

Opwinding in het stenen tijdperk: de clan van de sabeltandtijger zoekt een nieuw opperhoofd! Wie van jullie kan het best voor de clan zorgen en verdient dus die eer? Om dat te bepalen, moeten jullie verschillende opdrachten uitvoeren: voldoende voorraad aanleggen, het donkere woud doorzoeken, oude natuurgoden eren, heel wat mammoeten lokken en succesvol ruilen met andere clans. Het maakt niet uit hoe druk jullie het daarmee hebben: jullie mogen nooit, in geen enkele situatie, vergeten om voor HONGA te zorgen! Wie de sabeltandtijger verwaarloost, loopt het risico dat die op hem afkomt en zijn voorraad verslindt. Het kan lastig zijn om hem weer kwijt te raken.

## SPELINHOUD



5 spelersborden

1 speelfiguur  
HONGA



1 aflegkaart



1 spelbord



46 actieschijven (28x grijs, 18x rood)

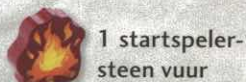


32 ruilkaarten



25 bonuskaarten

1 mammoettand



1 startspeler-  
steen vuur



30 mammoeten



5 oermensen



5 puntenstenen



20 grondstofstenen  
(5x vis, 5x bes, 5x paddenstoel, 5x waterdruppel)

## OPBOUW VAN HET SPEL

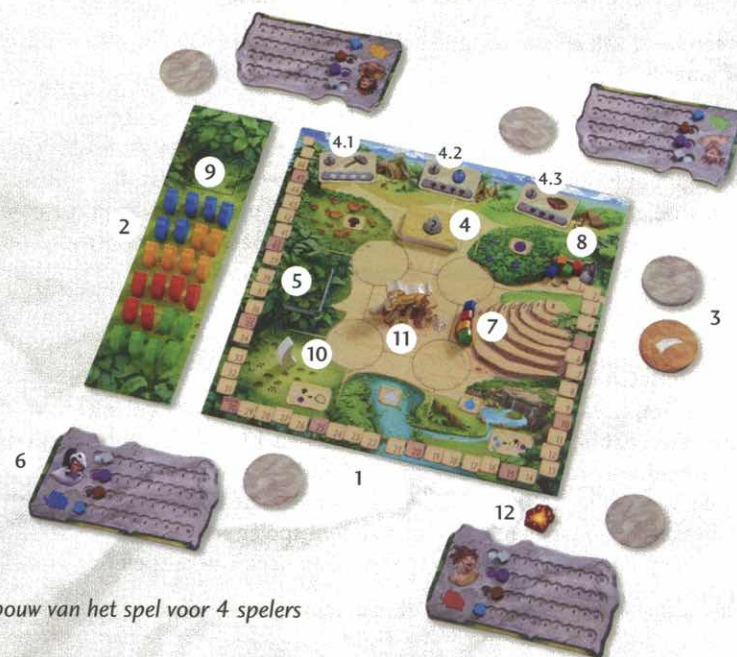
HONGA is zeer snel opgebouwd. Dit moet je doen:

- het spelbord (1) in het midden van de tafel leggen met de tweedelige aflegkaart (2) ernaast;
- de grijze (3) actieschijven afzonderlijk mengen en als twee verdeckte stapels naast het spelbord leggen;
- de ruilkaarten schudden en als verdeckte stapel op de ruilplaats van het spelbord (4) leggen. Draai 3 ruilkaarten om en leg ze op de vrije plekken (4.1, 4.2, 4.3).
- de bonuskaarten schudden en als verdeckte stapel op het juiste veld (5) leggen;
- per speler een spelersbord (6) en een grondstofsteen van elke categorie (vis, bes, paddenstoel en waterdruppel) pakken. De stenen voor vis, bes en paddenstoel komen op 1, de waterdruppel op 0.
- per speler een kleur kiezen en een oermens in deze kleur op de onderste trap van de heilige berg (7) zetten;
- de puntenstenen op de grot (8) leggen;
- 6 mammoeten in jullie kleur nemen en op de aflegkaart zetten (9);
- de mammoettand op het mammoetveld (10) zetten;
- de sabeltandtijger HONGA op het HONGA-veld (11) plaatsen.

