



À PROPOS DU JEU

Le Havre est le deuxième plus grand port de France (après Marseille). La ville est remarquable non seulement pour sa taille, mais aussi pour son nom inhabituel. Le mot néerlandais « Havre », signifiant « Port », a été emprunté en français au 12^{ème} siècle, mais de nos jours, il est considéré comme archaïque.

Le principe du jeu est simple. Le tour d'un joueur est divisé en deux phases : on commence par placer de nouvelles marchandises sur les différents Quais, puis on choisit une action. On peut choisir soit de prendre possession de toutes les marchandises d'un type occupant un Quai, soit d'utiliser l'un des bâtiments disponibles. Les bâtiments permettent aux joueurs d'améliorer les marchandises, de les vendre ou encore de construire leurs propres bâtiments ou bateaux. Les bâtiments sont à la fois une occasion d'investir et une source de revenus, car les joueurs doivent payer des droits d'entrée pour utiliser des bâtiments qui ne leur appartiennent pas. Les bateaux, quant à eux, servent principalement à fournir les victuailles nécessaires pour nourrir les ouvriers.

Tous les sept tours, une manche prend fin : le bétail et le grain des joueurs se multiplient grâce à la Récolte, puis ils doivent nourrir leurs ouvriers. Après un nombre donné de manches, chaque joueur peut accomplir une dernière action, et le jeu prend fin. Les joueurs ajoutent la valeur de leurs bâtiments et de leurs bateaux à leur réserve d'argent ; celui qui a amassé la plus grande fortune remporte la partie.

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 livret de règles
- 1 appendice : Résumé des bâtiments
- 3 plateaux de jeu
- 5 disques de personnage (1 de chaque couleur)
- 5 marqueurs de bateaux (1 de chaque couleur)

• 6 planches de pions, contenant :

- 7 grandes tuiles rondes d'approvisionnement figurant chacune 2 marchandises
- 16 grands jetons ronds de Production alimentaire (4x "2/5", 3x "3/4", 3x "5/6", 2x "7/8", 2x "9/10", 1x "11/12", 1x "13/14")
- 1 grande tuile ronde de Premier joueur
- Un total de 420 jetons :
 - 48 pièces de « 1 Franc » (*Les Francs ne comptent pas comme de la marchandise*)
 - 30 pièces de « 5 Francs » (*Vous pouvez changer vos Francs à tout moment*)
 - 60 jetons « Bœuf » (0 Nourriture) / « Viande » (3 Nourriture) au verso (*On ne peut jamais obtenir de l'argent en échange de nourriture*)
 - 60 jetons « Grain » (0 Nourriture) / « Pain » (2 Nourriture) au verso
 - 30 jetons « Fer » / « Acier » au verso (*L'acier peut aussi être utilisé à la place du fer*)
 - 42 jetons « Argile » / « Brique » au verso (*Les briques peuvent aussi être utilisées à la place de l'argile*)
 - 48 jetons « Bois » (1 Énergie) / « Charbon de bois » (3 Énergie) au verso (*On ne peut jamais obtenir de l'argent en échange d'énergie*)
 - 42 jetons « Poisson » (1 Nourriture) / « Poisson fumé » (2 Nourriture) au verso
 - 30 jetons « Charbon » (3 Énergie) / « Coke » (10 Énergie) au verso
 - 30 jetons « Peau » / « Cuir » au verso

• 110 cartes :

- 5 cartes « Tour de jeu » de couleurs différentes avec « Office » au verso
- 33 cartes « Bâtiments standards » (*incluant les bâtiments de départ : une Entreprise de construction et deux Entreprises de bâtiment*)
- 36 cartes « Bâtiments spéciaux »
- 20 cartes « Manche » avec « Bateau » au verso (*il y a 7 Bateaux en bois, 6 Bateaux en fer, 4 Bateaux en acier et 3 Bateaux de luxe*)
- 11 cartes « Emprunt »
- 5 cartes « Manches de jeu » - 1 par type de partie (1, 2, 3, 4 ou 5 joueurs)

MISE EN PLACE ET EXPLICATION DES ÉLÉMENTS

Le Havre peut être joué en version complète ou raccourcie. Les changements de règles de la version raccourcie sont décrits à la fin de cette section. Le tableau suivant indique combien de manches composent une partie, en fonction du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs

- Nombre de Manches (version complète)
- Durée en minutes (version complète)
- Nombre de Manches (version raccourcie)
- Durée en minutes (version raccourcie)

1	2	3	4	(5)
7	14	18	20	(20)
60	120	180	200	(210)
4	8	12	12	(15)
20	45	120	130	(150)

Les parties à 5 joueurs sont uniquement recommandées pour les joueurs expérimentés.

