

- Für jedes Waldfeld erhaltet ihr .
- In eurem größten Stadtgebiet erhaltet ihr  für jedes Stadtfeld. Dabei bilden waagrecht und/oder senkrecht aneinandergrenzende Stadtfelder 1 Stadtgebiet. Euer größtes Stadtgebiet ist somit das Stadtgebiet, das aus den meisten Stadtfeldern besteht.
- Für einzelne Seefelder erhaltet ihr keine . Für Seegebiete erhaltet ihr für das erste Seefeld 0 ; für jedes weitere Seefeld desselben Seegebietes erhaltet ihr . Dabei bilden waagrecht und/oder senkrecht aneinandergrenzende Seefelder 1 Seegebiet.
- Für jedes Fabrikfeld erhaltet ihr die angegebene Anzahl an  (also ,  oder ), aber nur, wenn ihr jetzt 1 Ressource der entsprechenden Sorte aus eurer Landschaft darauf legt. Da jede Fabrik nur 1 Ressource aufnimmt, benötigt ihr mehrere Fabriken eines Typs, um für mehrere Ressourcen einer Sorte  zu erhalten.

Wertet zuletzt die aufgedeckte Wertungskarte, sofern nötig und im Spiel.

Wer die meisten  hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes liegt von den Beteiligten vorne, wer mehr sichtbare Brachlandfelder in seiner Landschaft hat. Im Falle eines erneuten Gleichstandes teilen sich die Beteiligten die Platzierung.

Wertungsbeispiel



Größtes Stadtgebiet

Seegebiet

- 20  für 10 Waldfelder (10x2 )
- 17  für Stadtfelder im größten Stadtgebiet
- 14  für Fabriken (3  für Blau, 2  für Braun, 4  und 2  für Grau und 3  für Gelb)
- 12  für Seefelder (0  für das 1. Feld, dann 4x3 )

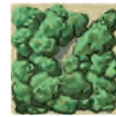
63  Gesamtpunkte

VARIANTE FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT

Bereitet das Spiel wie unter Spielvorbereitung beschrieben vor. Das Ausspielen der Landschaftskarten ändert sich wie folgt:

- Deckt zunächst 2 Landschaftskarten vom Nachziehstapel auf und legt sie als Paar offen in die Tischmitte.
- Wählt dann gleichzeitig je 1 Handkarte, die ihr ausspielen wollt. (Legt am besten je 1 verdeckte Karte auf die Spielfläche.) Habt ihr beide 1 Karte ausgewählt, deckt sie auf. Auch diese Karten bilden ein Paar.
- Wer die niedrigere der beiden Karten gespielt hat, darf nun 2 Ressourcen von der eigenen Landschaft in den Vorrat zurücklegen, um zuerst 1 der beiden Paare auswählen zu dürfen. Die Gegenseite erhält das andere Paar.
- Wurden keine Ressourcen bezahlt, wählt die Person, welche die höhere der beiden Karten gespielt hat, 1 der beiden Paare aus, um es für sich zu nutzen. Die Gegenseite erhält das andere Paar.
- Wählt 1 der erhaltenen Karten aus und werft sie auf einen gemeinsamen, offenen Ablagestapel. Legt die andere Karte, wie unter Spielablauf beschrieben, an. Wollt ihr das nicht gleichzeitig tun, beginnt die Person, die in dieser Runde die höhere Karte gespielt hat.

DIE UNTERSCHIEDLICHEN LANDSCHAFTSTYPEN



Wald:

In der Schlusswertung erhaltet ihr für jedes Waldfeld .



Stadt:

In der Schlusswertung erhaltet ihr für jedes Stadtfeld in eurem größten Stadtgebiet .



See:

Seen dürfen niemals verdeckt werden, müssen also das ganze Spiel über sichtbar bleiben. In der Schlusswertung erhaltet ihr in jedem aus mindestens 2 Seefeldern bestehenden Seegebiet für jedes Seefeld außer dem ersten .



