



Перевод:
Kachon

Вёрстка:
<http://play-board-game.blogspot.com>

Об игре

Гавр – это французский город, в котором находится второй по величине французский порт (после Марселя). Город замечателен не только своим размером, но и своим необычным названием. Датское слово «Havre», обозначающее «порт», вошло во французский язык в 12-м веке, но теперь оно признано архаичным, и заменено на слово «le port». Принципы игры просты. Ход игрока состоит из двух частей: сперва игрок распределяет вновь доставленные товары по причалам, затем совершает действие. В качестве действия игрок может либо забрать все товары одного типа с причала, либо использовать одно из доступных зданий. Использование зданий позволяет игроку улучшить товары, продать их, или использовать их для постройки своих собственных зданий и кораблей. Здания одновременно являются и способом вложения денег в дело и источником получения прибыли, т.к. игрок должен заплатить за использование здания, владельцем которого он не является. Корабли же в основном используются для заготовки еды, которая нужна, чтобы прокормить рабочих. После совершения семи ходов заканчивается раунд: пополняются запасы пшеницы и скота у игроков, а игроки должны заплатить рабочим. После оговоренного числа раундов все игроки совершают последние действия, и игра заканчивается. Игроки добавляют стоимость своих зданий и кораблей к величине своих денежных запасов. Игрок, набравший наибольшую сумму, объявляется победителем.

Компоненты игры

- 1 книга с правилами
- 1 приложение к книге с правилами: описание зданий
- 3 игровых поля
- 5 фишек игроков (по одному каждого цвета)
- 5 фишек кораблей (по одному каждого цвета)
- 6 листов с фишками, включающие:
 - 7 больших круглых фишек ресурсов, по два ресурса на каждой фишке
 - 16 больших круглых фишек производства еды (4x “2/5”, 3x “3/4”, 3x “5/6”, 2x “7/8”, 2x “9/10”, 1x “11/12”, 1x “13/14”)
 - 1 большую круглую фишку первого игрока
 - 420 фишек ресурсов, включающие:
 - 48 фишек «1 франк» (франки в игре не считаются как товары)
 - 30 фишек «5 франков» (можно разменивать в любой момент игры)
 - 60 фишек «Скот» (0 еды) и «Мясо» (3 еды) на обороте фишки (еду никак менять нельзя)
 - 60 фишек «Пшеница» (0 еды) и «Хлеб» (2 еды) на обороте фишки
 - 30 фишек «Железо» и «Сталь» на обороте фишки (сталь можно использовать как железо)
 - 42 фишек «Глина» и «Кирпич» на обороте фишки (кирпич можно использовать как глину)
 - 48 фишек «Дерево» (1 энергии) и «Древесный уголь» (3 энергии) на обороте фишки (энергию никак менять нельзя)
 - 42 фишек «Рыба» (1 еды) и «Копченая рыба» (2 еды) на обороте фишки
 - 30 фишек «Уголь» (3 энергии) и «Кокс» (10 энергии) на обороте фишки
 - 30 фишек «Шкура» и «Кожа» на обороте фишки
- 110 игровых карт, включающие:
 - 5 карт «Порядок хода», каждая окрашенная в цвет игрока, с изображением «Хранилища» на обороте (в хранилище копится еда)
 - 33 карты стандартных строений (включая стартовые здания – «Строительный завод» и две «Строительных фирмы»)
 - 36 карт специальных строений
 - 20 карт раундов с кораблями на обороте карты (7 деревянных кораблей, 6 железных, 4 стальных и 3 лайнера)
 - 11 карт «Заем»
 - 5 карт «Обзор раунда» – по одной для 1, 2, 3, 4 и 5-ти игроков

Подготовка к игре

Играть можно в полную и укороченную версии игры. Отличия правил для укороченной игры приведены в конце этого раздела. Таблица, приведенная ниже, показывает, сколько раундов играется, в зависимости от количества игроков.

Количество игроков

| | | | | | |
|--|----|-----|-----|-----|-------|
| Количество раундов (полная) | 7 | 14 | 18 | 20 | (20) |
| Продолжительность в минутах (полная) | 60 | 120 | 180 | 200 | (210) |
| Количество раундов (короткая) | 4 | 8 | 12 | 12 | (15) |
| Продолжительность в минутах (короткая) | 20 | 45 | 120 | 130 | (150) |

5. Улучшение товаров:

Каждая фишка товаров имеет две стороны: одна сторона стандартная и одна улучшенная — они различаются рамками по краям. В игру через Причалы входят только стандартные товары, позже они могут быть улучшены с помощью зданий.

4. Фишки товаров и еды:

Поместите фишки с товарами и едой на соответствующие им склады. Не обязательно стараться уместить все фишки сразу, достаточно положить на поле часть фишек каждого ресурса, а остальные добавлять по мере надобности.

На поле есть Склады и соответствующие им Причалы для шести видов товаров и для монет «1 франк». Но для ресурсов «Уголь» и «Шкура», как и для монеты «5 франков» предусмотрено только по одному месту хранения. Франки здесь являются игровой валютой.

3. Фишки ресурсов:

Перемешайте 7 фишек ресурсов и положите их лицевой стороной вниз на специальные места игрового поля. Поместите фишки кораблей слева от игрового поля возле первой фишки ресурсов.

2. Фишки игроков:

Каждый игрок получает одну фишку игрока, одну фишку корабля и одну карту порядка хода оформленные в соответствующие игроку цвет. (Игрок сам выбирает какой стороной хранить карту — памяткой вверх или Хранилищем вверх).

1. Игровое поле:

Разместите 3 части игрового поля одну за другой в центре игрового стола. Части пронумерованы в верхних левых углах. Поле с Сокровищницей ① поместите слева, поле с местами под строения ② — в центре, поле с местами для кораблей ③ — справа.

7. Стартовые условия:

Каждый игрок начинает полную версию игры, имея на руках 5 франков и 1 уголь.

6. Начальное наполнение товарами:

Перед началом полной версии игры поместите 2 франка, 2 рыбы, 2 дерева и 1 глину на соответствующие им Причалы.

8. Специальные строения:

Перемешайте колоду специальных строений и положите 6 карт из нее лицом вниз на место для специальных строений на поле. Оставшаяся колода в игре не участвует, ее можно вернуть в коробку.

9. Карты строений:

Есть два типа карт строений: стандартные строения и специальные строения (отличаются наличием якоря на в углу карты). В зависимости от того, как строение используется, на карте могут быть одна или три группы символов.



Отличие в подготовке при укороченной версии игры:

- Поместите 3 франка, 3 рыбы, 3 дерева 2 глины, 1 железо, 1 пшеницу и 1 скот на все семь причалов
- На старте каждый игрок получает 5 франков, 2 рыбы, 2 дерева 2 глины, 2 железа, 1 скота, 2 угля и 2 шкуры
- Используйте маленькие светлые метки, а не большие темные при сортировке стандартных строений
- Специальные строения не используются
- В сольной укороченной игре игрок стартует с деревянным кораблем стоимостью 2. Дополнительный деревянный корабль стоимостью два помещается на место для деревянных кораблей на игровом поле.



10. Стартовые здания:

Карты с зелеными рамками – Строительный завод и две Строительных фирмы – заранее удаляются из колоды и выкладываются лицом вверх возле игрового поля. Считается, что эти здания были построены до начала игры и принадлежат городу.

11. Сортировка стандартных зданий:

Таблица на обороте карт стандартных зданий показывает, какие карты надо использовать в игре. Темная отметка соответствует полной игре, светлая – короткой. Если карта не имеет отметки в ячейке с номером, соответствующем количеству игроков, то она удаляется из колоды. Исключением является слово «Старт» возле номера вместо отметки, в этом случае карта здания выкладывается вместе тремя стартовыми зданиями перед началом игры.

Пример: Три игрока играют полную игру. В этом случае Док удаляется, Лесопилка остается в игре.



Тип здания



12. Размещение зданий:

Перемешайте оставшуюся колоду зданий и разделите ее на три равные стопки. Переверните каждую стопку лицом вверх и упорядочите здания внутри стопок по возрастанию их номеров (указаны в правом верхнем углу карты). Разместите стопки колоды на игровом поле в специально отведенных для них местах. Сдвиньте карты в стопках так, чтобы были видны нижние полоски всех карт.

Верхние карты в стопках показывают, какие здания могут быть построены или куплены следующими. Сдвиг карт в стопках позволяет посмотреть какие здания когда будут доступны для постройки или приобретения и за какую цену.

13. Карты раундов:

Разверните колоду карт раундов лицом вверх (там, где написано «Урожай» или «Нет урожая»), и отсортируйте по номерам раундов, в соответствии с числом игроков. Положите колоду раундов на игровое поле в отведенное для них место, с картой первого раунда на верху колоды. Таблица на карте показывает номер карты раунда для различного количества игроков, карты без строки с нужным количеством игроков удаляются из колоды.

Некоторые карты имеют по два номера раундов в строке. Тогда в полной версии используется большой темный номер, в короткой версии – маленький светлый.



14. Карты кораблей:

После того, как карта раунда была использована, она переворачивается и становится картой корабля. Карта корабля читается так же, как и карта здания: на ней есть стоимость постройки корабля, его значение (со стоимостью покупки, указанной ниже), тип корабля и символ корабля.



15. Карты займов:

Положите колоду карт займов возле игрового поля. Может случиться так, что эти карты вообще не понадобятся.



16. Карта обзора раунда:

Каждой игре соответствует одна карта обзора раунда, соответствующая количеству игроков. Одна сторона карты предназначена для полной версии, другая соответствует короткой.



