

Honshū 本州



Um jogo de cartas de apostas e criação de mapas para 2 a 5 jogadores.

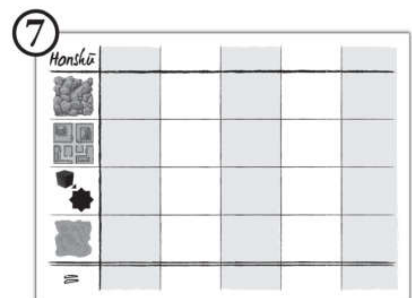
Honshu é um jogo de cartas, criação de mapas e de apostas que se passa no Japão feudal. Os jogadores são Senhores e Senhoras de Casas Nobres à procura de novas terras e oportunidades para adquirirem fama e fortuna.

Uma partida de Honshu acontece em 12 rodadas, e cada rodada é dividida em duas fases. Primeiro, as cartas de Mapa são jogadas uma de cada vez e o jogador que jogar a carta de maior valor terá o direito de escolher primeiro uma carta dentre as que foram jogadas. Então, o jogador usa a carta de Mapa escolhida para expandir seu próprio mapa. Cada jogador tem que expandir seu próprio mapa para maximizar suas possibilidades de pontuação.

Manipular sua posição na ordem de escolha é crucial para dominar Honshu.

CONTEÚDO

- ① 40 Cubos de Recursos (10 azuis, 10 marrons, 10 verdes e 10 amarelos)
- ② 6 cartas de Província Inicial (o lado A é igual em todas as cartas e garante uma preparação idêntica, enquanto o lado B provê uma preparação assimétrica)
- ③ 60 cartas de Mapa numeradas de 1 a 60
- ④ 8 cartas de Pontuação Final da Partida
- ⑤ 5 cartas de Ordem dos Jogadores
- ⑥ 5 cartas de Sumário de Pontuação
- ⑦ Bloco de Pontuação



PREPARAÇÃO

Coloque os recursos no centro da área de jogo em uma fonte comum ①.

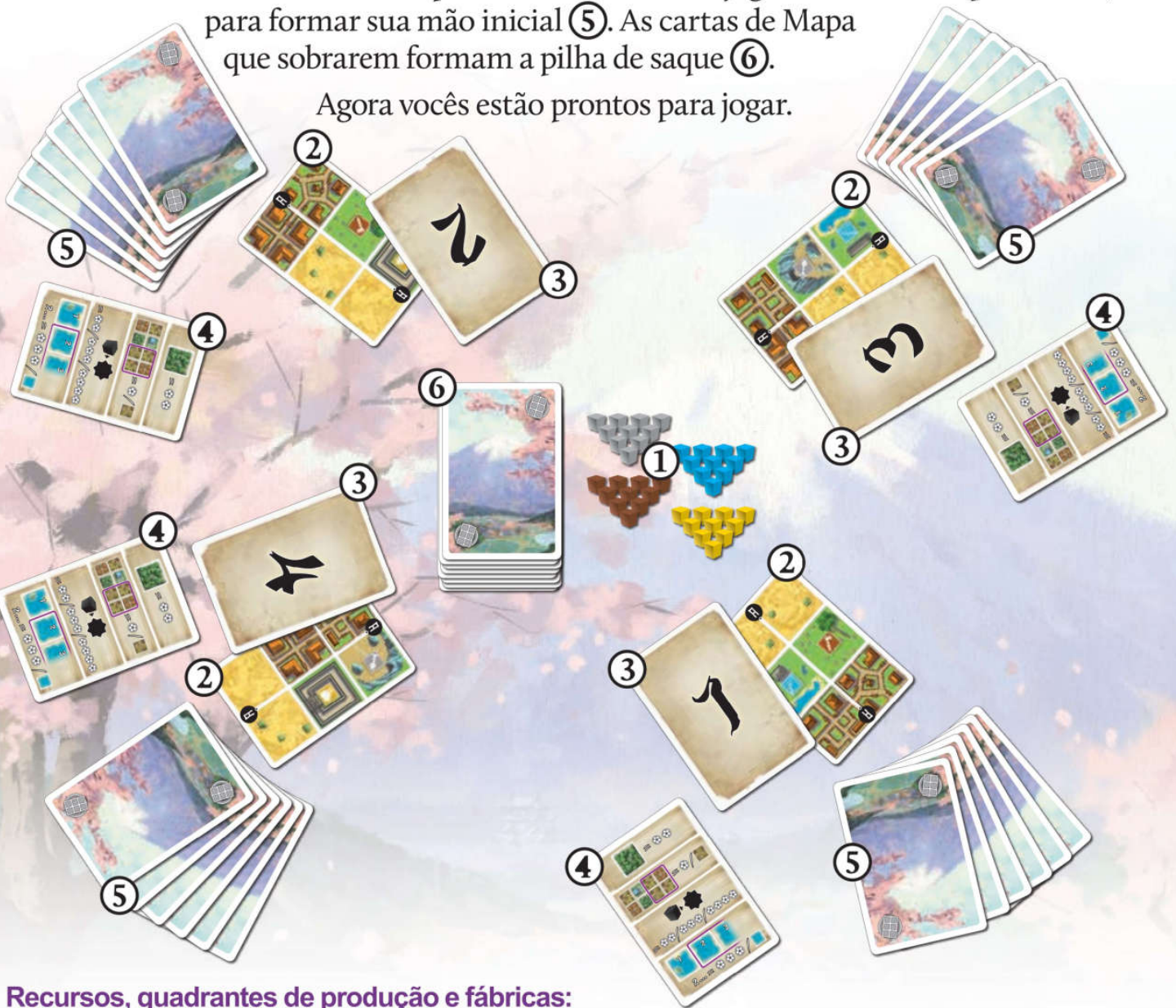
Os recursos são limitados ao número de componentes inclusos nesta caixa.

