

Uwe Rosenberg Le Havre



Об игре

Гавр — это город во Франции со вторым по величине портом в стране (после Марселя). Город примечателен не только большой площадью, но и необычным названием. Голландское слово *havre*, означающее «порт», вошло во французский язык в XII веке, однако сейчас оно считается устаревшим и вместо него используется слово *port*.

Принцип игры прост. Ход игрока состоит из двух частей. Сначала игрок распределяет новые товары по клеткам поставок, а затем выполняет действие. В качестве действия он может либо взять все товары одного типа с любой клетки поставки, либо воспользоваться одним из доступных зданий. Действия зданий позволяют продавать и перерабатывать товары или использовать их для постройки собственных зданий и кораблей. Здания — это не только новые возможности, но и источники дохода, так как другие игроки платят вам за использование ваших зданий. Что касается кораблей, то их главное назначение — обеспечение едой ваших портовых рабочих.

Каждый раунд длится ровно 7 ходов, после чего (в случае урожая) игроки пополняют свои запасы зерна и коров, а затем кормят рабочих. Партия заканчивается после определённого числа раундов и 1 дополнительного хода каждого игрока. Игроки подсчитывают свои капиталы (сумму наличных и стоимость всех имеющихся у них зданий и кораблей), и тот, кому удастся najить самое внушительное состояние, побеждает в игре.



Состав игры

- Правила игры.
- Приложение с описанием зданий.
- Игровое поле.
- 5 дисков (по 1 каждого цвета игрока).
- 5 маркеров кораблей (по 1 каждого цвета игрока).
- 6 картонных листов с жетонами, включающими:
 - 7 больших круглых жетонов поставок, каждый изображает 2 товара или 1 товар и 1 франк.
 - 16 больших круглых жетонов производства еды (4 жетона «2/5х», 3 «3/4», 3 «5/6», 2 «7/8», 2 «9/10», 1 «11/12» и 1 «13/14»).
 - 1 большой круглый жетон первого игрока.
 - 420 жетонов товаров и денег:
 - 48 монет в 1 франк (франки не считаются товарами).
 - 30 монет в 5 франков (вы можете разменивать франки в любой момент игры).
 - 60 жетонов коров (0 еды) и мяса (3 еды) на другой стороне (делать размен еды нельзя).
 - 60 жетонов зерна (0 еды) и хлеба (2 еды) на другой стороне.
 - 30 жетонов железа и стали на другой стороне (сталь можно использовать как железо).
 - 42 жетона глины и кирпича на другой стороне (кирпичи можно использовать как глину).
 - 48 жетонов дерева (1 энергия) и древесного угля (3 энергии) на другой стороне (делать размен энергии нельзя).
 - 42 жетона рыбы (1 еда) и копчёной рыбы (2 еды) на другой стороне.
 - 30 жетонов угля (3 энергии) и кокса (10 энергии) на другой стороне.
 - 30 жетонов шкур и кожи на другой стороне.
- 110 карт:
 - 5 памяток по игровому ходу (по 1 каждого цвета игрока) с хранилищем на другой стороне. (Хранилище — это склад еды.)
 - 5 памяток по игровому раунду (по 1 для игры с 1, 2, 3, 4 и 5 участниками).
 - 33 карты обычных зданий (включая начальные здания: 1 «Проектное бюро» и 2 «Строительные конторы»).
 - 36 карт особых зданий.
 - 20 карт раундов с кораблём на другой стороне (в игре 7 деревянных кораблей, 6 железных кораблей, 4 стальных корабля и 3 круизных лайнера).
 - 11 карт займов.
- 12 промокарт особых зданий.
- Дополнение «Гранд-Амо»: 38 карт особых зданий.

Подготовка к игре и описание компонентов

Есть два варианта игры в «Гавр»: полный и сокращённый. (См. изменения при игре по сокращённому варианту в красных рамках на с. 2 и 3.) В таблице ниже указано, сколько раундов будет длиться партия в зависимости от числа игроков:

Число игроков	1	2	3	4	5*
Число раундов (полный вариант)	7	14	18	20	20
Длительность партии в минутах (полный вариант)	60	120	180	200	210
Число раундов (сокращённый вариант)	4	8	12	12	15
Длительность партии в минутах (сокращённый вариант)	20	45	120	130	150

* Мы советуем играть впятером только опытным игрокам в «Гавр».



5. ПЕРЕРАБОТКА ТОВАРОВ

Все жетоны товаров двусторонние: на одной стороне изображен обычный товар, на другой – переработанный. Стороны жетона отличаются рамкой. Обычные товары попадают в игру с клеток поставок и могут быть переработаны благодаря действиям зданий.

4. ЖЕТОНЫ ТОВАРОВ И ДЕНЕГ

Поместите жетоны товаров и денег на соответствующие клетки запасов. Нет нужды заполнять клетки всеми жетонами, можете выложить лишь некоторую их часть и добавлять новые из коробки по мере необходимости.

Для 6 типов товаров и монет в 1 франк предусмотрены как клетки запасов, так и клетки поставок. Для угля, шкур и монет в 5 франков есть только клетки запасов. (Франки – это игровые деньги.)

3. ЖЕТОНЫ ПОСТАВОК

Перемешайте 7 жетонов поставок и разложите их по большим круглым клеткам игрового поля лицевой стороной вниз. Разместите маркеры кораблей игроков слева от игрового поля.

2. КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА

Каждый игрок берёт 1 диск, 1 маркер корабля и 1 карту памяти по игровому ходу одного цвета. При желании игроки могут использовать обратную сторону памяти – хранилище (см. далее).

1. ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Разверните игровое поле посередине стола.

7. НАЧАЛЬНЫЕ НАКОПЛЕНИЯ

Играя в полный вариант, каждый участник начинает партию с 5 франками и 1 углём.

6. НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

Перед началом игры поместите 2 франка, 2 рыбы, 2 дерева и 1 глину на соответствующие клетки поставок. (См. надписи на клетках поставок.)

8. ОСОБЫЕ ЗДАНИЯ

Перемешайте карты особых зданий и выложите 6 карт на клетку «Особые здания» лицевой стороной вниз. Оставшиеся карты особых зданий в текущей партии не понадобятся: верните их в коробку.

9. КАРТЫ ЗДАНИЙ

Всего в игре два вида зданий: обычные и особые (помечены якорем). Помимо информации о том, как используется здание, на каждой карте присутствует 2 или 3 строки символов.

Порядковый номер: 01

Стоимость строительства: 3 монеты

Плата за вход: 1 монета

Ценность: 8 монет

Действие: 1/2/3 (символы монет)

Иконка: Якорь

Название: Столярная мастерская



Подготовка к игре по сокращённому варианту

- Разложите по 7 клеткам поставок 3 франка, 3 рыбы, 3 дерева, 2 глины, 1 железо, 1 зерно и 1 корову (см. текст на клетке «Особые здания» на игровом поле).
- В начале игры каждый участник получает 5 франков, 2 рыбы, 2 дерева, 2 глины, 2 железа, 1 корову, 2 угля и 2 шкуры.
- Ориентируйтесь на маленькие светлые галочки (вместо больших тёмных) при отборе обычных зданий.
- Особые здания не используются.
- При игре в одиночку по сокращённому варианту вы начинаете партию с картой деревянного корабля ценностью 2. Также на соответствующую клетку игрового поля выкладывается ещё одна карта деревянного корабля ценностью 2.



10. НАЧАЛЬНЫЕ ЗДАНИЯ ГОРОДА

Найдите в колоде карт зданий 1 зелёную карту «Проектное бюро» и 2 зелёные карты «Строительная контора». Поместите их рядом с игровым полем: эти здания уже построены к началу игры и принадлежат городу.

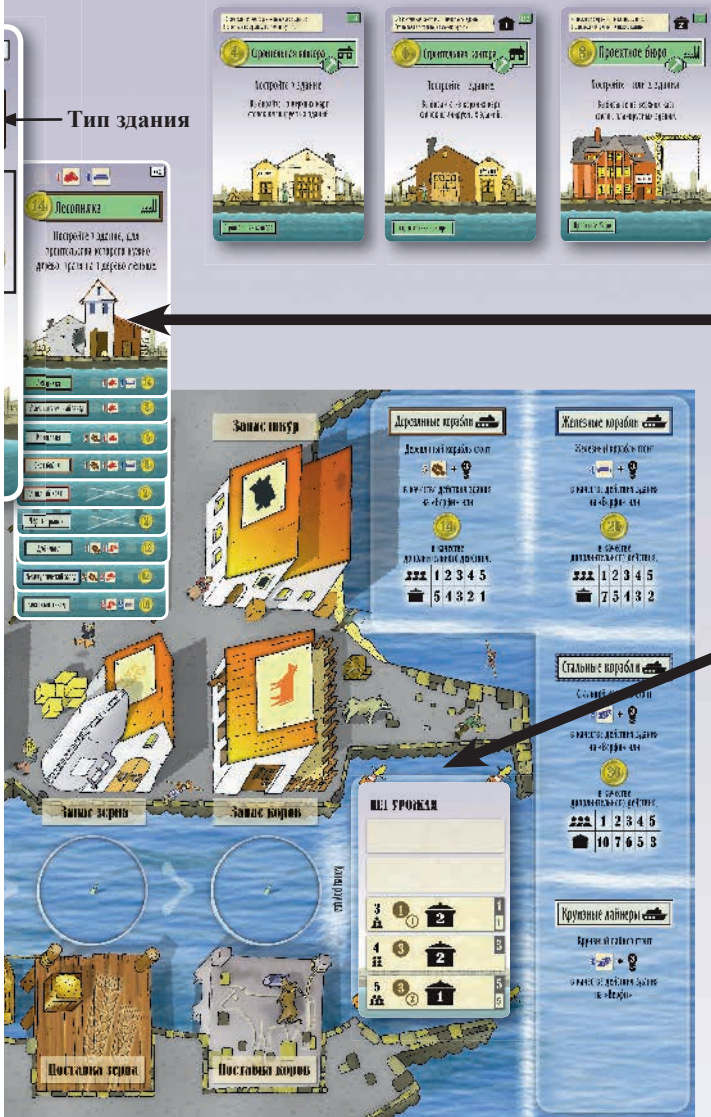
11. ОТБОР ОБЫЧНЫХ ЗДАНИЙ

Таблица на обороте каждой карты обычного здания показывает, используется ли эта карта в игре. Карты с тёмными галочками предназначены для полного варианта игры, а с маленькими светлыми галочками — для сокращённого. Карты, не отмеченные галочкой напротив текущего числа игроков, убираются из игры. Исключение: если вместо галочки на карте написано «START», она добавляется к 3 начальным зданиям города.