17. Фишки производства еды:

Расположите фишки производства еды где-нибудь возле игрового поля.

- В укороченной игре с 2 игроками, игроки начинают с деревянными кораблями стоимостью 2.
- Отсортируйте карты раундов, используя номера в маленьких светлых кружках.
- Используйте ту сторону карты обзора раунда, на которой указано «Короткая игра»
- Когда кончается раунд надо проверять не отметку на темном фоне карты раунда, а отметку на светлом фоне (смотри подсказки на стр. 11).

Пора играть

В течение игры, игроки проводят определенное количество раундов, зависящее от количества игроков. Каждый раунд состоит из 7 индивидуальных ходов игроков, раунду соответствует ячейка таблицы карты обзора раунда. На последнем этапе игры каждый игрок совершает свои финальные действия, после чего подсчитывается благополучие каждого игрока. Самый удачливый объявляется победителем.

Порядок раунда

Первым игроком объявляется тот, кто живет ближе всех к воде. Этот игрок берет фишку первого игрока. После его хода, игроки ходят по очереди в направлении часовой стрелки.

Ход игрока

Ход игрока состоит из двух обязательных действий и дополнительного действия по желанию игрока. Сперва игрок должен совершить действие обеспечения, а затем главное действие. Дополнительное действие – это покупка или продажа, оно может быть совершено в любой момент хода игрока.

Действие обеспечения

В начале каждого хода игрока в порт прибывают новые товары и выгружаются на соответствующие причалы.

- Игрок берет фишку своего корабля и перемещает ее на следующий незанятый кружок с ресурсами по направлению стрелок. В начале игры кружки перевернуты лицевой стороной вниз (ресурсов не видно), когда на него встает корабль – кружок поворачивается и остается открытым до конца игры, не меняя своей позиции.
- На каждом кружке ресурсов указаны два значка – товары или франки. Игрок берет по одной фишке указанного товара или франка и помещает их на соответствующие им Причалы стандартной стороной вверх. Какая из сторон стандартная указано по краю фишки.



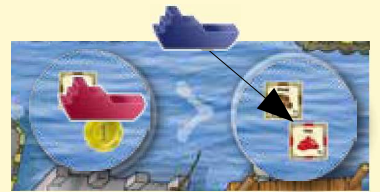
- Ход, на котором фишка корабля встает на седьмой кружок, считается последним в раунде. После совершения этого хода, текущая карта раунда сбрасывается (смотри «Конец раунда» на стр. 7) и переворачивается. После этого начинается следующий раунд, и следующий игрок помещает свою фишку корабля уже на первый кружок с ресурсами.

Карта раунда сбрасывается после каждых 7 ходов.

У игроков будет разное количество ходов в раунде.



Фишка первого игрока не имеет каких-либо привилегий и не влияет на ход игры. Ее единственное назначение – помочь игрокам следить за правильностью порядка игры.



Игроки ставят фишки кораблей на кружки с ресурсами.



Две фишки товаров помещаются на соответствующие причалы.



- Пени за заем. На одном из кружков с ресурсами есть слово «Пени». Как только фишка корабля встает на такой кружок, все игроки, у которых есть карты займов немедленно платят по 1 франку за каждую карту займа на руке. Игрок, который не может заплатить, должен либо немедленно продать свое здание, либо взять еще один заем (смотри «Заем» на стр. 10). После этого он должен уплатить пени.



Каждый игрок, имеющий хотя бы одну карту займа, каждый раунд платит пени по 1 франку.

Главное действие

Главное действие является обязательным и следует сразу за действием обеспечения. Игрок должен выбрать, какое из действий совершить: взять все товары с определенного причала или использовать свойство зданий.

Главное действие А: взятие товаров

- Игрок берет все фишки товаров или франков с одного из семи причалов.
- Размер персонального хранилища не ограничен. Все взятые фишки располагаются на нем в открытую и не должны скрываться от других игроков.

Главное действие В: свойства зданий

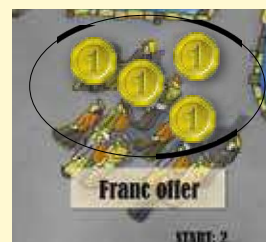
- Вход в здание: большинство карт зданий позволяют игрокам совершать определенные действия (например, строить другие здания) или конвертировать стандартные товары в улучшенные. Но для этого сперва необходимо войти в здание, т.е. поместить фишку игрока на незанятое здание. Игрок может войти так же в здание принадлежащее городу или даже другому игроку. Здания подробно рассмотрены на странице 6 и в приложении «Обзор зданий».
- Плата за вход: часто приходится платить за вход в здание другого игрока. Размер платы указан вверху карты между стоимостью постройки и порядковым номером в колоде. Плата должна быть выплачена владельцу здания едой и франками до того, как здание использовалось. Если стоимость едой и франками разделена символом «/», то выплатить необходимо одно из них. Игрок не может войти в здание, если он не способен заплатить за вход. Вошедший игрок обязан использовать свойство здания.

Внимание: В игре еда в любой момент может быть обменена на франки по курсу 1:1. При этом франки не могут быть обменены на еду.

Дополнительное действие: покупка и продажа

- **Покупка:** в дополнение к обязательным действиям игрок может купить одно или несколько зданий и/или кораблей в любое время своего хода (даже перед действием обеспечения или главным действием). Смотрите так же пояснения к правилам на стр. 9

Здания: В любое время, все здания которые принадлежат городу и здания на верху стопок зданий можно купить. В большинстве случаев, цена покупки – это значение здания, но если цена покупки отличается, то она указана отдельно, прямо под меткой «Цена». Игрок может купить более одного здания из одной стопки.



Несмотря на то, что 1 франк не является товаром, он может быть взят через один из причалов (так же, как и рыба, дерево, глина, железо, пшеница или скот). Уголь и шкуры, однако, могут быть взяты только через свойства зданий.

Свойства зданий можно использовать только после входа в них. Игрок не может повторно использовать здание, в котором он уже находится.

Плата за вход должна быть выплачена, когда игрок использует свойство здания. Если здание принадлежит городу, плата выплачивается в Сокровищницу. Игрок не должен платить за вход в собственные здания.



Например: Джон собирается воспользоваться Рыбацким бережком. Он должен заплатить 2 еды за вход. Вместо этого он может заплатить 2 франка, или 1 франк и 1 еду. При этом он вообще не должен платить, если Погрузочный пирс принадлежит ему.



Банк имеет базовое значение 16 франков. Однако, стоимость приобретения банка равна 40 франкам.



Корабли: куплены могут быть только самые верхние корабли в стопках. Стоимость корабля выше его значения, она указана аналогично зданиям под меткой «Цена».

Внимание: корабли могут быть куплены даже если не построена ни одна верфь. Верфи нужны только для **постройки** кораблей.

• **Продажа:**

здания и корабли так же могут быть проданы **городу**.

Это действие можно совершать даже во время хода другого игрока, но не прямо во время совершения им действия. **Здания и корабли продаются за половину их значения.**

Когда игрок продает здание, оно помещается рядом с остальными зданиями, принадлежащими городу. Когда игрок продает корабль, он помещается наверх стопки карт кораблей соответствующего типа.

• **Внимание:**

- Фишка игрока, находящаяся на здании в момент его покупки или продажи всегда возвращается игроку (люди в здании как бы расходятся по домам)
- Здания нельзя продать и снова купить в один и тот же ход.
- Здания и корабли нельзя продавать другим игрокам.

Здания

Постройка новых зданий

Новые здания можно построить с помощью «Строительного завода» и двух «Строительных фирм». В начале игры эти здания уже построены и принадлежат городу. Игрок, который входит в эти здания может построить любое из зданий, лежащих наверху стопок зданий, уплатив при этом стоимость постройки, указанной на карте здания.

Необходимые материалы для постройки здания указаны в самом верху карты здания (и продублированы в самом низу).



Внимание: кирпичи всегда могут быть использованы вместо глины, а сталь – вместо железа.

Более подробно карты зданий рассмотрены в приложении к правилам «Обзор зданий»

Строительство кораблей

Корабли уменьшают количество пищи, которое должен уплатить их владелец в конце каждого раунда.

В конце каждого раунда, когда карта раунда переворачивается, новый корабль входит в игру (смотри «Конец раунда» и «Карта нового корабля» на стр. 8). Этот корабль может быть построен на одной из верфей (только один за вход в верфь).



Значение этого деревянного корабля равно 2 франка. Но при этом, его цена равна 14 франков (при этом лайнеры вообще нельзя покупать, но их можно построить)

Игрок может продать что-либо в любой момент за половину значения. Значение карты может отличаться от цены покупки. Оно всегда указано слева от названия карты.

Покупка и продажа зданий позволяет «освободить» их от фишек игроков, вошедших в здание, и затем занять здание самому.

Это правило становится особенно важным для здания «Черный рынок» (смотри «Обзор зданий»)



Стартовые здания позволяют строить новые здания

Внимание: это распространяется только на здания, не на корабли



Корабли помогают удовлетворить потребности игрока в еде. При 3-5 игроках в игре две верфи, при 1-2 игроках – одна верфь.

Чтобы построить корабль игроку необходимо войти в Верфь (заплатив за вход владельцу здания), а затем выплатить ресурсы для постройки корабля и три единицы энергии в придачу (смотри карты кораблей на обороте карт раундов). Игроки получают энергию из деревьев (улучшаемых до древесного угля) и угля (улучшаемого до кокса).

Особый случай:

Первый игрок, построивший на верфи не деревянный корабль (железный, стальной или вообще лайнер) должен модернизировать верфь путем размещения на ней одной фишки с кирпичом. Кирпич остается на карте верфи и напоминает о том, что верфь уже модернизирована для всех игроков. Модернизировать верфь может только игрок, строящий на ней корабль. Этот игрок не обязан быть владельцем верфи.