Produktion:

Legt ihr eine Landschaftskarte mit einem Produktionsfeld an eure Landschaft an, legt ihr 1 Ressource der entsprechenden Sorte auf das Produktionsfeld. Ihr könnt Ressourcen nutzen, um den Einflusswert eurer gespielten Karte zu erhöhen oder um sie in der Schlusswertung auf Fabriken zu legen.



Fabrik:

In der Schlusswertung dürft ihr 1 Ressource der gezeigten Sorte auf die Fabrik legen, um die darauf angegebenen  zu erhalten (,  oder .



Brachland:

Brachland hat während des Spiels keine Bedeutung und ihr erhaltet keine  dafür. Im Falle eines Gleichstandes entscheidet jedoch die Anzahl der Brachlandfelder, wer von den Beteiligten vorne liegt.

DIE WERTUNGSKARTEN

- 1: Ihr dürft auf jedes Fabrikfeld bis zu 2 Ressourcen legen (anstatt nur 1, wie üblich). Für jede Ressource erhaltet ihr die angegebenen .
- 2: Für je 3 waagrecht oder senkrecht aneinander angrenzende Waldfelder erhaltet ihr . (Ihr dürft jeden Wald nur für 1 solche Kombination verwenden.)
- 3: Für jedes Brachlandgebiet, das mindestens 1 Quadrat aus 2x2 Feldern enthält, erhaltet ihr .
- 4: Anstatt der üblichen  für Seefelder erhaltet ihr  pro Seefeld, egal wie viele Felder das Seegebiet hat.
- 5: Für jedes Stadtfeld, das waagrecht oder senkrecht von 4 anderen Stadtfeldern umgeben ist, erhaltet ihr .
- 6: Für jedes leere Produktionsfeld erhaltet ihr . (Ihr dürft die Ressourcen nicht einfach abgeben. Ihr müsst sie zuvor entfernt haben, z. B. indem ihr sie auf eine Fabrik gelegt habt.)
- 7: Für jeden Fisch und für jede Münze in einer Fabrik erhaltet ihr  zusätzlich.
- 8: Für jeden Stein und für jedes Holz in einer Fabrik erhaltet ihr  zusätzlich.

Honshū 本州

Ein gestalterisches Stichspiel für 2–5 Personen ab 10 Jahren von Kalle Malmioja

Honshu ist ein Stichspiel, bei dem ihr eine Landschaft im feudalen Japan gestaltet. Ihr schlüpft in die Rollen von Adligen und entdeckt neue Ländereien, um eure Berühmtheit zu steigern.

SPIELMATERIAL

- 1 40 Ressourcen (je 10x Stein (grau), Holz (braun), Fisch (blau), Münzen (gelb))
- 2 6 Startprovinzkarten (Vorderseite: A, Rückseite: B)
- 3 60 Landschaftskarten (nummeriert von 1–60, jeweils mit 6 Landschaftsfeldern)
- 4 8 Wertungskarten
- 5 5 Reihenfolgekarten (1–5)
- 6 5 Übersichtskarten



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

IMPRESSUM

Autor: Kalle Malmioja | **Grafikdesign:** Jere Kasanen | **Illustrationen:** Ossi Hiekkala | **Übersetzung:** Daniel Stanke
Anpassungen für die Pegasus-Ausgabe: Jens Wiese & Martin Zeeb

© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Lautapelit. Oy. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

