

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Günter Burkhardt

HONGA

AT05662 1/18



Un jeu de tactique
préhistorique pour 2 à 5
joueurs à partir de 8 ans.

HABA®

L'âge de pierre bat son plein : la tribu du tigre à dents de sabre choisit un nouveau chef ! Mais qui subviendra le mieux aux besoins de la tribu et se montrera digne de ce rang ? Pour répondre à cette question, il vous faudra accomplir une série de tâches : réunir suffisamment de provisions, explorer l'obscur forêt, rendre hommage à vos dieux ancestraux de la nature, attirer un maximum de mammoths et pratiquer le troc avec d'autres tribus. Mais attention ! Même si vous êtes très pris, n'oubliez surtout pas de vous occuper de HONGA ! Si vous négligez le tigre à dents de sabre, il risque fort de venir dévorer vos provisions. Vous aurez alors du mal à vous débarrasser de lui.

CONTENU DU JEU



5 cartons de joueur

1 figurine
HONGA



1 plateau
de rangement 1 plateau de jeu



46 cartes d'action rondes
(28 grises et 18 rouges)



32 cartes de troc



25 cartes bonus

1 défense de
mammouth



1 marqueur
premier joueur
« feu »



30 mammoths



5 hommes
préhistoriques



5 pierres de classement



20 marqueurs « matière première »
(5 poissons, 5 baies, 5 champignons, 5 gouttes d'eau)

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu HONGA s'installe rapidement :

- Placez le plateau de jeu (1) au milieu de la table et le plateau de rangement en deux parties (2) à côté.
- Mélangez séparément les cartes d'action rondes grises et rouges (3) et formez deux pioches distinctes faces cachées à côté du plateau de jeu.
- Mélangez les cartes de troc et formez une pioche face cachée en haut à gauche du plateau de jeu (4). Retournez 3 cartes de troc et posez-les sur leurs emplacements (4.1, 4.2 et 4.3).
- Mélangez les cartes bonus et formez une pioche face cachée sur leur emplacement (5).
- Chaque joueur prend un carton de joueur (6) et un marqueur « matière première » de chaque sorte (poisson, baie, champignon et goutte d'eau). Les marqueurs des poissons, baies et champignons sont placés sur le chiffre 1, la goutte d'eau sur le 0.
- Chaque joueur choisit sa couleur et place un « homme préhistorique » de cette couleur sur la première marche de la montagne sacrée (7).
- Posez les pierres de classement sur la grotte (8).
- Installez 6 mammouths de votre couleur sur le plateau de rangement (9).
- Placez la défense de mammouth sur la case « mammouth » (10).
- Placez le tigre à dents de sabre HONGA sur sa case (11).

Le matériel de jeu qui ne sert pas est remis dans la boîte.

Celui qui a les cheveux les plus hirsutes est le joueur qui commence. Il prend le marqueur « feu » (12). Il conserve ce marqueur jusqu'à la fin de la partie.

Tirez chacun votre tour une carte d'action grise, en commençant par le premier joueur.



Mise en place du jeu pour 4 joueurs

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence son tour. Chaque tour comprend plusieurs étapes successives :

- 1) Poser une carte d'action sur l'une des 4 cases rondes
- 2) Veiller sur HONGA
- 3) Exécuter les actions choisies avec la carte d'action et utiliser des cartes bonus, le cas échéant
- 4) Piocher une nouvelle carte d'action

1. Poser une carte d'action

Pose ta carte d'action face visible sur l'une des 4 cases rondes. Les mains qui figurent dessus doivent clairement être orientées dans la direction des différentes actions que tu souhaites exécuter. La croix figurant sur la carte te permet de bien la placer. Si une case ronde est déjà occupée, tu peux simplement poser ta carte par-dessus.



2. Veiller sur HONGA

N'oublier surtout jamais de veiller sur HONGA ! Avant d'exécuter les actions, tu dois vérifier que tu t'es bien occupé de HONGA.

Si au moins une main de la carte d'action que tu viens de poser est orientée dans la direction de la case de HONGA, le tigre à dents de sabre ne change pas de position. Poursuis ta lecture au point **3a**.

Si **aucune** main n'est orientée vers la case de HONGA, le tigre à dents de sabre se déplace. Place HONGA sur ton carton de joueur et nourris-le aussitôt en lui donnant une unité de la matière première la plus haut placée (poisson). Si tu n'en as pas, HONGA dévore une unité de la matière première suivante, etc. Si tu n'as ni poisson, ni baie, ni champignon, ni eau, il se sert dans les mammouths posés sur ton carton de joueur. Recule le marqueur correspondant d'une case ou repose un mammouth de ton carton de joueur sur le plateau de rangement. Si ton carton de joueur est vide, HONGA ne mange rien.