Корабли очень важны!

В данной игре важную роль играет умение планировать свои действия на несколько ходов вперед. Игрок, который не раздобыл достаточно пшеницы и скота в начале игры вынужден строить или даже покупать корабль как можно раньше – иначе может случиться так, что всю оставшуюся игру он будет занят исключительно пропитанием. Ближе к середине игры наступает пора озаботиться кораблями уже для всех игроков. Вообще игру практически невозможно выиграть без кораблей



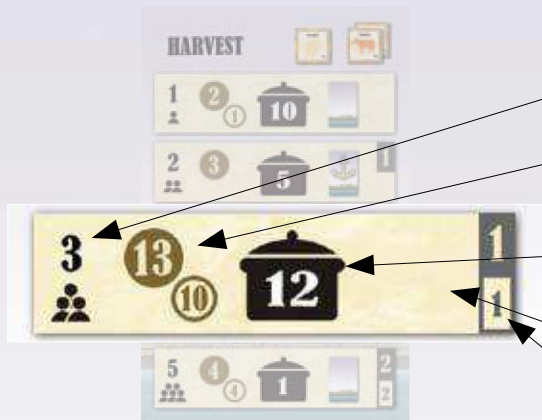
Корабли строятся на Верфях.

Первый игрок, строящий не деревянный корабль на верфи, должен модернизировать это здание уплатой одного кирпича.



Конец раунда

После совершения семи ходов игроков верхняя карта раунда срабатывает.



- Найдите полоску на карте раунда, соответствующую количеству игроков.
- Второй столбец в полоске соответствует номеру раунда в игре. Смотрите на темный кружок при полной игре и на светлый – при короткой.
- Третий столбец в полоске, изображенный в виде кастрюли с числом, указывает, сколько еды должен отдать игрок на прокорм в фазу уплаты.
- Четвертый столбец указывает символ здания (его может и не быть, смотри «Здания, построенные городом»).
- Самый правый столбец указывает номер Первого игрока, который важен только в начале раунда (смотри подсказки на стр. 11).

Урожай

Во время урожая, игроки получают пшеницу и скот. Игрок, у которого есть хотя бы одна пшеница, получает одну пшеницу. Игрок, у которого есть хотя бы два скота, получает одну единицу скота. Если на карте раунда указано «Неурожай» ни пшеницы, ни скота игроки не получают.

Фаза уплаты

Каждый игрок в эту фазу обязан уплатить то количество еды, которое указано на кастрюле на карте раунда. **Каждый корабль, которым владеет игрок**, уменьшает это количество на число в таблице, соответствующее количеству игроков. Игрок, который не может заплатить необходимое количество еды обязан либо продать здание, либо взять карту займа (смотри «Взятие займа» стр. 10).

Игроки получают пшеницу и скот. Игрок не может получить больше чем одну пшеницу и один скот за раз во время урожая.

| | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

Игроки расплачиваются едой. Корабли уменьшают необходимое количество еды на указанное в таблице значение.



- Помните, что **каждый франк соответствует одной единице еды**. Игроки могут выплатить всю сумму или только часть ее франками, а не едой.
- Когда игрок строит корабль, он получает фишки производства еды соответствующие количеству еды, получаемой с кораблей каждый раунд.
- Даже если корабли игрока производят больше еды, чем нужно уплатить, или если игрок не может уплатить ровно столько, сколько нужно (например, если расплачивается мясом), еда к игроку не возвращается (считается, что съедят все, сколько бы еды не отдали).

Здания, построенные городом

Символы в четвертой колонке карты раунда показывают, что к городским зданиям должно добавиться стандартное здание или специальное здание.

- **Стандартное здание:** Добавьте городу здание с наименьшим номером сортировки в стопках стандартных зданий.
- **Специальное здание:** Добавьте городу верхнее здание из закрытой колоды специальных зданий (*смотри стандартное здание «Рынок» в приложении «Обзор зданий»*)



Город строит здание.

Карта нового корабля

Когда отработавшая карта раунда переворачивается, она становится картой корабля. Положите ее на специальное место для кораблей, соответствующее типу корабля (*смотри правую часть игрового поля*).

Карта обзора раунда

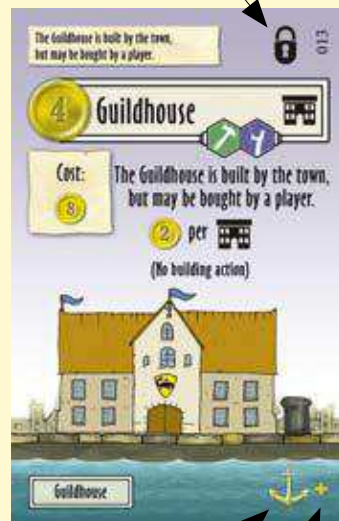
Карта обзора раунда дает представление обо всех картах раундов в игре.

- Первая строка в карте указывает на номер раунда в игре.
- Вторая строка – в виде кастрюли с числом – указывает количество пищи, уплачиваемой игроками в конце раунда.
- Третья строка указывает, какой тип здания построит город в конце раунда. Так же она указывает возможность неурожая в этом раунде.
- Четвертая и пятая строки указывают, какой корабль находится на обороте карты раунда. Например если в четвертой строке стоит «2», а в пятой – «Дерево», значит в игру войдет деревянный корабль со значением 2 франка.



Карта раунда становится картой корабля.

Замок обозначает, что у данной карты здание нет особых свойств.



Специальные здания отличаются наличием якоря.

Плюсик обозначает, что у здания есть особые свойства, срабатывающие в конце игры.

| | | | | | | | |
|---|--------|------|---------|------|--------|------|------|
| → | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| → | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| → | Anchor | | Harvest | Ship | Anchor | | |
| → | 4 | 4 | 2 | 6 | 4 | 6 | 8 |
| | Wood | Wood | Iron | Wood | Iron | Iron | Iron |

Последний этап

Последний этап игры наступает, когда отработала и перевернулась последняя карта раунда.

Последние действия

Каждый игрок имеет еще один последний ход. Во время хода он может совершить свое последнее действие – главное действие (смотри стр. 5). Действия обеспечения и покупки совершать нельзя, пени за займы не платятся. При этом, игроки еще могут выплачивать долги за займы, продавать здания и корабли.

Начинает Первый игрок, затем продолжают все игроки по часовой стрелке.

Внимание: **только во время последнего этапа** фишки игроков могут передвигаться **в здания, уже занятые другими игроками**. Поэтому каждый игрок на последнем этапе имеет шанс посетить одно любое здание по своему выбору. Единственное здание, которое на последнем этапе нельзя посетить игроку – это то, на котором его фишка уже стоит.

Конец игры и определение победителя

Игра кончается сразу после последнего этапа. Побеждает самый богатый игрок. Богатство игроков определяется так:

- Суммируются значения зданий и кораблей, принадлежащих игроку (число слева от названия карты)
- Дополнительные баллы приносят здания со знаками плюсики в нижнем правом углу карты (например, Банк), количество баллов зависит от других зданий, которыми владеет игрок (смотри текст и иллюстрацию на карте)
- Добавляется наличные деньги игрока
- Вычитается по 7 франков за каждую непогашенную карту займа у игрока.

Товары в Хранилище игрока не считаются (исключение: здание Склад)

Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество баллов – назначается несколько победителей.

Важные заметки (прочитать перед первой игрой)

Пояснения к правилам

• Отличие строительства от покупки

Здания и корабли в игре могут быть как построены, так и куплены – по желанию игрока, но обычно строят. Отличия очень существенны:

Строительство – это всегда главное действие, требующее ресурсов для постройки. Оно происходит в строительных зданиях, таких как Строительный завод или Строительная фирма.

Покупка – это дополнительное действие, требующее только денег. В обоих случаях, строит игрок или покупает, он берет карту и кладет ее перед собой.

• Строить можно только здания наверху стопок зданий

Только самые верхние карты в стопках зданий можно строить и покупать. Здания, принадлежащие городу строить нельзя, т.к. они уже построены, но можно покупать.

В конце игры каждый игрок может совершить по одному главному действию. Только во время последнего этапа, игрок может передвинуть свою фишку в уже занятое другим игроком здание.



Мост через Сену – наиболее популярное место для совершения последнего действия, т.к. он позволяет перевести товары во франки.

Игрок с наибольшим богатством, включая здания, корабли и наличные деньги, объявляется победителем.



Например: Ларри покупает Рынок за 6 франков со специальными свойствами и немедленно использует их во время своего главного действия.

Стартовые здания так же могут быть куплены игроками.



• Нет ограничений на количество денег и товаров

На количество товаров и денег нет ограничений. Если вдруг кончились фишки франков или товаров какого-либо вида, имеется специальный множитель на обороте фишки производства еды со значением 2. Если какая-либо фишка ложится на этот множитель – то она считается как 5 фишек.

• Кончились карты в стопках зданий

Если в какой-либо из трех стопок зданий закончились карты, места под эти стопки остаются пустыми до конца игры.

• Размениваются деньги, но не еда или энергия

В любой момент игрок может поменять 5 фишек «1 франк» на фишку «5 франков» или обратно. Так же игрок получает сдачу с денег, если переплачивает. Но игрок, который платит едой за вход в здание или расплачивается в фазу выплаты, не получает сдачу и излишка выплаченной еды. Это же касается и излишков в уплате энергии при использовании свойств зданий – излишки энергии не возвращаются.

