Honshū 本州

A trick-taking, map building card game for 2 to 5 players.

Хонсю – это градостроительная игра на взятки, действие которой разворачивается в феодальной Японии. Игроки выступают в роли лордов и леди благородных домов, претендующих на новые земли и стремящихся к славе и удаче.
Игра Хонсю длится 12 раундов, каждый из которых разделён на два этапа.

На первом этапе, игроки разыгрывают карты участков, и тот, кто сыграет карту с наибольшим значением, первым выбирает карту из сыгранных. Затем игроки используют карты участков, чтобы расширять свои личные владения. Игрокам необходимо расширять свои владения для получения большего количества очков.
Управление своей позицией в порядке хода является очень важным для освоения Хонсю.

СОДЕРЖИМОЕ

① 40 ресурсов (10 голубых, 10 коричневых, 10 серых и 10 жёлтых)
② 6 карт стартовых провинций (Стороны A одинаковы, что гарантирует равные условия при подготовке, в то время как стороны B предлагают игрокам асимметричные условия)
③ 60 карт участков, пронумерованных от 1 до 60
④ 8 карт финального подсчёта очков
⑤ 5 карт порядка хода
⑥ 5 карт-памяток по подсчёту очков

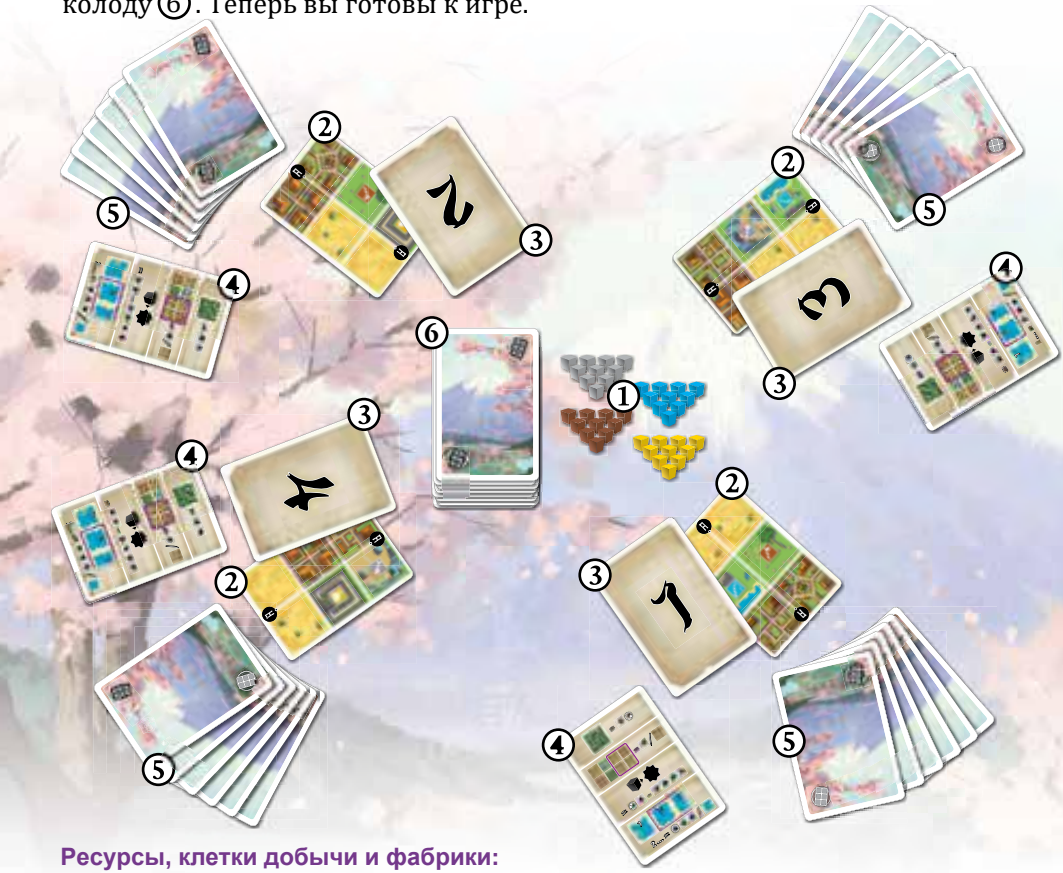
ПОДГОТОВКА

Сложите ресурсы в общий запас в центре игровой области ①.