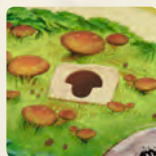
Comment se débarrasser de HONGA ?

Une fois que HONGA t'a rejoint, tu ne peux pas t'en débarrasser facilement. Tant qu'il se trouve sur ton carton de joueur, il mange une unité de la matière première la plus haut placée dès que vient ton tour, même si une main de ta carte d'action est orientée dans la direction de sa case. HONGA reste avec toi jusqu'à ce que tu joues une carte bonus te permettant de le chasser (voir 3b. Jouer des cartes bonus) ou qu'un autre joueur pose un jeton d'action sans main orientée dans la direction de la case de HONGA. Ce tigre à dents de sabre très affamé rejoint alors cet autre joueur.

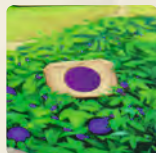
3a. Exécuter des actions

Une carte d'action te permet de choisir parmi huit actions possibles. Le nombre de mains orientées vers une aire d'action indique le nombre de fois que tu peux exécuter l'action sélectionnée.

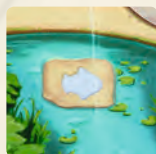
1x « *puiser l'eau à la source* »,
2x « *pêcher dans le lac* »



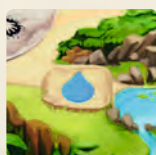
Ramasser des champignons : chaque main orientée vers les champignons te rapporte un champignon que tu marques sur ton carton de joueur.



Cueillir des baies : chaque main orientée vers les baies dans les buissons te rapporte une baie que tu marques sur ton carton de joueur.

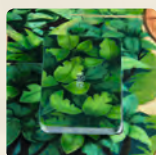


Pêcher dans le lac : chaque main orientée vers le lac te rapporte un poisson que tu marques sur ton carton de joueur.

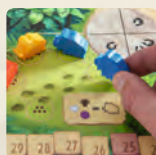


Puiser l'eau à la source : chaque main orientée vers la source te rapporte une goutte d'eau que tu marques sur ton carton de joueur.

Tu peux toujours utiliser deux gouttes d'eau comme joker pour obtenir un poisson, une baie **ou** un champignon.



Explorer l'épaisse forêt : chaque main orientée vers la forêt te rapporte une carte bonus. Pose d'abord la ou les cartes tirées faces cachées sans les regarder à gauche de ton carton de joueur. Tu ne peux les prendre en main et les utiliser qu'au prochain tour. Pour savoir comment utiliser les cartes bonus, réfère-toi au point « 3b. Jouer des cartes bonus ».



Attirer des mammouths et gagner la défense de mammouth : chaque main orientée vers l'aire des mammouths te donne la possibilité d'appâter un mammouth. Chaque mammouth te coûte un poisson, une baie et un champignon. Prends un mammouth de ta couleur sur le plateau de rangement et place-le avec le troupeau de mammouths sur l'aire des mammouths. Un nouveau mammouth plus jeune est toujours placé sur la case au-dessus de la tablette de pierre et pousse les

mammouths plus vieux d'une case dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Lorsqu'un mammouth est poussé hors de la dernière case, le joueur à qui il appartient (= mammouth de sa couleur) le pose sur son carton de joueur.

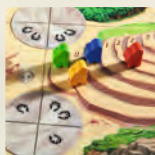
Des troupeaux de mammouths plus ou moins grands : sur l'aire des mammouths, la taille maximale du troupeau varie en fonction du nombre de joueurs : pour cinq joueurs, il y a 5 cases pour mammouth maximum, pour quatre joueurs il y en a 4 et pour trois ou deux joueurs, il y en a 3. Le dernier emplacement d'un mammouth est toujours marqué de points indiquant le nombre de joueurs.



La précieuse défense de mammouth : si tu as le plus grand nombre de mammouths sur l'aire des mammouths, tu gagnes la précieuse défense de mammouth. Tant que tu possèdes la défense de mammouth, tu peux piocher les cartes d'action rouges. Ces cartes comportent non pas 4, mais 5 mains. Ils sont donc plus rentables et rapportent plus de points de victoire.

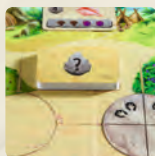


En cas d'égalité, le joueur qui reçoit la dent de mammouth est le dernier à avoir placé un mammouth sur l'aire des mammouths.



Rendre hommage aux dieux ancestraux de la nature : chaque main orientée vers la montagne sacrée permet à ton homme préhistorique de gravir une marche de cette montagne. Lorsque ton homme préhistorique atteint ou dépasse la dernière marche de la montagne sacrée, tu reçois aussitôt 5 points de victoire. Avance ta pierre de classement de cinq cases.