Decida qual lado da carta de Província Inicial vocês irão usar, então entregue aleatoriamente para cada jogador uma carta de Província Inicial ② com o lado escolhido para cima. Coloque sobre o quadrante de produção encontrado na carta de Província Inicial o recurso correspondente. A carta de Província Inicial é a primeira carta de cada jogador em seus respectivos mapas.

Entregue aleatoriamente a cada jogador uma carta de Ordem dos Jogadores ③ e uma carta de Sumário de Pontuação ④ de face para cima.

Embaralhe todas as cartas de Mapa e distribua 6 a cada jogador com a face para baixo, para formar sua mão inicial ⑤. As cartas de Mapa que sobrarem formam a pilha de saque ⑥.

Agora vocês estão prontos para jogar.



Recursos, quadrantes de produção e fábricas:

Recursos:    

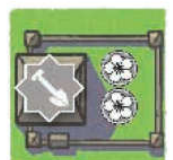
Símbolos de produção:    

Símbolos de fábrica:    

Azul Marrom Cinza Amarelo



Quadrante de Produção



Quadrante de fábrica

JOGANDO A PARTIDA

A partida é jogada através de 12 rodadas. Cada rodada é composta pela fase de Apostas e a fase de Mapa.

FASE DE APOSTAS (3 A 5 JOGADORES)

- Cada fase de Apostas é jogada em ordem crescente (cartas de Ordem dos Jogadores: 1, 2, 3...).
- As cartas jogadas na aposta determinam a ordem de escolha das cartas de Mapa.

Fazendo uma Aposta

Seguindo a ordem da rodada, os jogadores jogam uma carta de Mapa de suas mãos com a face para cima à sua frente na área de jogo. Quando os jogadores jogam cartas de Mapa desta maneira, eles podem adicionar um único recurso de seus quadrantes de produção à carta de Mapa. O primeiro recurso utilizado em uma Aposta pode ser de qualquer tipo. Quaisquer recursos adicionados posteriormente à mesma Aposta devem ser do mesmo tipo já jogado. Um recurso sobre uma carta de Mapa aumenta seu valor em 60.

Depois que todos os jogadores tenham jogado uma carta de Mapa e, talvez um recurso, uma nova ordem dos jogadores é determinada.

As cartas de Ordem dos Jogadores são distribuídas aos jogadores de forma decrescente aos valores das cartas de Mapa jogadas (veja o exemplo abaixo).