Пример: игра вдвоём по полному варианту. Из игры убираются «Доки», но остаётся «Лесопилка» (справа показаны обратные стороны этих карт).



Тип здания



12. ПЛАНИРУЕМЫЕ ЗДАНИЯ

Перемешайте отобранные карты обычных зданий лицевой стороной вниз и разделите их на 3 равные стопки. Откройте стопки и разложите карты в каждой стопке по номерам (указаны справа сверху). Карты с меньшими номерами должны лежать выше. Выложите стопки на 3 клетки планируемых зданий на игровом поле так, чтобы были хорошо видны нижние строки всех карт.

Самые верхние карты — единственные здания, которые можно купить или построить. Тем не менее игроки с самого начала должны видеть, когда для покупки или постройки станет доступно то или иное здание (и во сколько оно обойдётся).

13. КАРТЫ РАУНДОВ

Переверните карты раундов на сторону с надписью «Урожай» (или «Нет урожая»), разложите их по номерам раундов, учитывая текущее число игроков, и поместите на предназначенную для них клетку на игровом поле. Наверху стопки должна оказаться карта первого раунда. Таблица на картах раундов показывает номера раундов этих карт в зависимости от числа игроков. Карты без номера напротив текущего числа игроков убираются из игры.

На многих картах раундов указаны сразу два номера. Такие карты используются в сокращённом варианте игры (для него имеют значение маленькие светлые круги).

14. КАРТЫ КОРАБЛЕЙ

Использованные карты раундов переворачиваются — так в игре появляются новые корабли. Карты кораблей, варьирующихся от деревянного корабля до круизного лайнера, структурированы так же, как и карты обычных зданий: первая строка — это стоимость строительства, вторая — ценность (с указанной ниже ценой покупки), тип корабля и символ корабля.



15. КАРТЫ ЗАЙМОВ

Перед началом игры поместите карты «Займ» рядом с игровым полем. Возможно, они вам вообще не понадобятся.

16. ПАМЯТКА ПО РАУНДАМ

В каждой игре используется одна из памяток по раундам — та, которая соответствует текущему числу игроков. Одна сторона памятки относится к игре по полному варианту, другая — по сокращённому.



17. ЖЕТОНЫ ПРОИЗВОДСТВА ЕДЫ

Поместите жетоны производства еды рядом с игровым полем.



- При игре вдвоём по сокращённому варианту каждый игрок начинает партию с картой деревянного корабля ценностью 2.
- Разложите карты раундов по номерам, указанным в маленьких светлых кругах (не в больших тёмных).
- Используйте сторону «Сокращённый вариант» карты памятки по раундам.
- Перевернув карты раундов, ориентируйтесь на цифру в нижнем бежевом прямоугольнике вместо верхнего тёмного. (См. «Как сделать процесс игры динамичнее» на с. 11.)

ВАШ РЕЗУЛЬТАТ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Полный вариант
 250 и менее: плохо
 251—350: нормально
 351—400: хорошо
 401 и более: отлично!

Сокращённый вариант
 80 и менее: плохо
 81—120: нормально
 121—160: хорошо
 161 и более: отлично!



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Этап раундов состоит из определённого числа раундов (оно зависит от текущего числа игроков). В свою очередь, каждый раунд состоит из 7 ходов игроков и последующего применения эффекта карты раунда.

Во время **финального этапа** каждый игрок выполняет 1 финальное действие, после чего происходит подсчёт накопленных капиталов. Игрок, наживший наибольшее состояние, объявляется победителем.

ЭТАП РАУНДОВ

Первым игроком становится тот, кто живёт ближе всех к воде. Он получает жетон первого игрока. После него право хода передаётся по часовой стрелке.

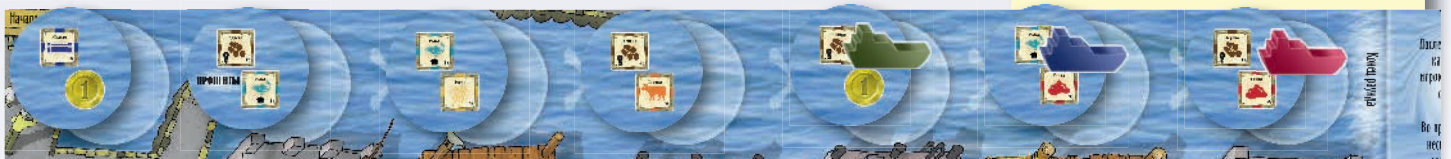
ХОД ИГРОКА

Ход игрока состоит из двух обязательных действий и необязательных дополнительных действий. Сначала игрок выполняет действие поставки, а затем — основное действие. Дополнительные действия — это покупка и продажа; их игрок может выполнять в любой момент своего хода.

ДЕЙСТВИЕ ПОСТАВКИ

Во время первого действия каждого игрока в порт прибывают новые товары. Они добавляются на соответствующие им клетки поставок.

- Делая ход игрок помещает свой маркер корабля на ближайший незанятый жетон поставки (в направлении стрелки). В первом раунде жетоны поставок лежат лицевой стороной вниз, но как только на жетон поставки впервые переносится маркер корабля, жетон переворачивается и остаётся лежать лицевой стороной вверх до конца игры, не меняя своего местоположения.
- На каждом жетоне поставки изображены 2 различных жетона товаров и/или франков. Игрок берёт по 1 из этих жетонов с клеток запасов и кладёт их на соответствующие клетки поставок стороной с обычным товаром вверх. (Обычные товары можно отличить по рамке на жетонах.)
- Ход, на котором маркер корабля выставляется на 7-й жетон поставки, становится последним в раунде. После этого хода разыгрывается и переворачивается текущая карта раунда (см. «Конец раунда» на с. 7). Затем настает новый раунд, первый ход в котором делает следующий игрок. Он начинает с выполнения действия поставки по 1-му жетону поставки.



• Выплата процентов по займам

На одном из семи жетонов поставок написано «проценты». Всякий раз, когда игрок ставит маркер корабля на такой жетон, каждый игрок с хотя бы 1 картой займа платит в сокровищницу ровно 1 франк в качестве процентов (неважно, сколько именно у него займов). Если игрок не может выплатить проценты, он должен продать здание или корабль либо взять ещё один заём (см. «Карты займов» на с. 10), а затем заплатить 1 франк.

Эффект карты раунда применяется после каждого 7 ходов. В каждом раунде количество ходов разных игроков будет отличаться.

У жетона первого игрока нет никакого эффекта, и он не меняет владельца в течение игры. Его единственное назначение — помогать отслеживать очерёдность хода.



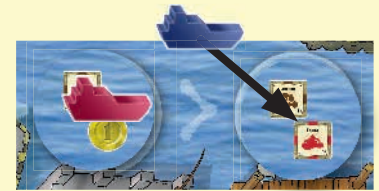
Ход игрока

- 1** Поставка

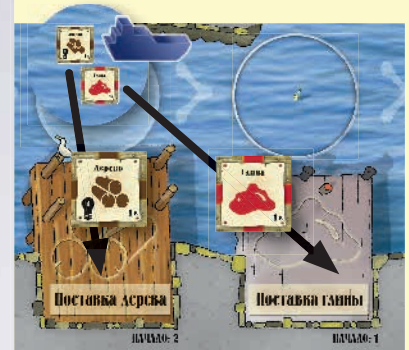
Переместите свой маркер корабля на новый жетон поставки, добавив 2 указанных на нём жетона на соответствующие клетки поставки.
- 2** Основное действие

Выберите одно из двух:

 - Забрать все жетоны (товары или франки) с 1 клетки поставки.
 - Понести диск в новое здание.



Маркеры кораблей занимают жетоны поставок.



На клетки поставок добавляются 2 указанных жетона.



Каждый раунд все игроки с 1 или несколькими займами платят ровно 1 франк.



Основное действие

Основное действие обязательное. Оно выполняется после действия поставки. Делаящий ход игрок выбирает одно из двух основных действий: взять товары/франки с клетки поставки или воспользоваться зданием.

Основное действие А. Получить товары/франки

- Игрок берёт все жетоны (товары или франки) с одной из семи клеток поставок.
- Нет никакого ограничения на число товаров и франков в личном запасе игрока. Получая товары и франки, он кладёт их перед собой. Нельзя скрывать товары и франки, находящиеся в личном запасе, от других игроков.

Основное действие Б. Воспользоваться зданием

• Вход в здание

Большинство карт зданий позволяют своим посетителям выполнять новые действия (например, построить здание) или превращать обычные товары в переработанные. Чтобы воспользоваться зданием, игрок обязан **войти** в него, то есть **переместить** свой диск (из личного запаса или с другого здания) на **незанятое** здание.

Игрок может входить в здания, принадлежащие **другим игрокам и городу**. (Подробнее о зданиях см. на с. 6 и в приложении.)

• Плата за вход

Чаще всего за пользование чужим зданием приходится платить.

Игрок отдаёт **владельцу здания** плату за вход, указанную в правом верхнем углу карты здания (между стоимостью строительства и порядковым номером). Плата за вход (еда или франки) отдаётся до использования здания. Если еда и деньги разделены косой чертой, игрок уплачивает одно из двух по своему выбору.

Если игрок не может заплатить за вход в здание, он не может его использовать. Игрок, вошедший в здание, **обязан** выполнить действие этого здания.

Примечание: вы всегда можете заменять еду франками по курсу 1:1. Но франки нельзя заменять едой!