5. L'AMÉLIORATION DES MARCHANDISES.

Les jetons représentant les marchandises ont deux faces : l'une standard, l'autre « améliorée » – les bords du jeton sont différents suivant la face. Seuls les marchandises standards entrent en jeu par les Quais – on peut les améliorer en utilisant des Bâtiments.

4. LES JETONS DE MARCHANDISE ET DE NOURRITURE.

Placez les jetons de marchandise et de nourriture sur leurs Entrepôts. Il est inutile de placer tous les jetons : les surplus peuvent être entreposés dans la boîte ; on les prendra au fur et à mesure quand cela sera nécessaire.

Il y a un Entrepôt et un Quai correspondant pour six types de marchandise ainsi que pour les pièces de 1 Franc ; il y a un Entrepôt (mais pas de Quai) pour les pièces de 5 Francs, le charbon et les peaux. La monnaie utilisée dans ce jeu est le Franc.

3. LES TUILLES DE FOURNITURE.

Mélangez les 7 tuiles d'approvisionnement et placez-les face cachée sur les cases rondes des différents plateaux. Placez les marqueurs de bateaux des joueurs à côté du premier plateau, près de la première tuile d'approvisionnement.

2. LES ÉLÉMENTS DE JEU.

Chaque joueur prend 1 disque de personnage, 1 marqueur de bateau et 1 carte « Tour de jeu » correspondant à sa couleur. (Les joueurs peuvent choisir de retourner la carte sur la face « Office »)

1. LES PLATEAUX DE JEU.

Placez les 3 plateaux de jeu l'un à côté de l'autre au centre de la zone de jeu. Ils sont numérotés dans le coin en haut à gauche. Le plateau représentant le Trésor 1 est à gauche, celui représentant les trois Propositions de construction 2 est au milieu, et celui contenant les Cases de bateaux 3 est à droite.

7. PÉCULE DE DÉPART.

Dans une partie complète, chaque joueur commence avec 5 Francs et 1 charbon.

