

# UNGEHEUER HUNGRIG

## Einführung

Auf Großvaters Dachboden entdeckt ihr Ungeheuerliches – kleine Monster auf der Suche nach Essbarem! Helft ihnen und füttert sie mit allerhand buntem Krempel, der zerkaut und zermanscht genau ihre Lieblingsfarbe ergibt. Doch verschont sie mit Vitaminen. Die schmecken den Monstern gar nicht!

## Spielinhalt

Regelheft

96 Krempel-Karten



Zum Spiel gehört die *Ungeheuer hungrig* App. Die könnt ihr im Google Playstore oder Apple App Store herunterladen (mind. Android 5 / iOS 11.0 oder neuer - Änderungen vorbehalten). Die App muss auf nur einem Smartphone oder Tablet pro Spiel installiert werden. Eine Internetverbindung ist nach der Installation nicht mehr notwendig. Ihr könnt im Menü die Sprache ändern.



Download on the  
App Store



GET IT ON  
Google Play

## Spielziel

In diesem kooperativen Kartenspiel versucht ihr, alle Kreaturen nach ihren Wünschen zu füttern. Achtet dabei auf Farbe und Vitamingehalt der verfütterten Gegenstände. Meistert so Level für Level.

Eigentlich müsst ihr dieses Regelheft gar nicht lesen. Nutzt einfach das **Tutorial** in der App. Es führt euch Schritt für Schritt durch die Regeln!

## Spielmodi

Ihr könnt *Ungeheuer hungrig* in zwei verschiedenen Modi spielen.

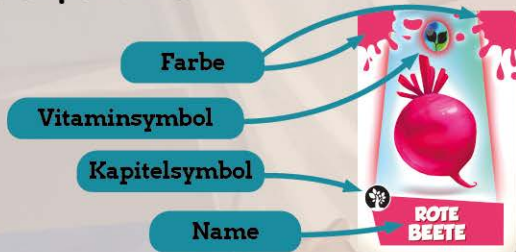
**Monströses Abenteuer:** Findet heraus, wo die kleinen Monster herkommen! In diesem Spiel-Modus begeben sich euch auf ihre rätselhafte Spur. 12 Level in 4 Kapiteln warten auf euch. Entdeckt spannende neue Orte, sammelt absurde Gegenstände und trifft auf unbekannte Monster mit einzigartigen Fähigkeiten.

Im **Party-Modus** könnt ihr eine Runde abseits der Geschichte spielen. Dabei dürft ihr allen Krempel benutzen, den ihr bis dahin freigespielt habt.

## Spielvorbereitung

1. Ladet die *Ungeheuer hungrig* App herunter und startet sie.
2. Legt euer Gerät in die Mitte des Spielbereichs, sodass alle den Bildschirm gut sehen können. (Haltet vorsichtshalber ein Ladekabel bereit!)
3. Nehmt das Kartenpaket "*Kapitel 1 Opas Dachboden*" mit dem 🏠-Symbol aus der Schachtel und öffnet es.
4. Mischt diese 38 Karten und bildet einen verdeckten Stapel. Platziert ihn neben dem Gerät.
5. Wählt Spielmodus und Anzahl der Spieler\*innen in der App und folgt den Anweisungen. Verteilt die angezeigte Anzahl Krempel-Karten.

## Krempel-Karten



## Spielverlauf

Level für Level begegnen euch verschiedene Kreaturen, die es zu füttern gilt, sobald sie ihre Mäuler öffnen.

## Die Fütterung

Zum Füttern wählt jede\*r Spieler\*in **genau eine Krempel-Karte** aus seiner/ihrer Hand und hält sie über die Frontkamera des Geräts, um sie zu scannen (Abstand von circa 20 cm). Die App liest den QR-Code auf der Kartenrückseite und der verfütterte Gegenstand landet im Monster-Schlund.

Legt die Karte dann offen als Ablagestapel neben dem Gerät ab. Die **Reihenfolge**, in der ihr spielt, bestimmt ihr.

Ihr dürft über die Farben und Fähigkeiten eurer Karten **sprechen**, aber vor dem Einscannen dürft ihr sie einander **NIEMALS zeigen!**

Diskutiert, mit welchen Gegenständen und in welcher Reihenfolge ihr es schafft, die Kreaturen zufriedenzustellen.