Дополнительные действия: покупка и продажа

• Покупка

В дополнение к действию поставки и основному действию игрок может купить 1 или несколько карт зданий и/или кораблей. Сделать это можно **в любой момент своего хода** (даже перед выполнением первого или второго обязательных действий). (См. также «Некоторые уточнения» на с. 9.)

Здания. В любой момент игрок может купить любые из **принадлежащих городу зданий** и **самые верхние здания из 3 стопок планируемых зданий**. По умолчанию цена здания равна его ценности, но в некоторых случаях цена указывается отдельно в строке «Цена» (чуть ниже ценности). При желании игрок может поочерёдно купить сразу несколько карт из одной стопки.

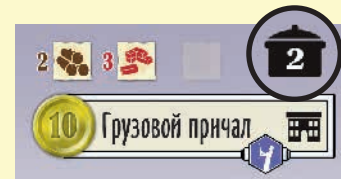


Деньги не считаются товаром, однако монеты в 1 франк можно получить с клетки поставки так же, как рыбу, дерево, глину, железо, зерно и коров. Уголь и шкуры, хоть и являются обычными товарами, приобретаются только через действия зданий.

Чтобы использовать здание, в него нужно войти. Игрок не может войти в здание, уже занятое его диском.

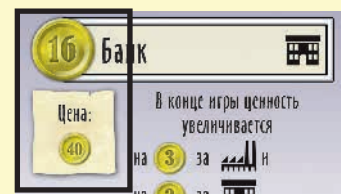
В здания, лежащие в стопках планируемых зданий, войти нельзя: их ещё не построили.

Решив использовать действие здания, игрок платит владельцу этого здания за вход. Если здание принадлежит городу, он платит в сокровищницу (общий запас). Если это его здание, он ничего не платит.



Пример: Женя хочет использовать «Грузовой причал». Плата за вход – 2 еды. При желании эти 2 еды он мог бы выплатить 2 франками или 1 едой и 1 франком. Если «Грузовой причал» принадлежит ему самому, он вообще не платит за вход.

Здания и корабли можно не только строить, но и покупать.



Ценность «Банка» — 16 франков, но цена его покупки — 40 франков.



Корабли. Купить можно лишь верхние открытые карты каждой стопки кораблей. Цена корабля всегда выше его ценности. (Как и на картах зданий, цена указана под ценностью.)

Примечание: корабли можно **покупать**, даже если никто ещё не построил «Верфь». «Верфи» требуются только для **строительства** кораблей.

• Продажа

Здания и корабли можно продавать **городу**. Делать это можно даже на чужом ходу (но не во время выполнения действия). **Здания и корабли продаются за половину своей ценности.**

Когда игрок продаёт здание, оно добавляется к другим зданиям, принадлежащим городу. Когда игрок продаёт корабль, он откладывается наверх стопки карт кораблей того же типа.

• Примечания:

- Если игрок покупает или продаёт здание с выложенным диском, этот диск возвращается владельцу (работник уходит домой).
- Одно и то же здание нельзя продать и купить на одном ходу.
- Здания и корабли нельзя продавать другим игрокам.

Здания

Строительство зданий

Новые здания строятся при помощи «Проектного бюро» и двух «Строительных контор». В начале игры эти 3 здания принадлежат городу. Игрок, вошедший в одно из них, строит любое верхнее здание из любой стопки планируемых зданий, выплачивая стоимость строительства этого нового здания.

Вверху карты здания указаны стройматериалы, необходимые для его строительства (они также дублируются внизу карты).



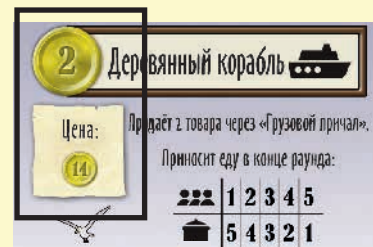
Примечание: игрок всегда может использовать кирпичи вместо глины и сталь вместо железа.

Более подробное описание карт зданий приведено в приложении. Там вы сможете ознакомиться со всеми зданиями, присутствующими в игре.

Строительство кораблей

Корабли уменьшают количество еды, которое их владелец обязан тратить в конце каждого раунда.

В конце раунда, перевернув карту раунда, вы вводите в игру новый корабль (см. «Новая карта корабля» на с. 8). Такие корабли можно построить на одной из «Верфей» (1 корабль за посещение).



Ценность этого деревянного корабля — 2 франка, а цена его покупки — 14 франков. (Круизные лайнеры нельзя купить, их можно только построить.)

Игроки могут продавать здания и корабли в любое время, получая половину их ценности. Ценность (указана слева от названия карты) может отличаться от цены покупки.

Покупка и продажа зданий позволяет игрокам «освободить» их от занимающих их дисков и впоследствии войти в них.

Запрет на продажу/покупку одного и того же здания на одном ходу особенно актуален для «Чёрного рынка» (см. описание зданий в приложении).



Начальные здания позволяют строить новые здания.

Примечание: с их помощью нельзя построить корабли, можно только здания.



Корабли сокращают число еды, необходимой для портовых рабочих. В партиях с 3—5 игроками используются две «Верфи», в партиях с 1—2 игроками — только одна.



Чтобы построить корабль, игрок заходит на «Верфь», платит владельцу за вход, выбирает доступную карту корабля и тратит указанные на ней стройматериалы и 3 энергии (см. карты кораблей на обороте карт раундов). Энергию можно покрыть деревом, древесным углём (переработанное дерево), углём и коксом (переработанный уголь).

Особый случай

Первый, кто строит **не деревянный** корабль на той или иной «Верфи» (железный или стальной корабль либо круизный лайнер), **обязан модернизировать** эту «Верфь», выложив на неё 1 кирпич. Этот кирпич остаётся на «Верфи» до конца игры, показывая, что она модернизирована для **всех игроков**. Только лишь игрок, строящий корабль, может модернизировать «Верфь», и этим игроком не обязан быть её владелец.

Корабли очень важны!

В игре особенно важно заранее планировать расход еды. Игроку, не получившему достаточно зерна или коров в начале игры, следует задуматься о скорейшем строительстве или даже покупке корабля. В противном случае он рискует провести большую часть игры в поисках еды. Однако строить корабли нужно не только этому игроку, но и всем остальным. Можно сказать, что вы не сможете одержать победу без кораблей.



Корабли строятся на «Верфях».

Первый, кто строит не деревянный корабль на немодernизированной «Верфи», обязан сначала модернизировать её, заплатив 1 кирпич.



Конец раунда

После каждого 7-го хода применяется эффект верхней карты раунда.



- Строка, соответствующая текущему числу игроков.
- Второе число в строке — это номер раунда. Число в коричневом круге используется для полного варианта игры, число в светлом круге — для сокращённого.
- Третье число (на символе кастрюли) показывает, сколько еды должен потратить каждый игрок в фазе потребления.
- На этом месте может быть указан символ особого или обычного здания (см. «Город строит здания» на с. 8).
- Крайний правый символ показывает, какой по счёту игрок начинает текущий раунд (см. «Как сделать процесс игры динамичнее» на с. 11).

Урожай

Во время урожая игроки получают зерно и коров. Игрок с хотя бы 1 зерном получает 1 дополнительное зерно. Игрок с хотя бы 2 коровами получает 1 дополнительную корову. В раундах с надписью «Нет урожая» никто не получает ни зерна, ни коров.

Фаза потребления

Каждый игрок обязан потратить количество еды, указанное на символе кастрюли текущей карты раунда. Корабли автоматически покрывают часть этой еды: **каждый корабль игрока** уменьшает количество требуемой еды на число, указанное в таблице на карте этого корабля. Игрок, у которого недостаточно еды, обязан либо продать здания или корабли, либо взять карту(ы) займов (см. «Карты займов» на с. 10).

Игроки получают зерно и коров. Во время урожая игрок не может получить больше 1 зерна и 1 коровы.

	1	2	3	4	5
	5	4	3	2	1

Игроки тратят еду. Корабли уменьшают количество необходимой еды на указанное значение.



- Не забывайте, что **каждый франк считается 1 едой**. Игроки могут отдать всю или часть требуемой еды франками.
- Когда игроки строят корабли, они получают жетоны производства еды, показывающие, сколько еды покрывают их корабли каждый раунд (см. рисунок справа).
- Если корабли игрока производят больше еды, чем требуется, или игрок платит больше еды, чем нужно (например, жетоном мяса), он не получает обратно «лишнюю» еду.

Город строит здания

Символы и , встречающиеся на некоторых картах раундов, показывают, что к зданиям города добавляется обычное или особое здание.

- **Обычные здания** . Если на карте указано обычное здание, возьмите карту с *наименьшим номером* (в правом верхнем углу) из стопок планируемых зданий и добавьте её к зданиям, принадлежащим городу.
- **Особые здания** . Если на карте указано особое здание, откройте верхнюю карту из закрытой стопки особых зданий и добавьте её к зданиям, принадлежащим городу. (См. также свойство обычного здания «Рынок» в описании зданий.)

Новая карта корабля

Наконец, карта раунда переворачивается на сторону с кораблём и откладывается на стопку кораблей соответствующего типа (см. игровое поле).

Следующий раунд

Следующий по очереди игрок начинает новый раунд (см. также «Как сделать процесс игры динамичнее» на с. 11).

Памятка по раундам

Карта памятки по раундам кратко описывает все карты раундов.

- Первая строка символов на памятке (тёмные круги с числами) — это номера раундов.
- Вторая строка (символы кастрюль) — количество еды, которую тратит каждый игрок в конце соответствующего раунда.
- Третья строка показывает, будет ли построено особое или обычное здание в конце раунда и будет ли урожай.
- Четвёртая и пятая строки описывают корабль, который появится в игре, когда перевернётся карта раунда. Например, «2» и «Дер. к.» означают, что в игру добавится деревянный корабль ценностью 2 франка.

→	4	5	6	7	8	9	10
→	3	4	5	6	7	8	9
→			Урожай				
→	4	4	2	6	4	6	8
	Дер. к.	Дер. к.	Жел. к.	Дер. к.	Жел. к.	Жел. к.	Жел. к.



