

Honshū 本州



Un jeu de plis pour 2 à 5 joueurs

Honshu est un jeu de plis où les joueurs incarnent les seigneurs et dames des grandes maisons du Japon médiéval, et cherchent à agrandir leur domaine pour remporter gloire et fortune.

Une partie de Honshu dure 12 tours, chacun étant divisé en deux phases.

À chaque tour, chacun joue une carte Domaine d'une certaine valeur; le joueur qui a joué la plus forte choisit alors celle qu'il veut conserver parmi celles qui ont été jouées pour étendre son domaine. Un domaine étendu permettra de marquer beaucoup de points en fin de partie.

Il faudra habilement jouer sur l'ordre du tour pour acquérir la maîtrise de Honshu.

CONTENU

- ① 40 cubes de ressources (10 bleus, 10 marron, 10 gris, et 10 jaunes)
- ② 6 cartes Province de départ (avec le côté A, chaque joueur commence avec la même province; le côté B propose un départ asymétrique)
- ③ 60 cartes Domaine numérotées de 1 à 60
- ④ 8 cartes Score alternatif
- ⑤ 5 cartes d'ordre de jeu
- ⑥ 5 cartes de résumé



PRÉPARATION

Placez les ressources au centre de la table pour former la réserve ①.

Décidez si vous allez jouer avec le côté A ou B des cartes Province ② puis distribuez-en une par joueur, au hasard. Placez-les sur le côté voulu. Placez un cube de ressource du type approprié sur chaque case de production présente sur ces cartes. La carte Province de départ est considérée comme la première carte du domaine de chaque joueur.

Distribuez au hasard une carte d'ordre de jeu ③ à chaque joueur, ainsi qu'une carte de résumé ④ qu'il place face visible.

Mélangez les cartes Domaine et distribuez-en 6 à chaque joueur pour former leur main de départ ⑤. Faites une pile face cachée avec le reste des cartes Domaine ⑥.

Vous êtes prêt à débiter le jeu.



Ressources, cases de productions et manufactures:

Ressources:



Symboles de production:



Symboles de manufacture:



bleu marron gris jaune



Case de production



Case de manufacture

TOUR DE JEU

Une partie se déroule en 12 tours. Chaque tour se divise en une phase de plis suivi d'une phase de domaine.

PHASE DE PLIS (DE 3 À 5 JOUEURS)

- Chaque phase de plis se joue dans l'ordre croissant des joueurs (ordre de jeu : 1, 2, 3 ...)
- La valeur des cartes jouées indique l'ordre dans lequel les joueurs vont se servir.

Jouer une carte

Dans l'ordre du jeu, chaque joueur choisit une carte Domaine de sa main et la joue face visible au centre de la table. Au moment où un joueur pose une carte, il peut en augmenter la valeur de 60 en ajoutant une ressource prise sur une des cases de production de son domaine. La première ressource posée peut être de n'importe quel type, mais les ressources jouées par les autres joueurs lors de ce pli devront être du même type que celle-ci.

Lorsque tous les joueurs ont joué une carte Domaine (et éventuellement une ressource), on détermine le nouvel ordre de jeu.

Le joueur qui a la plus forte valeur sur la table reçoit la carte n°1, le suivant la carte n°2, et ainsi de suite (voir exemple ci-dessous).

En suivant le nouvel ordre, chaque joueur choisit une carte Domaine de la table avant de passer à la phase de domaine. Les ressources utilisées retournent à la réserve.

Exemple:

Jacques a joué la carte 11. Marie a joué la carte #29 et une ressource bleue (=89). Christophe a joué la carte 57 avec une ressource (qui devait aussi être bleue puisque Marie en avait joué une) (=117), et Lise a joué la carte 59.

Christophe est donc le nouveau premier joueur, suivi de Marie, Lise, et enfin Jacques.



PHASE DE DOMAINE

Lors de cette phase, les joueurs étendent leur domaine en plaçant la carte qu'ils ont récupérée lors de la phase de plis. Chaque joueur place sa carte de telle manière qu'au moins une case de la carte recouvre une carte déjà placée auparavant, ou soit couverte par elle, et qu'au moins une case de la nouvelle carte reste visible.

Exception: Les cases de lac doivent toujours rester visibles et ne peuvent pas être recouvertes.

Placez une ressource du type approprié sur chaque case de production de la carte qui vient d'être posée. Si un joueur recouvre une case de production qui comportait une ressource, celle-ci retourne à la réserve.



TOURS SUIVANTS

Le joueur en possession de la carte d'ordre de jeu n°1 commence le nouveau tour : il joue une carte Domaine de sa main pour initier la phase de plis.

Attention:

- Après le **troisième** tour, chaque joueur donne les trois cartes Domaine de sa main à son voisin de gauche.
- Après le **sixième** tour, chaque joueur reçoit de nouveau six cartes Domaine, lesquelles forment sa nouvelle main.
- Après le **neuvième** tour, chaque joueur donne les trois cartes Domaine de sa main à son voisin de droite.
- Après douze tours, la partie est terminée et chacun compte ses points.