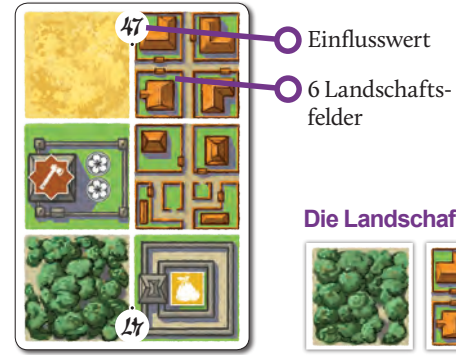


SPIELVORBEREITUNG

- Legt die Ressourcen als allgemeinen Vorrat in die Mitte der Spielfläche ①.
 - Mischt die 60 Landschaftskarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel ② bereit. Zieht jeweils 6 Karten ③ und nehmt sie auf die Hand, sodass nur ihr sie sehen könnt.
 - Entscheidet, ob ihr mit gleichen Bedingungen starten möchtet (Vorderseite der Startprovinzkarten, A) oder mit individuellen (Rückseite, B). (Für eure ersten Partien empfehlen wir, mit den Vorderseiten zu spielen.)
 - Mischt die Startprovinzkarten ④ und nehmt euch je 1. Legt sie offen vor euch aus, mit der zuvor gewählten Seite nach oben. Um eure Startprovinz herum entsteht im Laufe des Spiels eure Landschaft.
- Legt auf jedes Produktionsfeld 1 Ressource der entsprechenden Farbe.
- Sucht entsprechend eurer Spielerzahl die Reihenfolgekarten heraus (z. B. bei 4 Spielern die 1–4). Mischt sie verdeckt, nehmt euch je 1 und legt sie offen vor euch aus ⑤. Diese Karten bestimmen die Spielreihenfolge im Spielverlauf.
 - Nehmt euch je 1 Übersichtskarte ⑥.
 - Mischt die Wertungskarten ⑦, deckt 1 davon auf und legt sie in die Mitte der Spielfläche. Sie gilt für alle und wird in der Schlusswertung gewertet. Legt die nicht verwendeten Karten in die Schachtel zurück. (Für eure ersten Partien empfehlen wir, ohne die Wertungskarten zu spielen. Legt sie einfach alle in die Schachtel zurück.)



Eine Landschaftskarte:



Weitere Symbole auf den Karten:



Die Landschaftstypen:



SPIELABLAUF

Honshu wird über 12 Runden gespielt. In jeder Runde spielt ihr genau 1 Karte aus. Nachdem ihr jeweils 1 Karte gespielt habt, legt ihr anhand der Einflusswerte der gespielten Karten die neue Spielreihenfolge fest. Entsprechend dieser Reihenfolge nehmt ihr euch je 1 Landschaftskarte und legt sie in eure wachsende Landschaft. Am Spielende bestimmt ihr in einer Schlusswertung, wer am meisten Siegpunkte 🌀 hat und diese Partie Honshu gewinnt. Jede Runde besteht aus den folgenden 5 Phasen:

- 1 Landschaftskarte ausspielen
- Spielreihenfolge anpassen
- Landschaftskarte nehmen
- Landschaftskarte anlegen
- Neue Runde vorbereiten

1 LANDSCHAFTSKARTE AUSSPIELEN

Wer die niedrigste Reihenfolgekarte vor sich liegen hat, ist zuerst am Zug. Danach folgen die anderen in aufsteigender Zahlenfolge.

Wenn du am Zug bist, **spielst du 1 Landschaftskarte** von deiner Hand offen in die Mitte der Spielfläche. Zusätzlich **darfst du 1 Ressource** aus deiner Landschaft **auf die Karte setzen**, um ihren aufgedruckten **Einflusswert um 60 zu erhöhen**. Wenn in dieser Runde noch keine Ressource auf eine Karte gesetzt wurde, darfst du frei wählen, welche Ressource du darauf setzt. Wurde in dieser Runde bereits mindestens 1 Ressource auf eine Karte gesetzt, muss die Farbe der Ressource mit allen zuvor gesetzten Ressourcen übereinstimmen. (Wurde z. B. bereits eine blaue Ressource gesetzt, dürfen alle anderen in dieser Runde ebenfalls nur blaue Ressourcen einsetzen.)