• Невыгодное округление

На некоторых зданиях есть указания, что игрок должен получить или заплатить половину франка или половину единицы энергии. Округление всегда делается в невыгодную для игрока сторону – если игрок должен получить половинку, то ничего не получает, если должен заплатить половинку – платит целую.



На картинке показано 25 франков.



При продаже зданий и кораблей нет нужды проводить округление – при делении всегда получается целое число.

Карты займа

• Взятие займа

Игрок может только тогда взять заем, когда он не может выплатить пени по уже взятым займам (смотри действие обеспечения, стр. 4) или не может расплатиться в конце раунда (смотри конец раунда, стр. 7). Игрок, использовавший всю свою еду и все свои деньги, и все еще не способный расплатиться может взять еще один заем. Игрок, берущий карту займа, кладет ее лицом вверх перед собой. Взывший заем игрок получает 4 франка. Игрок не обязан продавать здания, чтобы расплатиться.

• Выплата займа

Заем может быть выплачен игроком в любое время, даже прямо перед выплатой пени. Выплата займа стоит 5 франков. В конце игры, за каждый невыплаченный заем, игрок штрафуются на семь франков (смотри Конец игры, стр. 9).

Игроку может никогда не выпасть шанс выбрать между взятием займа или продажей здания или корабля для выплаты необходимой суммы.

Если вдруг не хватит карт займов, то на обороте карты займов находится карта «3 займа».

Игрок может победить, даже имея на руках несколько непогашенных займов. Одна из таких возможностей – это если игрок владеет зданием «Местный суд» (смотри описание в «Обзоре зданий»).

Здания

• В игре есть пять типов зданий, обозначенных соответствующими иконками: здание ремесленника , экономическое здание , индустриальное здание  и публичное здание . Здания «Рынок», «Залежи глины» и «Черный рынок» считаются как «не-здания» (не обозначены иконками).

• Большинство зданий позволяют игрокам совершать какие-либо действия. Но некоторые (например, Банк) никаких действий не позволяют, и важны они только для их владельцев. Такие карты обозначены замком в правом верхнем углу.

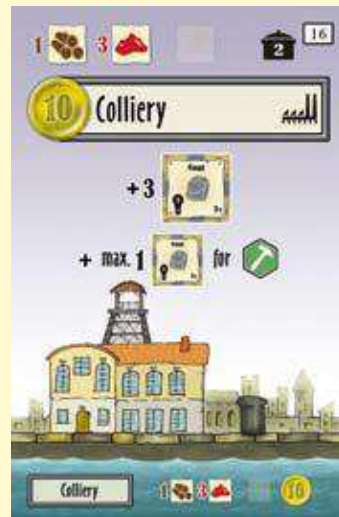
• В начале игры важны только здания ремесленников (смотри так же «Рынок» и «Городской парк» в обзоре зданий). Отличия между различными типами зданий станут заметны ближе к концу игры,





например между «Муниципалитетом» и «Банком» (стандартные), и аналогичными им «Здание Гильдий» и «Деловым центром» (специальные). Значения этих зданий зависит от других зданий игрока-владельца. На это указывает значок плюсики внизу карты (смотри рисунок «Банка» на стр. 10).

- Внимание: карты с изображением молотка и рыбака дают бонусы владельцам «Залежей глины», «Угольной шахты», «Рыбацкого домика» и «Городской площади» (смотри «Обзор зданий»).
- Символ «/» обозначает, что используется только одно из перечисленных через косую черту. В остальных случаях используется «и», иногда «или»: некоторые здания позволяют совершать несколько действий (такие, как «Рынок» или «Деловой офис»).
- Стрелка позволяет товарам улучшаться из одного вида в другой. Улучшение можно проводить столько раз, сколько угодно игроку, если над стрелкой нет цифры. Если цифра есть (например, «6х»), то улучшение проводится не больше чем указывает цифра раз. Иногда над стрелкой есть дополнительные условия, требуемые для проведения улучшения, или указаны затраты энергии на разовое улучшение (например, «Пекарня» или «Кирпичный завод»).



Пример: у Элеаноры уже есть один символ молотка, поэтому она получит в угольной шахте 4 угля, вместо 3.

Коптильня является исключением из обычного способа изображения потребления энергии. Здесь требуемая энергия изображена перед процессом улучшения.

Подсказки для ускорения игры

• Кто ходит первым в раунде?

Когда карта раунда переворачивается и становится картой корабля посмотрите номер в правой колонке нужной строки следующей карты раунда. Если там стоит цифра «1» – раунд начинает Первый игрок, если цифра «2» – то следующий за ним и т.д. При полной игре смотрите цифру в темном квадрате, при короткой – в светлом.

• Хранилище

(Хранилище – это место где копится еда, товары и деньги игрока)

На обороте Хранилища имеется памятка игроку – обзор хода. На карте Хранилища игроки могут располагать фишки товаров и франков, могут располагать фишки производства еды, могут откладывать еду для уплаты в конце хода. В общем использовать Хранилище по своему вкусу.

• Объявление урожая

В конце хода игрок может произнести «Урожай», чтобы напомнить игрокам взять причитающиеся им пшеницу и скот.

• Строения могут продаваться

Игроки могут забыть, что строения можно продавать в любое время. Неопытный игрок может заметить, что у него не хватает еды и денег, чтобы уплатить плату за вход, и выбрать какое-либо другое действие. Однако, он может повысить свою платежеспособность путем продажи своих зданий. К концу игры может оказаться очень полезным избавиться себя от дешевых зданий и деревянных кораблей.





• Переворачивайте свои здания вверх ногами

Мы предлагаем переворачивать свои здания вверх ногами, когда кладете их перед собой, чтобы другие игроки могли свободно читать указания на картах зданий.

• После совершения глав. действия наступает ход следующего игрока

Следующий игрок не обязан ждать, пока предыдущий игрок объявит об окончании своего хода. Иногда, после совершения главного действия, игроку хочется купить или продать что-нибудь в качестве дополнительного действия. В этом случае нужно попросить следующего игрока подождать минутку перед началом его хода.

• Номер раунда

Колода карт раундов должна быть отсортирована по номерам раундов, указанных во втором столбце. Игрок всегда может сказать, какой раунд сейчас идет, взглянув на этот номер.

• Последнее действие

Вообще-то порядок совершения игроками своего последнего действия не важен, и эти действия игроки могут совершать одновременно. Порядок ходов важен в редких случаях, когда, например, выплачивается плата за вход, или покупаются Лайнеры – тогда игроки должны следовать установленному порядку.

Карты кораблей не обязательно разворачивать вверх ногами, т.к. они важны только для владельцев.



перевод: **Kachon**

вёрстка: 2+ Настольные Игры
<http://play-board-game.blogspot.com/>

2009 год

Детальный пример раунда с разъяснениями действий смотрите в приложении «Обзор зданий»

English translation by Melissa Rogerson, who is eternally grateful to her willing proofreaders
Fraser McHarg, John Kennard, Larry Levy, David Fair and Dale Yu.