PHASES DE PLIS À 2 JOUEURS

Au début de chaque phase de plis, révéléz les deux premières cartes de la pioche des cartes Domaine. Ces cartes forment une paire. Les deux joueurs choisissent une carte de leur main et la révèlent simultanément. Ces deux cartes forment une seconde paire. Le joueur qui a joué la carte la plus forte décide s'il prend la première ou la seconde paire, sauf si son adversaire décide de défausser deux ressources de son choix parmi son domaine, auquel cas c'est lui qui se sert le premier. La paire qui n'a pas été choisie va à l'autre joueur. Ensuite, chacun défausse une carte de la paire qu'il a reçue avant de passer à la phase de domaine avec l'autre carte.

RÉSUMÉ

LES DIFFÉRENTS TYPES DE CASES DES CARTES DOMAINE



Forêt:

À la fin de la partie, chaque case de forêt rapporte ☼☼.



Village:

À la fin de la partie, chaque case de village rapporte ☼, mais on ne les compte que dans la plus grande ville de chaque joueur (le plus grand groupe de villages).



Case de production:

Lors de la phase de domaine, chaque nouvelle case de production reçoit une ressource du type approprié. Les ressources peuvent être utilisées pour augmenter de 60 la valeur d'une carte, ou livrées aux manufactures à la fin de la partie.



Manufacture:

À la fin de la partie, chaque ressource non utilisée peut être livrée à la manufacture appropriée, pour ☼☼ / ☼☼☼ / ☼☼☼☼. Une seule ressource par manufacture.



Lac:

Les lacs doivent toujours rester visibles et ne peuvent jamais être recouverts. À la fin de la partie, chaque groupe de lacs est décompté séparément. Le premier lac d'un groupe ne rapporte rien, mais les autres rapportent ☼☼☼ chacun.



Champs:

Les champs n'ont aucun effet en jeu, mais servent à départager les égalités.

RÈGLE OPTIONNELLE: LES CARTES SCORE ALTERNATIF

Au début de la partie, révélez une carte Score alternatif. Cette carte affectera la manière dont les joueurs marqueront des points, selon la liste ci-dessous.

- ①: Chaque manufacture peut accueillir deux ressources au lieu d'une seule.
- ②: Chaque ligne ou colonne de trois cases de forêt donne un bonus de ☼☼☼☼.
- ③: Chaque carré de 2x2 champs rapporte ☼☼☼☼☼.
- ④: Chaque case de lac rapporte ☼☼.
- ⑤: Chaque case de village adjacente à exactement 4 autres cases de village rapporte ☼☼☼.
- ⑥: Chaque case de production visible et vide rapporte ☼☼.
- ⑦: Chaque ressource bleue et/ou jaune dans une manufacture rapporte ☼☼ en plus.
- ⑧: Chaque ressource grise et/ou marron dans une manufacture rapporte ☼☼ en plus.

SCORE FINAL

Les points sont marqués en fonction des manufactures, forêts, lacs et villages visibles.

- Pour chaque case de forêt, un joueur marque ☼☼.
- Pour chaque case de village, un joueur marque ☼, mais seule la plus grande ville de chaque joueur est prise en compte. Une ville est un groupe de villages adjacents (pas en diagonale).
- Pour chaque manufacture qui reçoit la ressource correspondante, un joueur marque ☼☼☼ / ☼☼☼☼ / ☼☼☼☼☼.
- Le premier lac d'un groupe de lacs ne rapporte rien, mais les autres rapportent ☼☼☼.
- Le joueur qui a le plus de ☼ remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de champs visibles l'emporte.



Groupe de lacs

Plus grande ville

EXEMPLE DE SCORE: 63 ☼

Forêt: 20 ☼ (10 x 2 ☼)

Plus grande ville: 17 ☼

Manufacture: 14 ☼ (bleu: 3 ☼, marron: 2 ☼, gris: 4 ☼ + 2 ☼, jaune: 3 ☼)

Lacs: 12 ☼ (0 + 4 x 3 ☼)

CRÉDITS

Auteur: Kalle Malmioja

Maquette: Jere Kasanen

Illustrations: Ossi Hiekkala

Remerciements:

Tobias Björkwall, Oskari Westerholm, les testeurs du club de jeux de Kärmes, particulièrement Kimmo Leivo, Tomi Mononen, Antti Muhonen, et le club de jeux de Tuonela, particulièrement Janne Kössö, Marko Naumanen, and Raisa Rautiola.

Pour son soutien sans faille et les tests de la règle 2 joueurs, un grand merci à Kaisa Malmioja

Traduction: Antoine Prono



© 2016 Lautapelit.fi

Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki, Finland

info@lautapelit.fi
www.lautapelit.fi