Город строит здание.



Карта раунда становится картой корабля.

Замок показывает, что у карты нет действия здания.



Особые здания помечены якорем.

Знак плюса указывает на то, что ценность здания увеличивается в конце игры.



ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

Этап раундов заканчивается после розыгрыша последней карты раунда. Начинается финальный этап.

ФИНАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ


Каждому игроку даётся ещё один ход для выполнения финального действия — ровно одного основного действия (см. с. 5). **Действие поставки не выполняется**, следовательно, игроки не платят проценты по займам. Выполнять действия покупки нельзя, но игроки по-прежнему могут погашать займы и продавать здания и корабли.

Первым финальное действие выполняет первый игрок, затем право хода передаётся по часовой стрелке.

Примечание: во время финального этапа (и только тогда) игроки могут помещать диски в здания, уже занятые 1 или несколькими дисками. Таким образом, в качестве финального действия каждый игрок может посетить 1 любое здание. Тем не менее игрок по-прежнему не может войти в уже занятое им здание.

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается сразу после выполнения финальных действий. Побеждает самый богатый игрок. Для подсчёта своего капитала игрок складывает:

- Ценность своих карт зданий и кораблей (число слева от названия карты).
- Дополнительную ценность зданий с символом  (например, «Банк»), зависящую от других его зданий. (См. текст и иллюстрации на картах.)
- Свои наличные.
- Минус 7 франков за каждый свой непогашенный заём.

Товары игрока не учитываются (исключение: здание «Склады»).

В случае ничьей в игре несколько победителей.

ВАЖНЫЕ СОВЕТЫ (ПРОЧИТЕ ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ!)

НЕКОТОРЫЕ УТОЧНЕНИЯ

- **Разница между строительством и покупкой**

В общем случае здания и корабли можно либо построить, либо купить. Игрок сам делает выбор (обычно он решает строить). Разница в двух этих действиях огромна!

Строительство — это всегда основное действие, для выполнения которого нужны стройматериалы. Его можно выполнить в «строительном» здании, таком как «Проектное бюро» или «Строительная контора».

Покупка — это всегда дополнительное действие, для выполнения которого нужны деньги.

В обоих случаях, купив или построив здание, игрок кладёт его перед собой.

- **Построить можно лишь здание из стопки планируемых зданий!** Самые верхние здания в стопках планируемых зданий можно либо купить, либо построить. Здания, принадлежащие городу, построить нельзя, их можно только купить (ведь они уже построены).

В конце игры каждый игрок выполняет ровно 1 основное действие. **Только на этом этапе диски можно выкладывать на уже занятые карты зданий.**



«Мост через Сену» — хорошее здание для выполнения финального действия, так как оно позволяет превратить оставшиеся товары во франки.

Победителем становится игрок, накопивший больший капитал, складывающийся из ценности зданий, кораблей и наличных.



Пример: дополнительным действием Лера покупает «Рынок» за 6 франков и тут же использует его свойство в качестве основного действия.

Начальные здания тоже можно купить.



- **Бесконечные товары и деньги**

Запас товаров и франков считается безграничным. Если у вас закончились товары какого-либо типа, используйте жетоны умножения на 5 (обратная сторона жетонов производства 2 еды). Любой жетон, выложенный поверх жетона умножения, считается за 5 жетонов.

- **Отсутствие карт в стопке планируемых зданий**

Когда в стопке планируемых зданий заканчиваются карты, она остаётся пустой до конца игры.

- **Размен денег и никакого размена еды и энергии**

Игроки могут в любое время разменять 5 монет в 1 франк на 1 монету в 5 франков и наоборот. Также они получают сдачу, если платят больше денег, чем требуется. Однако игрок, тратящий еду в качестве платы за вход или во время фазы потребления, не получает сдачу в случае переплаты. То же правило касается и переплаты энергии при выполнении действия здания: излишки энергии не возмещаются.

- **Округление не в пользу игрока**

Очень часто игроки получают дробное число указанных на карте здания товаров или франков либо тратят нецелое количество единиц энергии. Всегда делайте округление не в свою пользу: если вы должны получить половину чего-то, округляйте в меньшую сторону; если заплатить — округляйте в большую сторону.

КАРТЫ ЗАЙМОВ

- **Получение займа**

Игрок берёт один или несколько займов, **только** если не может выплатить проценты по имеющимся у него займам (см. «Действие поставки» на с. 4) или отдать требуемую еду в фазе потребления (см. «Конец раунда» на с. 7). Во всех этих случаях игрок сначала тратит все деньги и еду, что у него есть, а затем может взять новый заём. Для этого он выкладывает перед собой карту «Заём» лицевой стороной вверх и **берёт 4 франка**. Игроки никогда не обязаны продавать здания и корабли.





- **Погашение займа**

В любой момент игры вы можете погасить свои займы (даже сразу перед выплатой процентов). Погашение каждого займа стоит 5 франков. В конце игры каждый ваш непогашенный заём вычитает 7 франков из вашего результата (см. «Конец игры и определение победителя» на с. 9).

- **Альтернативное правило**

Можете использовать это правило для более сбалансированной игры: если число ваших займов больше или равно числу игроков, то вы платите по процентам 2 франка вместо 1.

Здания

- В игре 4 типа зданий: ремесленные , коммерческие , производственные  и общественные .

Такие здания, как «Рынок», «Глиняный холм» и «Чёрный рынок», не считаются зданиями (у них нет символа).

- Большинство зданий позволяют посетителям выполнить действие. Некоторые здания (например, «Банк») просто приносят определённую выгоду владельцу. В верхней строке таких карт имеется символ замка.



На этом примере 25 франков.

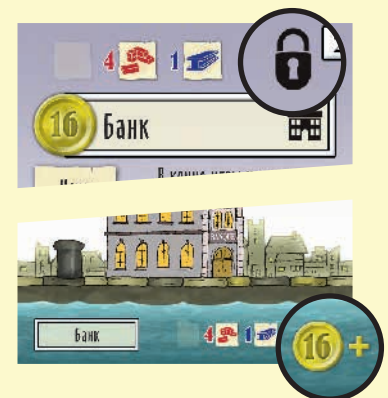


При продаже кораблей и зданий округлять ничего не нужно: их ценность всегда чётна.

Игрок не может взять заём просто так (например, чтобы купить здание или корабль либо заплатить за вход).

Если в игре не остаётся карт займов, их можно перевернуть: с обратной стороны на них изображены сразу 3 займа.

Совет: игрок вполне может победить, даже если брал несколько займов (например, ему может помочь «Местный суд», см. описание зданий в приложении).





- В начале игры значение имеют только ремесленные здания (см. «Рынок» и «Городская площадь» в описании зданий). Здания определённого типа важны лишь для обычных зданий «Ратуша» и «Банк», а также для особых зданий «Гильдия» и «Промышленная зона». Ценность этих зданий зависит от имеющихся у игрока зданий. На всех картах, ценность которых зависит от других карт или ресурсов, присутствует знак плюса (см. пример карты «Банк»).
- **Примечание:** карты с символом **молотка** и **рыбака** приносят награду владельцам «Глиняного холма», «Угольной шахты», «Рыбного хозяйства» и «Городской площади» (см. описание зданий в приложении).
- Знак кривой черты означает, что требуется либо одно, либо другое. В противном случае подразумевается «и/или»: в игре есть несколько зданий, позволяющих выполнить сразу несколько действий (например, «Рынок» и «Торговая контора»).
- **Стрелка** указывает на возможность переработки одного типа товаров в другой. Выполняя подобное действие, игрок может сделать сколько угодно переработок, если только на карте нет ограничения в виде цифры над стрелкой. Цифра показывает, сколько переработок можно сделать за одно посещение здания (например, «бх»). Иногда над стрелкой указана энергия, которая тратится при каждой переработке или за все переработки сразу (например, «Хлебозавод» и «Кирпичный завод»).



Пример: у Лены есть «хотя бы 1 молоток», поэтому «Угольная шахта» приносит ей 4 угля вместо 3.

«Коптильня» — исключение в плане траты энергии. Энергия расходуется вне зависимости от числа переработок.

КАК СДЕЛАТЬ ПРОЦЕСС ИГРЫ ДИНАМИЧНЕЕ

- **Кто ходит первым в раунде?**
Когда карта раунда становится кораблём, цифра в крайнем правом столбце новой (открывшейся) карты раунда показывает, кто из игроков делает первый ход в новом раунде: «1» — это первый игрок, «2» — второй и так далее. Эта подсказка не даст игрокам забыть перевернуть разыгранную карту раунда. В игре по сокращённому варианту ориентируйтесь на нижнюю цифру в светлом прямоугольнике.
- **Хранилище**
(Хранилище — это ваш склад еды.)
Хранилище, изображённое на обратной стороне памятки по игровому ходу, помогает отслеживать, сколько еды скопил игрок к концу раунда. Игрок может класть сюда жетоны еды, которые потратит в фазе потребления, и жетоны производства еды, чтобы помнить о еде, которую приносят корабли. (См. «Фаза потребления» на с. 7.)
- **Объявляйте урожай**
Пусть кто-то из игроков в конце раунда объявляет об урожае, чтобы никто не забыл получить зерно и коров.
- **Здания тоже можно продавать**
Игроки часто забывают, что здания можно продать в любой момент игры. Новичок может неожиданно выяснить, что ему нечем заплатить за вход, и, вместо того чтобы избавиться от дешёвого здания или деревянного корабля, будет думать над другим действием (хотя ему, возможно, было бы выгоднее что-то продать и войти в определённое здание, чем остаться с дешёвым зданием или кораблём и выполнить менее эффективное действие).





• Поворачивайте здания

Мы советуем разворачивать свои карты зданий от себя — так их будет лучше видно остальным игрокам.

• После основного действия наступает ход следующего игрока

Игроку не нужно ждать, что делающий ход предыдущий игрок объявит о завершении хода. Вы редко когда захотите продать или купить здание после выполнения основного действия. В крайнем случае игрок всегда может попросить следующего игрока подождать.