Решите какую сторону карт стартовых провинций вы будете использовать, затем раздайте по одной такой карте ② каждому игроку выбранной ими стороной вверх. Положите соответствующий ресурс на каждую клетку добычи, расположенную на картах стартовых провинций. Карта стартовой провинции – это первая карта во владениях каждого игрока.

В закрытую раздайте по одной карте порядка хода ③ и карте-памятке ④ каждому игроку.

Перемешайте все карты участков и в закрытую сдайте каждому игроку по 6 штук, в качестве их стартовой руки ⑤. Остальные карты участков сложите в колоду ⑥. Теперь вы готовы к игре.



Ресурсы, клетки добычи и фабрики:

Ресурсы:

Символы добычи:

Символы фабрик:

голубой коричневый серый жёлтый

Клетки добычи

Клетки фабрики

ХОД ИГРЫ

Игра длится 12 раундов. Каждый раунд состоит из этапа взяток и этапа строительства.

ЭТАП ВЗЯТОК (ОТ 3 ДО 5 ИГРОКОВ)

- Каждый этап взяток играется в возрастающем порядке хода (карты порядка хода: 1, 2, 3…).
- Разыгранные карты определяют порядок выбора карт участков.

Розыгрыш карт

В порядке очерёдности хода игроки в открытую разыгрывают по одной карте с руки в игровую область. Разыгрывая карты участков таким образом, игроки могут добавить к карте один ресурс со своих клеток добычи. Первый сыгранный ресурс может быть любого типа. Все следующие разыгрываемые в этой взятке ресурсы должны быть этого же типа. Ресурс на карте участка увеличивает её значение на 60.

После того, как все игроки разыграли по карте и возможному ресурсу, определяется новый порядок хода.

Карты порядка хода раздаются игрокам в порядке убывания общего значения разыгранных карт (см. пример ниже).

В новом порядке очерёдности хода каждый игрок берёт одну из карт участков из игровой области и переходит к этапу строительства. Использованные ресурсы возвращаются в общий запас.

Пример: *Джек сыграл карту #11.*
Мэри сыграла карту #29 и голубой ресурс (=89).
Крис сыграл карту #57 с ресурсом (=117), (голубым, поскольку Мэри уже сыграла голубой ресурс).
Лиза сыграла карту #59.
Крис новый первый игрок, Мэри – второй.
Лиза третий, а Джек четвертый.

ЭТАП СТРОИТЕЛЬСТВА

На этапе строительства игроки расширяют свои владения, размещая карту, полученную ими на предыдущем этапе взяток. Каждый игрок должен разместить карту участка таким образом, чтобы как минимум одна клетка новой карты оказалась поверх или под картой участка, размещённой ранее, и, хотя бы одна клетка должна остаться видимой.

Исключение: Клетки с озёрами всегда должны быть видимы и не могут быть закрыты.

На каждую клетку добычи только что размещённой карты участка добавляется по одному соответствующему ресурсу. Если игрок накрывает картой клетку добычи с уже лежащей на ней ресурсом, то он сбрасывается в общий запас.

ПОСЛЕДУЮЩИЕ РАУНДЫ

Игрок с картой порядка хода #1 начинает этап взяток в новом раунде, разыгрывая карту участка с руки.

Исключения:

- После **третьего** раунда оставшиеся на руках три карты участков передаются игроку слева.
- После **шестого** раунда в закрытую сдайте по шесть карт участков из колоды каждому игроку в качестве новой руки.
- После **девятого** раунда оставшиеся на руках три карты участков передаются игроку справа.
- После 12 раунда игра заканчивается и производится финальный подсчёт очков.