Niet gebruikt spelmateriaal leggen jullie weer in de doos.

De speler met het ruigste haar is de startspeler en neemt het vuur (12). Dat houdt hij tot het einde van het spel.

Te beginnen bij de startspeler neemt ieder van jullie een grijze actieschijf.



Opbouw van het spel voor 4 spelers



## VERLOOP VAN HET SPEL

Julie spelen om de beurt en met de klok mee. De startspeler begint met zijn beurt.

In elke beurt worden de volgende punten na elkaar afgewerkt:

- 1) actieschijf op een van de 4 ronde velden leggen
- 2) op HONGA letten
- 3) met de actieschijf gekozen acties uitvoeren en evt. bonuskaarten gebruiken
- 4) nieuwe actieschijf nemen

### 1. Actieschijf leggen

Leg je actieschijf open op een van de vier ronde velden. De handen op de schijf moeten daarbij duidelijk naar de acties wijzen. Het kruis op de schijf helpt je om het juist te leggen. Als op een rond veld al een schijf ligt, leg je die van jou er gewoon op.



### 2. Op HONGA letten

Wat mag je nooit vergeten? Juist, op HONGA letten! Vóór je een van de acties uitvoert, moet je controleren of je voor HONGA gezorgd hebt.

Als minstens één hand van je neergelegde actieschijf naar het HONGA-veld wijst, blijft HONGA waar hij is. Ga verder met punt 3a.

Als **geen** hand naar het HONGA-veld wijst, komt HONGA naar je toe. Zet HONGA op je spelersbord en voer hem meteen een eenheid van de bovenste grondstof (vis). Als er geen vis ligt, eet HONGA een eenheid van de volgende grondstof, enz. Als vissen, bessen, paddenstoelen en water leeg zijn, pakt hij zelfs de mammoet van je spelersbord. Leg de betreffende steen een veld terug of zet een mammoet van je spelersbord terug op de aflegkaart. Alleen als je spelersbord leeg is, eet HONGA niks.

#### Hoe raak je HONGA weer kwijt?

Als HONGA bij jou is, raak je hem niet zo gemakkelijk meer kwijt. Zolang hij bij je spelersbord staat, eet hij direct als jij weer aan de beurt bent een eenheid van de bovenste beschikbare grondstof – ook als een hand op je actieschijf naar het HONGA-veld wijst. HONGA blijft bij jou tot je een gepaste bonuskaart uitspeelt (zie 3b. Bonuskaarten uitspelen) of tot een andere speler een actieschijf legt, waarbij geen hand naar het HONGA-veld wijst. Dan neemt deze speler de vraatzuchtige sabeltandtijger over.

### 3a. Acties uitvoeren

Met een actieschijf kan je uit acht mogelijke acties kiezen. Het aantal handen dat naar een actieveld wijst, geeft aan hoe vaak je de gekozen actie mag uitvoeren.



1 x 'uit de bron putten',  
2 x 'in het meer vissen'



**Paddenstoelen verzamelen:** Voor elke hand die naar het paddenstoelenveld wijst, krijg je een paddenstoel die je op je spelersbord markeert.



**Bessen zoeken:** Voor elke hand die naar de bessenstruiken wijst, krijg je een bes die je op je spelersbord markeert.



**In het meer vissen:** Voor elke hand die naar het meer wijst, krijg je een vis die je op je spelersbord markeert.



**Uit de bron putten:** Voor elke hand die naar de bron wijst, krijg je een waterdruppel die je op je spelersbord markeert.

Twee waterdruppels kan je altijd gebruiken als joker voor een vis, een bes **of** een paddenstoel.



**Het dichte woud doorzoeken:** Voor elke hand die naar het woud wijst, mag je een bonuskaart pakken. Leg de getrokken kaarten eerst met de afbeelding naar beneden en zonder ernaar te kijken links naast je spelersbord. Je mag die pas vanaf je volgende ronde pakken en gebruiken. Hoe de bonuskaarten gebruikt worden, vind je in '3b. Bonuskaarten spelen'.



