

Günter Burkhardt

# HONGGA

A105451 1/18



Ein säbelzahnstarkes  
Taktikspiel für 2 - 5 Spieler  
ab 8 Jahren.

**HABA**<sup>®</sup>



**Aufregung in der Steinzeit:** Der Säbelzahn tiger-Clan sucht ein neues Oberhaupt! Aber wer von euch kann am besten für den Clan sorgen und erweist sich damit als würdig? Um das herauszufinden, müsst ihr verschiedene Aufgaben lösen: Genügend Vorräte anlegen, den dunklen Wald durchforsten, euren alten Naturgöttern huldigen, viele Mammuts anlocken und mit anderen Clans erfolgreich Tauschgeschäfte abwickeln. Aber egal, wie beschäftigt ihr damit auch seid: Ihr dürft niemals und unter keinen Umständen vergessen, euch um HONGA zu kümmern! Denn wer den Säbelzahn tiger vernachlässigt, riskiert, dass er zu einem kommt und die Vorräte wegfrisst. Ihn dann wieder loszuwerden, kann sich als schwierig erweisen.

## SPIELINHALT



5 Spielertableaus

1 Spielfigur  
HONGA



1 Ablageplan



1 Spielplan



46 Aktionsscheiben (28x grau, 18x rot)



32 Tauschkarten



25 Bonuskarten

1 Mammutzahn



1 Startspieler-  
stein Feuer



30 Mammuts



5 Urmenschen



5 Wertungssteine



20 Rohstoffmarker

(5x Fisch, 5x Beere, 5x Pilz, 5x Wassertropfen)

## SPIELAUFBAU

HONGA ist schnell aufgebaut. Ihr müsst nur:

- den Spielplan (1) in die Tischmitte und den zweiteiligen Ablageplan (2) daneben legen.
- die grauen und roten (3) Aktionsscheiben getrennt mischen und als zwei verdeckte Stapel neben den Spielplan legen.
- die Tauschkarten mischen und als verdeckten Stapel auf den Tauschplatz des Spielplans (4) legen. Deckt 3 Tauschkarten auf und legt sie auf die freien Plätze (4.1, 4.2, 4.3).
- die Bonuskarten mischen und als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld (5) legen.
- pro Spieler ein Spielertableau (6) und je einen Rohstoffmarker jeder Kategorie (Fisch, Beeren, Pilze und Wassertropfen) nehmen. Die Marker für Fisch, Beeren und Pilze werden auf 1 platziert, der Wassertropfen kommt auf 0.
- pro Spieler eine Spielfarbe auswählen und einen Urmenschen in dieser Farbe auf die unterste Stufe des Heiligen Berges (7) stellen.
- die Wertungssteine auf die Höhle (8) legen.
- 6 Mammuts in eurer Spielfarbe nehmen und auf den Ablageplan stellen (9).
- den Mammutzahn auf das Mammutfeld (10) stellen.
- den Säbelzahn tiger HONGA auf das HONGA-Feld (11) stellen.

Nichtbenötigtes Spielmaterial kommt wieder zurück in die Schachtel.

Der Spieler mit den zotteligsten Haaren ist der Startspieler und nimmt sich das Feuer (12). Dieses bleibt bis zum Spielende bei ihm.

Beginnend beim Startspieler zieht jeder von euch eine graue Aktionsscheibe.



Spielaufbau für 4 Spieler



## SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Startspieler beginnt mit seinem Spielzug.

Jeder Spielzug beinhaltet nacheinander folgende Punkte:

- 1) Aktionsscheibe auf eines der 4 runden Ablagefelder legen
- 2) Auf HONGA achten
- 3) Mit der Aktionsscheibe gewählte Aktionen ausführen und ggf. Bonuskarten einsetzen
- 4) Neue Aktionsscheibe nachziehen

### 1. Aktionsscheibe legen

Lege deine Aktionsscheibe offen auf eines der 4 runden Ablagefelder. Die Hände auf der Scheibe sollen dabei eindeutig auf die einzelnen Aktionen zeigen. Das Kreuz auf der Scheibe hilft dir diese richtig auszurichten. Wenn auf einem runden Ablagefeld schon eine Scheibe liegt, legst du deine einfach darauf.