ЭТАПЫ ВЗЯТОК В ИГРЕ НА 2 ИГРОКОВ

В начале каждого этапа взяток из колоды вскрывается две карты участков. Эти карты составляют пару. Затем оба игрока одновременно разыгрывают карту участка с руки. Эти две карты составляют вторую пару. Игрок, разыгравший карту с наибольшим значением, решает какую пару он хочет забрать. Однако, до того, как победитель заберёт карты, проигравший может скинуть два любых ресурса из своих владений и забрать одну из этих пар. Пара, которую не выбрали, уходит другому игроку. Затем каждый игрок сбрасывает одну карту из своей пары и приступает к этапу строительства с оставшейся на руке картой.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

РАЗЛИЧНЫЕ ТИПЫ ОБЛАСТЕЙ НА КАРТАХ УЧАСТКОВ

Лес:
При финальном подсчёте очков каждая видимая клетка с лесом принесёт ❀❀.

Город:
При финальном подсчёте очков каждая клетка с городом принесёт ❀, но считаться будет только самый большой городской район игрока.

Клетки добычи:
На этапе строительства на каждую новую клетку добычи кладётся соответствующий ресурс. Ресурсы могут быть использованы на этапе взяток для увеличения значения карты на 60 или могут быть доставлены на соответствующую фабрику при финальном подсчёте очков.

Фабрика:
При финальном подсчёте очков каждый неиспользованный ресурс может быть отправлен на соответствующую фабрику, что принесёт ❀❀ / ❀❀❀ / ❀❀❀❀. Только по одному ресурсу на фабрику.

Озеро:
На этапе строительства озёра не могут быть размещены под другую карту участка и всегда должны быть видимы. При финальном подсчёте очков считается каждый район озера. Первая клетка в каждом районе озера приносит 0 ❀, но каждая последующая клетка в этом районе приносит ❀❀❀.

Пустошь:
У пустошей нет эффекта в игре. Они используются только в финальном подсчёте очков при ничьей.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: Карты финального подсчёта очков

В начале игры раскройте одну из карт финального подсчёта очков. Каждый игрок получит очки, указанные на карте, как описано ниже:

1. Вы можете отправить на каждую фабрику по два ресурса вместо одного.
2. Каждый ряд или колонка из трёх идущих подряд клеток с лесом дают бонус ❀❀❀❀.
3. Каждый район пустошей 2x2 приносит ❀❀❀❀❀.
4. Каждая клетка озера приносит ❀❀ вместо обычного подсчёта.
5. Каждая клетка города, расположенная рядом с 4 другими клетками города, приносит ❀❀❀.
6. Каждая видимая и пустая клетка добычи приносит ❀❀.
7. Каждый голубой и/или жёлтый ресурс на фабрике приносит дополнительные ❀❀.
8. Каждый серый и/или коричневый ресурс на фабрике приносит дополнительные ❀❀.

[illegible]

Игрокам начисляются очки за видимые фабрики, леса, озёра и города в их владениях.

- За каждую клетку леса игрок получает ❀❀.
- За каждую клетку города игрок получает ❀, но считаться будет только самый большой городской район игрока. Район состоит из клеток, прилегающих друг к другу под прямым углом.
- За каждую фабрику с соответствующим ресурсом на ней игрок получает ❀❀/❀❀❀/❀❀❀❀.
- Первая клетка озера каждого района озера приносит 0❀, а каждая последующая клетка – ❀❀❀.

Побеждает игрок с наибольшим количеством ❀. В случае ничьей побеждает игрок с самым высоким значением видимой пустоши.

АВТОРЫ

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Особая благодарность за любящую поддержку и тестирование варианата для 2 игроков [illegible]

© 2016 Lautapelit.fi
Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki, Finland
info@lautapelit.fi
www.lautapelit.fi