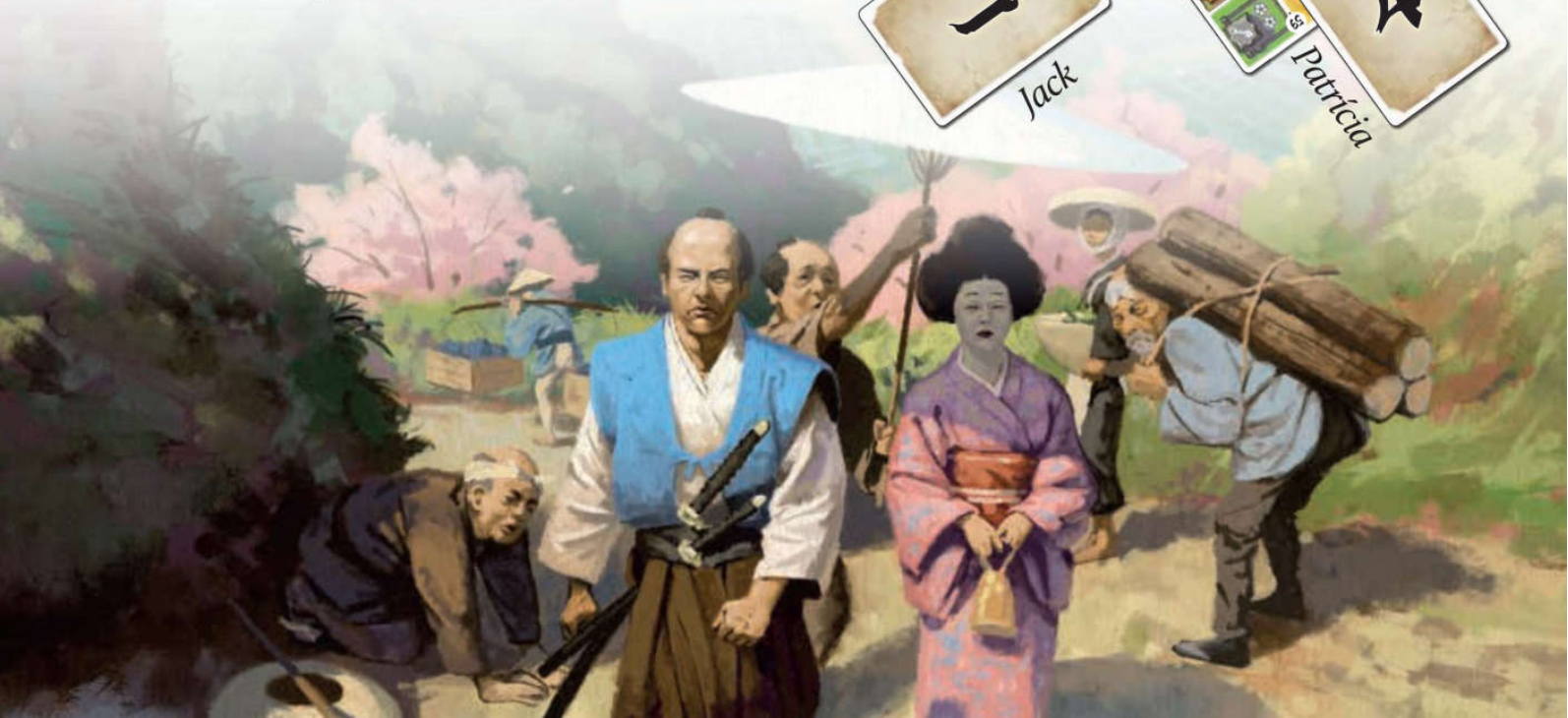
Na nova ordem da rodada, cada jogador pega uma carta de Mapa da área de jogo e segue para a Fase de Mapa. Os recursos utilizados são devolvidos para a fonte comum.

Exemplo:

Jack joga a carta de Mapa #11. Paulo joga a carta #29 e um recurso azul (total = 89).

Aline joga a carta #57 com um recurso (total = 117), azul porque Paulo já usou um recurso azul). Patrícia joga a carta #59

Aline é a nova primeira jogadora, e Paulo o segundo. Patrícia é a 3ª e Jack, o 4º.



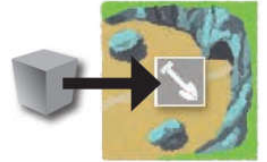
FASE DE MAPA

Na fase de Mapa, os jogadores expandem seus mapas ao colocar a carta que eles pegaram na fase de Apostas anterior em suas vilas. Cada jogador tem que colocar sua carta de Mapa em seu respectivo mapa, de forma que ao menos um quadrante da nova carta esteja sobre ou debaixo de alguma carta de Mapa colocada anteriormente, e que ao menos um quadrante da nova carta permaneça visível.



