

Günter Burkhardt

HONGGA

A116188 1/19



Un gioco tattico per tutta
la famiglia, per 2-5 giocatori
a partire da 8 anni.

HABA

Nell'età della pietra regna la confusione: la tribù della tigre dai denti a sciabola cerca un nuovo capo! Ma chi di voi sa come gestire al meglio la tribù così da dimostrarsi degno di tale ruolo? Per scoprirlo dovete portare a termine diversi compiti: fare provviste a sufficienza, esplorare la foresta oscura, rendere omaggio ai vostri antichi dèi della natura, attirare un gran numero di mammut e spuntarla nei baratti con le altre tribù. E, anche se siete occupatissimi, dovete sempre ricordarvi di HONGA! La tigre dai denti a sciabola infatti divora le provviste dei giocatori che la trascurano. E liberarsi di Honga è tutt'altro che facile.

DOTAZIONE DEL GIOCO



5 artelle di gioco



1 tabellone di deposito

1 tabellone di gioco

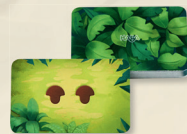
1 figura di gioco HONGA



46 dischetti azione (28x grigi, 18x rossi)



32 carte baratto



25 carte bonus

1 zanna di mammut



1 fuoco del giocatore iniziale



30 mammut



5 uomini preistorici



5 pedine segnapunti



20 pedine delle materie prime
(5x pesci, 5x bacche, 5x funghi, 5x gocce d'acqua)

PREPARAZIONE DEL GIOCO

HONGA è veloce da costruire:

- Posizionate il tabellone di gioco (1) al centro del tavolo e sistematevi accanto al tabellone di deposito, formato da due pezzi (2).
- Mescolate e impilate separatamente i dischetti azione grigi e quelli rossi. Mettete poi le due pile coperte accanto al tabellone di gioco (3).
- Mescolate le carte baratto, formate con esse un mazzo coperto e sistematele sull'apposito spazio del tabellone di gioco (4). Scoprite 3 carte baratto e piazzatele sugli spazi liberi (4.1, 4.2, 4.3).
- Mescolate le carte bonus, formate con esse un mazzo coperto e sistematele sull'apposita casella (5).
- Ciascun giocatore prende una cartella di gioco (6) e una pedina delle materie prime di ciascun tipo (pesci, bacche, funghi e gocce d'acqua). Le pedine di pesci, bacche e funghi vanno messe sul numero 1, quella delle gocce d'acqua sul numero 0 della cartella.
- Ciascun giocatore sceglie un colore di gioco e mette un uomo preistorico dello stesso colore sul gradino più basso della montagna sacra (7).
- Collocate le pedine segnapianti sulla grotta (8).
- Ciascun giocatore prende 6 mammut del proprio colore di gioco e li sistema sul tabellone di deposito (9).
- Mettete la zanna di mammut sulla casella mammut (10).
- Posizionare la tigre dai denti a sciabola HONGA sulla casella HONGA (11).

Il materiale di gioco in più va riposto nella scatola.

Il giocatore con i capelli più arruffati inizia, prende il fuoco (12) e lo tiene davanti a sé fino alla fine del gioco.

Partendo dal giocatore che inizia, ognuno pesca un dischetto azione grigio.



Disposizione del gioco per 4 giocatori.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si gioca in senso orario. Tocca per primo al giocatore iniziale

Ciascun turno di gioco prevede una serie di azioni in successione:

- 1) Piazzare il dischetto azione su una delle 4 caselle tonde del tabellone
- 2) Fare attenzione a HONGA
- 3) Eseguire le azioni scelte con il dischetto azione e utilizzare eventuali carte bonus
- 4) Pescare un nuovo dischetto azione

1. Piazzare il dischetto azione

Metti il tuo dischetto azione scoperto su una delle 4 caselle tonde del tabellone. Le mani raffigurate sul dischetto devono indicare chiaramente le varie azioni. Usa la croce del dischetto per orientarlo correttamente. Se la casella tonda è già occupata da un altro dischetto, puoi semplicemente piazzarlo sopra.