### 2. Auf HONGA achten

Was darfst du niemals vergessen? Genau, auf HONGA zu achten! Bevor du eine der Aktionen ausführst, musst du kontrollieren, ob du dich um HONGA gekümmert hast.

Zeigt mindestens eine Hand deiner abgelegten Aktionsscheibe auf das HONGA-Feld, bleibt HONGA dort, wo er sich gerade befindet. Fahre mit Punkt **3a** fort.

Zeigt **keine** Hand auf das HONGA-Feld, kommt HONGA zu dir. Stelle HONGA an dein Spielertableau und füttere ihn sofort mit einer Einheit des obersten Rohstoffs (Fisch). Ist keine vorhanden, dann frisst HONGA eine Einheit des nächsten Rohstoffs usw. Wenn Fische, Beeren, Pilze und Wasser leer sind, bedient er sich auch an den Mammuts auf deinem Spielertableau. Ziehe den entsprechenden Marker um ein Feld zurück bzw. stelle ein Mammut von deinem Spielertableau zurück auf den Ablageplan. Nur wenn dein Spielertableau leer ist, frisst HONGA nichts.

#### Wie wirst du HONGA wieder los?

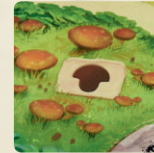
Wenn HONGA bei dir ist, wirst du ihn nicht mehr so leicht los. Solange er an deinem Spielertableau steht, frisst er sofort, wenn du wieder an der Reihe bist, eine Einheit des obersten verfügbaren Rohstoffs – auch dann, wenn eine Hand auf deiner Aktionsscheibe auf das HONGA-Feld zeigt. HONGA bleibt so lange bei dir, bis du eine entsprechende Bonuskarte spielst (siehe 3b. Bonuskarten spielen) oder ein anderer Spieler eine Aktionsscheibe legt, bei der keine Hand auf das HONGA-Feld zeigt. Dann übernimmt dieser Spieler den gefräßigen Säbelzahn tiger.

### 3a. Aktionen ausführen

Mit einer Aktionsscheibe kannst du aus acht möglichen Aktionen wählen. Die Anzahl der Hände, die zu einem Aktionsfeld zeigen, geben an, wie oft du die gewählte Aktion ausführen darfst.



1x „Aus der Quelle schöpfen“,  
2x „Im See fischen“



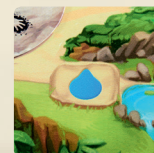
**Pilze sammeln:** Für jede Hand, die zum Pilzfeld zeigt, bekommst du einen Pilz, den du auf deinem Spielertableau markierst.



**Beeren suchen:** Für jede Hand, die zu den Beerensträuchern zeigt, bekommst du eine Beere, die du auf deinem Spielertableau markierst.

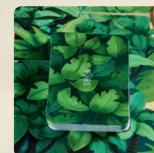


**Im See fischen:** Für jede Hand, die zum See zeigt, bekommst du einen Fisch, den du auf deinem Spielertableau markierst.



**Aus der Quelle schöpfen:** Für jede Hand, die zur Quelle zeigt, bekommst du einen Wassertropfen, den du auf deinem Spielertableau markierst.

Zwei Wassertropfen kannst du immer als Joker für einen Fisch, eine Beere **oder** einen Pilz einsetzen.



**Den dichten Wald durchforsten:** Für jede Hand, die zum Wald zeigt, darfst du eine Bonuskarte ziehen. Lege die gezogenen Karten zunächst verdeckt und ungesehen links an dein Spielertableau. Diese darfst du erst ab deiner nächsten Runde auf die Hand nehmen und einsetzen. Wie die Bonuskarten verwendet werden, findest du unter „3b. Bonuskarten spielen“.



