

Honshu - KSR (für 2 Sp.)

Es werden 12 Runden gespielt. Die 60 Länder-Karten haben die Nummern 1 - 60.

Ablauf einer Runde:

STICH-Phase:

- ◆ Vom Zug-Stapel werden 2 Länder-Karten aufgedeckt, welche ein Paar bilden.
- ◆ Gleichzeitig spielt danach jeder Spieler 1 seiner Länder-Karten von der Hand in die Tischmitte aus. Diese beiden offenen Karten bilden ebenfalls ein Paar.
- ◆ Der Spieler, der die höhere Länder-Karte spielte, entscheidet zuerst, welches Paar er haben will. Jedoch darf jetzt der Gegner 2 beliebige Ressourcen von seiner eigenen Landkarte entfernen, um selbst die Erstauswahl zu haben.
- ◆ Das verbleibende Kartenpaar erhält der andere Spieler.
- ◆ Jeder Spieler wirft 1 der beiden Karten ab und führt mit der anderen Karte die Karten-Phase aus.

KARTEN-Phase:

- ◆ Die gerade erspielte Karte wird nach den folgenden Regeln an die eigene Landkarte angelegt.
- ◆ Mind. 1 Feld einer bisher schon liegenden Karte muss dabei abgedeckt werden (aber NIE: Seen). ODER die neue Karte kann untergeschoben werden, wobei mind. 1 Feld sichtbar bleiben muss.
- ◆ Jedes Produktions-Feld der neuen Karte erhält eine passende Ressource (wenn möglich).
- ◆ Eventuell auf Feldern überdeckte Ressourcen gehen in den allgemeinen Vorrat.

Nächste Runde:

- ◆ Es geht mit einer neuen Runde weiter.
*Nach Runde 3 bzw. 9 gibt jeder Spieler seine restl. 3 Handkarten nach LINKS bzw. RECHTS ab.
Nach Runde 6 erhält jeder Spieler 6 neue Handkarten.
Nach Runde 12 endet das Spiel mit der Wertung.*

Wertung: Nach Runde 12 werten dann nur sichtbare Felder.

- ⇒ Jeder Wald = 2 SP.
- ⇒ Jedes Stadtfeld im größten zusammenhängenden Stadtteil (nicht diagonal) des Spielers = 1 SP.
- ⇒ Jede Fabrik = 2 - 4 SP, wenn genau 1 farblich passende Ressource dort liegt.
Man kann jetzt Ressourcen von Produktions-Feldern auf seine Fabriken legen.
- ⇒ Seen: Je separatem Seen-Gebiet (nicht diagonal) gilt: 1. Feld = 0 SP, weitere = je 3 SP

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie. Patt: Der Beteiligte mit mehr Brachland-Feldern siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 12.08.17

Honshu - KSR (für 3 - 5 Sp.)

Es werden 12 Runden gespielt. Die 60 Länder-Karten haben die Nummern 1 - 60.

Ablauf einer Runde:

STICH-Phase:

- ◆ Gemäß aufsteigender Nummer der Reihenfolge-Karten spielt jeder Spieler nacheinander genau 1 seiner Länder-Karten von der Hand offen in die Tischmitte aus.
- ◆ Gleichzeitig darf er genau 1 beliebige Ressource von einem eigenen Produktions-Feld auf diese Länder-Karte legen. Damit erhöht er den Wert der Karte (Wert = Nummer) um weitere 60. Jeder weitere Spieler darf auch nur eine gleichfarbige Ressource wie die erste im Stich einsetzen.
- ◆ In absteigender (ggf. modifizierter) Wertfolge der Länder-Karten (max. 120 ... 1) nimmt sich jeder Spieler die nun passende Reihenfolge-Karte (höchster Länder-Wert = Karte #1, usw..) und dann in neuer Reihenfolge 1 beliebige Länder-Karte aus der Tischmitte und führt die Karten-Phase durch.
- ◆ Die zuvor wertsteigernd eingesetzten Ressourcen landen im allgemeinen Vorrat.

KARTEN-Phase:

- ◆ Die gerade erspielte Karte wird nach den folgenden Regeln an die eigene Landkarte angelegt.
- ◆ Mind. 1 Feld einer bisher schon liegenden Karte muss dabei abgedeckt werden (aber NIE: Seen). ODER die neue Karte kann untergeschoben werden, wobei mind. 1 Feld sichtbar bleiben muss.
- ◆ Jedes Produktions-Feld der neuen Karte erhält eine passende Ressource (wenn möglich).
- ◆ Eventuell auf Feldern überdeckte Ressourcen gehen in den allgemeinen Vorrat.

Nächste Runde:

- ◆ Der Spieler mit Reihenfolge-Karte #1 startet die neue Runde.
*Nach Runde 3 bzw. 9 gibt jeder Spieler seine restl. 3 Handkarten nach LINKS bzw. RECHTS ab.
Nach Runde 6 erhält jeder Spieler 6 neue Handkarten.
Nach Runde 12 endet das Spiel mit der Wertung.*

Wertung: Nach Runde 12 werten dann nur sichtbare Felder.

- ⇒ Jeder Wald = 2 SP.
- ⇒ Jedes Stadtfeld im größten zusammenhängenden Stadtteil (nicht diagonal) des Spielers = 1 SP.
- ⇒ Jede Fabrik = 2 - 4 SP, wenn genau 1 farblich passende Ressource dort liegt.
Man kann jetzt Ressourcen von Produktions-Feldern auf seine Fabriken legen.
- ⇒ Seen: Je separatem Seen-Gebiet (nicht diagonal) gilt: 1. Feld = 0 SP, weitere = je 3 SP

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie. Patt: Der Beteiligte mit mehr Brachland-Feldern siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 02.09.17