2. Fare attenzione a HONGA

Di cosa non puoi mai dimenticarti? Proprio così, devi badare a HONGA! Prima di eseguire una delle azioni devi assicurarti di esserti difeso da HONGA.

Se almeno una delle mani del dischetto azione che hai piazzato è rivolta verso la casella HONGA, la tigre dai denti a sciabola rimane ferma al suo posto. Continua con il punto 3a.

Se **nessuna** delle mani è rivolta verso la casella HONGA, la tigre dai denti a sciabola si dirige verso di te. Metti HONGA sulla tua cartella di gioco e dalle subito in pasto un'unità della materia prima posta più in alto (pesce). Se non ne hai, HONGA mangia un'unità della materia prima successiva etc. Se sei rimasto senza pesci, bacche, funghi e gocce d'acqua, HONGA finisce per cibarsi dei mammut della tua cartella di gioco. Fai retrocedere di una casella la pedina corrispondente o rimetti uno dei mammut della tua cartella di gioco sul tabellone di deposito. HONGA rimane a bocca asciutta solo se tua cartella di gioco è vuota.

Come puoi liberarti di HONGA?

Se HONGA è venuta a farti visita, liberartene è tutt'altro che facile. Finché infatti rimane sulla tua cartella di gioco, quando tocca di nuovo a te ricomincia a mangiare un pezzo della materia prima posta più in alto, anche se una delle mani del tuo dischetto azione è rivolta verso la sua casella. HONGA si sposta solo se giochi una delle apposite carte bonus (vedi 3b. Giocare le carte bonus) o se un altro giocatore piazza un dischetto azione sul tabellone senza rivolgere nessuna mano verso la casella HONGA. In questo caso la famelica tigre dai denti a sciabola si dirige verso l'altro giocatore.

3a. Eseguire le azioni

Ciascun dischetto azione ti permette di scegliere tra otto possibili azioni. Il numero di mani rivolte verso una casella azione indica quante volte puoi eseguire l'azione prescelta.



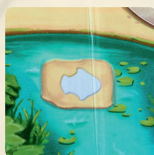
1x "Attingere dalla sorgente",
2x "Pescare nel lago"



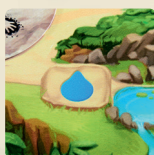
Raccogliere funghi: per ogni mano rivolta verso la casella dei funghi ottieni un fungo, che segni facendo avanzare la rispettiva pedina sulla tua cartella di gioco.



Cercare bacche: per ogni mano rivolta verso i cespugli di bacche ottieni una bacca, che segni facendo avanzare la rispettiva pedina sulla tua cartella di gioco.

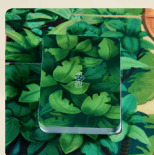


Pescare nel lago: per ogni mano rivolta verso il lago ottieni un pesce, che segni facendo avanzare la rispettiva pedina sulla tua cartella di gioco.



Attingere dalla fonte: per ogni mano rivolta verso la sorgente ottieni una goccia d'acqua, che segni facendo avanzare la pedina sulla tua cartella di gioco.

Due gocce d'acqua possono sempre essere usate come jolly: al posto di un pesce o di una bacca o di un fungo.




Esplorare la foresta oscura: per ogni mano rivolta verso la foresta puoi pescare una carta bonus. Piazza le carte che hai pescato, coperte e senza guardarle, a sinistra della tua cartella di gioco. Quando tocca di nuovo a te, puoi prendere in mano le carte e giocarle. Per sapere come usare le carte bonus vedi la sezione "3b. Giocare le carte bonus".