Exceção: quadrantes de lagos têm de ficar sempre visíveis e não podem ser sobrepostos.

Apenas um único recurso que corresponda ao quadrante de produção deve ser colocado sobre ele na carta de Mapa recentemente colocada. Se um jogador colocar uma carta sobre um quadrante de produção que ainda contenha um recurso, este recurso é descartado para a fonte comum.



RODADAS SEGUINTES

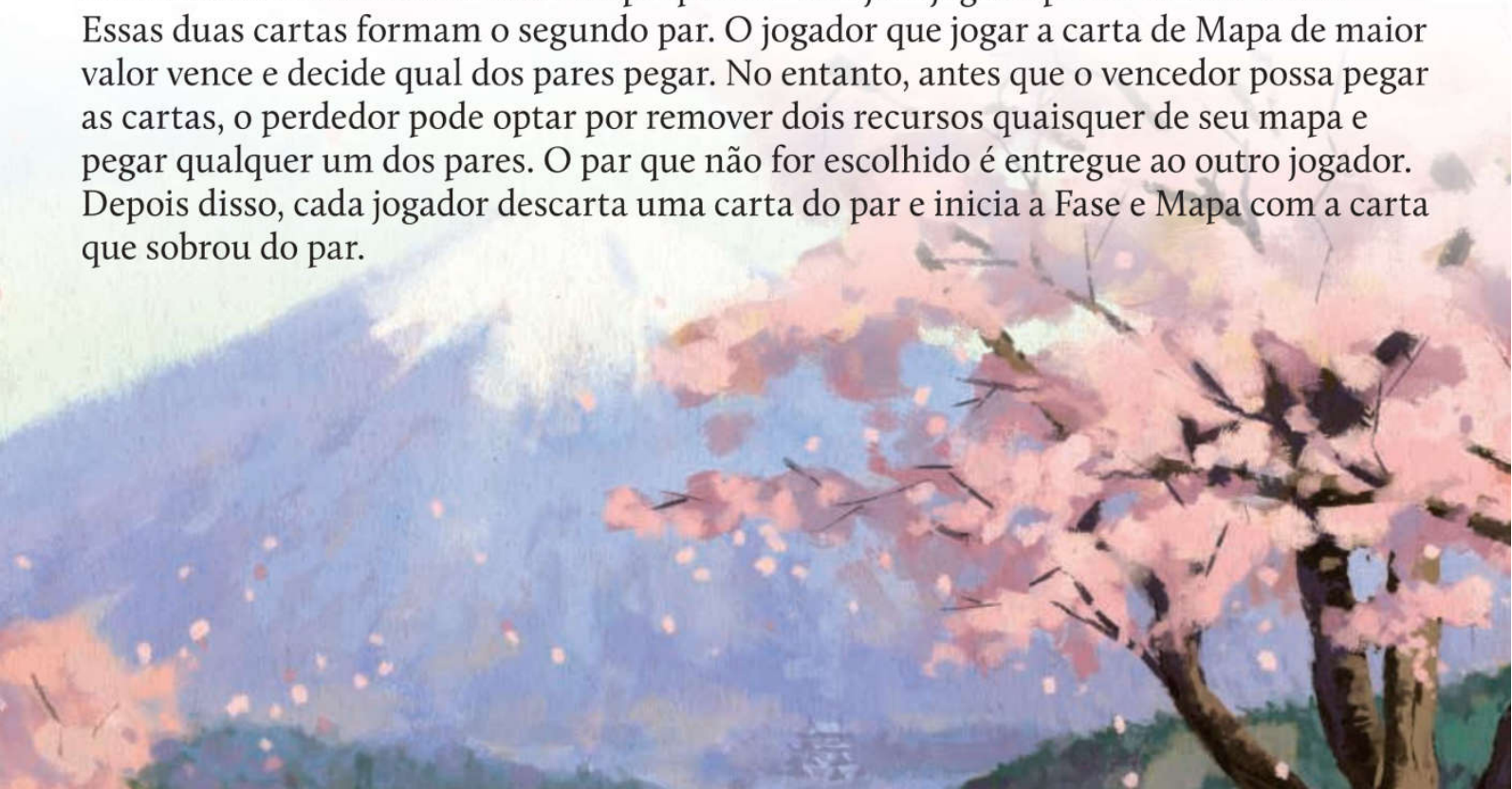
O jogador com a carta de Ordem dos Jogadores #1 inicia a Fase de Apostas da nova rodada jogando uma carta de Mapa de sua mão.

