

HONGA (HABA 304546)

Rozruch v době kamenné! Klan šavlozubého tygra hledá nového vůdce. Kdo z vás se může o klan starat a osvědčí se jako dobrý vůdce? Chcete-li to zjistit, musíte vyřešit různé úkoly: shromáždit zásoby, prodírat se temným lesem, vzdávat hold bohům přírody, přilákat mamuty a úspěšně obchodovat s jinými klany. Bez ohledu na to, jak hodně jste zaneprázdnění, nesmíte za žádných okolností zapomenout na péči o tygra HONGA! Ten, kdo zanedbává tygra šavlozubého, riskuje, že přijde o své zásoby. A zbavit se tygra může být velmi obtížné.

Obsah hry

- 5 zásobníků
- 1 figurka Hongy
- 1 odkládací deska
- 1 hrací deska
- 46 akčních destiček (28 šedých, 18x červených)
- 32 výměnných karet
- 25 bonusových karet
- 1 mamutí kel
- 1x figurka ohně pro začínajícího hráče
- 30 mamutů
- 5 neandrtálců
- 5 bodovacích kostiček
- 20 figurek surovin (5x ryba, 5x plod, 5x houba, 5x kapka vody)

Příprava hry

Příprava na hru HONGA je velmi rychlá. Pouze musíte:

- umístit doprostřed stolu hrací desku (1) a poblíž ní dvoudílnou odkládací desku (2).
- roztřídit a zamíchat šedé a černé akční destičky (3) a umístit je do dvou balíčků obrázkem dolů vedle hrací desky.
- zamíchat výměnné karty a jako dobírací balíček je položit na směnné místo na hrací desce (4), obrázky směřují dolů. Tři výměnné karty otočte a umístěte je na volné prostranství (4.1, 4.2, 4.3).
- zamíchejte bonusové karty a položte je do balíčku na příslušné místo (5), obrázkem dolů.
- každý hráč si vezme zásobník (6) a jednu figurku suroviny z každé kategorie (ryby, plody, houby a kapka vody). Figurky ryb, plodů a hub se umístí na 1 a kapka vody na 0.
- každý hráč si zvolí svou barvu a umístí figurku neandrtálce stejné barvy na nejnižší schod posvátné hory (7).
- bodovací kostičky umístěte na políčko jeskyně (8).
- vezměte si 6 mamutů své barvy a položte je na odkládací desku (9).
- mamutí kel položte na políčko s mamutem (10).
- tygra Hongu položte na políčko HONGA (11).

Všechno, co není potřeba ke hře, se vrátí do krabice.

Hráč, který začíná hru, si vezme figurku ohně (12). Figurka ohně nyní zůstává u tohoto hráče až do konce hry. Hráč si vezme jednu šedou akční destičku a poté i ostatní hráči.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. První hráč zahájí svůj tah. Každý tah se skládá z těchto kroků:

1. Položit akční destičku na jedno ze 4 kulatých políček na hrací desce
2. Dávat pozor na Hongu
3. Provést vybrané akce s využitím akčních destiček. Využít bonusové karty tam kde je to možné.
4. Vytáhnout si novou akční destičku

1. Umístění akční destičky

Položte akční destičku obrázkem nahoru na jedno ze čtyř kulatých polí na herní desce. Ruce na destičce ukazují na jednotlivé akce. Kříž na destičce vám pomůže ji správně vyrovnat. Pokud už je na kulatém poli jiná destička, jednoduše položte vaši destičku navrch.

2. Pozor na Hongu

Na co nesmíte nikdy zapomenout? Dávejte velký pozor na Hongu! Dříve než provedete jednu z akcí, musíte zkontrolovat, jestli jste si se postarali o Honga.

Pokud alespoň jedna z rukou na akční destičce ukazuje směrem na Honga, zůstává Honga tam, kde je. Poté pokračujte na bod 3a.

Pokud žádná z rukou neukazuje směrem na Honga, připojí se Honga k hráči. Položte tygra Honga na váš zásobník a okamžitě ho nakrmte jedním kouskem nejdůležitějšího suroviny (ryba). Pokud není ryba k dispozici, sní Honga surovinu, která je druhé v pořadí atd. Jakmile nebudou k dispozici ryby, plody, houby ani voda, pustí se do mamuta z vašeho zásobníku. Posuňte odpovídající figurku mamuta o políčko zpět nebo vraťte mamuta z vašeho zásobníku zpět na odkládací desku. Pouze když je váš zásobník prázdný, nedostane Honga nic k jídlu.

