs, le troisième joueur ne gagne aucun haricot.
- ◆ **Le dernier joueur à qui il reste des cartes défusse sa carte Haricot la plus basse.** S'il n'a pas de carte Haricot, il n'en défusse aucune.



Conservez les cartes Haricot que vous gagnez, face cachée, devant vous

commencer la partie suivante

Le joueur ayant perdu la partie précédente joue en premier.

décompte final

Le décompte final est déclenché à la fin de la **4^e partie** ou dès qu'un joueur a cumulé **10 haricots ou plus** à l'issue d'une partie.

Le joueur ayant cumulé le plus de haricots l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



effets

Si la dernière carte que vous avez jouée est l'une de celles détaillées ci-dessous et qu'elle ne déclenche pas l'effet d'un groupe de quatre, elle a l'effet suivant :



- 1 Petite Fourmi**
- ♦ Une *Fourmi* est **toujours valide**.
 - ♦ Si vous jouez votre *Fourmi* sur une autre *Fourmi*, il ne se passe rien.

- ♦ Si vous jouez votre *Fourmi* sur un autre animal, **prenez toutes les cartes** de la pile Animal, sauf vos *Fourmis*.



- 2 Moineau Véloce**
- ♦ **Échangez** l'une des cartes face cachée de votre rangée avec l'une des cartes de votre main.

- ♦ Si votre main est vide, le *Moineau* n'a aucun effet.



- 3 Serpent Sournois**
- ♦ **Consultez** une carte Animal face cachée du joueur de votre choix, y compris vous.



- 7 Mangouste Malicieuse**
- ♦ Jouez un **tour supplémentaire** (après avoir pioché des cartes).



- 8 Buffle Imposant**
- ♦ Le joueur suivant doit jouer une carte de valeur **inférieure ou égale**.



- 11 Tigre Royal**
- ♦ **Placez dans la défausse** toutes les cartes de la pile Animal, y compris le *Tigre Royal*.



- ? Singe Affamé**
- ♦ Un *Singe* est **toujours valide**.
 - ♦ Un *Singe* peut être joué seul, ou **en combinaison avec d'autres cartes valides**.

- ♦ Si un autre animal se trouve sur le *Singe*, le *Singe copie* cet animal.
- ♦ Si aucun animal ne se trouve sur le *Singe*, le *Singe copie* l'animal en dessous de lui et déclenche son effet.