Attirare mammut e vincere la zanna di mammut: per ciascuna mano rivolta verso la casella mammut puoi attirare un mammut; in cambio devi cedere un pesce, una bacca e un fungo. Prendi dal tabellone di deposito un mammut del tuo colore e aggiungilo al branco di mammut che si trova sulla casella mammut del tabellone. Un mammut nuovo va

sempre piazzato sul cerchietto che si trova al di sopra della lastra di pietra, e spinge avanti ogni mammut più vecchio di un cerchietto, in senso antiorario. Se un mammut viene così spinto oltre l'ultimo cerchietto disponibile, il giocatore che ha quel colore lo sistema sulla propria cartella di gioco.

Branchi di mammut più o meno numerosi: il branco della casella mammut cresce o si riduce in base al numero di giocatori. Se si gioca in cinque, c'è spazio per un massimo di 5 mammut, se si gioca in quattro c'è posto per 4 e se si gioca in due o tre c'è spazio per 3 mammut. L'ultimo spazio libero per collocare un mammut è sempre indicato mediante dei punti, che corrispondono al numero dei giocatori.



La preziosa zanna di mammut: se possiedi il maggior numero di mammut presenti sulla casella mammut, vinci la preziosa zanna di mammut. Finché possiedi la zanna di mammut puoi pescare i dischetti azione rossi, dove trovi cinque mani invece di quattro. Per questo sono più preziosi e permettono di ottenere più punti vittoria.



In caso di parità tra più giocatori, la zanna di mammut viene assegnata a quello che ha messo per ultimo un mammut sulla casella mammut.



Rendere omaggio agli antichi dèi della natura: per ogni mano rivolta verso la montagna sacra puoi far avanzare il tuo uomo preistorico di un gradino in direzione della montagna. Se il tuo uomo preistorico raggiunge l'ultimo gradino della montagna sacra (i passi in più non contano), ottieni subito cinque punti vittoria. Fai avanzare la tua pedina segnapunti di cinque punti.

I tuoi compagni di gioco ottengono a loro volta dei punti vittoria in base al numero raffigurato sul gradino in cui si trovano. Poi rimettete tutte le figure sul gradino più basso.



Fare baratti con villaggi di altre tribù: come eventuale futuro capo tribù devi imparare a fare baratti convenienti con le altre tribù. Per ogni mano rivolta verso lo spazio del baratto puoi scambiare una delle tre carte baratto scoperte con le provviste raffigurate: in premio ottieni subito i punti vittoria indicati e puoi far avanzare la tua pedina segnapunti di un numero di caselle corrispondenti. Fai retrocedere le pedine sulla tua cartella di gioco in funzione del numero di materie prime richiesto. La carta baratto giocata viene piazzata scoperta sul mazzo degli scarti, che si trova sul tabellone di deposito.

Al termine del turno pescate altre carte baratto dal mazzo di pesca e piazzatele sugli spazi vuoti.

Baratto con mammut: se, nel corso di un baratto, sei costretto a cedere dei mammut, devi prenderli dalla tua cartella di gioco e/o da uno spazio a scelta della casella mammut. Rimetti questi mammut sul tabellone di deposito.

3b. Giocare le carte bonus

Dopo esserti difeso da HONGA, oltre a eseguire le azioni descritte, puoi contemporaneamente giocare delle carte bonus. Puoi giocare un massimo di due carte bonus per turno. Metti le carte bonus che hai giocato sotto la zona contrassegnata della tua cartella di gioco, come promemoria. Al termine del tuo turno metti le carte bonus che hai giocato scoperte sul mazzo degli scarti delle carte bonus, che si trova sul tabellone di deposito.

Più avanti vengono illustrate le funzioni delle carte bonus.

4. Concludere il turno e pescare un nuovo dischetto azione

Una volta completati i punti da 1 a 3, il tuo turno finisce. Ora pesca un nuovo dischetto azione. Se, alla fine del tuo turno, ti ritrovi in possesso della zanna di mammut, puoi pescare un dischetto azione rosso, altrimenti pescane uno grigio.