Jak se zbavit Hongy?

Pokud je u vás Honga, není jednoduché se ho zbavit. Jakmile je na vašem zásobníku a ve chvíli, kdy jste na řadě, okamžitě sní další jeden kousek nejbližšího jídla – dokonce i když jedna ruka na vaší akční destičce směřuje k Hongovi. Honga zůstává u vás, dokud nevyužijete odpovídající bonusovou kartu (viz 3b. Využití bonusové karty) nebo dokud jiný hráč neumístí akční destičku, na které žádá ruka nesměruje k Hongovi. Tento hráč poté přebírá nenasyceného tygra šavlozubého.

3a. Provedení akce

S jednou akční destičkou můžete volit z osmi různých akcí. Počet rukou, které směřují na akční prostor, udává, jak často můžete provést zvolenou akci (např. 1x „Čerpání z pramene“, 2x „Rybaření v jezeře“).

- **Sběr hub:** Za každou ruku, která směřuje k políčku s houbami, obdržíte jednu houbu, kterou si položíte na váš zásobník.
- **Hledání plodů:** Za každou ruku, která směřuje k ovocným keřům, obdržíte jeden plod, který si položíte na váš zásobník.
- **Rybaření v jezeře:** Za každou ruku, která směřuje k políčku jezera, obdržíte jednu rybu, kterou si položíte na váš zásobník.
- **Čerpání z pramene:** Za každou ruku, která směřuje k políčku pramene, obdržíte kapku vody, kterou položíte na váš zásobník.

Tip: Kdykoliv během svého tahu můžete použít dvě kapky vody jako žolík za rybu, plod nebo houbu.

- **Cesta hlubokým lesem:** Za každou ruku, která směřuje k políčku lesa, si můžete vzít bonusovou kartu. Poté co se podíváte na tuto kartu, položte kartu obrázkem dolů, aby ji nikdo neviděl, na levou stranu vašeho zásobníku. Bonusovou kartu (karty) můžete vzít do ruky a využít ji teprve až v

dalším kole. Více informací o tom, jak využít bonusové karty, najdete v bodu „3b. Využití bonusových karet“.

- **Přilákání mamuta a získání mamutího klu:** Za každou ruku, která směřuje k políčku mamuta, můžete přilákat mamuta. Za přilákání mamuta zaplatíte rybou, plodem a houbou. Vezměte si mamuta vaší barvy z odkládací desky a umístěte ho k mamutímu stádu na políčko s mamutem. Nový, mladý mamut se vždy položí na políčko nad kamenný stůl a posune staršího mamuta o jedno políčko dále, proti směru hodinových ručiček. Pokud je mamut vytlačen z posledního políčka, hráč, který má v této hře stejnou barvu, si mamuta umístí na svůj zásobník.
Mamutí stádo různých velikostí: Podle počtu hráčů má stádo mamutů rozdílnou maximální velikost: pokud hraje pět hráčů, je zde prostor pro maximálně 5 mamutů, pokud hrají čtyři hráči, jsou to 4 mamuti a při třech nebo dvou hráčích jsou to 3 mamuti. Poslední místo pro mamuta je vždy označeno body odpovídajícími počtu hráčů.

Cenný mamutí kel: Pokud máte většinu mamutů na políčku s mamutem, získáváte cenný mamutí kel. Po dobu, kdy máte mamutí kel, si můžete brát červené akční karty. Na těchto kartách najdete pět rukou místo čtyř. Jsou tedy více výnosné a slibují více vítězných bodů. V případě nerozhodného výsledku hráč, který jako poslední umístil mamuta na políčko mamutů, získává mamutí kel.