© Lookout Games 2008
www.lookout-games.de

THANKS

Le Havre is a game that was developed during December 2007. It was inspired by the games “Caylus” by William Attia and “Agricola”. The game was edited by Uwe Rosenberg and Hanno Girke. The author thanks Ralph Bruhn for assistance with collating and structuring the rules and Susanne Rosenberg for proofreading. Graphics and Illustrations are by Klemens Franz. The author thanks (in chronological order) all the Playtesters – without their feedback, it would have been hard to put the game into its current form: Susanne Rosenberg, Bernd Breitenbach, Christian Hennig, Alexander Nentwig, Nicole Griesenbrock, André Kretzschmar, Hagen Dorgathen, Miriam Bode, Ursula Kraft, (10.) Volker Kraft, Katharina Wehr, Peer Wehr, Holger Wiedemann, Anja Grieger, Axel Krüger, Ralf Menzel, Andreas Höhne, Jens Schulze, Nicole Weinberger, (20.) Michael Kapik, Ingo Kasprzak, Martin Kischel, Sascha Hendriks, Astrid Nolte, Christian Woelfel, Torben Trapp, Eva Samson-Trapp, Axel Trapp, Wilhelm Volle, (30.) Gerda Leutermann, Frauke Häußler, Jutta Borgmeier, André Hergemöller, Silke Krimphove, Brigitte Ditt, Wolfgang Ditt, Gabriele Goldschmidt, Michael Dormann, Michael Rensen, (40.) Wolfgang Thauer, Christian Becker, Holger Herrmann, Ulf Reintges, Ralph Bruhn, Christian Gentges, Andreas Hemmann, Alfred Schneider, Claudio Maniglio, Diana Schmidt, (50.) Harry Kübler, Inga Blecher, Kathrin Ostendorf, Simon Hennig, Gesa Bruhn, Andrea Gesell, Marion Wieners, Jens Sinzel, Elmar Wieners, Ole Peters, (60.) Fabian Schriever, Nina Wolf, Katharina Woroniuk, Florian Feldhaus, Frank Hommes, Tobias Lausziat, Felix Gorschlüter, Heike Feister, Heiko Schiffer, Carola Krause, (70.) Dirk Krause, Sonja Jöher, Ralf Jöher, Kathrin Seckelmann, Burkhard Hehenkamp, Tabea Luka, Erwin Amann, Anke Ferlemann, Harry Obereiner, Anja Müller, (80.) Karsten Höser, Nils Miehe, Birgit Baer, Jürgen Kudritzky, Suse Dahn, Thomas Balcerok, Thorsten Rickmann, Alexander Ikenstein, Jan Bullik, Hans-Günter Simon, (90.) Elisabeth Mohing, Corinna Häffs, Michael Häffs, Dorle Burgdorf, Matthias Cramer, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Thomas Mechtesheimer, Margareta Neuhaus, Sebastian Groh, (100.) Kilian Klug, Miriam Krischke, Susanne Amler, Sonja Baier, Joachim Gerß, Andrea Dilcher, Horst Blomberg, Hanno Girke, Jan-Simon Behnke, Mark-Oliver Behnke, (110.) Felix Girke, Thomas Hageleit, Gero Moritz, Daniel Saltmann, Bastian Trachte, Gesa Vogelsang, Jessica Jordan, Timo Loist, Jörg Hübner, Melanie Busse, (120.) Michael Brocker, Nico Oster, Frederike Diehl, André Diehl, Uwe Mölter, Christoph Kossendey, Martin Pieczkowski, Eleni Mitropoulou, Klaus Zündorf, Sylvia Schweers, (130.) Thomas Kutzas, Frank Pohl, Ansgar Schröer, Manfred Wahl, Andrea Kattinig, Klemens Franz, Elke Duffner, Helga Duffner, Joachim Ring, Johannes Schulz-Thierbach, (140.) Peter Eggert, Eric Humrich, Ingo Schildmann, Tobias Stapelfeldt, Manfred Wöste, Petra Böhm, Yvonne Lüscher, Dieter Alber, Ihno Kelsch, Ulrike Marisken, (150.) Mareike Oertwig, Jürgen Aden, Simone Hüther, Corina Schmeer, Volker Schäfer, Jan Schmeer, Lea Hellbrück together with Ingo Griebisch, Norbert Pipenhagen, Joachim Schabrowski, Mechthild Kanz, (160.) Reiner Frensemeyer, Reinhold Kanz, Heike Lopez, Michael Lopez, Sebastian Halbig, Hans Pöter, Harald Topf, Joachim Janus, Charly Petri, Jörg Schulte, (170.) Markus Treis, Thomas Kroll, Ralf Rechmann, Sebastian Felgenhauer, Stefan Hagen, Hartmut Thordsen, Dominik Krister, Rolf Braun, Timo Schreiter, Thorsten Kempkens, (180.) Georg von der Brüggen, Markus Dichtl, Frank Josephs, Petar Damir Nenadic, Ingrid Bohle, Berit Ehlers, Ludwig Voß, Nele Peters, Peter Weyers, Detlef Krägenbrink, (190.) Bodo Therissen, Jörg Pioch, Marc Holzrichter, Markus Benning, Markus Dichtl, Nicole Fröhlingsdorf, Matthias Oestreicher, Bettina von Rüden, Frank Bergfeld, Thomas Legler, (200.) Jörg von Rüden, Michael Stadler, Ulrich Büscher, Anton Wiens, Uwe Dinglinger, Matthias Michels, Karin Michels, Raimund Dreier, Friedel Hoffmann, Kristiane Hollenberg, (210.) Thorsten Kurland, Joan Nguyen, Michael Oberhach, Thorsten Winter, Melissa Rogerson, Daniel Hogetoorn, Sebastian Cappellacci, Martina Möller, Anke Schmidt, Knud Gentz, (220.) Frank Mannberger, Michael Heißing, Detlev Runo, Jochen Schwinghammer, Frank Birbacher, Georg Dreifuß, Denis Fischer, Nina Gönner, Birgit Stolte, Laszlo Molnar, (230.) Daniel Frieg, Markus Grafen, Stefan Wahoff, Claudia Kaiser, Silke Jörgens, Alexander Finke, Marc Hohmann, Torsten Taschner, Dominik Hilbrich, Henrik Nachtrodt, (240.) Jan Mönter, Ronny Vorbrod, Carsten Grebe, Albert Wolf, Rolf Raupach, Carsten Büttemeyer, Peter Raschdorf, Julius Kündiger, Thomas Werner, Sabine Beese, (250.) Heike Brandes, Marjan Brinkhaus, Beate Friedrich, Karsten Hartwig, Kai Köhn, Stefan Leinhäuser, Stefan Lowke, Markus Schepke, Martin Schmoll, Tim Heinzen, (260.) Ingo Keiner, Marcus Mehlmann Barbara Winner, Roland Winner, Knut Happel, Uta Hillen, Horst Sawroch, Frank Gartner, Nicole Biedinger, Dario Bagatto, (270.) Stephan Gehres, Hans-Peter Stoll.



Стандартные здания

В колоде стандартных зданий 33 карты. Но перед игрой некоторые здания исключаются из колоды в зависимости от количества игроков (смотри «Подготовка к игре»).

33 стандартных строения содержат 9 зданий ремесленников (Р), 6 экономических зданий (Э), 10 индустриальных зданий (И), 4 общественных (О) и 4 карты не-зданий (Н). В колоде на зданиях встречается 6 символов рыбака и 8 символов молотка.

Банк

Э, Номер 29, Знач. 16, Стоим. 40, Строит. 4 кирпича, 1 сталь.

Банк не дает игроку никаких действий. В конце игры значение банка зависит от других строений, которыми владеет игрок. Каждое индустриальное здание поднимает значение банка на 3 единицы, каждое экономическое (включая сам Банк) – на 2 единицы.

Банк – это единственное здание, построенное из стали. Банк и Муниципалитет – это два здания, являющихся серьезным поводом вкладывать деньги, нежели копить, в данном случае вкладывать в индустрию и экономику.

Верфь

И, Номер 12/17, Два в колоде, Знач. 14, Вход 2 еды, Строит. 2 дерева, 2 глины, 2 железа, Модернизуется..

Игрок платит стоимость постройки корабля (включая энергию). Строить можно только один корабль за раз. Игрок может построить только те корабли, которые лежат наверху стопок в специально отведенных местах игрового поля. Первый игрок, который строит не деревянный корабль на конкретной верфи, обязан модернизировать эту верфь, поместив на нее фишку кирпича. Фишка остается на верфи до конца игры. Игрок только тогда должен модернизировать верфь, когда строит на ней корабль. Далее больше не требуется модернизировать эту верфь для постройки железных, стальных кораблей или лайнеров.

Подробнее смотри «Постройка кораблей» на странице 6 правил. Все корабли одинакового вида производят одинаковое количество еды. Единственное, чем отличаются корабли одного типа – это их значение. Каждый следующий корабль одного вида дороже предыдущего корабля. Исключением являются только лайнеры: первый лайнер стоит 38, а последний – только 30.

Дворец искусств

О, Номер 11, Знач. 10, Вход 1 еда, Строит. 1 дерево, 2 глины, Рыбак 1.

За каждую фишку игроков, находящуюся сейчас в зданиях ходящего игрока, этот игрок получает 4 франка из Сокровищницы.

Сперва игрок должен убедиться, что у него будет возможность заработать на здании не менее 8 франков, и при нужном стечении обстоятельств просто не упустить свой шанс. Дворец искусств присутствует в колоде только при 4 или 5 игроках. При меньшем количестве он становится просто неэффективным.

Деловой офис

Э, Номер 21, Знач. 12, Вход 1 франк, Строит. 4 дерева, 1 глина, Рыбак 1, Молоток 1.

Игрок может обменять 4 любых товара по своему выбору (улучшенных или нет) на 1 сталь. Франки не считаются как товары. Дополнительно, по желанию, игрок может обменять 1 любой товар на 1 каменный уголь, 1 кожу или 1 кирпич.

4 товара для обмена могут быть разного вида. Игроку может потребоваться только два рейда в деловой офис, чтобы накопить достаточно стали для покупки стального корабля.

Док

И, Номер 26, Знач. 10, Стоим. 24, Строит. 1 дерево, 2 кирпича, 2 железа.

Док не дает игроку никаких действий. В конце игры его значение увеличивается на 4 франка за каждый корабль, которым владеет игрок.

Док участвует в игре только при 4 или 5 игроках. С меньшим количеством игроков он дает слишком большое преимущество владельцу.

Пример первого раунда

Денис (красный), Федор (зеленый) и Даша (синяя) играют в полную версию игры. Каждый из них начинает с 5 франками и 1 углем. На причалах 2 глины, 2 дерева, 2 рыбы и 2 франка.

1. Красный переворачивает первую фишку ресурсов и ставит на нее свою фишку корабля. Он кладет 1 железо и 1 франк на соответствующие причалы. Затем, он забирает все с причала франков. В результате у него 8 франков. В качестве дополнительного действия, Денис мог бы купить какое-либо из зданий (например, Рынок за 6 франков), но не стал делать этого.



2. Зеленый переворачивает вторую фишку ресурсов, помещает свой кораблик на нее и кладет на причалы дерево и рыбу. Затем, он берет себе 3 дерева с причала.
3. Синяя Даша ставит свой кораблик на третью фишку ресурсов и добавляет на причалы рыбу и пшеницу. Затем она забирает 4 рыбы с причала себе.
4. Красный Денис переворачивает четвертую фишку ресурсов, которая добавляет дерево и скот, и перемещает свой кораблик на нее. Теперь на причалах 1 глина, 1 дерево, 1 железо, 1 пшеница и 1 скот.



Затем, в качестве дополнительного хода, он покупает здание «Рынок» за 6 франков. Совершая свое главное действие, Денис входит на Рынок. Т.к. рынок принадлежит ему, он не платит за вход. Денис берет со складов 1 уголь и 1 пшеницу (два разных стандартных товара), затем смотрит две верхних карты в колоде специальных зданий.

5. Зеленый ставит свой кораблик на пятую фишку ресурсов, добавляя на причалы 1 дерево и 1 франк. Затем он помещает свою фишку игрока на Строительную фирму, которая не требует платы за вход, отдает на склад 3 дерева и строит «Столярный цех».