6. OFFRES DE DÉPART.

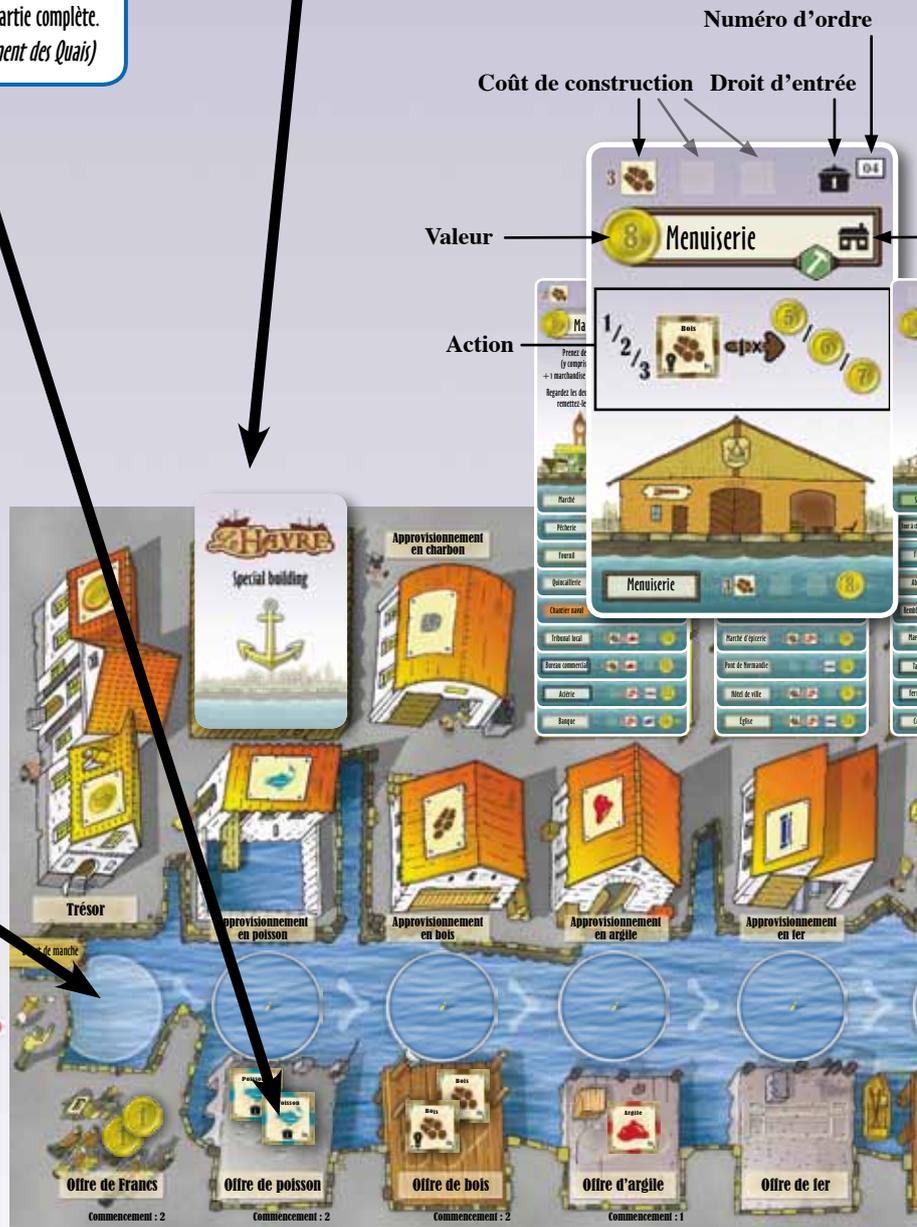
Avant que le jeu commence, placez 2 Francs, 2 poissons, 2 bois et 1 argile sur les Quais appropriés, dans le cas d'une partie complète. (cf. description du fonctionnement des Quais)

8. BÂTIMENTS SPÉCIAUX.

Mélangez les cartes des bâtiments spéciaux et placez-en 6, face cachée, sur la case « bâtiments spéciaux ». Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

9. BÂTIMENTS.

Il y a deux types de cartes de bâtiments : les cartes « Bâtiments standards » et les cartes « Bâtiments spéciaux » (signalées par une ancre). En plus d'une indication de l'utilisation du bâtiment, chaque carte comporte plusieurs lignes de symboles.



Modifications de mise en place pour jouer à la version raccourcie du jeu

- Placez 3 Francs, 3 poissons, 3 bois, 2 argiles, 1 fer, 1 grain et 1 boeuf sur les 7 Quais. (cf. texte dans la case « Bâtiments spéciaux » du plateau de jeu)
- Au début de la partie, chaque joueur reçoit 5 Francs, 2 poissons, 2 bois, 2 argiles, 2 fers, 1 boeuf, 2 charbons et 2 peaux.
- Utilisez les petites marques claires au lieu des grandes marques sombres pour trier les Bâtiments standards.
- Les Bâtiments spéciaux ne sont pas utilisés.
- Dans la version solo de la partie raccourcie, le joueur commence avec une carte Bateau en bois de valeur 2. Une carte Bateau en bois de valeur 2 supplémentaire est placée sur la case réservée aux Bateaux en bois sur le plateau.



10. BÂTIMENTS DE DÉPART DE LA VILLE.

Retirez la carte « Entreprise de construction » verte et les deux cartes « Entreprise de bâtiment » de la pile des cartes de bâtiments et placez-les à côté des plateaux de jeu. Ces bâtiments sont considérés comme construits par la ville avant le début de la partie.

