

# Honshū 本州



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

Honshu is a trick-taking, map building card game set in feudal Japan. Players are lords and ladies of Noble houses seeking new lands and opportunities for fame and fortune.

One game of Honshu lasts 12 rounds, and each round is divided into two phases. First, Map cards are played in a trick and the player who played the highest valued card gets to pick first from those played. Then the players use the Map cards picked to expand their personal maps. Each player must expand their personal maps to maximise their scoring possibilities.

Manipulating your position in the player order is crucial for mastering Honshu.

## CONTENTS

- ① 40 Resources (10 blue, 10 brown, 10 grey, and 10 yellow)
- ② 6 Starting Province cards (The A-sides are identical and guarantee an equal setup while the B-sides provide an asymmetric setup for the players)
- ③ 60 Map cards numbered 1 through 60
- ④ 8 End of Game Scoring cards
- ⑤ 5 Player Order cards
- ⑥ 5 Scoring Summary cards



## PREPARATION

1. Place the resources in the center of the playing area in a common pool.
2. Decide which side of the Starting Province cards you're going to use, then deal one random Starting Province card to each player with the chosen side face up. Place a matching resource on each of the production squares found on the Starting Province cards. The Starting Province card is the first card in each player's respective map.
3. Deal one random Player Order card and one Scoring Summary card face up to each player.
4. Shuffle all the Map cards and deal 6 to each player face down as their starting hand.
5. The rest of the Map cards form a draw pile.
6. You are now ready to play the game.



### Resources, production squares and factories:

Resources:    

Production symbols:



Factory symbols:



blue brown grey yellow



Production square

Factory square

## PLAYING THE GAME

The game is played over 12 rounds. Each round consists of a Trick-Taking Phase and a Map Phase.

### TRICK-TAKING PHASE (3 TO 5 PLAYERS)

- Each Trick-Taking Phase is played in ascending player order (Player Order cards: 1, 2, 3...).
- The cards played in the trick determine the order of picking the played Map cards.

#### Playing a Trick

Following the player order, the players play one Map card from their hands face up on the playing area. When the players play Map cards in this fashion, they may add a single resource from their production squares to the Map card. The first resource played in a trick can be of any type. Any further resources played in the same trick must be of the same type. A resource on a Map card increases its value by 60.

After all players have played one Map card and a possible resource, a new player order is determined.

The Player Order cards are given to players in descending order of the total values of the played Map cards (see the example below).

In the new player order, every player takes one of the Map cards on the playing area and moves to the Map Phase. The used resources are returned to the common pool.

**Example:** Jack played Map card #11.

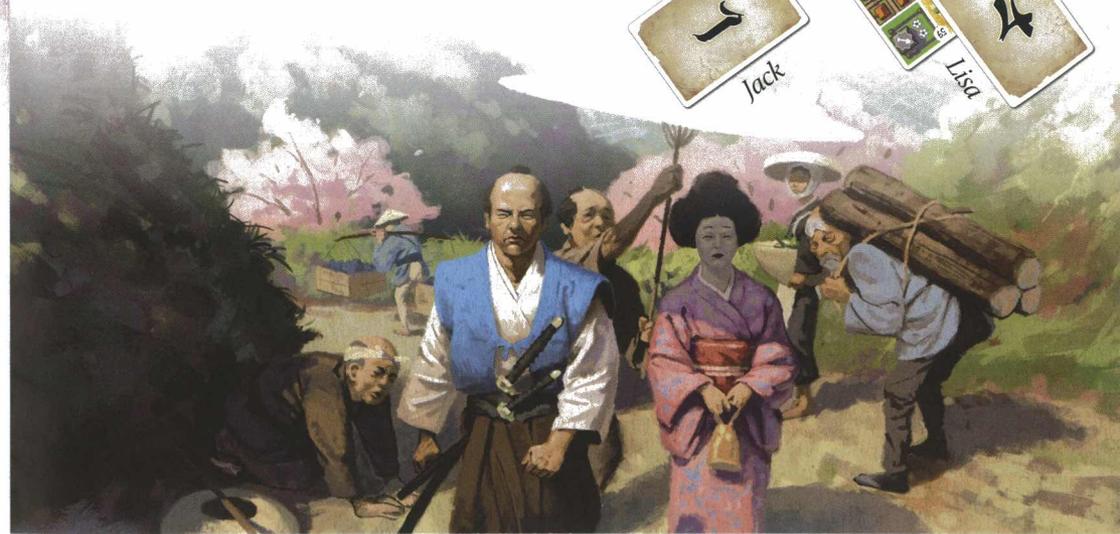
Mary played card #29 and a blue resource (=89).

