



HONGA

Spielanleitung – kurz erklärt

2–5

SPIELER

ab 8

JAHREN

HONGA ist ein taktisches Brettspiel für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren, in dem ihr einen Steinzeit-Clan anführen wollt. Ihr sammelt Rohstoffe, lockt Mammuts an, huldigt den Naturgöttern und treibt Tauschhandel. Wer dabei den Säbelzahn timer HONGA vergisst, bekommt ihn an sein Tableau – und er frisst von euren Vorräten.

Spielziel

Sammelt die meisten Siegpunkte, um neues Oberhaupt des Säbelzahn timer-Clans zu werden. Punkte gibt es vor allem durch Tauschkarten, Mammuts, den Heiligen Berg und Bonuskarten.

Vorbereitung

Legt Spielplan und Ablageplan in die Tischmitte. Mischt graue und rote Aktionsscheiben getrennt, legt Tausch- und Bonuskarten aus und deckt 3 Tauschkarten auf. Jeder nimmt ein Spielertableau, setzt die Marker für Fisch, Beere und Pilz auf 1 und den Wassertropfen auf 0. HONGA und der Mammutzahn kommen auf ihre Felder, jeder zieht eine graue Aktionsscheibe.

So spielt ihr

- 1 Legt eure Aktionsscheibe offen auf eines der 4 runden Ablagefelder, ausgerichtet auf die gewünschten Aktionen.
- 2 Prüft HONGA: Zeigt keine Hand auf das HONGA-Feld, wandert der Tiger zu euch und frisst sofort einen Rohstoff.
- 3 Führt die Aktionen aus – so oft, wie Hände darauf zeigen: Rohstoffe sammeln, Wald durchforsten, Mammuts anlocken, Heiligen Berg steigen oder tauschen.
- 4 Spielt dabei höchstens 2 Bonuskarten.
- 5 Zieht am Ende eine neue Aktionsscheibe: rot, wenn ihr den Mammutzahn habt, sonst grau.

So gewinnt ihr

Sobald jemand die Punktschwelle (40/35/30 je nach Spielerzahl) erreicht, wird die Runde bis zum Startspieler zu Ende gespielt. Wer dann die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt euch als würdiges Oberhaupt des Säbelzahn timer-Clans beweisen. Dazu legt ihr Vorräte an, durchsucht den dichten Wald, lockt Mammuts an, steigt den Heiligen Berg hinauf und tauscht mit fremden Clandörfern. Jede dieser Tätigkeiten bringt euch auf unterschiedlichen Wegen Siegpunkte. Wer am Ende die meisten Siegpunkte gesammelt hat, trägt den Titel „Oberster des Säbelzahn timer-Clans“.

Spielmaterial

1 Spielplan

1 Ablageplan

46 Aktionsscheiben

25 Bonuskarten

32 Tauschkarten

5 Spielertableaus

20 Rohstoffmarker

30 Mammuts

5 Urmenschen

5 Wertungssteine

1 Startspielerstein Feuer

1 Mammutzahn

1 Spielfigur HONGA

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte und den zweiteiligen Ablageplan daneben.
- Mischt die grauen und die roten Aktionsscheiben getrennt voneinander und legt sie als zwei verdeckte Stapel neben den Spielplan.
- Mischt die Tauschkarten und legt sie verdeckt auf den Tauschplatz. Deckt 3 Tauschkarten auf und verteilt sie auf die drei freien Plätze.
- Mischt die Bonuskarten und legt sie verdeckt auf ihr Feld.
- Jeder nimmt ein Spielertableau und je einen Rohstoffmarker für Fisch, Beere, Pilz und Wassertropfen. Fisch, Beere und Pilz starten auf 1, der Wassertropfen auf 0.
- Jeder wählt eine Farbe und stellt seinen Urmenschen auf die unterste Stufe des Heiligen Berges.
- Legt die Wertungssteine auf die Höhle.
- Jeder nimmt 6 Mammuts der eigenen Farbe und stellt sie auf den Ablageplan.
- Stellt den Mammutzahn auf das Mammutfeld und HONGA auf das HONGA-Feld.
- Übriges Material kommt zurück in die Schachtel.