6. Следующая фишка ресурсов добавляет рыбу и глину. Теперь на причалах имеется 1 франк, 1 рыба, 2 дерева, 2 глины, 1 железо, 1 пшеница и 1 скот. Т.к. в столярном цехе можно заработать денег на дереве, а Даша планирует купить деревянный корабль за 14 франков, синий игрок берет 2 дерева с причала себе.

7. Красный игрок совершает седьмой ход, он приносит на причалы дерево и глину. Теперь на причалах 3 глины и по 1 товару на остальных причалах. Денис искренне верит, что чем больше – тем лучше, поэтому забирает себе глину.



Раунд закончен. Карта раунда требует от каждого игрока по 2 еды на прокорм. Синий платит 2 рыбы, в то время как зеленый и красный игроки отдают по 2 франка. На первом раунде для трех игроков нет урожая, но если бы он был, то Даша получила бы 1 пшеницу. Карта раунда переворачивается и в игру входит первый корабль.

8. Зеленый игрок начинает следующий раунд. Он перемещает свою фишку кораблика с пятой фишки ресурсов на первую. На причалы добавляются 1 железо и 1 франк. Фишки ресурсов остаются лицевой стороной вверх до конца игры и не меняют своих позиций. Зеленый теперь может сделать свое главное действие.

Дом углежого

Р, Номер 07, Знач. 8, Строит. 1 глина.

Игрок может улучшить любое количество дерева до древесного угля путем переворачивания фишки дерева.

Игрок, совершающий это действие, не обязан сжигать все свое дерево. Для производства древесного угля не требуется энергии, вообще-то этот процесс сам выделяет энергию.

Дубильня

Р, Номер 20, Знач. 12, Строит. 1 дерево, 1 кирпич.

Игрок может улучшить до четырех шкур в кожу путем переворачивания фишки шкур. За каждую выделанную кожу игрок получает 1 франк.

Из 36-ти специальных зданий есть 4, в которых можно продавать кожу с неплохой выгодой. Смотри «Что мне делать с кожей?» в конце приложения.





Завод кокса

И, Номер 25, Знач. 18, Вход 1 франк, Строит. 2 кирпича, 2 железа.

Игрок может улучшить любое количество угля до кокса путем переворачивания фишки угля. За каждую произведенную единицу кокса игрок получает 1 франк. 1 кокс содержит 10 энергии. Для производства кокса не требуется энергии, процесс сам выделяет энергию.

Залежи глины

Н, Номер 10, Знач. 2, Вход 1 еда.

Залежи глины нельзя построить, только купить. Игрок получает 3 глины со склада и дополнительно по 1 глине за каждый молоток на его зданиях.

Кирпичный завод

И, Номер 14, Знач. 14, Вход 1 еда, Строит. 2 дерева, 1 глина, 1 железз.

Игрок может улучшить любое количество глины до кирпича путем переворачивания фишки глины. Производство каждого кирпича стоит половинку энергии с округлением вверх. 1-2 кирпича стоят 1 энергию, 3-4 кирпича стоят 2 энергии и т.д. За каждые 2 произведенные кирпича игрок получает 1 франк.

Кроме кирпичного завода, получать кирпич позволяет Скобяная лавка

Коптильня

Р, Номер 08, Знач. 6, Вход 2 еды/1 франк, Строит. 2 дерева, 1 глина.

Игрок может улучшить до шести рыб в копченую рыбу путем переворачивания фишки. Процесс требует 1 энергию, независимо от того, сколько рыбы улучшается. За каждые две копченые рыбы игрок получает 1 франк. Так, игрок за 2-3 копченые рыбы получит 1 франк, за 4-5 копченых рыб – 2 франка, и т.д.

Лесопилка

И, Номер 02, Знач. 14, Строит. 1 глина, 1 железз.

Лесопилка аналогична Строительной фирме. Она позволяет строить здания, но не корабли. Имя карты напечатано на зеленом фоне, как у Строительной фирмы или Строительного завода. Лесопилку используют для строительства зданий, требующих хотя бы 1 дерево, т.к. она снижает потребности в дереве для здания на единицу. Здания, принадлежащие городу, не могут строиться, т.к. уже построены, но могут быть куплены.

Лесопилку часто продают в начале игры, чтобы ускорить покупку деревянного корабля. Это же касается Рыбацкого домика и Дома углежого.

Местный суд

О, Номер 15, Знач. 16, Строит. 3 дерева, 2 глины.

Игрок может вернуть одну или две карты займа без выплат долга. Если у игрока только одна карта займа, он возвращает ее. Если только две – возвращает одну и получает 2 франка из казны. Если три или больше – возвращает две (или может вернуть одну и получить 2 франка).

Даже игрок с пятью или более займами на руках может надеяться выиграть игру с помощью суда. Карта включается в колоду только при наличии 3 и более игроков (в короткой версии только для 5 игроков). Меньшее количество игроков в раунде получает достаточно товаров и франков, чтобы успевать расплачиваться по займам.

Мост через Сену

Н, Номер 27, Знач. 16, Вход 2 франка, Строит. 3 железз.

Игрок может продать столько товаров, сколько захочет. Он получает 1 франк за каждый проданный улучшенный товар и 1 франк за любую проданную комбинацию из трех стандартных товаров.

Мост через Сену одно из самых популярных мест на последнем этапе игры.

Прокатный цех

И, Номер 22, Знач. 12, Вход 3 еды/1 франк, Строит. 3 дерева, 2 кирпича.

Игрок получает 3 железз со склада. За дополнительные 6 энергии игрок может получить еще 1 (и только одно) железз. 6 энергии за 4 железз – это очень дорого, но иногда игроку они просто необходимы, чтобы построить железный корабль.

Муниципалитет

О, Номер 28, Знач. 6, Стоим. 30, Строит. 4 дерева, 3 кирпича.

Муниципалитет не дает игроку никаких действий. В конце игры значение этого здания увеличивается на 4 франка за каждое общественное здание игрока и на 2 за каждое здание ремесленника у игрока.

Муниципалитет и Банк – серьезная причина вкладывать деньги, нежели копить, в данном случае в здания ремесленников и в общественные здания.

Пекарня

Р, Номер 05, Знач. 8, Вход 1 еда, Строит. 2 глины.

Игрок может улучшить любое количество пшеницы до хлеба, перевернув фишку пшеницы. На выпечку единицы хлеба требуется половинка единицы энергии с округлением вверх. Например для выпечки 3 хлеба требуется 2 энергии. За каждые 2 выпеченные хлеба игрок получает 1 франк.

Игрок может например за 1 кокс выпечь 20 хлебов.

Погрузочный пирс

Э, Номер 18, Знач. 10, Вход 2 еды, Строит. 2 дерева, 3 кирпича.

Игрок платит 3 энергии за каждый корабль, который он хочет использовать для перевозки товаров. Деревянные корабли перевозят по 2 товара, железные – по 3, стальные – по 4. Лайнеры не могут возить товары. Каждые перевезенные мясо, копченая рыба, каменный уголь, шкура, кирпич и железз дают игроку 2 франка. Каждые перевезенные скот, хлеб и уголь дают 3 франка. За кожу дают 4 франка, за кокс – 5 франков, за сталь – 8 франков. Все остальные товары стоят по 1 франку. Стоимость товаров указана на карте, как и на фишках товаров в правом нижнем углу. Игрок, перевозящий товары на нескольких кораблях может заплатить энергию за все сразу, а не за каждый по отдельности.

Обычно игроки платят 1 кокс за 3 корабля сразу. Кожа. Скот и хлеб пользуются наибольшей популярностью при перевозках, но встречается и кокс с кирпичом. Любой товар может быть погружен на любой тип корабля. Можно перевозить как разные товары, так и несколько товаров одного типа на одном корабле.

Продуктовый рынок

Э, Номер 19, Знач. 10, Вход 1 франк, Строит. 1 дерево, 1 кирпич.

Игрок получает по единице скота, мяса, рыбы, копченой рыбы, пшеницы и хлеба со складов. В сумме товары с продуктового рынка равны 8 единицам еды, но некоторые товары еще могут быть улучшены.

Прокатный цех

И, Номер 22, Знач. 12, Вход 3 еды/1 франк, Строит. 3 дерева, 2 кирпича.

Игрок получает 3 железз со склада. За дополнительные 6 энергии игрок может получить еще 1 (и только одно) железз. 6 энергии за 4 железз – это очень дорого, но иногда игроку они просто необходимы, чтобы построить железный корабль.

Рынок

Н, Номер 01, Знач. 6, Вход 2 еды/1 франк, Строит. 2 дерева.

Игрок может взять 2 различных стандартных товара со складов (не с причалов), плюс по одному различному товару за каждое здание ремесленника, которым он владеет. Взять можно не более одного товара каждого вида, поэтому игрок не может получить за раз более 8 товаров. Выбирать можно из рыбы, дерева, глины, железз, пшеницы, скота, угля и шкур. После этого игрок может посмотреть две верхних карты в колоде специальных зданий и вернуть их в колоду в любом порядке.

Даже в конце игры колода специальных зданий не кончается. С помощью рынка игрок может подправить очередность постройки специальных зданий городом. Следующему игроку не обязательно ждать, пока карты специальных зданий вернуться в колоду.

Рыбацкий домик

Р, Номер 03, Знач. 10, Строит. 1 дерево, 1 глина, Рыбак 1.

Игрок получает 3 рыбы со склада и по 1 дополнительной рыбе за каждого рыбака на его зданиях. Один рыбак уже есть на карте домика.

Складское помещение

Э, Номер 24, Знач. 4, Строит. 2 дерева, 2 кирпича.