**Mammoeten lokken en de mammoettand winnen:** Voor elke hand die naar het mammoetveld wijst, kan je een mammoet lokken. Een mammoet lokken, kost je een vis, een bes en een paddenstoel. Neem een mammoet in jouw kleur van de aflegkaart en zet die bij de mammoetkudde op het mammoetveld. Een nieuwe, jongere mammoet komt altijd op de plaats



boven de steen, terwijl de oudere mammoeten tegen de klok in een plaats verdergaan. Als een mammoet van de laatste plaats geschoven wordt, legt de speler deze met de bijbehorende kleur op zijn spelersbord.

**Mammoetkuddes van verschillende grootte:** De maximale omvang van de kudde op het mammoetveld hangt af van het aantal spelers: bij vijf spelers is er maximaal plaats voor 5 mammoeten, bij vier spelers voor 4 mammoeten en bij drie en twee spelers voor 3 mammoeten. De laatste plaats voor een mammoet is altijd, overeenkomstig het aantal spelers, aangeduid met punten.

**De waardevolle mammoettand:** Als jij de meeste mammoeten op het mammoetveld hebt, win je de waardevolle mammoettand. Zolang je de mammoettand hebt, mag je rode actiekaarten nemen. Op deze kaarten staan vijf in plaats van vier handen afgebeeld. Deze geven je dus meer winst en meer overwinningspunten.



Bij gelijke stand gaat de mammoettand naar de speler die als laatste een mammoet op het mammoetveld heeft gezet.



**De oude natuurgoden eren:** Voor elke hand die naar de heilige berg wijst, mag je jouw oermens een trede hoger op de heilige berg zetten. Als je oermens de laatste trede op de heilige berg heeft bereikt (overtollige stappen vervallen), krijg je direct vijf overwinningspunten. Zet je puntensteen vijf stappen verder.

Je medespelers krijgen ook overwinningspunten overeenkomstig het getal op hun trede. Daarna zetten jullie alle figuren weer op de onderste trede.



**Met andere clans ruilen:** Als mogelijk nieuw opperhoofd van je clan moet je een succesvolle ruilhandel voeren met andere clans. Voor elke hand die naar de ruilplaats wijst, mag je een van de drie openliggende ruilkaarten ruilen voor de weergegeven grondstoffen: je krijgt daarvoor direct de aangegeven overwinningspunten en zet je puntensteen evenveel stappen verder. Het vereiste aantal grondstoffen ga je met de stenen op je spelersbord weer terug. De gebruikte ruilkaart leg je open op de aflegkaart van de stapel ruilkaarten.

De vrije plaatsen worden pas na je beurt weer gevuld met ruilkaarten van de afneemstapel.

**Ruilhandel met mammoeten:** Als je voor een ruilhandel mammoeten moet afgeven, moet je die van je spelersbord en/of van een willekeurige plaats van het mammoetveld nemen. Deze mammoeten zet je weer op de aflegkaart.

### 3b. Bonuskaarten spelen

Nadat je op HONGA hebt gelet, kun je acties uitvoeren en tegelijk ook bonuskaarten uitspelen. Per beurt kan je maximaal **twee** bonuskaarten uitspelen. Leg de gebruikte bonuskaarten ter herinnering open onderaan de markeringen van je spelersbord. Na je beurt leg je de gebruikte bonuskaarten open op de aflegkaart van je stapel bonuskaarten.

De functie van elke bonuskaart wordt in de bijlage toegelicht.

### 4. Beurt beëindigen en een nieuwe actieschijf nemen

Als je punt 1 tot 3 gespeeld hebt, eindigt je beurt. Neem nu een nieuwe actieschijf. Als je aan het einde van je beurt de mammoettand hebt, mag je een rode actieschijf nemen, anders neem je een grijze actieschijf.

Als je een actieschijf hebt genomen, is de volgende speler aan de beurt.

**Opmerking:** Als een afneemstapel leeg is, nemen jullie de betreffende kaarten van het spelbord en schudden jullie die als nieuwe afneemstapel.

### EINDE VAN HET SPEL

Het spel gaat door tot één speler met zijn puntensteen een bepaald aantal punten of meer heeft gehaald:

2 spelers → 40 punten

3 spelers → 35 punten

4/5 spelers → 30 punten

De huidige ronde wordt nog tot bij de startspeler afgemaakt. Ongebruikte bonuskaarten met overwinningspunten en ongebruikte punten van de heilige berg komen te vervallen.