Chris played card #57 with a resource (=117),  
(blue because Mary already played a blue resource).

Lisa played card #59.

Chris is the new 1st player, Mary is 2nd.

Lisa is 3rd and Jack is 4th.



## MAP PHASE

In the Map Phase, the players expand their maps by placing the card they acquired in the previous Trick-Taking Phase. Each player must place their Map card in their respective map in such a way that at least one square of the new card is either on top of or hidden under a previously placed Map card, and at least one square of the new card remains visible.

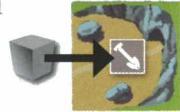
**Exception:** Lake squares must always be visible and cannot be hidden.

A single matching resource is placed on each production square of the newly placed Map card. If a player places a card on top of a production square which still has a resource, that resource is discarded to the common pool.



## CONSECUTIVE ROUNDS

The player with the Player Order card #1 starts the Trick-Taking Phase of a new round by playing a Map card from their hand.



### Exceptions:

- After the **third** round, the remaining three Map cards in the players' hands are given to the player on the left.
- After the **sixth** round, deal six Map cards from the draw pile to each player face-down as their new hand.
- After the **ninth** round, the remaining three Map cards in the players' hands are given to the player on the right.
- After 12 rounds the game ends and the final scoring takes place.

## 2 PLAYER TRICK-TAKING PHASES

In the beginning of each Trick-Taking Phase, two Map cards are revealed from the draw pile. These cards form a pair. Then both players simultaneously reveal a Map card they want to play from their hand. These two cards form a second pair. The player who played the higher valued Map card wins and decides which pair he wants. However, before the winner can take the cards, the loser may choose to remove any two resources from their own map and take either of the pairs instead. The pair that was not chosen goes to the other player. Then each player discards one card from the pair and begins the Map Phase with the card left in their hand.



## SUMMARY

### DIFFERENT AREA TYPES ON THE MAP CARDS



#### Forest:

In the final scoring, each visible forest square is worth 2.



#### Town:

In the final scoring, each town square is worth 1, but only the biggest town district of each player is counted.



#### Production squares:

During the Map Phase, each new production square receives a matching resource on its space. Resources can be used in the Trick-Taking Phase to increase the card value by 60, or delivered to matching factories during the final scoring.



#### Factory:

In the final scoring, each unused resource can be scored by moving it to a matching factory for 2 / 3 / 4. Only one resource per factory.



#### Lake:

In the Map Phase, lakes cannot be placed under another Map card and must always be visible. In the final scoring, each lake district is counted. The first lake square in each lake district is worth 0, while each consecutive square in the district is worth 1.



#### Fallow:

Fallows have no effect on the gameplay. They are only used as a tie-breaker in the final scoring.

### OPTIONAL RULE: END OF GAME SCORING CARDS

At the beginning of the game, reveal one End of Game Scoring card. Each player will score the points indicated on the card as described below:

- 1: You may deliver two resources instead of one to each factory.
- 2: Each row or column of three consecutive forest squares gives bonus of 4.
- 3: Each 2x2 block of fallows is worth 4.
- 4: Each lake square is worth 2 instead of the normal scoring.
- 5: Each town square adjacent to exactly 4 other town squares is worth 3.
- 6: Each visible and empty production square is worth 2.
- 7: Each blue and/or yellow resource in a factory is worth extra 2.
- 8: Each grey and/or brown resource in a factory is worth extra 2.

## FINAL SCORING

Players score their maps based on their visible factories, forests, lakes, and towns.

- For each forest square the players score 2.
- For each town square the players score 1, but only the biggest town district of each player is counted. A district consists of all orthogonally adjacent squares of the same area type.