Spielbeginn

Startspieler ist, wer die zotteligsten Haare hat. Diese Person nimmt sich das Feuer, das bis zum Spielende bei ihr bleibt. Beginnend beim Startspieler zieht dann reihum jeder eine graue Aktionsscheibe, danach eröffnet der Startspieler das Spiel.

Spielablauf

Grundprinzip

Die Reihenfolge läuft im Uhrzeigersinn. Ein Zug umfasst immer vier Schritte: Ihr legt eine Aktionsscheibe, kümmert euch um HONGA, führt die Aktionen aus (wobei ihr eventuell Bonuskarten einsetzt) und zieht am Ende eine neue Aktionsscheibe nach.

1. Aktionsscheibe legen

Vier runde Ablagefelder stehen bereit – auf eines davon legt ihr eure Scheibe mit der Bildseite nach oben. Jede abgebildete Hand muss dabei zweifelsfrei einer einzelnen Aktion zuzuordnen sein; beim Ausrichten hilft euch das Kreuz, das auf der Scheibe zu sehen ist. Ist ein Feld schon belegt, legt ihr eure Scheibe einfach auf die vorhandene obendrauf.

2. Auf HONGA achten

Ein Blick auf den Säbelzähntiger geht den Aktionen voraus. Solange wenigstens eine Hand eurer Scheibe auf das HONGA-Feld weist, verharret er an seinem Platz. Weist keine Hand dorthin, zieht HONGA zu eurem Spielertableau um und verschlingt umgehend eine Einheit des obersten Rohstoffs, den ihr besitzt – das ist zuerst Fisch. Habt ihr keinen, greift er zum jeweils nächsten Rohstoff, also nach dem Fisch zu Beeren, dann Pilzen, dann Wasser. Sind diese Vorräte sämtlich aufgebraucht, verschlingt er ein Mammut von eurem Tableau, das zurück auf den Ablageplan gestellt wird. Leer geht er ausschließlich dann aus, wenn euer Tableau vollständig leer ist.

Hat HONGA bei euch Quartier genommen, frisst er zum Start jedes weiteren eurer Züge erneut – auch wenn eine Hand auf sein Feld zeigt. Loswerden könnt ihr ihn ausschließlich über eine passende Bonuskarte oder dadurch, dass ein Mitspieler eine Scheibe ohne Hand auf dem HONGA-Feld auslegt. Der Tiger geht dann an diesen Spieler über.

3. Aktionen ausführen

Zur Auswahl stehen acht Aktionen. Wie viele Hände auf eine Aktion weisen, so oft dürft ihr sie nutzen.

- **Pilze sammeln, Beeren suchen, im See fischen, aus der Quelle schöpfen:** Für jede Hand schiebt ihr den zugehörigen Marker auf eurem Tableau eine Einheit weiter. Je 2 Wassertropfen dienen euch jederzeit als Joker und ersetzen einen Fisch, eine Beere oder einen Pilz.
- **Den dichten Wald durchforsten:** Für jede Hand nehmt ihr eine Bonuskarte. Sie wird zunächst verdeckt und ohne Ansehen links an euer Tableau gelegt; erst ab eurer nächsten Runde darf sie auf die Hand und zum Einsatz kommen.
- **Mammuts anlocken:** Je Hand lockt ihr ein Mammut an, wofür jeweils 1 Fisch, 1 Beere und 1 Pilz fällig werden. Ihr nehmt ein Mammut eurer Farbe vom Ablageplan und setzt es auf den Platz oberhalb der Steintafel; alle bereits vorhandenen Mammuts rutschen dadurch einen Platz gegen den Uhrzeigersinn. Schiebt es dabei ein Mammut über den letzten Platz hinaus, legt dessen Besitzer – der Spieler mit der entsprechenden Farbe – es auf sein Spielertableau.
- **Den alten Naturgöttern huldigen:** Je Hand steigt euer Urmensch eine Stufe des Heiligen Bergs hinauf. Wer die letzte Stufe betritt, kassiert sofort 5 Siegpunkte; darüber hinausgehende Schritte sind

verloren. Jeder Mitspieler bekommt so viele Punkte, wie die Zahl seiner erreichten Stufe angibt. Anschließend werden alle Figuren wieder auf die unterste Stufe gesetzt.