Exceções:

- Depois da **terceira** rodada, as três cartas de Mapa que sobraram nas mãos dos jogadores são entregues ao jogador da esquerda.
- Depois da **sexta** rodada, distribua seis cartas de Mapa da pilha de saque, com a face para baixo, para cada jogador, formando sua nova mão.
- Depois da **nona** rodada, as três cartas de Mapa que sobraram nas mãos dos jogadores são entregues ao jogador da direita.
- Depois de 12 rodadas a partida termina e a pontuação final se inicia.

FASE DE APOSTAS PARA 2 JOGADORES

No início de cada Fase de Apostas, duas cartas de Mapa são reveladas a partir da pilha de saque. Essas cartas formam um par. Em seguida, ambos os jogadores revelam simultaneamente uma carta de Mapa que eles desejam jogar a partir de suas mãos. Essas duas cartas formam o segundo par. O jogador que jogar a carta de Mapa de maior valor vence e decide qual dos pares pegar. No entanto, antes que o vencedor possa pegar as cartas, o perdedor pode optar por remover dois recursos quaisquer de seu mapa e pegar qualquer um dos pares. O par que não for escolhido é entregue ao outro jogador. Depois disso, cada jogador descarta uma carta do par e inicia a Fase e Mapa com a carta que sobrou do par.



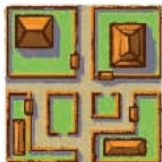
SUMÁRIO

OS DIFERENTES TIPOS DE ÁREAS NAS CARTAS DE MAPA




Florestas:

Na pontuação final, cada quadrante visível de floresta vale  .



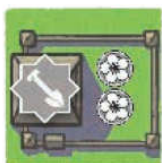
Cidades:

Na pontuação final, cada quadrante de cidade vale , *, mas apenas se pontua o maior conjunto de cada jogador.











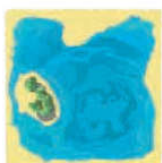
Quadrantes de produção:

Durante a Fase de Mapa, cada um dos quadrantes de produção recebe o recurso correspondente em seu espaço. Recursos podem ser usados na Fase de Apostas para aumentar o valor da carta em 60, ou podem ser entregues nas fábricas durante a pontuação final.






Fábricas:

Na pontuação final, cada recurso que não tiver sido usado pode ser pontuado quando movido à fábrica correspondente por   /    /   . Apenas um recurso por fábrica.



Lagos:

Na Fase de Mapa, lagos não podem ser sobrepostos por outra carta de Mapa e têm de permanecer visíveis. Na pontuação final, cada conjunto de lagos é pontuado. O primeiro quadrante de lago em cada conjunto vale 0, enquanto cada outro quadrante do conjunto vale   .






















Pousio:

Pousios não possuem efeitos na partida. Eles apenas são usados em desempate na pontuação final.