- For each factory which can be given a resource from a matching production square the players score 2 / 3 / 4.
- The first lake square of each lake district is worth 0 and each consecutive square is worth 1.
- The player who has the most 1 wins the game. In case of a tie, the player with the highest number of visible fallows wins the game.

Lake district

Biggest town district

## CREDITS

Designer: Kalle Malmioja

Art Director: Jere Kasanen

Illustrator: Ossi Hiekkala

### Thanks to the following people:

Tobias Björkwall, Oskari Westerholm, playtesters from Gaming Club Kärmes, especially Kimmo Leivo, Tomi Mononen, Antti Muhonen, and Tuonela Gaming Club, especially Janne Kössö, Marko Naumanen, and Raisa Rautiola.

Special thanks for loving support and the 2-player playtesting: Kaisa Malmioja



© 2016 Lautapelit.fi

Urho Kekkonen katu 1  
00100 Helsinki, Finland  
info@lautapelit.fi  
www.lautapelit.fi

# Honshū 本州



Un jeu de plis et construction de carte pour 2 à 5 joueurs.

Honshu est un jeu de plis et construction de carte situé dans le Japon féodal. Les joueurs sont les seigneurs et les dames de maisons nobles en quête de nouvelles terres et des opportunités pour la gloire et la fortune.

Un jeu de Honshu dure 12 manches et chaque manche est divisé en deux phases.

D'abord, Cartes Cartographique sont jouées dans un pli et le joueur qui a joué la carte avec la plus haute valeur obtient la première choix de ceux joués. Ensuite, les joueurs utilisent les Cartes Cartographique choisies pour développer leurs cartes personnelles. Chaque joueur doit développer leurs cartes personnelles afin de maximiser leurs possibilités de marquer.

Manipulation de votre position dans l'ordre des joueurs est cruciale pour la maîtrise de Honshu.

## COMPOSANTS

- ① 40 Ressources (10 bleues, 10 bruns, 10 gris, et 10 jaunes)
- ② 6 Cartes Province de Départ (Les côtés A sont identiques et garantissent une configuration égale, tandis que les côtés B offrent une configuration asymétrique pour les joueurs)
- ③ 60 Cartes Cartographique numérotées de 1 à 60
- ④ 8 Cartes Pointage pour la fin du jeu
- ⑤ 5 Cartes Ordre des Joueurs
- ⑥ 5 Cartes Sommaire de Score



## MISE EN PLACE

Placez les ressources dans le centre de l'aire de jeu dans une réserve commune ①.

Décidez de quel côté de les Cartes Province que vous allez utiliser, puis distribuez une Carte Province ② à chaque joueur avec le côté choisi face visible. Placez une ressource correspondant sur chacun des carrés de production sur les Cartes Province. La Carte Province est la première dans la carte respective de chaque joueur.

Distribuez au hasard une Carte Ordre des Joueurs ③ et une Carte Sommaire de Score ④ face visible à chaque joueur.

Mélangez toutes les Cartes Cartographique et distribuez 6 à chaque joueur, face cachée comme leur main de départ ⑤. Le reste des Cartes Cartographique forment une pioche ⑥.

Vous êtes maintenant prêt à jouer le jeu.



### Ressources, carrés de production et les usines:

Ressources:    

Symboles de production:    

Symboles d'usine:    

Bleu Brun Gris Jaune



Carré de production



Carré d'usine

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en 12 manches. Chaque manche se compose d'une Phase Pli et une Phase Cartographique.

### PHASE PLI (3 À 5 JOUEURS)

- Chaque Phase Pli est joué dans l'ordre croissant de joueur (1, 2, 3 ...).
- Les cartes jouées dans le pli déterminent l'ordre de ramasser les Cartes Cartographique jouées.

#### Jouer un pli

En suivant l'ordre des joueurs, les joueurs place une Carte Cartographique de leurs main dans l'aire de jeu face visible. Quand les joueurs place les Cartes Cartographique dans cette façon, ils peuvent ajouter une seule ressource de leur carrés de production à la Carte Cartographique. La première ressource placé dans un pli peut être de n'importe quel type. Les ressources additionnelles placés dans le même pli doivent être du même type. Une ressource sur une Carte Cartographique augmente sa valeur par 60.

Après que tous les joueurs ont joué une Carte Cartographique et une ressource possible, un nouvel ordre de joueur est déterminé.