- **Mit fremden Clandörfern tauschen:** Je Hand nutzt ihr eine der 3 ausliegenden Tauschkarten. Die dort abgebildeten Rohstoffe gebt ihr ab, indem ihr eure Marker zurücksetzt, und kassiert unmittelbar die aufgedruckten Siegpunkte. Die Karte geht offen auf den Ablagestapel, wobei entstandene Lücken erst nach eurem Zug wieder aufgefüllt werden. Sind für einen Tausch Mammut nötig, nehmt ihr diese von eurem Tableau und/oder von einem beliebigen Platz des Mammutfelds und stellt sie zurück auf den Ablageplan.

Der Mammutzahn und die Herdengröße

Wie groß die Herde auf dem Mammutfeld höchstens werden darf, hängt von der Spielerzahl ab: 5 Plätze bei 5 Spielern, 4 Plätze bei 4 Spielern und je 3 Plätze bei 2 sowie 3 Spielern. Der letzte Platz ist entsprechend gekennzeichnet. Den Mammutzahn erhält, wer die Mehrzahl der Mammut auf dem Feld stellt; bei Gleichstand geht er an den Spieler, der dort zuletzt ein Mammut hingesetzt hat. Wer ihn besitzt, zieht rote Aktionsscheiben nach, auf denen 5 Hände statt 4 abgebildet sind.

Bonuskarten spielen

Ist HONGA abgehandelt, dürft ihr im Verlauf eurer Aktionen bis zu 2 Bonuskarten einsetzen. Als Gedächtnisstütze liegen sie offen unterhalb eures Tableaus und wandern danach auf den Ablagestapel der Bonuskarten. Möglich sind damit unter anderem: 2 Siegpunkte, HONGA vertreiben, eine zusätzliche Hand auf einem Viertel der Aktionsscheibe, zwei statt einer Aktionsscheibe nachziehen, die Rohstoffe der Karte beim Tausch mitrechnen, Pilze und Beeren beim Tausch gegeneinander austauschen, Mammut in diesem Zug für je einen Rohstoff weniger, den Urmenschen um zwei Stufen bewegen sowie 1 bis 3 Rohstoffe für 1 bis 3 Siegpunkte hergeben.

Nachziehen

Zum Zugschluss kommt eine neue Aktionsscheibe hinzu: eine rote, falls euch in diesem Augenblick der Mammutzahn gehört, andernfalls eine graue. Sobald ein Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischt ihr die abgelegten Karten vom Spielplan bzw. vom Ablageplan neu.

Der Spielzug

- 1 Aktionsscheibe offen auf eines der 4 runden Ablagefelder legen und ausrichten.
- 2 Auf HONGA achten: Zeigt keine Hand auf sein Feld, kommt er zu dir und frisst sofort einen Rohstoff.
- 3 Die durch die Hände angezeigten Aktionen ausführen.
- 4 Dabei höchstens 2 Bonuskarten ausspielen.
- 5 Eine neue Aktionsscheibe nachziehen: rot mit Mammutzahn, sonst grau. Danach ist der nächste Spieler dran.

Sonderregeln

- 2 Wassertropfen ersetzen jederzeit einen Fisch, eine Beere oder einen Pilz.
- Frisch gezogene Bonuskarten bleiben verdeckt und ungesehen liegen und dürfen erst ab der nächsten Runde genutzt werden.
- Steht HONGA bei dir, frisst er zu Beginn jedes deiner Züge, auch wenn eine Hand auf sein Feld zeigt.
- Ist dein Spielertableau vollständig leer, frisst HONGA nichts.
- Hat HONGA keine Rohstoffe mehr zur Auswahl, nimmt er sich ein Mammut von deinem Tableau.
- Beim Mammutzahn entscheidet bei Gleichstand, wer zuletzt ein Mammut auf dem Mammutfeld platziert hat.
- Frei gewordene Tauschkartenplätze werden erst nach dem laufenden Zug wieder aufgefüllt.
- Pro Zug sind höchstens 2 Bonuskarten erlaubt, und HONGA muss immer vor dem Ausspielen geprüft werden.
- Leere Nachziehstapel werden aus den abgelegten Karten neu gemischt.