- **Vzdejte poctu starým bohům přírody:** Můžete posunout vašeho neandrtálce o jeden schod výše na posvátné hoře za každou ruku, která směřuje k posvátné hoře. Jakmile neandrtálec dosáhne posledního schodu na posvátné hoře (přebytečné schody propadají), okamžitě získáváte pět vítězných bodů. Posuňte vaši bodovací kostičku o pět políček dopředu. Ostatní hráči také získají vítězné body, podle čísla na jejich schodu. Po spočítání bodů se vrátí všechny figurky zpět na nejnižší schod.
- **Směna s klany z cizích vesnic:** Jako potenciální nový vůdce klanu, musíte úspěšně obchodovat s jinými klany. Za každou ruku, která směřuje k směnnému místu, můžete uplatnit jednu ze tří výměnných karet, které jsou otočeny obrázky nahoru. Okamžitě za ně získáváte určené vítězné body a podle toho posunete vaši bodovací kostičku. Z vašeho zásobníku odevzdáte určený počet surovin. Umístěte uplatněnou výměnnou kartu obrázkem nahoru na odkládací hromádku výměnných karet na odkládací desce. Odkrytá místa se po vašem tahu opět zaplní výměnnými kartami z dobíracího balíčku.

Obchodování s mamuty: Pokud vydáte ke směně mamuty, musíte ho vzít z vašeho zásobníku a/nebo z políčka, kde se nachází stádo mamutů. Mamuty vrátíte zpět na odkládací desku.

3b. Bonusové karty

Poté co jste si dali pozor na Hongu, provedete akci a zároveň využijete bonusové karty. Můžete hrát s maximálně dvěma bonusovými kartami v jednom kole. Když hrajete s bonusovými kartami, jako připomínku je umístěte obrázkem nahoru pod bodovací značky vašeho zásobníku. Po vašem tahu umístěte použité bonusové karty obrázkem nahoru na odkládací balíček bonusových karet na odkládací desku.

Jednotlivé funkce bonusových karet budou podrobněji vysvětleny níže.

4. Ukončení tahu a nová akční kartička

Váš tah končí poté co jste dokončili body 1 až 3. Vytáhněte si novou akční destičku. Pokud máte u sebe na konci vašeho tahu mamutí kel, můžete si vytáhnout červenou akční destičku, jinak si vytáhněte šedou akční destičku.

Poté je již na řadě další hráč.

Poznámka: Pokud jsou použity všechny karty z dobíracího balíčku, vezměte si odpovídající karty z hrací desky/odkládací desky, zamíchejte je znovu a použijte je jako dobírací balíček.

KONEC HRY

Hra pokračuje, dokud hráči nedosáhnou nebo nepřekročí určitý počet bodů:

2 hráči - 40 bodů

3 hráči - 35 bodů

4-5 hráčů - 30 bodů

Dané kolo hry pokračuje až do doby, kdy je na řadě začínající hráč. Nevyužité bonusové karty s vítěznými body a neudělené body z posvátné hory již nejsou platné.

Hráč, který dosáhl na konci nejvíce vítězných bodů, se osvědčil jako vůdce klanu a může se odted nazývat „vůdce klanu tygra šavlozubého“. Pokud je vítězství nerozhodné, vítězí hráč, kterému zůstalo k dispozici nejvíce surovin.

BONUSOVÉ KARTY

- **Výměnný obchod:** Při směňování přidejte zobrazené suroviny k ostatnímu surovinám na vašem zásobníku. Přebytné suroviny jsou během směny neplatné. S touto bonusovou kartou však nemůžete naplnit zásoby na vašem zásobníku.
- **2 vítězné body:** Okamžitě získáváte dva vítězné body.
- **Vykázání Hongy:** Vyžeňte Hongu z vašeho zásobníku. Položte figurku zpět na prostor určený pro Hongu.
- **Šťastná ruka:** Přidejte další ruku do jakékoli části vaší akční destičky. Důležité: Pamatujte na to, že nejprve musíte dát pozor na Hongu, než využijete bonusové karty.
- **Extra akční destička:** Na konci tohoto tahu si vytáhněte dvě akční destičky místo jedné. Rozhodněte se, s jakou akční destičkou budete v příštím tahu hrát. Položte nevyužitou destičku obrázkem dolů do spodní části dobíracího balíčku.
- **Šťastná ruka nebo Honga:** Přidejte další ruku na jakoukoli část akční vaší destičky. Důležité: Pamatujte na to, že nejprve musíte dát pozor na Hongu, než využijete bonusové karty.
NEBO
Vyžeňte Hongu z vašeho zásobníku. Položte figurku zpět na prostor určený pro Hongu.
- **Výměna hub nebo plodů:** Při směňování můžete zaměnit houby za plody a naopak.
- **Skromní mamuti:** V tomto tahu vydáte za získání mamuta v mamutím stádu o jednu surovinu méně (ryba, plody, nebo houba).
- **Neandrtálec nebo Honga:** Posuňte vašeho neandrtálce o dva schody dopředu na posvátné hoře.
NEBO
Vyžeňte Hongu z vašeho zásobníku. Položte figurku zpět na prostor určený pro HONGA.
- **Nákup vítězných bodů:** Můžete odevzdat 1 až 3 kousky zobrazené suroviny a výměnou získáváte okamžitě 1 až 3 vítězné body.