Les Cartes Ordre des Joueurs sont distribuées aux joueurs dans l'ordre décroissant des valeurs totales des Cartes Cartographique jouées (voir l'exemple ci-dessous).

Dans le nouvel ordre des joueurs, chaque joueur prend une des Cartes Cartographique sur l'aire de jeu et progresse à la Phase Cartographique. Les ressources utilisées sont retournées à la réserve commune.

**Exemple:** Jaques a joué la carte #11.

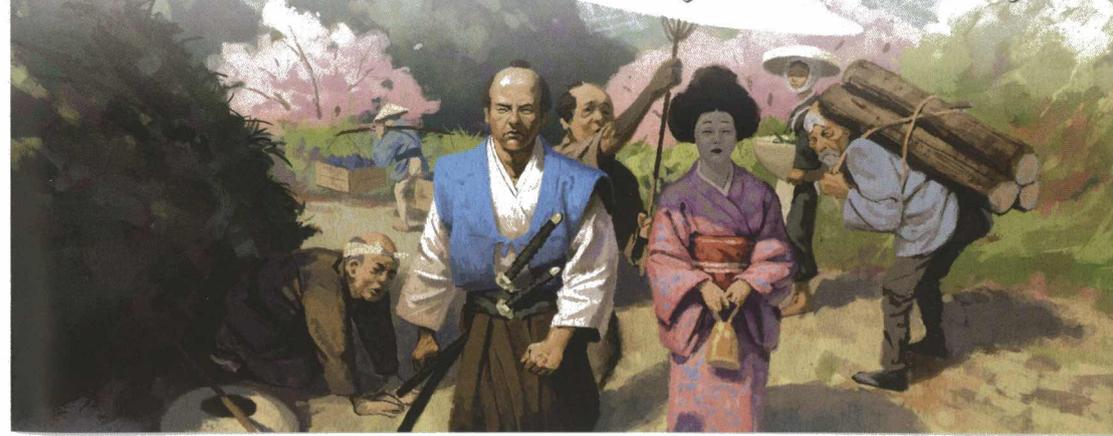
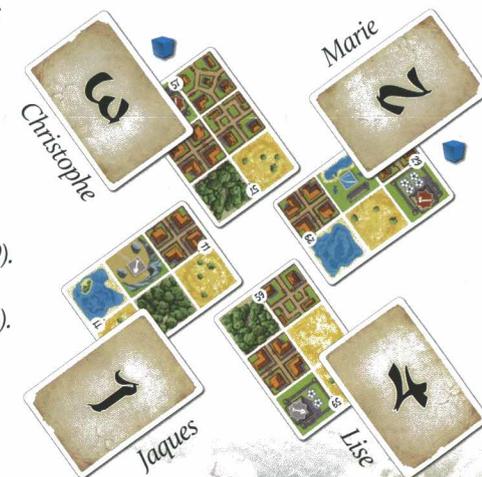
Marie a joué la carte #29 et une ressource bleu (=89).

Christophe a joué #57 avec une ressource (=117), (bleu parce-que Mary a déjà joué une ressource bleu).

Lise a joué la carte #59.

Christophe est le nouveau premier jouer,

Marie est 2ème. Lise est 3ème et Jaques est 4ème.



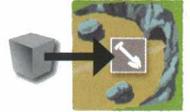
## PHASE CARTOGRAPHIQUE

Dans la Phase Cartographique, les joueurs élargissent leurs cartes en plaçant la carte qu'ils ont acquis dans la Phase Pli précédente. Chaque joueur doit placer leur Carte Cartographique dans leur carte respective de telle sorte qu'au moins un carré de la nouvelle carte est soit au-dessus ou caché sous une Carte Cartographique précédemment placée, et au moins un carré de la nouvelle carte reste visible.



**Exception:** les carrés du lac doivent toujours être visibles et ne peuvent pas être cachés.

Une ressource correspondante est placée sur chaque carré de production de la Carte Cartographique fraîchement posé. Si un joueur place une carte au-dessus d'un carré de production qui a encore une ressource, cette ressource est perdue à la réserve commune.