Dopo aver pescato un dischetto azione, il turno passa al giocatore successivo.

Nota: se un mazzo di pesca è esaurito, prendete dal tabellone di gioco / dal tabellone di deposito i relativi dischetti / le relative carte, mescolate e formate un nuovo mazzo.

FINE DEL GIOCO

Il gioco prosegue fino a quando un giocatore con la propria pedina segnapiù non raggiunge o supera uno dei seguenti punteggi:

2 giocatori → 40 punti

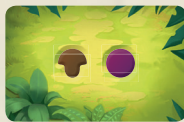
3 giocatori → 35 punti

4/5 giocatori → 30 punti

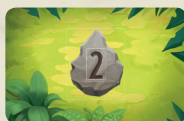
Il giro in corso prosegue fino alla fine, finché non si ritorna al giocatore iniziale. Le carte bonus con punti vittoria inutilizzate e i punti della montagna sacra non ancora ottenuti non contano.

Il giocatore che alla fine ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria ha dimostrato durante il gioco di avere la stoffa di capo tribù e, d'ora in poi, potrà fregiarsi del titolo di "Capo della tribù della tigre dai denti a sciabola". In caso di parità vince il giocatore con il maggior numero di provviste.

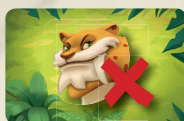
CARTE BONUS



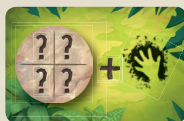
Baratto redditizio: durante il baratto puoi aggiungere le materie prime raffigurate su questa carta a quelle della tua cartella di gioco. Le materie prime in più non contano. Questa carta bonus **non** ti permette però di reintegrare la tua cartella di gioco con nuove provviste.



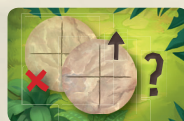
2 punti vittoria: ottieni subito due punti vittoria.



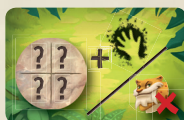
Scacciare HONGA: scaccia HONGA dalla tua cartella di gioco. Rimetti la figura sulla casella HONGA.



Mano fortunata: aggiungi un'altra mano a uno spicchio a scelta del tuo dischetto azione. **Importante:** ricorda che **prima** di giocare le carte bonus devi difenderti da HONGA



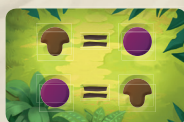
Dischetto azione aggiuntivo: alla fine di questo turno pesca due dischetti azione invece di uno e scegli quale dei due dischetti azione vuoi giocare nel prossimo turno. Il dischetto inutilizzato viene piazzato coperto sotto al relativo mazzo di pesca.



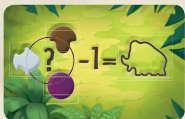
Mano fortunata o HONGA: aggiungi un'altra mano a uno spicchio a scelta del tuo dischetto azione. **Importante:** ricorda che **prima** di giocare le carte bonus devi difenderti da HONGA.

OPPURE

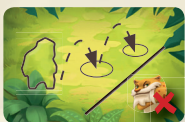
Scaccia HONGA dalla tua cartella di gioco. Rimetti la figura sulla casella HONGA.



Scambiare funghi e bacche: durante il baratto puoi scambiare funghi con bacche e viceversa.



Mammut modesti: in questo turno per ottenere i mammut sulla relativa casella devi cedere una materia prima a scelta (pesce, bacca o fungo) in meno.



Uomo preistorico o HONGA: fai avanzare il tuo uomo preistorico di due gradini sulla montagna sacra.

OPPURE

Scaccia HONGA dalla tua cartella di gioco. Rimetti la figura sulla casella HONGA.



Punti vittoria acquistati: con questa carta puoi cedere da 1 a 3 materie prime a scelta tra quelle raffigurate, così da ottenere subito il numero corrispondente di punti vittoria.