**Mammuts anlocken und den Mammutzahn gewinnen:** Für jede Hand, die auf das Mammutfeld zeigt, kannst du ein Mammut anlocken. Ein Mammut anzulocken kostet dich einen Fisch, eine Beere und einen Pilz. Nimm ein Mammut in deiner Spielerfarbe vom Ablageplan und stelle es zur Mammutherde auf dem Mammutfeld. Ein neues, jüngeres

Mammut wird immer auf den Platz über der Steintafel gestellt und schiebt die älteren Mammut gegen den Uhrzeigersinn einen Platz weiter. Wird ein Mammut so vom letzten Platz geschoben, legt es der Spieler, mit der dazu passenden Spielerfarbe, auf seinem Spielertableau ab.

**Unterschiedlich große Mammutherden:** Je nach Spielerzahl hat die Herde auf dem Mammutfeld eine unterschiedliche Maximalgröße: Bei fünf Spielern ist maximal Platz für 5 Mammut, bei vier Spielern für 4 Mammut und bei drei und zwei Spielern für jeweils 3 Mammut. Der letzte Platz für ein Mammut ist immer, der Spieleranzahl entsprechend, mit Punkten markiert.

**Der wertvolle Mammutzahn:** Hast du die Mehrzahl an Mammut auf dem Mammutfeld, gewinnst du den wertvollen Mammutzahn. Solange du den



Mammutzahn besitzt, darfst du die roten Aktionsscheiben nachziehen. Auf diesen Karten findest du jeweils fünf anstatt vier Hände. Sie sind deshalb lukrativer und versprechen mehr Siegpunkte.

Bei Gleichstand bekommt der Spieler den Mammutzahn, der als letzter ein Mammut auf dem Mammutfeld platziert hat.



**Den alten Naturgöttern huldigen:** Für jede Hand, die zum Heiligen Berg zeigt, darfst du deinen Urmenschen eine Stufe weiter den Heiligen Berg hinaufziehen. Wenn dein Urmensch die letzte Stufe auf dem Heiligen Berg erreicht (überzählige Schritte verfallen), erhältst du sofort fünf Siegpunkte. Setze deinen Wertungsstein fünf Schritte weiter.

Deine Mitspieler erhalten ebenfalls Siegpunkte entsprechend der Zahl auf ihrer Stufe. Danach stellt ihr alle Figuren wieder auf die unterste Stufe zurück.



**Mit fremden Cländörfern tauschen:** Als mögliches neues Clanoberhaupt musst du mit den anderen Clans erfolgreich Tauschhandel betreiben. Für jede Hand, die auf den Tauschplatz zeigt, darfst du eine der drei offen ausliegenden Tauschkarten gegen die abgebildeten Rohstoffe einlösen: Du erhältst dafür sofort die angegebenen Siegpunkte und setzt entsprechend deinen Wertungsstein weiter. Die geforderte Zahl an Rohstoffen gehst du mit den Markern auf deinem Spielertableau wieder zurück. Die eingelöste Tauschkarte legst du offen auf den Ablagestapel der Tauschkarten auf dem Ablageplan.

Die freien Plätze werden **erst nach deinem Zug** wieder mit Tauschkarten vom Nachziehstapel aufgefüllt.

**Tauschhandel mit Mammut:** Musst du für einen Tauschhandel Mammut abgeben, musst du sie von deinem Spielertableau und/oder von einem beliebigen Platz vom Mammutfeld nehmen. Diese Mammut stellst du auf den Ablageplan zurück.

### 3b. Bonuskarten spielen

Nachdem du auf HONGA geachtet hast, kannst du Aktionen ausführen und gleichzeitig auch Bonuskarten ausspielen. Pro Zug kannst du maximal **zwei** Bonuskarten spielen. Lege die gespielten Bonuskarten zur Erinnerung offen unten an die Markierungen deines Spielertableaus. Nach deinem Zug legst du die gespielten Bonuskarten offen auf den Ablagestapel der Bonuskarten auf dem Ablageplan ab.

Die einzelnen Funktionen der Bonuskarten werden im Anhang genauer erklärt.