De speler die aan het einde de meeste overwinningspunten heeft, heeft zich bewezen in de strijd om de titel van clanopperhoofd en mag zich vanaf nu „opperhoofd van de clan van de sabeltandtjiger“ noemen. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste grondstoffen.



## BONUSKAARTEN



**Goede ruil:** Bij de ruilhandel worden de grondstoffen op deze kaart opgeteld bij diegene op je spelersbord. Overtollige grondstoffen bij een ruil komen te vervallen. Met deze bonuskaart kan je echter niet je voorraad op je spelersbord aanvullen.



**2 overwinningpunten:** Je krijgt direct twee overwinningpunten.



**HONGA verdrijven:** Verdrijf HONGA van je spelersbord. Zet de figuur weer terug op het HONGA-veld.



**Gelukkige hand:** Voeg een hand toe aan een willekeurig kwart op je actiekaart. **Belangrijk:** Denk eraan dat je eerst op HONGA moet letten voor je bonuskaarten kunt uitspelen.



**Extra actieschijf:** Neem aan het einde van je beurt twee actieschijven in plaats van één. Beslis welke van de actieschijven je in je volgende beurt wil gebruiken. De ongebruikte kaart leg je omgekeerd onder de bijbehorende afneemstapel.



**Gelukkige hand of HONGA:** Voeg een hand toe aan een willekeurig kwart op je actiekaart. **Belangrijk:** Denk eraan dat je eerst op HONGA moet letten voor je bonuskaarten kunt uitspelen.

OF

Verdrijf HONGA van je spelersbord. Zet de figuur weer terug op het HONGA-veld.



**Paddenstoelen en bessen ruilen:** Bij de ruilhandel kun je paddenstoelen voor bessen ruilen en omgekeerd.



**Verzadigde mammoeten:** In deze beurt kosten mammoeten op het mammoetveld je telkens een willekeurige grondstof (vis, bes of paddenstoel) minder.



**Oermens of HONGA:** Zet je oermens op de heilige berg twee treden verder.

OF

Verdrijf HONGA van je spelersbord. Zet de figuur weer terug op het HONGA-veld.



**Gekochte overwinningpunten:** Hier mag je 1 tot 3 willekeurige afgebeelde grondstoffen afgeven om daarvoor direct 1 tot 3 overwinningpunten te krijgen.

## SPELREGELS IN HET KORT

### DOEL VAN HET SPEL

De meeste overwinningpunten behalen door grondstoffen te verzamelen, mammoeten te lokken, natuurgoden te eren en ruilhandel te voeren met andere clans om het opperhoofd van de clan van de sabeltandtijger te worden. Maar let op: vergeet HONGA niet!

### VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- Grijs en rode actieschijven afzonderlijk mengen en als verdeckte stapels naast het spelbord leggen.
- Ruilkaarten en bonuskaarten op de juiste plaatsen leggen. 3 ruilkaarten omdraaien.
- De startspeler krijgt vuur.
- Elke speler kiest een kleur.
- Per speler: 1 spelersbord met 1 grondstofsteen vis, bes, paddenstoel op positie 1 en waterdruppel op positie 0. 1 grijs actieschijf nemen.
- Per speler een oermens op de onderste trede van de heilige berg zetten.
- 6 mammoeten per spelkleur op de aflegkaart leggen en de mammoettand op het mammoetveld zetten.
- De puntenstenen op de grot leggen en de sabeltandtijger HONGA op het HONGA-veld zetten.



## VERLOOP VAN HET SPEL

- 1) **Actieschijf** op een van de 4 ronde velden leggen
- 2) **Op HONGA letten:** Als er geen hand naar het HONGA-veld wijst, komt HONGA naar de speler en verslindt hij een eenheid van de bovenste beschikbare grondstof. HONGA blijft bij de speler tot die hem met een bonuskaart terugstuurt of tot een andere speler HONGA krijgt.
- 3) **Gekozen acties uitvoeren** en evt. bonuskaarten gebruiken: De handen van de actieschijf bepalen hoe vaak gekozen acties uitgevoerd kunnen worden.