11. TRI DES BÂTIMENTS STANDARDS.

Le tableau au dos de chaque carte « Bâtiment standard » indique si oui ou non, cette carte est utilisable dans la partie. Les marques sombres indiquent que le bâtiment est utilisé dans les parties complètes ; les marques claires et plus petites indiquent un bâtiment réservé aux parties raccourcies. Les cartes qui ne comportent pas de marque pour le nombre de joueurs approprié sont retirées du jeu. Exception : si une carte comporte l'indication « début » au lieu d'une marque, elle est placée avec les 3 bâtiments de départ.

Exemple : Trois joueurs jouent à la version complète du jeu. Le Dock est retiré du jeu, mais la Scierie reste. (Nous montrons ici le verso de ces deux cartes)

3

1

2

3 ✓



Bâtiment sta

Type de bâtiment



12. PROPOSITIONS DE BÂTIMENTS.

Mélangez les cartes « Bâtiments standards » restantes et divisez-les en trois piles de même taille. Retournez chacune des trois piles et triez les cartes en fonction de leur numéro (figurant en haut à droite), la carte dont le numéro est le plus bas étant en haut de la pile. Étalez les cartes sur les Cases de propositions de bâtiments (Plateau 2) de manière à ce que la ligne en bas de chaque carte soit visible.

La carte du haut de chaque pile représente toujours le prochain bâtiment disponible à la vente ou à la construction. En étalant correctement les cartes « Bâtiments standards », les joueurs pourront voir à l'avance quand un bâtiment donné sera disponible à la construction ou à la vente (ainsi que son coût), et ce dès le début de la partie.

13. CARTES « MANCHE ».

Retournez les cartes « Manche », face « Récolte » (ou « Pas de récolte ») apparente, classez-les en fonction du nombre de Manches correspondant au nombre de joueurs et placez-les, recto apparent, sur la case des cartes « Manche » figurant sur le plateau 3. La carte « Manche 1 » doit être sur le dessus de la pile. Le tableau figurant sur les cartes « Manche » montre le numéro de joueurs ; Les cartes sans numéro ne sont pas utilisées.

Certaines cartes « Manche » ont deux numéros de Manche ; le numéro entouré d'un cercle plus petit et plus clair sert dans les parties raccourcies.



14. CARTES « BATEAU ».

Ce sont les verso des cartes « Manches ». A la fin d'une Manche un nouveau bateau est introduit dans le jeu. Les cartes « Bateau », qui vont du bateau en bois au bateau de luxe, se lisent de la même manière que les cartes « Bâtiments standards » : la première ligne donne les coûts de construction, et la seconde donne la valeur (le coût étant indiqué en dessous), le type de bateau et le symbole du bateau.



15. CARTES « EMPRUNT ».

Placez les cartes « Emprunt » à côté du plateau au début de la partie. Il est possible qu'elles ne servent pas au cours du jeu.

- Dans une partie raccourcie à 2 joueurs, chaque joueur commence avec une carte Bateau en bois de valeur 2
 - Classez les cartes « Manche » en fonction du numéro apparaissant dans le petit cercle clair (pas dans le grand cercle sombre).
 - Utilisez la face « Version raccourcie » de la carte « Manches de jeu ».
 - Le jeu se déroule de la même manière à une exception près : quand vous retournez une carte « Manche », ne regardez pas le numéro du haut (sur fond gris), mais le numéro du bas (fond clair) (cf. *Quelques trucs pour une partie plus fluide, page 11*).

16. MANCHES DU JEU.

On utilise une seule carte de ce type par partie (correspondant au nombre de joueurs). Le recto donne un aperçu de la version complète, le verso un aperçu de la version raccourcie.



17. JETONS DE PRODUCTION ALIMENTAIRE.

Placez les jetons de Production alimentaire à côté du plateau.



LE JEU

Le jeu est divisé en un nombre fixe de manches (dépendant du nombre de joueurs). Une manche consiste en 7 tours individuels au terme desquels la carte « Manche » en cours d'utilisation est résolue. À la fin du jeu, chaque joueur accomplit une dernière action. Ensuite, les joueurs comptent leur fortune ; le joueur ayant accumulé la plus grande fortune remporte la partie.