REGOLE DI GIOCO IN BREVE

SCOPO DEL GIOCO

Raccogliere materie prime, attirare mammut, rendere omaggio agli dèi della natura e fare baratti con le altre tribù per ottenere il maggior numero di punti vittoria alla fine del gioco e venire eletto così capo della tribù della tigre dai denti a sciabola. E attenzione: non dimenticarti di HONGA!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Mescolare separatamente i dischetti azione grigi e rossi e disporli impilati accanto al tabellone di gioco.
- Piazzare le carte baratto e le carte bonus sugli spazi corrispondenti. Scoprire 3 carte baratto.
- Il giocatore che inizia riceve il fuoco.
- Ogni giocatore sceglie un colore di gioco.
- Ogni giocatore: prendere 1 cartella di gioco con 1 pedina per ciascuna materia prima e posizionare pesce, bacca e fungo sull'1 e la goccia d'acqua sullo 0; pescare 1 dischetto azione grigio.
- Ogni giocatore: sistemare un uomo preistorico sul gradino più basso della montagna sacra.
- Mettere 6 mammut di ciascun colore di gioco sul tabellone di deposito e la zanna di mammut sulla casella mammut.
- Sistemare le pedine segnapunti sulla grotta e la tigre dai denti a sciabola HONGA sulla casella HONGA.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- 1) **Posizionare il dischetto azione** su una delle 4 caselle tonde.
- 2) **Fare attenzione a HONGA:** se **nessuna** delle mani è rivolta verso la sua casella, HONGA si dirige verso il giocatore e mangia un pezzo della materia prima posta più in alto. HONGA si sposta solo quando il giocatore la scaccia via con una carta bonus o per dirigersi verso un altro giocatore.
- 3) **Eeguire le azioni prescelte** e utilizzare eventuali carte bonus: le mani del dischetto azione determinano quante volte è possibile eseguire le azioni prescelte.

Azioni possibili:

- **Raccogliere materie prime:** far avanzare le pedine di funghi, bacche, pesci o gocce d'acqua sulla cartella di gioco. Due gocce d'acqua possono essere scambiate per 1 fungo o 1 bacca o 1 pesce.
 - **Esplorare la foresta:** pescare una carta bonus.
 - **Attirare mammut /vincere la zanna di mammut:** cedere 1 pesce, 1 bacca e 1 fungo per mammut e sistemare il mammut sulla casella mammut. I nuovi mammut fanno avanzare di 1 spazio quelli più vecchi. Chi possiede il maggior numero di mammut sulla casella mammut riceve la zanna e può pescare dischetti azione rossi. I mammut che vengono spinti fuori vengono aggiunti alla cartella di gioco del giocatore dello stesso colore.
 - **Rendere omaggio agli antichi dèi della natura:** far avanzare il proprio uomo preistorico di 1 gradino sulla montagna sacra. Una volta raggiunto l'ultimo gradino, il giocatore in questione riceve subito cinque punti vittoria. I compagni di gioco ottengono a loro volta dei punti vittoria in base al numero raffigurato sul gradino in cui si trovano. Rimettere poi tutte le figure sul gradino più basso.
 - **Fare baratti con le tribù degli altri villaggi:** pagare le carte baratto con le risorse raffigurate e ottenere i punti vittoria indicati.
 - giocare un massimo di 2 carte bonus
- 4) **Concludere il turno:** pescare un dischetto azione grigio o rosso.

FINE DEL GIOCO

Il gioco si conclude quando uno dei giocatori raggiunge 40, 35 o 30 punti (a seconda del numero dei giocatori) con la propria pedina segnapunti. Concludere il giro fino a ritornare al giocatore iniziale. Vince il giocatore con il maggior numero di punti vittoria.

Autore: Günter Burkhardt
Illustrazioni: Stephanie Böhm
Testo: Tim Rogasch

© HABA-Spiele Bad Rodach 2018, Art.-Nr. 304879