Spielende und Gewinn

Sobald ein Spieler mit seinem Wertungsstein die von der Spielerzahl abhängige Zielmarke erreicht oder übertrifft, ist das Spielende eingeläutet: 40 Punkte bei 2 Spielern, 35 Punkte bei 3 Spielern, 30 Punkte bei 4 oder 5 Spielern. Beendet wird die begonnene Runde dennoch, und zwar so lange, bis der Startspieler wieder an der Reihe wäre. Keine Wertung mehr erhalten Bonuskarten mit Siegpunkten, die niemand ausgespielt hat, ebenso wie Punkte vom Heiligen Berg, die noch nicht abgerechnet wurden. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Siegpunktzahl; sind zwei gleichauf, gewinnt derjenige mit mehr Rohstoffen.

Tipps

- Richte deine Scheibe möglichst so aus, dass mindestens eine Hand auf das HONGA-Feld zeigt, sonst kostet dich der Tiger jede Runde Rohstoffe.
- Der Mammutzahn ist doppelt wertvoll: Er verschafft dir rote Scheiben mit 5 statt 4 Händen und damit mehr Möglichkeiten pro Zug.
- Halte deine Rohstoffe im Blick, bevor du eine Tauschkarte ansteuerst – die Karte kann nach dem Zug eines Mitspielers weg sein.
- Wassertropfen sind flexibel, weil je 2 davon einen fehlenden Fisch, eine Beere oder einen Pilz ersetzen.
- Wer den Heiligen Berg besteigt, beschert auch den Mitspielern Punkte. Steige ihn also am besten dann komplett, wenn die anderen weit unten stehen.

Häufige Fragen

Wann kommt HONGA zu mir?

Immer dann, wenn auf deiner gerade abgelegten Aktionsscheibe keine einzige Hand auf das HONGA-Feld zeigt. Er wandert an dein Spielertableau und frisst sofort.

Was frisst HONGA genau?

Er nimmt eine Einheit des obersten vorhandenen Rohstoffs, beginnend mit Fisch. Fehlt dieser, geht er zum nächsten über; sind Fisch, Beere, Pilz und Wasser leer, frisst er ein Mammut von deinem Tableau.

Was passiert, wenn mein Tableau komplett leer ist?

Dann frisst HONGA nichts. Er bleibt aber trotzdem bei dir stehen.

Wie werde ich HONGA wieder los?

Entweder du spielst eine Bonuskarte, mit der du ihn vertreibst, oder ein Mitspieler legt eine Scheibe ohne Hand auf dem HONGA-Feld und übernimmt ihn dadurch.

Schützt eine Hand auf dem HONGA-Feld auch, wenn er schon bei mir steht?

Nein. Solange er an deinem Tableau steht, frisst er zu Beginn jedes deiner Züge, selbst wenn eine Hand auf sein Feld zeigt.

Darf ich frisch gezogene Bonuskarten sofort spielen?

Nein. Sie bleiben verdeckt und ungesehen an deinem Tableau liegen und dürfen erst ab deiner nächsten Runde auf die Hand genommen und eingesetzt werden.

Wann bekomme ich den Mammutzahn?

Sobald du die Mehrzahl der Mammut auf dem Mammutfeld stellst. Bei Gleichstand erhält ihn der Spieler, der zuletzt ein Mammut dort platziert hat.

Was passiert mit einem Mammut, das vom letzten Platz geschoben wird?

Der Spieler mit der passenden Farbe legt es auf sein Spielertableau.

Bekommen die Mitspieler auch Punkte für den Heiligen Berg?

Ja. Erreicht jemand die letzte Stufe, erhält er 5 Siegpunkte, und alle anderen bekommen Punkte gemäß der Zahl auf ihrer aktuellen Stufe. Danach starten alle Figuren wieder unten.

Zählen übrige Bonuskarten am Spielende noch?

Nein. Ungespielte Bonuskarten mit Siegpunkten und nicht gewertete Punkte vom Heiligen Berg verfallen.

Informationen zum Spiel

Autor	Günter Burkhardt
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 19.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/honga/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/honga/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026