Складское помещение не дает игроку никаких действий. В конце игры значение здания зависит от количества товаров у игрока. Каждый товар, стандартный или улучшенный, увеличивает значение на половину франка, с округлением итога вниз. Складское помещение включается в колоду только при 4 или более игроках. При меньшем количестве игроков, это здание дает слишком большое преимущество владельцу.

Скобяная лавка

И, Номер 06, Знач. 8, Вход 1 еда, Строит. 3 дерева, 1 глина, Рыбак 1, Молоток 1.

Игрок получает 1 дерево, 1 кирпич и 1 железз со складов.

Кирпичи нужны для модернизации верфей, для строительства Дубильни и Продуктового рынка. Еще кирпичи можно достать на Кирпичном заводе.

Скотобойня

Р, Номер 09, Знач. 8, Вход 2 франка, Строит. 1 дерево, 1 глина, 1 железз.

Игрок может улучшить любое количество скота до мяса путем переворачивания фишки скота. Дополнительно, игрок получает 1 шкуру за каждые две улучшенные фишки скота (округление вниз). Т.е. игрок получает 1 шкуру за 2-3 скота, 2 шкуры за 4-5 скота, и т.д.

Шкуры – это субпродукт от забоя скота, они могут быть улучшены до кожи (смотри «Что мне делать с кожей» в конце приложения).

Сталеплавильный цех

И, Номер 23, Знач. 22, Вход 2 франка, Строит. 4 кирпича, 2 железз.

Игрок может улучшить любое количество железз до стали путем переворачивания фишки железз. За каждое железз, игрок платит 5 энергии. Заплатить можно за все железз сразу, а не по отдельности. Обычно энергия оплачивается коксом. Деловой офис так же предоставляет шанс раздобыть сталь.

Строительный завод

И, Стартовое, Знач. 8, Вход 2 еды, Молоток 1.

Строительный завод является стартовым зданием. Завод позволяет игроку построить два верхних здания из стопок стандартных зданий один за другим. Завод не позволяет строить корабли. Оба построенных здания могут быть и из одной стопки. Игрок даже может построить одно здание, используя завод, затем, в качестве дополнительного действия, купить одно здание, а затем заводом построить еще одно здание. Здания, принадлежащие городу, не могут строиться, т.к. уже построены, но могут быть куплены. Подробнее можно посмотреть в разделе «Строительство зданий».

Строительная фирма

Р, Стартовое, Две в колоде, Знач. 4/6, Вход беспл/1 еда, Молоток 1 на каждой.

Строительная фирма является стартовым зданием. Фирма позволяет игрокам строить другие здания, но не корабли. С помощью фирмы игрок может построить одно из трех зданий, находящихся на верху стопок со стандартными зданиями. Здания, принадлежащие городу, не могут строиться, т.к. уже построены, но могут быть куплены.

Подробнее можно посмотреть в разделе «Строительство зданий».

Столярный цех

Р, Номер 04, Знач. 8, Вход 1 еда, Строит. 3 дерева.

Игрок отдает 1-3 дерева на склад, а взамен получает 5-7 франков из казны. Часто столярных цех используется в начале игры, чтобы ускорить покупку деревянного корабля.



**Угольная шахта**

И, Номер 16, Знач. 10, Вход 2 еды, Строит. 1 дерево, 3 глины.

Игрок получает 3 угля со склада и 1 дополнительный уголь, если у игрока есть хотя бы 1 молоток. Если молотков больше, все равно игрок получает только 1 дополнительный уголь.

Угольная шахта — это повод иметь игроку хотя бы один молоток (например, купив Строительную фирму или Строительный завод). Кроме шахты уголь можно добыть на Рынке. Дополнительные источники энергии можно получить в Доме углежого и на Заводе кокса.

Церковь

О, Номер 30, Знач. 26, Нельзя купить, Строит. 5 дерева, 3 кирпича, 1 железо.

Игрок только тогда может войти в церковь, когда у него есть 5 хлеба и 2 (некопченых) рыбы. Он получает дополнительные 5 хлеба и 3 рыбы. Это просто чудо!!!

Черный рынок

И, Номер 13, Знач. 2, Вход 1 еда.

Черный рынок нельзя построить, можно только купить. Игрок, посетивший Черный рынок, получает 2 единицы каждого товара (включая франки) чьи причалы пусты. Это монеты 1 франк, рыба, дерево, глина, железо, пшеница, скот. 5 франков, уголь, шкуры и все улучшенные товары нельзя достать на Черном рынке. Внимание: если вдруг получилось так, что в начале игры Черный рынок лежит наверху одной из стопок зданий, настоятельно рекомендуем перемешать и разложить стопки еще раз, иначе первый игрок получает слишком большое преимущество на старте.

Часто популярность Черного рынка зависит исключительно от того, когда он входит в игру. Игроки должны смотреть, когда они могут получить 4 различных товара и не упускать шанс.

Специальные здания

В каждой игре можно купить до 5 специальных зданий. Как и стандартные здания, принадлежащие городу, специальные здания нельзя построить, но можно купить (аналогично стандартным Залежам глины и Черному рынку, исключение — Футбольный стадион).

Колода из 36 специальных строений содержит 6 зданий ремесленников, 4 общественных здания, 14 экономических, 6 индустриальных, 5 не-зданий и корабль. В колоде встречаются 13 символов Рыбака и 9 символов Молотка.

Багетный магазин

Э, Знач. 4, Вход 1 еда.

Игрок может продать здесь 1 мясо и 1 хлеб до 4-х раз. За каждую пару мясо и хлеб он получает 6 франков из казны.

Биржа труда

О, Знач. 6, Рыбак 1.

Игрок получает по одной рыбе за каждого рыбака на своих зданиях и по одному углю за каждый молоток на своих зданиях.

Булочная

Э, Знач. 6, Вход 1 еда.

Игрок может продать здесь до 6 хлеба по 3 франка каждый.

Дом самогонщика

Р, Знач. 6, Вход 1.

Игрок может продать здесь до 4 пшеницы по 2 франка за каждую.

Ферма саженцев

Р, Знач. 8, Вход 1 еда, Молоток 1.

Игрок получает 4 дерева со склада и 3 франка из казны.

Ветряная мельница

Н, Знач. 8, Стоим 12.

Мельница не дает игроку никаких действий. Когда игроку во время главного действия необходимо заплатить энергию, он платит на 3 энергии меньше. Игрок вообще не платит энергии, если ему необходимо заплатить меньше 3-х энергии (например, в Коптильне или Пекарне).

Гильдия каменщиков

Р, Знач. 8, Стоим 10, Молоток 1.

Гильдия каменщиков не дает игроку никаких действий. Постройка каждого нового здания стоит игроку дешевле на 1 глину или 1 кирпич. Здания, которые строятся без кирпича и глины, не удешевляются.

Городская площадь

Н, Знач. 6, Вход 1 франк.

За каждое здание ремесленника, которым владеет игрок, он может взять со складов один улучшенный товар. Игрок может взять только по одному товару каждого вида, и не может брать сталь, франки и стандартные товары.

Дом гильдий

Э, Знач. 4, Стоим 8, Рыбак 1, Молоток 1.

Дом гильдий не дает игроку никаких действий. В конце игры значение здания увеличивается на 2 франка за каждое экономическое здание у игрока (включая сам Дом Гильдий)

Дом стейков

Э, Знач. 6, Вход 1 еда.

Игрок может сдать здесь пару 1 мясо и 1 каменный уголь до 4 раз. За каждую пару он получает 6 франков из казны.

Железная шахта и угольный карьер

Н, Знач. 6, Вход 1 еда, Молоток 1.

Игрок получает 2 железа и 1 уголь со складов.

Завод стальных изделий

И, Знач. 8, Вход 2 еды/1 франк, Молоток 1.

Игрок платит 15 энергии за обмен 1 железа на 2 стали. Обменять можно только 1 раз.

Загон для скота

Э, Знач. 6, Стоим 8.

В конце раунда в фазу урожая, если у владельца есть от 2 до 6 скота — он получает дополнительно 1 скот со склада.

Закусочная

Э, Знач. 6, Вход 1 еда.

Игрок может сдать здесь 1 дерево, 1 хлеб и 1 копченую рыбу до трех раз. Каждый раз он получает 8 франков.

Зоопарк

О, Знач. 8, Вход 1 франк, Рыбак 1.

Игрок получает одну третью франка за каждый скот и за каждую рыбу с округлением суммы вниз. Скот и рыба остаются у игрока. Игрок не получает денег за мясо и копченую рыбу.

Кирпичная фабрика

И, Знач. 8, Вход 2 еды, Молоток 1.

Игрок сдает на фабрику 3 кирпича, показав при этом, что у него есть 10 франков в наличии, взамен он получает 24 франка из сокровищницы.

Кондитерская

Э, Знач. 6, Вход 1 еда.

Игрок может до трех раз сдать пару 1 хлеб и 1 пшеница, получая за каждую пару 3 франка из казны.

Фабрика фурнитуры

И, Знач. 8, Вход 2 еды, Молоток 1.

Игрок сдает сколько угодно пар 1 кожа и 1 дерево. За каждую пару он получает 6 франков из казны.

Ферма

Э, Знач. 8, Вход 1 франк, Рыбак 1.

Игрок получает 2 рыбы, 2 пшеницы, 2 дерева, 1 шкура и 1 скот со складов.

Футбольный стадион

О, Знач. 24, Строит 1 дерево, 2 кирпича, 2 железа.

Стадион не дает игроку никаких действий. Он не только не может быть куплен, но и не может быть построен, пока есть карты в стопках стандартных зданий. Когда стопки исчерпаются, Стадион кладется на их место, после чего его можно построить.