Scannt ihr einen Gegenstand mit einer **Spezialfähigkeit**, wird diese direkt ausgeführt. Wenn ihr mehr über die Fähigkeiten wissen möchtet, wählt "**Spezialfähigkeiten**" im Optionsmenü der App.

## Verkostigung

Haben alle Spielenden einen Gegenstand verfüttert, beginnt das Mampfen. Die App zeigt an, ob eure Mixtur alle Anforderungen erfüllt. Wenn ja, zieht jede\*r Spieler\*in eine Karte vom Nachziehstapel auf und ihr dürft mit dem nächsten hungrigen Maul fortfahren.

Monstern mögen nur Krempel, der vermischt ihre **Fellfarbe** ergibt (mehr dazu in "Die Kreaturen").

*Beispiel: Ein hungriges violettes Monster erscheint.*

*Mia könnte dunkelblaue Blaubeeren verfüttern, Noah steuert hellblaue Unterhosen mit einem leichten Grünstück bei und Hilde wählt einen knallroten Schlitten. Das Monster kaut, schluckt alles zusammen herunter uuuuund es schmeckt! Die Farbmischung des Krempels ergibt ein grüliches Lila, das der Fellfarbe des Monsters sehr ähnlich sieht; Level geschafft!*



Ihr könnt den **Schwierigkeitsgrad** im Optionsmenü ändern. So könnt ihr selbst bestimmen, wie pingelig die Monster bei der Farbe sind.

## Die Kreaturen

Auf eurem Abenteuer werdet ihr einzigartigen Kreaturen begegnen. Zunächst erwarten euch Monster und Hasen:

**Monster** lieben Krimskrums in **ihrer Fellfarbe**, doch **vertragen keine Vitamine!**



Ist der Farbmix aus allen euren verfütterten Gegenständen der Fellfarbe des Monsters nicht ähnlich genug, verliert ihr das Level!

Und auch wenn ihr dem Monster **Vitamine** (egal in welcher Farbe) füttert, wird es ungemütlich; der **Vitamin-Alarm** wird ausgelöst!


### Vitamin-Alarm:

Die **nächsten 3 Gegenstände**, die ihr verfüttern wollt, dürfen **keine Vitamine** sein (gilt auch für's nächste Monster)!





Huch! Häschen haben sich unter die Monster gemischt!

**Hasen mögen nur Vitamine.** 

Die **Farbe** des **Futters** ist ihnen egal.





Füttert ihr einem Hasen einen Gegenstand ohne Vitamine, verliert ihr das Level.

## Spielende

Schafft ihr es, alle Kreaturen eines Levels zu füttern, gewinnt ihr! Gleichzeitig schaltet ihr das nächste Level frei. Das könnt ihr entweder direkt spielen oder es später ausprobieren.

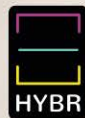
**Die App speichert euren Spielstand.**

Habt ihr ein ganzes Kapitel durchgespielt, schaltet ihr einen neuen Ort frei und bekommt neue Gegenstände! Die App weist euch dann darauf hin, dass ihr ein neues Kartenpaket öffnen und unter euer Deck mischen dürft.

Kleine Symbole auf den Karten verweisen darauf, aus welchem Kartenpaket sie stammen.    

Habt ihr alle 12 Level gemeistert, löst ihr das Rätsel um die Herkunft der Monster und die Kampagne ist durchgespielt.

## Die Entwickler\*innen



Spiel-Design: Andreas Wilde  
Redaktion: Milena Meißner  
Programmierung: Jonas Kopcsek,  
Bartłomiej Zalewski  
Korrekturlesen: Alwina Schweizer



Game Director: Vincent Vergonjeanne  
Game Development: Filip Miłtuński  
Art Director: Mateusz Komada  
Illustration Cover: Jochem Van Gool  
Illustration Kreppe: Jovana Damcevska  
Grafik-Design: Katarzyna Kosobucka  
Projekt-Management: Marta Borowska  
Herstellung: Przemek Dołęgowski  
Software: Marcin Musiał  
Rulebook Editing: Jonathan Bobal