SPIELREIHENFOLGE ANPASSEN

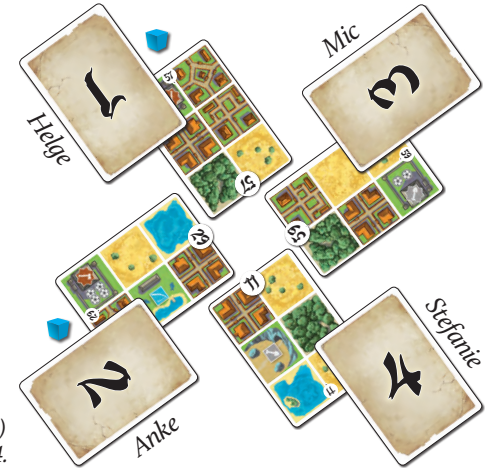
Nachdem ihr alle 1 Landschaftskarte gespielt habt, **bestimmt** ihr die **neue Spielreihenfolge** anhand der **Einflusswerte** der in dieser Runde gespielten Landschaftskarten. Nicht vergessen: Eine mit der Landschaftskarte gespielte Ressource erhöht den Wert um 60. Wer so den höchsten Einflusswert erreicht, erhält die Reihenfolgekarte mit der 1, wer den zweithöchsten Einflusswert erreicht, erhält die 2, und so weiter.

LANDSCHAFTSKARTE NEHMEN

Gemäß der neuen Spielreihenfolge **nehmt** ihr euch nun **1 Landschaftskarte** aus den soeben gespielten Karten. (Wer die niedrigste Reihenfolgekarte hat, ist also zuerst am Zug.) Legt die ggf. auf der Karte liegende Ressource in den allgemeinen Vorrat zurück.

Beispiel:

Mic spielt die Landschaftskarte mit dem Einflusswert 59. Anke spielt die Karte mit der 29 und setzt 1 blaue Ressource darauf. (Ihr Einflusswert beträgt somit 89.) Helge spielt die 57 und setzt ebenfalls 1 Ressource. Diese muss blau sein, da Anke ja bereits eine blaue Ressource gesetzt hatte. Sein Wert ist 117. Zuletzt spielt Stefanie die 11. Bei der Bestimmung der Reihenfolge erhält Helge (117) die 1, Anke (89) die 2, Mic (59) die 3 und Stefanie (11) die 4.



LANDSCHAFTSKARTE ANLEGEN

Nun legt ihr eure soeben erhaltene Landschaftskarte in eure Landschaft. Dies könnt ihr gleichzeitig tun. Möchtet ihr das nicht, legt sie in aufsteigender Spielreihenfolge.

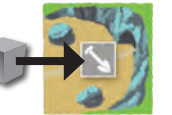
Legt eure Karte so auf und/oder unter 1 oder mehrere eurer Landschaftskarten, dass **mindestens 1 Feld verdeckt** wird. Es ist egal, ob dies ein Feld auf der neu erhaltenen Landschaftskarte oder auf einer bereits ausliegenden Karte ist. Auch eine Kombination aus beidem ist möglich.

Mindestens 1 Feld der neu erhaltenen Karte **muss sichtbar bleiben**.

Seefeldern (siehe unten) dürfen niemals verdeckt werden!

Verdeckt ihr ein Produktionsfeld mit einer Ressource darauf, legt sie in den allgemeinen Vorrat zurück.

Legt zuletzt auf jedes sichtbare Produktionsfeld der neu angelegten Landschaftskarte 1 Ressource der entsprechenden Sorte (derselben Farbe). Sollten euch die Ressourcen ausgehen, verwendet bitte einen entsprechenden Ersatz. Das Material ist nicht limitiert.



NEUE RUNDE VORBEREITEN

- Gebt am Ende der dritten Runde eure 3 Handkarten nach links weiter.
- Zieht am Ende der sechsten Runde jeweils 6 neue Landschaftskarten.
- Gebt am Ende der neunten Runde eure 3 Handkarten nach rechts weiter.
- Wer die **Reihenfolgekarte** mit der 1 hat, beginnt dann die **nächste Runde**.
- Nach 12 Runden ist das Spiel beendet und es folgt die Schlusswertung.

SCHLUSSWERTUNG

Wertet nun eure Landschaften aus. Berücksichtigt nur die sichtbaren Bereiche; abgedeckte Felder spielen in der Wertung keine Rolle. 🌀 könnt ihr für Wald, die größte Stadt, Fabriken und Seen erhalten. (Wenn ihr mit Wertungskarte spielt, prüft zunächst, ob die zu Anfang aufgedeckte Wertungskarte die übliche Wertung modifiziert.)