Les autres joueurs reçoivent également des points de victoire en fonction du chiffre indiqué sur leur marche. Remettez ensuite tous les pions sur la première marche.



Pratiquer le troc avec les villages des tribus voisines : en tant que prétendant au titre de chef de la tribu, tu dois faire de bonnes affaires en troquant avec les autres tribus. Chaque main orientée vers les cases « troc » te permet d'échanger une des trois cartes de troc faces visibles contre les matières premières représentées. En échange, tu obtiens aussitôt le nombre de points de victoire indiqué et avances ta pierre de classement du même nombre de cases. Tu recules les marqueurs du nombre de matières premières requises sur ton carton de joueur. Tu te défausses de la carte de troc, face visible, sur la pile de défausse des cartes de troc, sur le plateau de rangement.

De nouvelles cartes de troc sont tirées de la pioche et placées aux emplacements vides **une fois ton tour terminé**.

Troc avec des mammouths : si tu dois donner des mammouths pour troquer, tu les prends sur ton carton de joueur et/ou dans la case de ton choix sur l'aire des mammouths. Range ces mammouths sur le plateau de rangement.

3b. Jouer des cartes bonus

Si tu as veillé sur HONGA, tu peux exécuter des actions en jouant des cartes bonus. A chaque tour, tu peux jouer **deux** cartes bonus maximum. Place les cartes bonus jouées faces visibles sous les marquages représentés sur ton carton de joueur pour t'en souvenir. Une fois ton tour terminé, pose les cartes bonus jouées faces visibles sur la pile de défausse des cartes bonus, sur le plateau de rangement.

Les différentes fonctions des cartes bonus sont exposées dans l'annexe.

4. Terminer son tour et tirer une nouvelle carte d'action

Une fois que tu as exécuté les étapes 1 à 3, ton tour est terminé. Tire à présent une nouvelle carte d'action. Si tu as la défense de mammouth en ta possession à la fin de ton tour, tu tires une carte d'action rouge, sinon tu en tires une grise.

Une fois que tu as tiré une carte d'action, c'est au tour du joueur suivant.

À noter : si une pioche est épuisée, prenez les cartes défaussées sur le plateau de rangement ou les jetons sur le plateau de jeu et mélangez-les pour former une nouvelle pioche.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur a atteint ou dépassé un certain nombre de points avec sa pierre de classement :

2 joueurs → 40 points

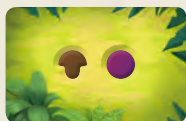
3 joueurs → 35 points

4/5 joueurs → 30 points

La manche en cours se poursuit jusqu'à la fin (= jusqu'à revenir au premier joueur). Les cartes bonus à points de victoire qui n'ont pas été jouées et les points non comptabilisés de la montagne sacrée ne sont pas pris en compte.

Le joueur qui a le plus de points de victoire a prouvé sa valeur et son courage. Il peut désormais se faire appeler « Grand manitou de la tribu du tigre à dents de sabre ». En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a le plus de matières premières.

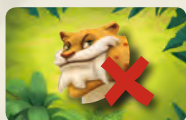
CARTES BONUS



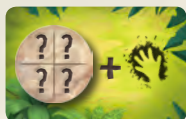
Troc réussi : en cas de troc, les matières premières de cette carte s'ajoutent à celles de ton carton de joueur. Les matières premières en trop ne sont pas prises en compte pendant le troc. Tu ne peux pas réapprovisionner ton carton de joueur avec les matières premières de cette carte bonus.



2 points de victoire : tu obtiens aussitôt deux points de victoire.



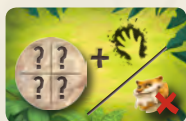
Chasser HONGA : chasse HONGA de ton carton de joueur. Remplace la figurine sur la case HONGA.



Main chanceuse : ajoute une main dans le quart de la carte d'action de ton choix. Attention : rappelle-toi que tu dois t'occuper de HONGA avant de pouvoir jouer tes cartes bonus.



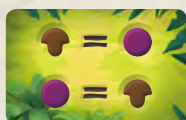
Carte d'action supplémentaire : à la fin de ce tour, pioche deux cartes d'action au lieu d'une. Choisis la carte d'action que tu souhaites conserver pour ton prochain tour. Repose la carte non utilisée face cachée sous la pioche des cartes d'action.



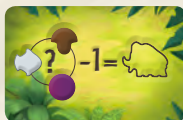
Main chanceuse ou HONGA : ajoute une main dans le quart de la carte d'action de ton choix. Attention : rappelle-toi que tu dois t'occuper de HONGA **avant** de pouvoir jouer tes cartes bonus.