### 4. Zug beenden und eine neue Aktionsscheibe ziehen

Nachdem du Punkt 1 bis 3 gespielt hast, endet dein Zug. Ziehe nun eine neue Aktionsscheibe nach. Besitzt du am Ende deines Zugs den Mammutzahn, darfst du eine rote Aktionsscheibe ziehen, andernfalls ziehst du eine graue Aktionsscheibe.

Nachdem du eine Aktionsscheibe nachgezogen hast, ist der nächste Spieler am Zug.

**Hinweis:** Ist ein Nachziehstapel aufgebraucht, nehmt ihr die entsprechenden Karten vom Spielplan bzw. Ablageplan und mischt sie neu als Nachziehstapel.

## SPIELLENDE

Das Spiel geht so lange, bis ein Spieler mit seinem Wertungsstein eine bestimmte Punktzahl erreicht hat bzw. darüber hinausgezogen ist:

2 Spieler → 40 Punkte

3 Spieler → 35 Punkte

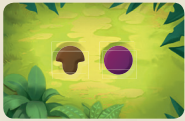
4/5 Spieler → 30 Punkte

Die aktuelle Runde wird noch bis zum Startspieler zu Ende gespielt. Ungespielte Bonuskarten mit Siegpunkten und nicht gewertete Punkte vom Heiligen Berg verfallen.

Der Spieler, der am Ende die meisten Siegpunkte erreicht hat, hat sich im Rennen um den Titel des Clanoberhauptes würdig erwiesen und darf sich ab jetzt „Oberster des Säbelzahn tiger-Clans“ nennen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Rohstoffen.



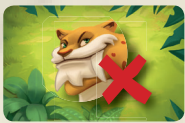
## BONUSKARTEN



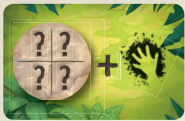
**Guter Tausch:** Beim Tauschhandel zählen die Rohstoffe auf dieser Karte zu denen auf deinem Spielertableau. Überzählige Rohstoffe bei einem Tausch verfallen. Du kannst mit dieser Bonuskarte aber nicht deine Vorräte auf deinem Spielertableau auffüllen.



**2 Siegpunkte:** Du erhältst sofort zwei Siegpunkte.



**HONGA vertreiben:** Vertreibe HONGA von deinem Spielertableau. Stelle die Figur wieder zurück auf das HONGA-Feld.



**Glückliche Hand:** Füge einem beliebigen Viertel auf deiner Aktionsscheibe eine weitere Hand hinzu. **Wichtig:** Denke daran, dass du zuerst auf HONGA achten musst, bevor du Bonuskarten spielen kannst.



**Extra Aktionsscheibe:** Ziehe am Ende dieses Zugs zwei Aktionsscheiben statt nur einer. Entscheide dich, welche der Aktionsscheiben du in deinem nächsten Zug spielen möchtest. Die ungenutzte Karte legst du verdeckt unter den passenden Nachziehstapel.



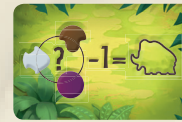
**Glückliche Hand oder HONGA:** Füge einem beliebigen Viertel auf deiner Aktionsscheibe eine weitere Hand hinzu. **Wichtig:** Denke daran, dass du **zuerst** auf HONGA achten musst, bevor du Bonuskarten spielen kannst.

### ODER

Vertreibe HONGA von deinem Spielertableau. Stelle die Figur wieder zurück auf das HONGA-Feld.



**Pilze und Beeren tauschen:** Beim Tauschhandel kannst du Pilze durch Beeren ersetzen und umgekehrt.



**Genügsame Mammuts:** In diesem Zug kosten dich Mammuts auf dem Mammutfeld jeweils einen beliebigen Rohstoff (Fisch, Beere oder Pilz) weniger.



**Urmensch oder HONGA:** Setze deinen Urmenschen auf dem Heiligen Berg zwei Stufen weiter.

### ODER

Vertreibe HONGA von deinem Spielertableau. Stelle die Figur wieder zurück auf das HONGA-Feld.