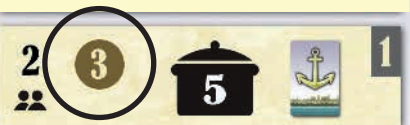
• Номер текущего раунда

Количество карт раундов, которые вы отсортировали по номерам и сложили стопкой во время подготовки к игре, равно числу игровых раундов. Игроки всегда могут понять, какой сейчас раунд, просто взглянув на текущую карту раунда.

• Финальные действия

Как правило, очерёдность выполнения финальных действий не имеет значения, поэтому игроки могут делать ходы одновременно. Однако если по какой-то причине очерёдность хода окажется важна (например, если отдаётся плата за вход или строится круизный лайнер), игроки ходят по очереди.

Карты кораблей поворачивать не нужно, поскольку ими пользуются только владельцы.



В приложении вы найдёте подробный пример игрового раунда, а также информацию обо всех картах зданий.

Благодарности

Игра «Гавр» была придумана в декабре 2007 г. Её создание было вдохновлено играми «Caylus» (автор: Вильям Аттья) и «Агрикола». Игру развивали Уве Розенберг и Ханно Гирке. Автор благодарит Ральфа Бруна за помощь в упорядочивании и структуризации правил, а также Сюзанну Розенберг — за их вычитку. Графический дизайн и иллюстрации сделаны Клеменсом Францем. Автор благодарит 270 человек, помогавших ему в тестировании игры, поскольку без их замечаний и отзывов игра едва ли стала такой.

Русское издание игры



ИЗДАТЕЛЬ

«Crowd Games»

РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА

Максим Истомин и Евгений Масловский

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР И ПЕРЕВОДЧИК

Александр Петрунин

КОРРЕКТОР

Кирилл Егоров

ВЕРСТАЛЬЩИК

Константин Соколов

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games». Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.



www.crowdgames.ru



Описание зданий

Обычные здания

В игре 33 обычных здания. В зависимости от конкретного числа игроков в партии могут использоваться не все здания (см. «Подготовка к игре и описание компонентов» в буклете с правилами игры).

33 обычных здания включают в себя: 9 ремесленных, 6 коммерческих, 10 промышленных и 4 общественных здания, а также 4 здания, не считающихся ими. Суммарно на обычных зданиях встречается 6 символов рыбаков и 8 символов молотков.

Бакалейная лавка (К; номер: 19; ценность: 10; плата за вход: 1 франк; стройматериалы: 1 дерево, 1 кирпич). Игрок получает 1 корову, 1 мясо, 1 рыбу, 1 копченую рыбу, 1 зерно и 1 хлеб из запаса. В общей сложности в «Бакалейной лавке» игрок получает 8 еды. Некоторые товары впоследствии можно переработать.

Банк (К; номер: 29; ценность: 16; цена: 40; стройматериалы: 4 кирпича, 1 сталь). «Банк» не позволяет выполнить отдельное действие. В конце игры ценность «Банка» определяется другими зданиями его владельца. Каждое промышленное здание увеличивает ценность «Банка» на 3 франка, а каждое коммерческое, включая сам «Банк», — на 2 франка. «Банк» — единственное здание в игре, строящееся с использованием стали. Наличие «Банка» и «Ратуши» — хороший повод не копить деньги, а тратить их на покупку (в данном случае) промышленных и коммерческих зданий.

Верфь (П; две в игре; номер: 12/17; ценность: 14; плата за вход: 2 еды; стройматериалы: 2 дерева, 2 глины и 2 железа; возможна модернизация). Игрок выбирает карту корабля и тратит указанные стройматериалы (включая 3 энергии). Игрок может построить только 1 корабль за посещение «Верфи». Игроки могут строить только самые верхние корабли из стопок доступных кораблей. Первый, кто строит не деревянный корабль на той или иной «Верфи», обязан сначала её модернизировать, выложив на её карту 1 кирпич. Этот кирпич остаётся на карте до конца игры. Игрок модернизирует «Верфь», только если строит на ней корабль. Игрокам не нужно платить дополнительный кирпич, чтобы впоследствии строить на модернизированной «Верфи» железные и стальные корабли, а также круизные лайнеры. О «Верфи» также написано в буклете с правилами игры (см. «Строительство кораблей» на с. 6). Все корабли одного типа приносят одинаковое число еды, разница между ними лишь в ценности: последующие корабли определённого типа ценнее предыдущих. Исключение: круизные лайнеры. Ценность первого лайнера — 38, а последнего — только 30.

Глиняный холм (не здание; номер: 10; ценность: 2; плата за вход: 1 еда). «Глиняный холм» нельзя построить, его можно только купить. Вошедший игрок получает из запаса 3 глины и 1 глину за каждый символ молотка на его картах зданий.

Грузовой причал (К; номер: 18; ценность: 10; плата за вход: 2 еды; стройматериалы: 2 дерева, 3 кирпича; символы: 1 рыбак). Игрок тратит 3 энергии за каждый свой корабль, который он решает использовать для продажи товаров. Через каждый деревянный корабль можно продать 2 товара, через железный — 3, а через стальной — 4. Круизные лайнеры не используются для продажи товаров. Каждое проданное мясо, копченая рыба, древесный уголь, шкура, кирпич и железо приносят игроку по 2 франка. Каждая проданная корова, хлеб и уголь приносят по 3 франка, каждая кожа — 4 франка, кокс — 5 франков, сталь — 8 франков. Все остальные товары продаются за 1 франк. Эти цены указаны на карте «Грузовой причал», а также на жетонах товаров (справа внизу). Если игрок использует для продажи сразу несколько кораблей, он может тратить общую требуемую энергию, а не платить её за каждый корабль по отдельности. Обычно игроки тратят 1 кокс (10 энергии), чтобы использовать 3 корабля. Чаще всего продают кожу, коров, хлеб, а также кокс и кирпичи. Любой товар можно продать через любой корабль. Через один корабль можно продать как одинаковые, так и разные товары.

Пример первого раунда

Дима (красный цвет), Лиза (зелёный цвет) и Денис (синий цвет) играют в полный вариант игры. Каждый из них начинает с 5 франками и 1 углём. На клетках поставок находятся: 1 глина, 2 дерева, 2 рыбы и 2 франка (см. п. 6 и 7 подготовки к игре).

1. Дима переворачивает первый жетон поставки и помещает на него красный маркер корабля. На жетоне нарисовано железо и франк. Дима кладёт 1 железо из запаса на клетку поставки железа и 1 франк из сокровищницы на клетку поставки франков. В качестве основного действия он забирает все 3 франка с клетки поставки франков, и теперь у него 8 франков. В качестве дополнительного действия Дима мог бы купить здание (например, «Рынок» за 6 франков), но решает пока этого не делать.



2. Лиза переворачивает второй жетон поставки, который добавляет дерево и рыбу на соответствующие клетки поставок. Лиза ставит свой маркер корабля на жетон и забирает 3 дерева.

3. Денис помещает синий маркер корабля на следующий жетон поставки, который приносит рыбу и зерно, и забирает 4 рыбы с клетки поставки рыбы.

4. Дима переворачивает четвёртый жетон поставки, который приносит дерево и корову. Дима перемещает свой маркер корабля с первого жетона поставки на только что открытый жетон. На клетках поставок находятся: 1 дерево, 1 глина, 1 железо, 1 зерно и 1 корова.



Дима выполняет дополнительное действие: тратит 6 франков и покупает «Рынок». Затем он выполняет основное действие: кладёт диск на «Рынок». Поскольку это его здание, ему не нужно платить за вход. Дима берёт 1 уголь и 1 зерно (2 разных обычных товара) с клеток запасов и смотрит 2 верхние карты особых зданий (см. описание «Рынка» далее).

5. Лиза перемещает зелёный маркер корабля на пятый жетон поставки и добавляет на клетки поставок 1 франк и 1 дерево. Она кладёт свой диск на «Строительную контуру», у которой нет платы за вход. Лиза возвращает 3 дерева в запас и строит «Столярную мастерскую».

6. Следующий жетон поставки добавляет рыбу и глину. На клетках поставок теперь находятся: 1 франк, 1 рыба, 2 дерева, 2 глины, 1 железо, 1 зерно и 1 корова. Денис подумывает об использовании «Столярной мастерской» для получения денег, на которые можно будет купить деревянный корабль за 14 франков, поэтому решает забрать 2 дерева с клетки поставки.

7. Дима делает 7-й ход в раунде. Последний жетон поставки приносит дерево и глину. Теперь на клетках поставок лежат 1 франк, 3 глины и по 1 единице каждого другого товара. Дима решает, что в хозяйстве всё сгодится, и забирает 3 глины.

Раунд подходит к концу. Карта раунда показывает, что каждый игрок должен заплатить 2 еды. Денис отдаёт 2 рыбы, а Лиза и Дима платят по 2 франка. При игре троём в первом раунде нет урожая (а если бы был, то Дима получил бы 1 зерно). Карта раунда переворачивается, и в игре появляется первый корабль.



8. Лиза начинает второй раунд, перемещая свой маркер корабля с пятого жетона поставки на первый. Этот жетон вновь добавляет на клетки поставок 1 железо и 1 франк. Жетоны поставок остаются лежать лицевой стороной вверх до конца игры и не меняют своего местоположения. Теперь Лиза выполняет основное действие...

Доки (П; номер: 26; ценность: 10; цена: 24; стройматериалы: 1 дерево, 2 кирпича и 2 железа).

«Доки» не позволяют выполнить отдельное действие. В конце игры ценность этого здания определяется количеством кораблей у его владельца. Каждая карта корабля (неважно, какого типа) увеличивает ценность «Доков» на 4 франка. «Доки» присутствуют только в игре с 4 и более участниками. При меньшем числе игроков они уже не так эффективны.

Дубильня (Р; номер: 20; ценность: 12; плата за вход: нет; стройматериалы: 1 дерево, 1 кирпич).

