



de Reiner Knizia

Pour 2 joueurs, âgés de 8 ans et plus

## Principe du jeu

Hong Kong connaît un boom dans la construction. Les gratte-ciel vont de plus en plus haut. Une nouvelle zone de 25 emplacements est ouverte. Réussirez-vous à prendre le contrôle de plus de constructions que votre adversaire,

## Contenu

1 plateau de 25 cases (emplacements de construction)

60 morceaux (en deux couleurs) :

40 blocs standards

10 blocs rapides (marqués d'un point blanc)

10 toits

1 règle

## Objectif

L'objectif du jeu est de contrôler plus de constructions que votre adversaire, quand toutes les cases sont occupées, ou quand tous les blocs standards et les toits ont été utilisés. Une construction est contrôlée par le joueur dont le morceau (bloc ou toit) est au sommet.

## Déroulement du jeu

Un joueur commence, puis les joueurs jouent alternativement.

### Options d'un joueur

A son tour, un joueur choisit une des options suivantes :

- Placer un bloc standard
- Placer un toit
- Placer un bloc rapide, puis un bloc standard
- Placer un bloc rapide, puis un toit.

Un joueur possédant cinq blocs rapides, il a cinq fois l'occasion, pendant le jeu, d'effectuer un coup double.

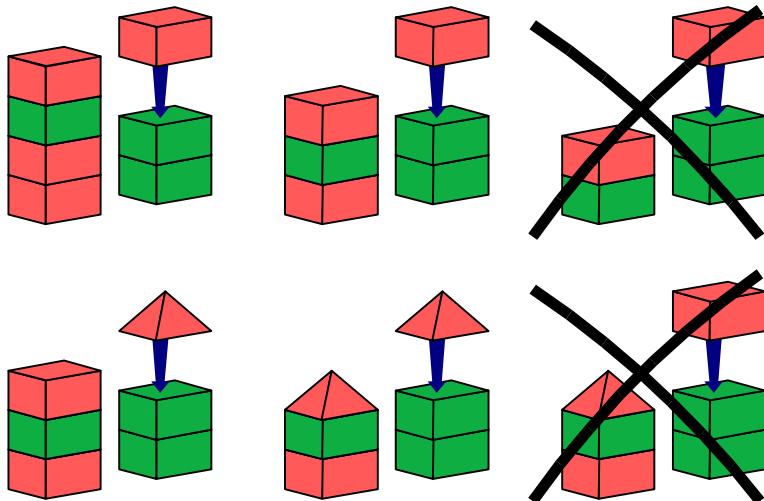
### Règles de pose

En plaçant des pièces, les règles suivantes s'appliquent :

- Le premier joueur, à son premier tour, ne peut pas placer un bloc sur la case centrale.
- Si un joueur place deux pièces lors d'un tour, il peut les placer sur la même case ou sur deux cases différentes.
- Sur une case vide, on peut poser n'importe quel morceau, y compris un toit.
- Aucun morceau ne peut être placé sur un toit (essayez, vous verrez que ça ne tient pas).
- La hauteur maximale d'une construction est de cinq pièces.
- Les joueurs peuvent toujours poser un morceau sur une construction qu'ils contrôlent, c'est à dire dont le sommet est de leur propre couleur.
- Pour placer un morceau sur une construction contrôlée par l'adversaire, un joueur doit contrôler une construction sur une case adjacente (c'est-à-dire, touchant la case visée par un bord) tel que le morceau à placer ne crée pas une construction qui soit plus haute que la construction adjacente.

À ce propos, il faut noter que les blocs sont considérées comme plus haut que les toits.

## Exemples



## Fin de Jeu

Le jeu peut se terminer de deux façons :

- Quand, à la fin d'un tour, les 25 cases sont occupées, ou
- Quand, à la fin d'un tour, tous les blocs standards (mais pas nécessairement tous les blocs rapides) et tous les toits ont été utilisées.

La victoire revient au joueur qui contrôle le plus de constructions. Si les deux joueurs contrôlent le même nombre de constructions, c'est celui qui contrôle la construction sur la case centrale qui l'emporte.

---

Si vous avez des questions, des commentaires ou des suggestions à faire sur HONG-KONG,  
écrivez s'il vous plaît à :

Wiener Spielkartenfabrik

Ferd. Piatnik et Söhne

Postfach 79

A-1141 Wien

Austria

PIATNIK-Spiel N° 649363

© 1999 par PIATNIK, Wien

Imprimé en Autriche

© 1999 , Reiner Knizia , D-89257 Illertissen, Germany.

Traduction française par François Haffner – haffner@free.fr – <http://jeuxsoc.free.fr>