Лесная хижина

Э, Знач. 4, Вход 1 еда, Рыбак 1.

Игрок сдает здесь 1 дерево и одно мясо до 4 раз, за каждую пару он получает 5 франков.

Магазин мехов

Р, Знач. 6, Вход 1 еда.

Игрок здесь может обменять 1 шкуру на 1 хлеб сколько угодно раз. Дополнительно (или вместо этого) он может дважды обменять 1 кожу на 5 франков.

Охотничья заимка

Э, Знач. 6, Вход 1 еда, Рыбак 2, Молоток 1.

Игрок получает 2 шкуры и 3 мяса со складов.

Печь

Р, Знач. 6, Вход 1 еда.

Игрок может один раз обменять 1 глину и 1 энергию на 3 кирпича.

Плавильная печь

И, Знач. 10, Вход 2 франка.

Игрок получает 1 уголь, 1 кокс и 1 железо со складов.

Прогулочная яхта

Корабль, Знач. 20, Рыбак 1.

В качестве главного действия, игрок может зайти в Верфь и обменять один свой железный корабль на прогулочную яхту без всяких доплат. Обменный железный корабль удаляется из игры. Яхта считается железным кораблем, но не может перевозить грузы из погрузочного пирса, не приносит еду в конце раунда и не дает игроку никаких действий.

Промышленная зона

Н, Знач. 10, Стоим 12.

Промышленная зона не дает игроку никаких действий. В конце игры ее значение увеличивается на 2 франка за каждое индустриальное здание у игрока.

Рыбный пруд в лесу

Н, Знач. 4, Вход 1 еда, Рыбак 1.

Игрок получает 3 рыбы и 3 дерева со складов.

Рыбный ресторан

Э, Знач. 6, Вход 1 еда, Рыбак 1.

Игрок может продать здесь любое количество копченой рыбы по 3 франка за каждую.

Рыбный рынок

Э, Знач. 4, Вход 1 еда, Рыбак 1.

Игрок может продать здесь до 7 рыб по 2 франка за каждую. Копченую рыбу здесь не принимают.

Служба доставки

Э, Знач. 6, Вход 1 еда.

Игрок должен заплатить 3 франка, после чего он может взять товары с двух соседствующих причалов. При этом игроку нельзя брать франки. Соседствующими причалами считаются скот и пшеница, пшеница и железо, железо и глина, глина и дерево, дерево и рыба.

Смотритель порта

О, Знач. 6, Вход 1 еда.

Игрок платит любому другому игроку 1 франк. Игрок, которому заплатили должен убрать свою фишку игрока со здания к себе в Хранилище. После этого, игрок, находящийся у смотрителя перемещает свою фишку в освободившееся здание, заплатив за вход, если он не хозяин этого здания.

Таверна

Э, Знач. 4, Рыбак 1.

Игрок может сдать здесь до 4 пар 1 дерево и 1 пшеницы по 3 франка из казны за каждую пару.

Торговец углем

Э, Знач. 4, Вход 1 еда.

Игрок может обменять здесь 1 еду на 1 каменный уголь и/или может обменять 2 еды на 1 уголь до 5 раз. Еду можно выплачивать сразу за всю сделку, не обязательно отдельно за каждую единицу товара. Например, за 2 мяса (т.е. 6 еды) можно получить 3 угля. Вместо еды здесь можно расплачиваться франками.

Фабрика кожи

И, Знач. 8, Вход 2 еды.

Игрок может сдать здесь 3 кожи, после чего, если у него в наличии есть 14 франков, он получает 16 франков из казны.

Фабрика одежды

И, Знач. 8, Вход 2 еды/1 франк.

Игрок может продать здесь любое количество пар 1 шкура и 1 кожа. За каждую проданную пару он получает 7 франков из казны.





Где мне взять денег?

Деньги (обозначены желтой монетой) нужны для покупки зданий и кораблей, выплаты займов, замены еды, и, наконец, для победы в игре. Местная валюта называется «Франк».

- Пассажирский причал (самый левый) является источником франков
- В столярном цехе можно продать 1-3 дерева за 5-7 франков.
- Субсидии по половине франка выплачиваются в Коптильне, Булочной и на Кирпичном заводе, а так же в Дубильне и на Заводе кокса (по 1 франку).
- Погрузочный пирс позволяет зарабатывать перевозкой товаров на кораблях. Количество перевозимых товаров напрямую зависит от корабля, которым владеет игрок.
- Товары можно продать на Мосту через Сену (настоятельно рекомендуется в конце игры).
- Зоопарк и Ферма саженьцев так же являются источником денег. Товары можно продать в 15 из 36 специальных зданий.
- Здания и корабли можно продать за половину их значения в любое время.

Внимание: заем можно брать только в случае, если не хватает ресурсов расплатиться в фазу кормления или выплатить пени.

Где мне взять еды?

Еда (обозначена кастрюлей с цифрой) в игре используется для расчетов с рабочими в конце хода и для уплаты за вход в некоторые здания.

- Внимание: еда всегда может быть заменена на деньги.
 - Рыба (равно 1 еде) может быть добыта на рыбном причале.
 - Рыбачий домик поставляет 1 рыбу, 2 рыбы можно получить на Черном рынке.
 - Рыбу можно улучшить до копченой рыбы (равно 2 еды) в Коптильне.
 - Пшеницу можно улучшить до хлеба (равно 2 еды) в Пекарне.
 - Скот улучшается до мяса (равно 3 еды) в Скотобойне.
- Внимание: пшеница и скот не являются едой, пока их не улучшат.
- Продуктовый рынок дает 8 еды, плюс 1 пшеницу и 1 скот, которые надо улучшать.
 - Церковь дает 13 еды (рекомендуется в конце игры)
 - Специальные здания содержат Охотничью заимку (дает 9 еды), Магазины мехов (за каждую шкуру дает 2 еды) и Городскую площадь (можно получить до 7 еды).

Где мне взять энергию?

Энергия (обозначена лампочкой с цифрой) используется в процессе многих улучшений.

- На причале можно взять дерево (1 энергии). Дерево можно улучшить до древесного угля (3 энергии) в Доме углежого.
- В угольной шахте можно добыть 3-4 угля (3 энергии каждый).
- Уголь можно улучшить до кокса (10 энергии) на Заводе кокса.
- Любой 1 товар можно обменять на древесный уголь (3 энергии) в Деловом офисе.
- Иногда можно взять 2 дерева на Черном рынке.
- Специальные здания содержат Плавленную печь, дающую 1 кокс и 1 уголь (13 энергии), Городскую площадь, где можно найти 1 кокс и 1 древесный уголь (13 энергии), Торговца углем, где еду можно обменять на энергию, Биржу труда, где можно получить 1 уголь за каждый молоток на зданиях игрока и Ветряную мельницу, которая производит 3 энергии каждый ход.

Где мне взять кирпичи?

Кирпичи нужны для модернизации верфей и для постройки некоторых зданий.

- 1 кирпич можно достать в скобяной лавке.
- Глина улучшается до кирпича на Кирпичном заводе (половинка энергии за каждый кирпич)
- Специальные здания содержат Печь, которая из 1 глины и 1 энергии делает 3 кирпича. Так же 1 кирпич можно достать на Городской площади.
- Владелец Гильдии каменщиков каждый раз экономит 1 кирпич на постройке. Если для постройки нужна глина, игрок может заменить ее кирпичом.
- Любой 1 товар может быть обменян на 1 кирпич в Деловом офисе.

Где мне взять железо?

Железо нужно для строительства железных кораблей и некоторых зданий. Железо можно улучшить до стали.

- Железо есть на одном из причалов.
- 3-4 железа можно достать в Прокатном цехе.
- 1 железо можно взять на Рынке.
- 2 железа можно найти на Черном рынке, если причал с железом пуст.
- Специальные здания содержат Железную шахту и угольный карьер, где можно найти 2 железа, а так же Плавленную печь, где можно найти 1 железо.

Где мне взять сталь?

Сталь нужна для постройки стальных кораблей и лайнеров, так же она требуется при постройке Банка. Сталь можно перевозить на кораблях с помощью Погрузочного пирса за 8 франков каждую.

- Железо улучшается до стали в Сталеплавильном цехе за 5 энергии каждая.
- Специальные строения содержат Завод стальных изделий, где за 15 энергии можно одно железо улучшить до 2 стали.
- Любые 4 товара можно обменять на 1 сталь в Деловом офисе.
- Игрок может заменить железо на сталь, если для постройки требуется железо.

Что мне делать с кожей?

Игрок получает шкуры, когда улучшает скот до мяса в Скотобойне. Шкуры улучшаются до кожи в Дубильне.

Кожу можно выгодно продать через Погрузочный пирс (4 франка за 1 кожу).

Так же, кожу можно продать еще в 4 зданиях: Фабрика одежды, Меховой магазин, Фабрика кожи и Фабрика фурнитуры. Даже если продавать кожу на Мосту через Сену, это получится выгоднее, что продавать просто шкуры.

Какие здания лучше посетить в конце игры?

Помните, что в финальном раунде нельзя покупать здания.

- Мост через Сену, чтобы продать более не нужные товары.
- Заводы, производящие сталь, чтобы накопить ресурсы для постройки стальных кораблей и лайнеров.
- Верфи, чтобы построить стальные корабли и лайнеры.
- Погрузочный пирс, для продажи товаров с помощью кораблей.
- Здания ремесленников, чтобы построить доступные Муниципалитет, Банк или Церковь.
- Столярный цех, чтобы через дерево заработать 7 франков.
- Другие специальные здания, позволяющие заработать деньги.