Игрок перерабатывает до 4 шкур в кожу, переворачивая жетоны шкур. За каждую переработанную шкуру игрок получает субсидию в размере 1 франка. Среди 36 особых зданий есть 4, которые позволяют выгодно

продавать кожу. См. также раздел «Что делать с кожей?» на последней странице приложения.

Кирпичный завод (П; номер: 14; ценность: 14; плата за вход: 1 еда; стройматериалы: 2 дерева, 1 глина и 1 железо). Игрок перерабатывает любое количество глины в кирпичи, переворачивая жетоны глины. Каждый произведённый кирпич стоит 0,5 энергии (округление вверх). То есть 1 или 2 кирпича стоят 1 энергию, 3 или 4 кирпича — 2 энергии, 5 или 6 кирпичей — 3 энергии и т. д. За каждые 2 произведённых кирпича игрок получает субсидию в размере 1 франка (округление вниз). Таким образом, он получает 1 франк за 2 или 3 кирпича, 2 франка — за 4 или 5 кирпичей и т. д. Помимо «Кирпичного завода», получить кирпичи можно в «Скобяной лавке».





Коксовый завод (П; номер: 25; ценность: 18; плата за вход: 1 франк; стройматериалы: 2 кирпича, 2 железа). Игрок перерабатывает любое количество угля в кокс, переворачивая жетоны угля. За каждый произведённый кокс игрок получает субсидию в размере 1 франка. Кокс даёт 10 энергии. В основном кокс нужен для продажи товаров через корабли и для производства стали. Для производства кокса не требуется энергия, процесс его получения создаёт собственную энергию.

Коптильня (Р; номер: 08; ценность: 6; плата за вход: 2 еды или 1 франк; стройматериалы: 2 дерева, 1 глина; символы: 1 рыбак). Игрок перерабатывает до 6 рыбы в копчёную рыбу, переворачивая жетоны рыбы. Это стоит 1 энергию, вне зависимости от того, сколько рыбы переработано. За каждые 2 переработанные рыбы игрок получает субсидию в размере 1 франка (округление вниз). Таким образом, он получает 1 франк за копчение 2 или 3 рыб, 2 франка — за копчение 4 или 5 рыб и т. д.

Лесопилка (П; номер: 02; ценность: 14; плата за вход: нет; стройматериалы: 1 глина, 1 железо). «Лесопилка» аналогична «Строительной конторе». Она позволяет строить другие здания (но не корабли). Название карты написано на зелёном фоне, как название «Строительной конторы» и «Проектного бюро». Вошедший игрок строит 1 из 3 верхних зданий из стопок планируемых зданий, для строительства которого требуется хотя бы 1 дерево. Польза «Лесопилки» в том, что, строя через неё здание, игрок тратит на 1 дерево меньше. Здания, принадлежащие городу, построить нельзя: они уже построены, и их можно лишь купить. «Лесопилку» часто продают в начале игры, чтобы профинансировать покупку деревянного корабля. Это также относится к «Рыбному хозяйству» и «Углевывжигательному заводу».

Местный суд (О; номер: 15; ценность: 16; плата за вход: нет; стройматериалы: 3 дерева, 2 глины). Игрок бесплатно погашает 1 или 2 займа. Игрок с ровно 1 займом просто погашает его. Игрок с ровно 2 займами погашает 1 заём и получает 2 франка из сокровищницы. Игрок с 3 и более займами погашает 2 из них (или при желании погашает только 1 и получает 2 франка). «Местный суд» может помочь одержать победу даже игроку с 5 и более займами. Эта карта присутствует только в игре с 3 и более участниками (в сокращённом варианте — только в игре с 5 участниками). При меньшем числе игроков каждый участник продаст достаточно товаров, чтобы вылатить все займы.

Металлургический завод (П; номер: 22; ценность: 12; плата за вход: 3 еды или 1 франк; стройматериалы: 3 дерева, 2 кирпича; символы: 1 молоток). Игрок получает 3 железа из запаса. Игрок может потратить 6 энергии, чтобы взять ещё 1 железо. 6 энергии — довольно высокая цена за 1 железо, однако игроку оно может срочно понадобиться для строительства железного корабля.

Мост через Сену (не здание; номер: 27; ценность: 16; плата за вход: 2 франка; стройматериалы: 3 железа). Игрок продаёт любое количество товаров. Он получает 1 франк за каждый переработанный товар и 1 франк за любой набор из 3 обычных товаров (они могут быть одинаковыми или разными). На иллюстрации карты изображён мост Нормандии. Обычно «Мост через Сену» используют в конце игры, чтобы избавиться от оставшихся товаров.

Проектное бюро (П; начальное здание; ценность: 8; плата за вход: 2 еды; символы: 1 молоток). «Проектное бюро» — это начальное здание, позволяющее игрокам построить до 2 других зданий (но не кораблей) с верха стопок планируемых зданий, одно за другим. Игрок может построить оба здания из одной и той же стопки. Игрок может даже использовать «Проектное бюро», чтобы построить первое здание, затем купить следующее здание из той же стопки дополнительным действием, а потом построить ещё одно здание снова при помощи «Проектного бюро». Здания, принадлежащие городу, построить нельзя: они уже построены, и их можно лишь купить. О «Проектном бюро» также написано в буклете с правилами игры (см. «Строительство зданий» на с. 6).

Ратуша (О; номер: 28; ценность: 6; цена: 30; стройматериалы: 4 дерева, 3 кирпича). «Ратуша» не позволяет выполнить отдельное действие.

В конце игры ценность этого здания определяется количеством других зданий у его владельца. Каждое общественное здание, включая саму «Ратушу», увеличивает ценность «Ратуши» на 4 франка, а каждое ремесленное здание — на 2 франка. Наличие «Ратуши» и «Банка» — хороший повод не копить деньги, а тратить их на покупку (в данном случае) общественных и ремесленных зданий.

Рыбное хозяйство (Р; номер: 03; ценность: 10; плата за вход: нет; стройматериалы: 1 дерево, 1 глина; символы: 1 рыбак). Игрок получает из запаса 3 рыбы и 1 рыбу за каждый символ рыбака на его картах зданий. На карте само «Рыбное хозяйство» тоже есть символ рыбака.

Рынок (не здание; номер: 01; ценность: 6; плата за вход: 2 еды или 1 франк; стройматериалы: 2 дерева). Игрок берёт 2 разных обычных товара с клеток запасов (не с клеток поставок!). (Жетоны обычных товаров отличаются рамкой.) Игроку доступны на выбор: дерево, рыба, глина, железо, зерно, корова, шкура и уголь. Игрок может взять ещё по 1 обычному товару за каждое своё ремесленное здание. Все товары, которые получает игрок, должны быть разными. Таким образом, он может получить не более 8 товаров. После этого игрок может посмотреть 2 верхние карты из стопки особых зданий и вернуть их обратно в любом порядке. До самого конца игры клетка особых зданий никогда не пустует. Это сделано для «Рынка»: у его посетителя должна иметься возможность влиять на очередность зданий вплоть до конца игры. Пока игрок смотрит особые здания, следующий игрок может начинать свой ход.

Склады (К; номер: 24; ценность: 4; цена: 10; стройматериалы: 2 дерева, 2 кирпича; символы: 1 молоток). «Склады» не позволяют выполнить отдельное действие. В конце игры ценность этого здания определяется количеством жетонов товаров у его владельца. Каждый обычный или переработанный товар увеличивает ценность «Складов» на 0,5 франка (при необходимости округляйте сумму в меньшую сторону). «Склады» присутствуют только в игре с 4 и более участниками. При меньшем числе игроков они уже не так эффективны.

Скобяная лавка (К; номер: 06; ценность: 8; плата за вход: 1 еда; стройматериалы: 3 дерева, 1 глина; символы: 1 молоток, 1 рыбак). Игрок получает 1 дерево, 1 кирпич и 1 железо из запаса. Для модернизации «Верфи» и для строительства «Дубильни» или «Бакалейной лавки» требуется всего 1 кирпич. Помимо «Скобяной лавки», получить кирпичи можно на «Кирпичном заводе».

Скотобойня (Р; номер: 09; ценность: 8; плата за вход: 2 франка; стройматериалы: 1 дерево, 1 глина и 1 железо). Игрок перерабатывает любое количество коров в мясо, переворачивая жетоны коров. Также он получает 1 шкуру за каждые 2 отправленных на бойню коров (округление вниз). То есть игрок получает 1 шкуру за 2 или 3 переработанных коров, 2 шкуры — за 4 или 5 коров и т. д. Шкуры — единственный побочный продукт забоя коров. Шкуры можно переработать в кожу. См. также раздел «Что делать с кожей?» на последней странице приложения.

Сталелитейный завод (П; номер: 23; ценность: 22; плата за вход: 2 франка; стройматериалы: 4 кирпича, 2 железа). Игрок перерабатывает любое количество железа в сталь, переворачивая жетоны железа. Это стоит 5 энергии за каждое железо. Если игрок перерабатывает более 1 железа за раз, он может тратить общую требуемую энергию, а не платить её за каждую переработку по отдельности. Обычно энергия оплачивается коксом. «Торговая контора» тоже позволяет получить сталь.

Столярная мастерская (Р; номер: 04; ценность: 8; плата за вход: 1 еда; стройматериалы: 3 дерева; символы: 1 молоток). Игрок отдаёт 1—3 дерева в запас и получает 5—7 франков из сокровищницы. Обычно «Столярную мастерскую» используют в начале игры для финансирования покупки деревянного корабля.

Строительная контора (Р; начальное здание; две в игре; ценность: 4/6; плата за вход: нет/1 еда; символы: 1 молоток). «Строительные конторы» — это начальные здания, позволяющие игрокам строить другие здания (но не корабли). Воспользовавшись «Строительной конторой», игрок строит 1 из 3

верхних зданий из стопок планируемых зданий. Здания, принадлежащие городу, построить нельзя: они уже построены, и их можно лишь купить. О «Строительных конторах» также написано в буклете с правилами игры (см. «Строительство зданий» на с. 6).