Autor – Ilustrátor - Editor:

Günter Burkhardt - Stephanie Böhm - Tim Rogasch

STRUČNÁ PRAVIDLA HRY

Cíl hry

Získejte co nejvíce vítězných bodů, abyste se mohli stát vůdci klanu tygra šavlozubého. Sbírejte suroviny, přilákejte mamuty, vzdávejte hold starým bohům přírody a obchodujte s jinými klany. Ale buďte opatrní: nezapomeňte vzdávat poctu tygrovi HONGA!

Příprava:

- Zamíchejte šedé a červené akční destičky, vytvořte z nich dva oddělené balíčky, obrázky směřují dolů a položte je vedle hrací desky.
- Umístěte výměnné karty a bonusové karty na odpovídající políčka. Otočte 3 výměnné karty.
- Hráč, který začíná hru obdrží figurku ohně.
- Každý hráč si zvolí svou barvu.
- Každý hráč obdrží: 1 zásobník s 1 rybou, plodem a houbou a položí je na pozici 1 a kapku vody na pozici 0 a vezme si 1 šedou akční destičku.
- Každý hráč umístí jednoho neandrtálce na nejnižší schod posvátné hory.
- Umístěte 6 mamutů od každé barvy pro každého hráče na odkládací desku a mamutí kel na políčko mamuta.
- Bodovací kostičky umístěte na políčko jeskyně a tygra šavlozubého na políčko HONGA.

Průběh hry

1. Položit akční destičku na jednu ze 4 kulatých políček
2. Pozor na HONGA: Pokud žádná ruka neukazuje směrem k HONGA, připojí se HONGA k hráči a sní jeden kousek nejbližší dostupného jídla. HONGA zůstává u hráče, dokud ho hráč nepošle pryč pomocí bonusové karty nebo dokud HONGA nezíská jiný hráč.
3. Provedení vybrané akce a využití bonusových karet tam, kde je to možné: Ruce na akční destičce stanovují, jak často může být vybraná akce provedena.

Možné akce:

- Sběr surovin: Umístěte houbu, plod, rybu nebo kapku vody na váš zásobník. 2 kapky vody mohou být směněny vždy za 1 houbu, 1 plod nebo 1 rybu.
 - Cesta hlubokým lesem: Vytáhněte si bonusovou kartu.
 - Přilákání mamutů/získání mamutího klu: Zaplatte 1 rybou, 1 plodem a 1 houbou za mamuta a umístěte mamuta na políčko mamuta. Nový mamut posune staršího mamuta o políčko dopředu. Hráč, který má většinu mamutů, získává mamutí kel a může si vytáhnout červenou akční destičku. Hráč, který má stejnou barvu jako mamut, který byl vytlačen z posledního políčka, získává mamuta na svůj zásobník.
 - Vzdávejte poctu starým bohům přírody: Posuňte vašeho neandrtálce o jeden schod vzhůru na posvátné hoře. Po dosažení posledního schodu získáváte okamžitě pět vítězných bodů. Ostatní hráči také získají vítězné body, podle čísla na jejich schodu. Poté vraťte všechny figurky zpět na nejnižší schod.
 - Směna s klany z cizích vesnic: Směňte výměnnou kartu za zobrazené suroviny a získáváte uvedené vítězné body.
 - Hrajte s maximálně 2 bonusovými kartami.
4. Zakončení tahu: Vytáhněte si novou šedou nebo červenou akční destičku.

Konec hry:

Hra končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů dosáhl 40, 35 nebo 30 bodů, podle počtu hráčů. Dohrajte dané kolo hry až k hráči, který hru začínal. Vítězí hráč, který získal nejvíce vítězných bodů.