## MANCHES SUIVANTS

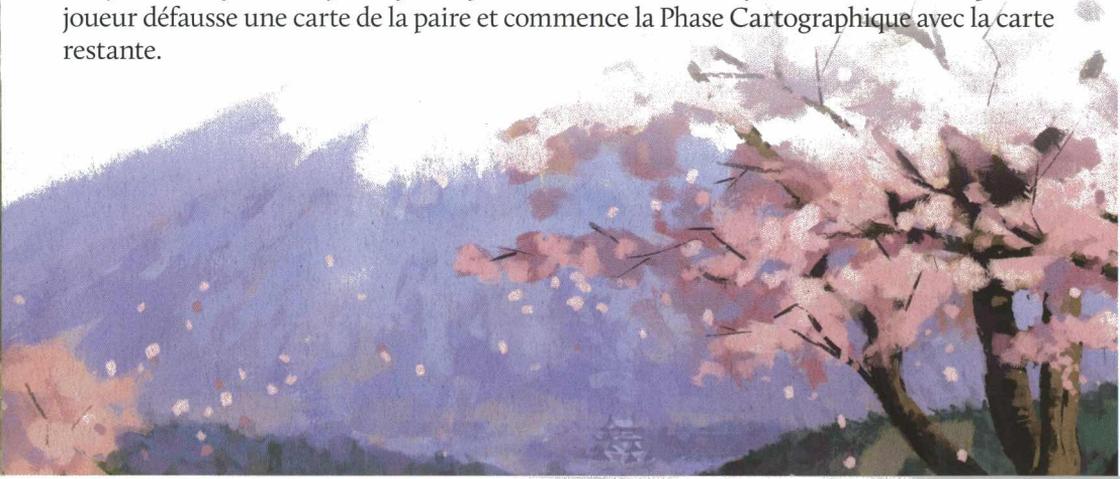
Le joueur avec la Carte Ordre des Joueurs # 1 commence la Phase Pli d'une nouvelle manche en jouant une Carte Cartographique de leur main.

**Exceptions:**

- Après la **troisième** manche, les trois Cartes Cartographique restantes dans les mains des joueurs sont données au joueur à gauche.
- Après la **sixième** manche, distribuez six Cartes Cartographique de la pioche à chaque joueur face vers le bas comme leur nouvelle main.
- Après la **neuvième** manche, les trois Cartes Cartographique restantes dans les mains des joueurs sont données au joueur à droite.
- Après 12 manches la partie se termine et le score final se déroule.

## VARIANTE POUR 2 JOUEURS

Au début de chaque Phase Pli, deux Cartes Cartographique sont révélées de la pioche. Ces cartes forment une paire. Ensuite, les deux joueurs révèlent simultanément une Carte Cartographique qu'ils veulent jouer de leur main. Ces deux cartes forment une deuxième paire. Le joueur qui a joué la Carte Cartographique la plus haute gagne et décide quelle paire il veut. Cependant, avant que le vainqueur peut prendre les cartes, le perdant peut choisir de enlever deux ressources de leur choix de leur carte personnelle et prendre l'une des paires à la place. La paire qui n'a pas été choisi va à l'autre joueur. Ensuite, chaque joueur défausse une carte de la paire et commence la Phase Cartographique avec la carte restante.



## SUMMAIRE

### RÉGIONS DIFFÉRENT SUR LES CARTES CARTOGRAPHIQUE



#### Forêt:

Dans le décompte final, chaque carré de forêt visible vaut ☼☼.



#### Ville:

Dans le décompte final, chaque carré de ville vaut ☼, mais seulement le plus grand quartier de ville est compté



#### Carré de Production:

Pendant la Phase Cartographique, chaque nouveau carré de production reçoit une ressource correspondante sur son espace. Les ressources peuvent être utilisées dans la Phase Pli pour augmenter la valeur de la carte par 60, ou délivré aux usines correspondant pendant le décompte final.



#### Usine:

Dans le décompte final, chaque ressource inutilisée peut être marqué en le déplaçant vers une usine de contrepartie pour ☼☼☼ / ☼☼☼☼ / ☼☼☼☼☼. Une seule ressource par usine.