REGRA OPCIONAL: CARTAS DE PONTUAÇÃO - FINAL DA PARTIDA

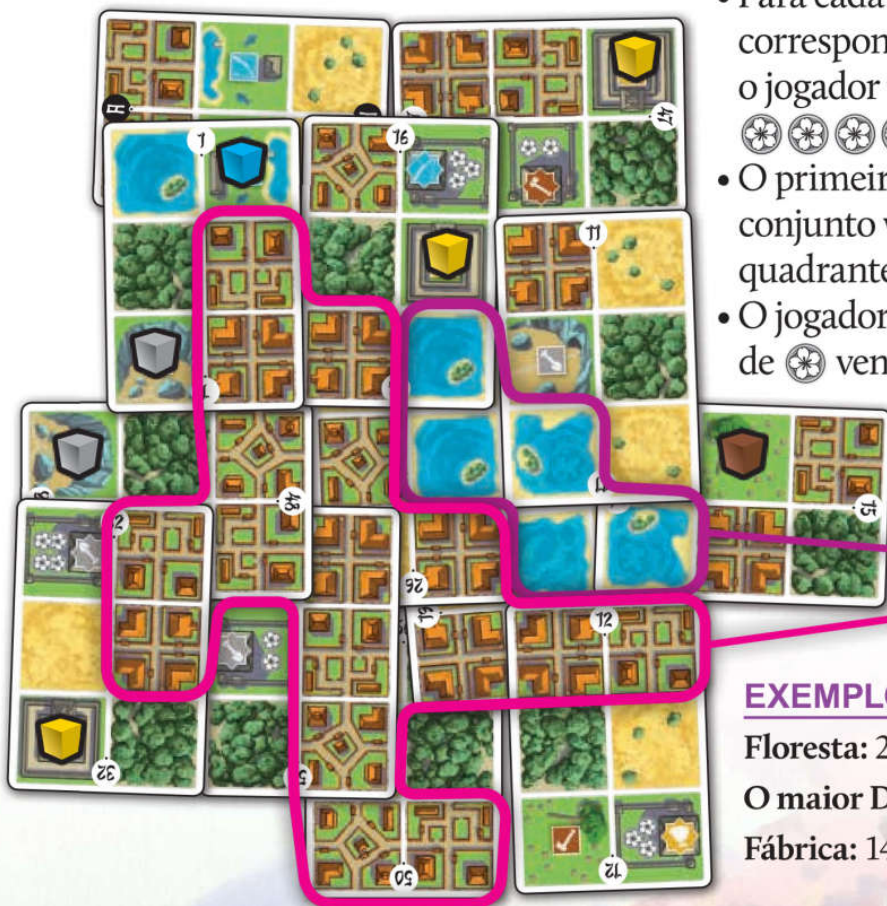
No início da partida, revele uma carta de Pontuação Final da Partida. Cada jogador pontuará conforme indicado na carta, assim como descrito a seguir:

- 1**: Você pode entregar dois recursos à fábrica, em vez de um.
- 2**: Cada linha ou coluna de três quadrantes de floresta consecutivos dá um bônus de    .
- 3**: Cada conjunto de Pousio de 2 x 2 vale    .
- 4**: Cada quadrante de lago vale  , em vez da pontuação normal.
- 5**: Cada quadrante de cidade adjacente a exatos 4 outros quadrantes de cidade vale   .
- 6**: Cada quadrante de produção visível e vazio vale  .
- 7**: Cada recurso azul e/ou amarelo na fábrica vale   extras.
- 8**: Cada recurso cinza e/ou marrom na fábrica vale   extras.

PONTUAÇÃO FINAL

Os jogadores pontuam seus mapas tendo por base suas fábricas, florestas, lagos e cidades visíveis.

- Para cada quadrante de floresta o jogador pontua  .
- Para cada quadrante de cidade o jogador pontua , mas apenas se pontua o maior conjunto de cada jogador. Um conjunto é composto por todos os quadrantes de um mesmo tipo adjacentes ortogonalmente.
- Para cada fábrica que receber o recurso correspondente de um quadrante de produção, o jogador pode pontuar   /    /     .
- O primeiro quadrante de lago em cada conjunto vale 0, enquanto cada outro quadrante do conjunto vale   .
- O jogador que obtiver a maior quantidade de  vence a partida. Em caso de empate, o jogador com a maior quantidade visível de pousios vence a partida.




 Distrito de Lago



 O maior Distrito de Cidades

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO FINAL: 63 

Floresta: 20  (10 x 2 )

O maior Distrito de Cidades: 17 

Fábrica: 14  (Azul: 3 , Marron: 2 ,
Cinza: 4  + 2 , Amarelo: 3 )

Lago: 12  (0 + 4 x 3 )

CRÉDITOS

Designer: Kalle Malmioja

Direção de arte: Jere Kasanen

Ilustração: Ossi Hiekkala

Agradecimentos às seguintes pessoas:

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

Agradecimentos especiais ao apoio carinhoso e pelo *playtest* de 2-jogadores: Kaisa Malmioja

Tradução: Kleber Bertazzo

Layout ed. Brasileira: Cristiano Cuty

Revisão: Cristiano Cuty e Marcelo Oliveira



© 2017 Lautapelit.fi

Urho Kekkonen katu 1
00100 Helsinki, Finland

info@lautapelit.fi

www.lautapelit.fi



Conclave Editora

Rua Profa. Adelaide Bergo, 34
Juiz de Fora - MG

www.conclaveweb.com.br

editora@conclaveweb.com.br