OU

chasse HONGA de ton carton de joueur. Remplace sa figurine sur la case HONGA.



Echanger des champignons et des baies : pendant le troc, tu peux remplacer des champignons par des baies ou inversement.



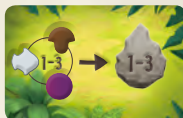
Mammouths dociles : pendant ce tour, placer des mammouths sur l'aire des mammouths te coûte une matière première de ton choix en moins (poisson, baie ou champignon).



Homme préhistorique ou HONGA : ton homme préhistorique gravit deux marches de la montagne sacrée.

OU

chasse HONGA de ton carton de joueur. Remplace sa figurine sur la case HONGA.



Points de victoire achetés : tu peux donner 1 à 3 matières premières illustrées de ton choix pour obtenir aussitôt respectivement 1 à 3 points de victoire.

RÉSUMÉ DES RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Ramasser des matières premières, appâter des mammouths, rendre hommage aux dieux ancestraux de la nature et troquer avec d'autres tribus pour obtenir le plus grand nombre de points de victoire à la fin de la partie et devenir le chef de la tribu de HONGA, le tigre à dents de sabre. Mais attention : ne surtout pas oublier de s'occuper de HONGA !

PRÉPARATION DU JEU

- Mélanger séparément les cartes d'action grises et rouges pour former des pioches faces cachées à côté du plateau de jeu.
- Placer les cartes de troc et les cartes bonus sur leurs emplacements. Retourner 3 cartes de troc.
- Le joueur qui commence prend le feu.
- Chacun choisit sa couleur.
- Remettre à chaque joueur : 1 carton de joueur avec 3 marqueurs (1 poisson, 1 baie et 1 champignon) sur le chiffre 1 et 1 goutte d'eau sur le 0. Tirer une carte d'action grise.
- Placer un homme préhistorique par joueur sur la première marche de la montagne sacrée.
- Installer 6 mammouths par couleur de joueur sur le plateau de rangement et la défense de mammouth sur l'aire des mammouths.
- Poser les pierres de classement sur la grotte et le tigre aux dents de sabre HONGA sur sa case.

DÉROULEMENT DU JEU

- 1) **Poser une carte d'action** sur l'une des 4 cases rondes :
- 2) **Veiller sur HONGA** : si aucune main n'est orientée dans la direction de la case de HONGA, le tigre à dents de sabre rend visite au joueur et mange une unité de sa matière première la plus haut placée. HONGA reste auprès de lui jusqu'à ce qu'il le chasse avec une carte bonus ou qu'il aille rendre visite à un autre joueur.
- 3) **Exécuter les actions choisies** et utiliser des cartes bonus, le cas échéant : les mains de la carte d'action déterminent le nombre de fois qu'une action choisie est exécutée.

Actions possibles :

- **Ramasser des matières premières** : marquer le champignon, la baie, le poisson ou la goutte d'eau sur le carton de joueur. 2 gouttes d'eau peuvent toujours être échangées contre 1 champignon, 1 baie ou 1 poisson.
- **Explorer la forêt** : tirer une carte bonus.
- **Attirer des mammouths/gagner la défense de mammoth** : donner 1 poisson, 1 baie et 1 champignon par mammoth et placer un mammoth sur l'aire des mammouths. Les nouveaux mammouths poussent les autres d'une case. Celui qui a le plus grand nombre de mammouths reçoit la défense de mammoth et peut tirer des cartes d'action rouges. Le joueur dont un mammoth est sorti (= de sa couleur) le prend sur son carton.
- **Rendre hommage aux dieux ancestraux de la nature** : faire gravir 1 marche à son homme préhistorique sur la montagne sacrée. Arrivé sur la dernière marche, il reçoit aussitôt cinq points de victoire. Les autres joueurs reçoivent également des points de victoire en fonction du chiffre indiqué sur leur marche. Replacer tous les pions sur la première marche.
- **Pratiquer le troc avec les villages des tribus voisines** : échanger une carte de troc contre les matières premières représentées pour recevoir les points de victoires indiqués.
- Jouer 2 cartes bonus maximum

- 4) **Terminer son tour** : tirer une carte d'action grise ou rouge.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur avance sa pierre de classement jusqu'à 40, 35 ou 30 points suivant le nombre de joueurs. Poursuivre la manche en cours jusqu'à revenir au premier joueur. Le gagnant est le joueur qui a le plus grand nombre de points de victoire.

Auteur : Günter Burkhardt
Illustration : Stephanie Böhm
Rédaction : Tim Rogasch