Торговая контора (К; номер: 21; ценность: 12; плата за вход: 1 франк; стройматериалы: 4 дерева, 1 глина; символы: 1 молоток, 1 рыбак). Игрок меняет 4 любых товара (переработанных или нет) на 1 сталь. Франки не считаются товарами. В дополнение (или вместо этого) игрок может поменять 1 любой товар на 1 древесный уголь, 1 кожу или 1 кирпич. Требуемые 4 товара могут быть одинаковыми или разными. Игроку достаточно двух визитов в «Торговую контору», чтобы накопить сталь для строительства стального корабля.

Углевывжигательный завод (Р; номер: 07; ценность: 8; плата за вход: нет; стройматериалы: 1 глина). Игрок перерабатывает любое количество дерева в древесный уголь, переворачивая жетоны дерева. Игрок не обязан перерабатывать всё своё дерево. Для выжигания древесного угля не требуется энергия, процесс его получения создаёт собственную энергию.

Угольная шахта (П; номер: 16; ценность: 10; плата за вход: 2 еды; стройматериалы: 1 дерево, 3 глины). Игрок получает 3 угля из запаса. Игроки с хотя бы 1 символом молотка на своих картах зданий получают 1 дополнительный уголь. Даже если у игрока несколько молотков, он всё равно получает только 1 уголь. «Угольная шахта» — хороший повод для каждого игрока обзавестись хотя бы 1 молотком (например, купив одну из «Строительных контор» или «Проектное бюро»). Помимо «Угольной шахты», получить уголь можно ещё на «Рынке». Источники энергии также приносят «Углевывжигательный завод» и «Коксовый завод».

Хлебозавод (Р; номер: 05; ценность: 8; плата за вход: 1 еда; стройматериалы: 2 глины). Игрок перерабатывает любое количество зерна в хлеб, переворачивая жетоны зерна. Каждый испечённый хлеб стоит 0,5 энергии (округление вверх). Например, чтобы испечь 3 хлеба, нужно 2 энергии. За каждые 2 испечённых хлеба игрок получает субсидию в размере 1 франка (округление вниз). Игрок мог бы, к примеру, выпечь до 20 хлеба за 1 кок.

Центр искусств (О; номер: 11; ценность: 10; плата за вход: 1 еда; стройматериалы: 1 дерево, 2 глины; символы: 1 рыбак). Игрок получает 4 франка из сокровищницы за каждого другого игрока, занимающего одно из его зданий. Его собственный диск не учитывается. Обращайте внимание новичков на возможность заработать 8 франков или более, чтобы они её не упустили. «Центр искусств» присутствует только в игре с 4 и более участниками. При меньшем числе игроков он уже не так эффективен.

Церковь (О; номер: 30; ценность: 26; нельзя купить; плата за вход: нет; стройматериалы: 5 дерева, 3 кирпича и 1 железо). Игрок может войти в «Церковь», только если у него есть 5 хлеба и 2 рыбы (не копчёной). Он получает дополнительные 5 хлеба и 3 рыбы. Это чудо! На иллюстрации карты изображён собор Святого Иосифа в Гавре. Действие здания воспроизводит библейскую историю о насыщении множества народа.

Чёрный рынок (не здание; номер: 13; ценность: 2; плата за вход: 1 еда). «Чёрный рынок» нельзя построить, его можно лишь купить. Игрок, посещающий «Чёрный рынок», может взять по 2 единицы товаров (включая франки), клетки поставок которых пусты, то есть монет в 1 франк, рыбы, дерева, глины, железа, зерна и коров. Монеты в 5 франков, уголь и шкуры (а также переработанные товары) получить нельзя. **Примечание:** если при подготовке к игре «Чёрный рынок» оказывается верхней картой одной из стопок планируемых зданий, мы советуем вновь перемешать карты зданий и повторно собрать стопки, а иначе у первого игрока будет слишком большое преимущество. Как часто используется «Чёрный рынок», зависит от того, когда он появляется в игре. Обращайте внимание новичков на возможность получить 4 или более товаров от «Чёрного рынка», чтобы они её не упустили.





Особые здания

В каждой игре может быть куплено до 5 особых зданий. Однако из-за свойства обычного здания «Рынок» на клетку «Особые здания» выкладывается 6 карт. Как и в случае с любыми другими зданиями, которыми владеет город, игроки могут покупать открытые особые здания, но не могут их строить (по аналогии с «Глиняным холмом» и «Чёрным рынком»; исключение: «Футбольный стадион»).

36 особых зданий включают в себя: 6 ремесленных, 14 коммерческих, 6 промышленных и 4 общественных здания, а также 1 корабль и 5 зданий, не считающихся ими. Суммарно на особые здания встречается 13 символов рыбаков и 9 символов молотков.

Биржа труда (О; ценность: 6; плата за вход: нет; символы: 1 рыбак). Игрок получает из запаса 1 рыбу за каждый символ рыбака, которым он владеет, и 1 уголь за каждый символ молотка, которым он владеет.

Булочная (К; ценность: 4; плата за вход: 1 еда). Игрок до 4 раз меняет наборы из 1 мяса и 1 хлеба на 6 франков из сокровищницы.

Ветряная мельница (не здание; ценность: 8; цена: 12). «Ветряная мельница» не позволяет выполнить отдельное действие. Всякий раз, когда при выполнении основного действия владельцу «Ветряной мельницы» необходимо потратить энергию, он тратит на 3 энергии меньше. Он не получает энергию, если для использования здания требуется меньше 3 энергии (как, например, в «Коптильне», на «Хлебозаводе» и на «Кирпичном заводе»).

Винокурный завод (Р; ценность: 6; плата за вход: 1 еда). Игрок до 4 раз меняет 1 зерно на 2 франка из сокровищницы.

Гильдия (К; ценность: 4; цена: 8; символы: 1 молоток, 1 рыбак). «Гильдия» не позволяет выполнить отдельное действие. В конце игры ценность этого здания определяется количеством других зданий у его владельца. Каждое коммерческое здание, включая саму «Гильдию», увеличивает ценность «Гильдии» на 2 франка.

Гильдия каменщиков (Р; ценность: 8; цена: 10; символы: 1 молоток). «Гильдия каменщиков» не позволяет выполнить отдельное действие. При строительстве зданий владелец этого здания тратит на 1 глину или 1 кирпич меньше. Этот эффект не действует на здания, которые строятся без использования глины и кирпича.

Городская площадь (не здание; ценность: 6; плата за вход: 1 франк). За каждое ремесленное здание, которым владеет игрок, он берёт 1 переработанный товар из запаса. (Переработанный товар определяется по ромбу на жетоне.) Игрок может брать лишь разные товары и не может взять сталь, франки и обычные товары.

Закусочная (К; ценность: 6; плата за вход: 1 еда; символы: 1 рыбак). Игрок до 3 раз меняет наборы из 1 дерева, 1 копчёной рыбы и 1 хлеба на 8 франков из сокровищницы.

Зоопарк (О; ценность: 8; плата за вход: 1 франк; символы: 1 рыбак). Игрок получает деньги за свою живность: 1/3 франка за каждую корову и 1/3 франка за каждую рыбу. Общая сумма при необходимости округляется в меньшую сторону. Жетоны коров и рыбы не сбрасываются.

Кирпичная мануфактура (П; ценность: 8; плата за вход: 2 еды; символы: 1 молоток). Игрок сбрасывает 3 кирпича, показывает, что у него есть не менее 10 франков наличными, и получает 14 франков из сокровищницы.

Кожевняная фабрика (П; ценность: 8; плата за вход: 2 еды). Игрок сбрасывает 3 кожи, показывает, что у него есть не менее 14 франков наличными, и получает 16 франков из сокровищницы.

Кондитерская (К; ценность: 6; плата за вход: 1 еда). Игрок до 3 раз меняет наборы из 1 хлеба и 1 зерна на 5 франков из сокровищницы.

Копи (не здание; ценность: 6; плата за вход: 1 еда; символы: 1 молоток). Игрок получает 2 железа и 1 уголь из запаса.

Коровник (К; ценность: 6; цена: 8). «Коровник» не позволяет выполнить отдельное действие. Во время каждого урожая владелец этого здания получает 2 коров вместо 1, но только если у него уже имеется от 2 до 6 коров. Если у него 7 коров или больше, он, как обычно, получает только 1 дополнительную корову.

Лесничество (К; ценность: 4; плата за вход: 1 еда; символы: 1 рыбак). Игрок до 4 раз меняет наборы из 1 дерева и 1 мяса на 5 франков из сокровищницы.

Лесной пруд (не здание; ценность: 4; плата за вход: 1 еда; символы: 1 рыбак). Игрок получает 3 рыбы и 3 дерева из запаса.

Мебельная фабрика (П; ценность: 8; плата за вход: 2 еды; символы: 1 молоток). Игрок сколько угодно раз меняет наборы из 1 дерева и 1 кожи на 6 франков из сокровищницы.

Мясной ресторан (К; ценность: 6; плата за вход: 1 еда). Игрок до 4 раз меняет наборы из 1 мяса и 1 древесного угля на 6 франков из сокровищницы.

Обжигательный цех (Р; ценность: 6; плата за вход: 1 еда). Игрок меняет ровно 1 набор из 1 глины и 1 энергии на 3 кирпича.

Охотничий домик (Р; ценность: 6; плата за вход: 1 еда; символы: 1 молоток, 2 рыбака). Игрок получает 2 шкуры и 3 мяса из запаса.

Охрана порта (О; ценность: 6; плата за вход: 1 еда). Игрок платит 1 франк другому игроку по своему выбору. Этот выбранный игрок возвращает личный диск в свой запас. Вошедший в «Охрану порта» игрок помещает свой диск на только что освободившееся здание и, как обычно, платит за вход (если только не он владеет зданием). Игроков нельзя выгнать из зданий, действие которых выполняется не при входе. Такие здания появляются в дополнении «Гранд-Амо».

Пекарня (К; ценность: 6; плата за вход: 1 еда). Игрок до 6 раз меняет 1 хлеб на 3 франка из сокровищницы.