**Gekaufte Siegpunkte:** Hier darfst du 1 bis 3 beliebige der abgebildeten Rohstoffe abgeben, um dafür sofort entsprechend 1 bis 3 Siegpunkte zu erhalten.

## KURZANLEITUNG

### SPIELZIEL

Durch Sammeln von Rohstoffen, Anlocken von Mammuts, dem Huldigen der Naturgötter und Tauschhandel mit anderen Clans am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte erreichen, um das Oberhaupt des Säbelzähntiger-Clans zu werden. Und Achtung: HONGA nicht vergessen!

### SPIELVORBEREITUNG

- Graue und rote Aktionsscheiben getrennt mischen und als verdeckte Stapel neben den Spielplan legen.
- Tauschkarten und Bonuskarten auf die entsprechenden Plätze legen. 3 Tauschkarten aufdecken.
- Startspieler erhält Feuer.
- Jeder wählt eine Spielerfarbe.
- Pro Spieler: 1 Spielertableau mit 1 Rohstoffmarker Fisch, Beeren, Pilze auf Position 1 und Wassertropfen auf Position 0. 1 graue Aktionsscheibe ziehen.
- Pro Spieler einen Urmensch auf die unterste Stufe des Heiligen Berges stellen.
- 6 Mammuts je Spielerfarbe auf den Ablageplan und den Mammutzahn auf das Mammutfeld stellen.
- Die Wertungssteine auf die Höhle legen und den Säbelzähntiger HONGA auf das HONGA-Feld stellen.

## SPIELABLAUF

- 1) **Aktionsscheibe** auf eines der 4 runden Ablagefelder legen:
- 2) **Auf HONGA achten:** Zeigt keine Hand auf das HONGA-Feld, kommt HONGA zum Spieler und frisst eine Einheit des obersten verfügbaren Rohstoff. HONGA bleibt beim Spieler, bis er ihn mit einer Bonuskarte zurückschickt oder ein anderer Spieler HONGA bekommt.

- 3) **Gewählte Aktionen ausführen** und ggf. Bonuskarten einsetzen: Die Hände der Aktionsscheibe bestimmen, wie oft gewählte Aktionen ausgeführt werden können.

Mögliche Aktionen:

- **Rohstoffe sammeln:** Pilz, Beere, Fisch oder Wassertropfen auf dem Spielertableau markieren. 2 Wassertropfen können immer gegen 1 Pilz, 1 Beere oder 1 Fisch getauscht werden.
- **Wald durchforsten:** Bonuskarte ziehen.
- **Mammuts anlocken / Mammutzahn gewinnen:** 1 Fisch, 1 Beere und 1 Pilz pro Mammut bezahlen und Mammut auf das Mammutfeld stellen. Neue Mammuts schieben ältere Mammuts 1 Platz weiter. Wer die Mehrheit an Mammuts hat, bekommt den Mammutzahn und darf rote Aktionsscheiben ziehen. Ein rausgeschobenes Mammut, nimmt der Spieler mit der dazu passenden Spielerfarbe auf sein Tableau.
- **Den alten Naturgöttern huldigen:** Den eigenen Urmenschen 1 Stufe weiter den Heiligen Berg hinaufziehen. Auf der letzten Stufe erhält man sofort fünf Siegpunkte. Mitspieler erhalten dann ebenfalls Siegpunkte entsprechend der Zahl auf ihrer Stufe. Dann alle Figuren auf die unterste Stufe zurückstellen.
- **Mit fremden Clandörfen tauschen:** Tauschkarte gegen die abgebildeten Rohstoffe einlösen und die angegebenen Siegpunkte erhalten.
- max. 2 Bonuskarten spielen

- 4) **Zug beenden:** Eine graue bzw. rote Aktionsscheibe ziehen.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler je nach Spielerzahl mit seinem Wertungsstein 40, 35 bzw. 30 Punkte erreicht hat. Aktuelle Runde bis zum Startspieler noch zu Ende spielen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Autor: Günter Burkhardt  
Illustration: Stephanie Böhm  
Redaktion: Tim Rogasch