Mogelijke acties:

- **grondstoffen verzamelen:** Paddenstoel, bes, vis of waterdruppel op het spelersbord markeren. 2 waterdruppels kunnen altijd voor 1 paddenstoel, 1 bes of 2 vissen geruild worden.
- **woud doorzoeken:** Bonuskaart trekken.
- **mammoeten lokken/mammoettand winnen:** 1 vis, 1 bes en 1 paddenstoel per mammoet betalen en mammoet op het mammoetveld zetten. Nieuwe mammoeten schuiven oudere mammoeten 1 plaats verder. Wie de meeste mammoeten heeft, krijgt de mammoettand en mag rode actiekaarten nemen. Een weggeschoven mammoet wordt op het spelersbord gezet van de speler met dezelfde kleur als de mammoet.
- **Oude natuurgoden eren:** De oermens in de kleur van de speler wordt 1 trede hoger op de heilige berg gezet. Op de laatste trede krijgt de speler direct vijf overwinningspunten. Medespelers krijgen ook overwinningspunten overeenkomstig het getal op de trede waar hun oermens staat. Daarna worden alle figuren weer op de onderste trede gezet.
- **met andere clans ruilen:** Ruilkaart voor de weergegeven grondstoffen inruilen en de vermelde overwinningspunten verkrijgen.
- Max. 2 bonuskaarten uitspelen

- 4) **Beurt beëindigen:** Een grijze of rode actieschijf nemen.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als een speler met zijn puntensteen 40, 35 of 30 punten behaald heeft (afhankelijk van het aantal spelers). Huidige ronde nog tot de startspeler afmaken. De speler met de meeste overwinningspunten wint.

|               |                  |
|---------------|------------------|
| Auteur:       | Günter Burkhardt |
| Illustraties: | Stephanie Böhm   |
| Redacteur:    | Tim Rogasch      |



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 mammouths 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

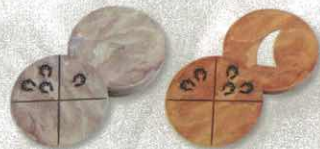


5 cartons de joueur

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 mammouths



5 hommes préhistoriques



5 pierres de classement



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



## DÉROULEMENT DU JEU

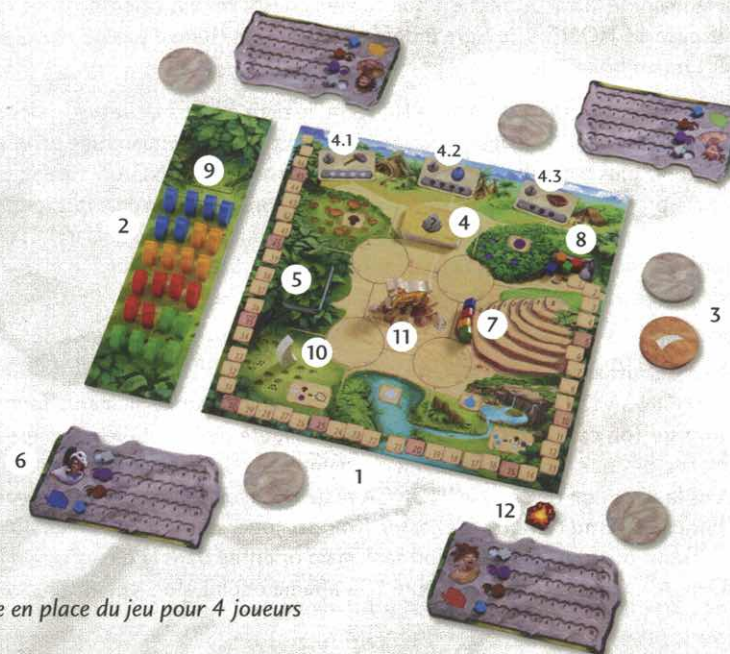
Le jeu HONGA s'installe rapidement :

- 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 troupes 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 mammoths/gagner la défense de mammoth** : donner 1 poisson, 1 baie et 1 champignon par mammoth et placer un mammoth sur l'aire des mammoths. Les nouveaux mammoths poussent les autres d'une case. Celui qui a le plus grand nombre de mammoths 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