Плавильня (П; ценность: 10; плата за вход: 2 франка). Игрок получает 1 уголь, 1 кокс и 1 железо из запаса.

Промышленная зона (не здание; ценность: 10; цена: 12; символы: 1 молоток). «Промышленная зона» не позволяет выполнить отдельное действие. В конце игры ценность этого здания определяется количеством других зданий у его владельца. Каждое промышленное здание увеличивает ценность «Промышленной зоны» на 2 франка.

Роскошная яхта (корабль; ценность: 20; символы: 1 рыбак). В качестве основного действия игрок заходит на «Верфь» и платит за вход (если требуется). Затем он меняет один из своих железных кораблей на «Роскошную яхту» без какой-либо доплаты (железный корабль выходит из игры). «Роскошная яхта» считается железным кораблём, однако она не продаёт товары через «Грузовой причал» и не приносит еду в конце раунда. «Роскошная яхта» не позволяет выполнить отдельное действие.

Рыбный ресторан (К; ценность: 6; плата за вход: 1 еда; символы: 1 рыбак). Игрок сколько угодно раз меняет 1 копчёную рыбу на 3 франка из сокровищницы.

Рыбный рынок (К; ценность: 4; плата за вход: 1 еда; символы: 1 рыбак). Игрок до 7 раз меняет 1 рыбу на 2 франка из сокровищницы. Копчёную рыбу здесь продать нельзя.

Садовый центр (Р; ценность: 6; плата за вход: 1 еда; символы: 1 молоток). Игрок получает 4 дерева из запаса и 3 франка из сокровищницы.

Скорняжная лавка (Р; ценность: 6; плата за вход: 1 еда). Игрок сколько угодно раз меняет 1 шкуру на 1 хлеб. В дополнение к этому (или вместо этого) игрок до 2 раз меняет 1 кожу на 5 франков из сокровищницы.

Сталеплавильный завод (П; ценность: 8; плата за вход: 2 еды или 1 франк; символы: 1 молоток). Игрок платит 15 энергии, чтобы поменять ровно 1 железо на 2 стали.

Таверна (К; ценность: 4; плата за вход: нет; символы: 1 рыбак). Игрок до 4 раз меняет наборы из 1 дерева и 1 зерна на 3 франка из сокровищницы.

Ткацкая фабрика (П; ценность: 8; плата за вход: 2 еды или 1 франк). Игрок сколько угодно раз меняет наборы из 1 шкуры и 1 кожи на 7 франков из сокровищницы.

Транспортная контора (К; ценность: 6; плата за вход: 1 еда). Игрок платит 3 франка в сокровищницу и берёт товары с двух соседних клеток поставок. Франки брать нельзя. Он может выбрать клетки коров и зерна, зерна и железа, железа и глины, глины и дерева или дерева и рыбы.

Угольная лавка (К; ценность: 4; плата за вход: 1 еда). Игрок меняет ровно 1 еду на 1 древесный уголь из запаса. В дополнение к этому (или вместо этого) игрок до 5 раз меняет 2 еды на 1 уголь. Еду можно потратить суммарно (например, игрок мог бы сбросить 2 мяса общей ценностью в 6 еды и взять 3 угля). Даже в этом здании игрок может заменять еду франками.

Ферма (К; ценность: 8; плата за вход: 1 франк; символы: 1 рыбак). Игрок получает 2 рыбы, 2 зерна, 2 дерева, 1 шкуру и 1 корову из запаса.

Футбольный стадион (О; номер: 31; ценность: 24; стройматериалы: 1 дерево, 2 кирпича и 2 железа). «Футбольный стадион» не позволяет выполнить отдельное действие. «Футбольный стадион» можно построить, только когда опустеет одна из клеток планируемых зданий. В этот момент на неё выкладывается «Футбольный стадион» (если он не был куплен ранее) и занимает её до тех пор, пока его не построят.

Р Ремесленные здания



К Коммерческие здания



П Промышленные здания



О Общественные здания





8 Где взять деньги?

Деньги (обозначаются символом монеты) используются для покупки зданий и кораблей, для погашения займов, в качестве замены еды и, наконец, для победы в игре. Игровые деньги называются франками.

- Клетка поставки франков приносит монеты в 1 франк.
- В «Столярной мастерской» можно продать 1—3 дерева за 5—7 франков.
- Субсидии в 0,5 франка за товар можно получить в «Коптильне», «Пекарне» и на «Кирпичном заводе». Субсидии в 1 франк за товар можно получить в «Дубильне» и на «Коксовом заводе».
- «Грузовой причал» позволяет продавать товары в количествах, зависящих от кораблей игрока.
- Товары можно продать благодаря «Мосту через Сену», но делать это рекомендуется только в конце игры.
- «Зоопарк» и «Садовый центр» приносят деньги. В 15 из 36 особых зданий можно продать товары.
- В любое время можно продавать здания и корабли за половину их ценности.

Примечание: игрок может взять заём, только если у него недостаточно еды в фазе потребления или если он не может выплатить проценты по займам.

Где взять кирпичи?

Кирпичи нужны для модернизации «Верфей» и строительства многих зданий.

- «Скобяная лавка» приносит 1 кирпич.
- Глина перерабатывается в кирпичи (требуется 0,5 энергии за каждый) на «Кирпичном заводе».
- Среди особых зданий есть «Обжигательный цех», который перерабатывает 1 глину и 1 энергию в 3 кирпича. Также 1 кирпич можно получить на «Городской площади».
- Владелец «Гильдии каменщиков» экономит 1 кирпич на каждом своём строительстве. Если для строительства требуется глина, игроки могут заменять её кирпичами.
- В «Торговой конторе» 1 любой товар можно поменять на 1 кирпич.

Где взять железо?

Железо необходимо для строительства железных кораблей и некоторых зданий. Железо можно переработать в сталь.

- Клетка поставки железа приносит железо.
- «Металлургический завод» приносит 3—4 железа.
- На «Рынке» можно получить 1 железо.
- «Скобяная лавка» приносит 1 железо.
- Если на клетке поставки железа ничего нет, то на «Чёрном рынке» можно получить 2 железа.
- Среди особых зданий есть «Копи», которые приносят 2 железа, и «Плавильня», которая приносит 1 железо.

Где взять сталь?

Сталь нужна для строительства стальных кораблей, круизных лайнеров и «Банка». При помощи «Грузового причала» игроки могут продавать сталь за 8 франков.

- Железо перерабатывается в сталь на «Сталелитейном заводе» (на 1 сталь расходуется 5 энергии).
- Среди особых зданий есть «Сталеплавильный завод», который перерабатывает 1 железо и 15 энергии в 2 стали.
- В «Торговой конторе» 4 любых товара можно поменять на 1 сталь.
- Если для строительства требуется железо, игроки могут заменять его сталью.

2 Где взять еду?

Еда (обозначается символом кастрюли) потребляется рабочими в конце каждого раунда и используется в качестве платы за вход в здания. **Примечание:** еду всегда можно заменить франками.

- Клетка поставки рыбы приносит рыбу (1 еда).
- «Рыбное хозяйство» тоже приносит рыбу (1 еда). Также 2 рыбы можно получить на «Чёрном рынке» (если на клетке поставки рыбы ничего нет).
- В «Коптильне» рыба перерабатывается в копчёную рыбу (2 еды).
- На «Хлебозаводе» зерно перерабатывается в хлеб (2 еды).
- На «Скотобойне» коровы перерабатываются в мясо (3 еды).

Примечание: зерно и коровы не считаются едой, пока не будут переработаны.

- «Бакалейная лавка» приносит 8 еды, а также 1 зерно и 1 корову.
- «Церковь» приносит 13 еды (ближе к концу игры).
- Среди особых зданий есть «Охотничий домик» (9 еды), «Скорняжная лавка» (превращает каждую шкуру в 2 еды) и «Городская площадь» (до 7 еды).

1 Где взять энергию?

Энергия (обозначается символом электрической лампочки) в основном используется для переработки товаров.

- Клетка поставки дерева приносит дерево (1 энергия). Дерево перерабатывается в древесный уголь (3 энергии) на «Углевывжигательном заводе».
- «Угольная шахта» приносит 3—4 угля (3 энергии).
- Уголь перерабатывается в кокс (10 энергии) на «Коксовом заводе».
- В «Торговой конторе» 1 любой товар можно поменять на 1 древесный уголь (3 энергии).
- Игроки часто получают 2 дерева на «Чёрном рынке» (если на клетке поставки дерева ничего нет).
- Среди особых зданий есть «Плавильня», которая приносит 1 кокс и 1 уголь (суммарно 13 энергии), «Городская площадь», которая приносит 1 кокс и 1 древесный уголь (суммарно 13 энергии), «Угольная лавка», где игроки меняют еду на энергию, «Биржа труда», где игроки получают 1 уголь за каждый молоток, и «Ветряная мельница», позволяющая сэкономить 3 энергии на выполнении действий.

Что делать с кожей?

Забивая коров, игроки получают шкуры. В «Дубильне» шкуры перерабатываются в кожу.

- Кожу можно выгодно продать через «Грузовой причал» (4 франка за штуку).
- Также кожу можно продать через 4 особых здания: «Ткацкую фабрику», «Скорняжную лавку», «Кожевенную фабрику» и «Мебельную мастерскую». Простая переработка шкур в кожу уже приносит прибыль: 1 франк за каждую кожу. Пользоваться «Дубильней» выгодно, даже если вы используете для продажи кожи «Мост через Сену».

Какие здания стоит использовать ближе к концу игры?

Напоминание: во время финального этапа покупать здания нельзя.

- «Мост через Сену»: для продажи ненужных товаров.
- «Сталеплавильный завод»: для производства стали для строительства стальных кораблей и круизных лайнеров.
- «Верфь»: для строительства стальных кораблей и круизных лайнеров.
- «Грузовой причал»: для продажи товаров.
- Ремесленные здания: для строительства «Рагуши», «Банка» и «Церкви».
- «Столярная мастерская»: для получения ещё 7 франков.
- Прочие особые здания, позволяющие заработать деньги.