#### Lac:

Dans la Phase Cartographique, les lacs ne peuvent pas être placé sous une autre Carte Cartographique et doivent être toujours visible. Dans le décompte final, chaque région des lacs est compté. Le premier carré de lac vaut 0 ☼, mais chaque carré consécutive vaut ☼☼☼.



#### Jachère:

Les jachères n'a pas d'effet. Ils ne sont utilisés que comme un tie-break dans le décompte final.

### RÈGLE OPTIONNELLE: CARTES POINTAGE POUR LA FIN DU JEU

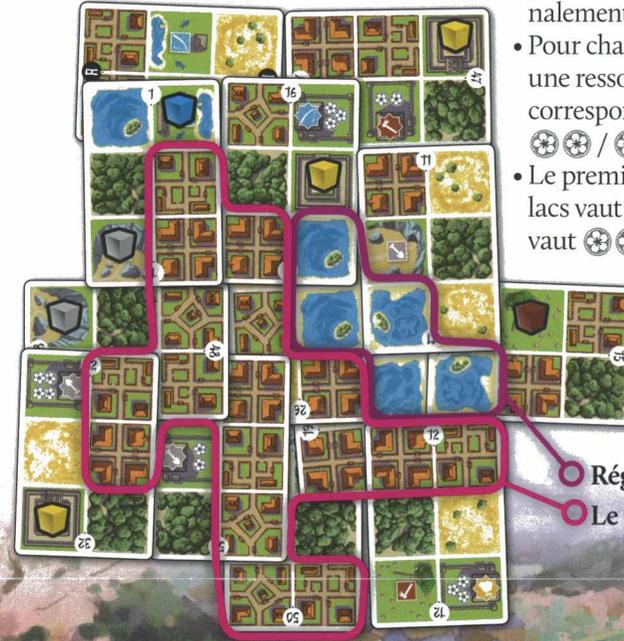
Au début de la partie, révélez une Carte Pointage. Chaque joueur va marquer les points indiqués sur la carte comme décrit ci-dessous:

- 1: Vous pouvez fournir deux ressources à toutes les usines.
- 2: Chaque ligne ou colonne de trois carrés de forêt consécutifs donne un bonus de ☼☼☼☼.
- 3: Chaque bloc 2x2 de jachères vaut ☼☼☼☼☼.
- 4: Chaque carré de lac vaut ☼☼ au lieu de la pointage normale.
- 5: Chaque carré de ville adjacente à exactement 4 autres carrés de ville vaut ☼☼☼.
- 6: Chaque carré de production visible et vide vaut ☼☼.
- 7: Chaque cube bleu et/ou jaune dans une usine vaut ☼☼ supplémentaire.
- 8: Chaque cube gris et/ou brun dans une usine vaut ☼☼ supplémentaire.

## DÉCOMPTE DES POINTS

Les joueurs marquent leurs cartes en fonction de leurs usines, forêts, lacs et villes visibles.

- Pour chaque carré de forêt les joueurs marquent ☼☼.
- Pour chaque carré de ville les joueurs marquent un ☼, mais seulement le plus grand quartier de ville de chaque joueur est compté. Un quartier se compose de tous les carrés orthogonalement adjacents du même type de région.
- Pour chaque usine qui peut être donné une ressource d'un carré de production correspondant les joueurs marquent ☼☼☼ / ☼☼☼☼ / ☼☼☼☼☼.
- Le premier carré de lac de chaque région des lacs vaut 0 ☼ et chaque carré consécutive vaut ☼☼☼.
- Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de jachères visibles gagne la partie.



## CRÉDITS

Auteur: Kalle Malmioja

D. Artistique: Jere Kasanen

Illustrateur: Ossi Hiekkala

### Remerciements aux personnes suivantes:

Tobias Björkwall, Oskari Westerholm, playtesteurs de Gaming Club Kärmes, surtout Kimmo Leivo, Tomi Mononen, Antti Muhonen et Tuonela Gaming Club, en particulier Janne kosso, Marko Naumanen et Raisa Rautiola.

### Remerciements spéciaux pour soutien affectueux et pour tester la variante pour 2 joueurs:

Kaisa Malmioja

Traduction: Xander Michael



© 2016 Lautapelit.fi

Urho Kekkonen katu 1  
00100 Helsinki, Finland  
info@lautapelit.fi  
www.lautapelit.fi