LE COURS DU JEU

Le **Premier joueur** est celui qui vit le plus près de l'eau. Il prend la tuile de Premier joueur. Après qu'il a joué, les autres joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE TOUR D'UN JOUEUR

Le tour d'un joueur consiste en deux Actions obligatoires, auxquelles peuvent s'ajouter des Actions additionnelles facultatives. Le joueur commence par accomplir une Action d'approvisionnement, puis une Action principale. Les Actions additionnelles sont la Vente et l'Achat ; elles peuvent être conduites à n'importe quel moment du tour du joueur.

ACTION D'APPROVISIONNEMENT

Au cours de la première action de chaque joueur, de nouvelles marchandises arrivent au port. Elles sont placées sur les Quais appropriés.

- Le joueur dont c'est le tour place son marqueur de bateau sur la tuile d'approvisionnement suivante (en suivant la flèche). Au cours de la première manche, les tuiles d'approvisionnement sont retournées face cachée jusqu'à ce qu'un bateau vienne occuper leur case ; une fois sa case occupée, la tuile est retournée et restera face visible jusqu'à la fin de la partie sans jamais changer de position.
- Deux jetons différents sont représentés sur chaque tuile d'approvisionnement (des Marchandises ou des Francs). Le joueur prend 1 marchandise dans chacune des Cases d'approvisionnement correspondantes et la place, face standard visible, sur le Quai approprié. Le bord des jetons de marchandise indique quelle est la face standard.
- La fin de la manche survient quand un bateau est placé sur la septième tuile de fourniture. À la fin de ce tour, la carte « Manche » en cours d'utilisation est résolue (voir « Fin de manche », page 7) puis retournée.



Ensuite, le premier tour de la manche suivante commence : le joueur suivant accomplit son Action d'approvisionnement sur la première tuile d'approvisionnement.

• Intérêts des cartes « Emprunts » :

Le mot « Intérêts » est écrit sur l'une des sept tuiles d'approvisionnement. À chaque fois qu'un joueur quelconque place son bateau sur cette tuile, tous les joueurs qui ont emprunté doivent immédiatement payer 1 Franc d'intérêt, quel que soit le nombre d'emprunts contractés. Si un joueur ne peut payer ce Franc, il doit



Une carte Manche est résolue tous les 7 tours de jeu – individuellement, les joueurs jouent un nombre de tours différent à chaque manche.



Les joueurs placent leur marqueur de bateau sur les tuiles d'approvisionnement.



On place deux marchandises sur les Quais correspondants.

INTÉRÊTS

Tous les joueurs ayant au moins une carte « Emprunt » en leur possession payent exactement 1 Franc, une fois par manche. Les joueurs ne paient jamais plus d'un Franc d'intérêts.

vendre un bâtiment ou un bateau ou reprendre une nouvelle carte « Emprunt » (voir Les cartes « Emprunt », page 10), puis payer la somme due.

ACTION PRINCIPALE

L'Action principale est obligatoire et suit l'Action d'approvisionnement. Le joueur dont c'est le tour choisit une Action principale parmi les deux suivantes : Prendre toutes les marchandises sur un Quai, ou Utiliser un Bâtiment.

Action principale A : Prendre toutes les marchandises sur un Quai

- Le joueur prend tous les jetons (qu'il s'agisse de marchandises ou de Francs) sur l'un des sept Quais.
- La réserve personnelle d'un joueur n'est pas limitée. Toutes les marchandises et tous les Francs obtenus sont visibles. Il est interdit de les cacher aux autres joueurs.

Action principale B : Utiliser un Bâtiment

• Se placer sur un Bâtiment :

La plupart des cartes de bâtiments permettent aux visiteurs d'accomplir une action (par exemple de construire d'autres bâtiments) ou de convertir des marchandises standard en marchandises améliorées. Pour utiliser l'action d'un bâtiment, un joueur doit **se placer** sur ce bâtiment qui doit être **inoccupé**.

Un joueur peut se placer sur des bâtiments appartenant **à la ville ou à n'importe quel joueur**.

Les fonctions des bâtiments sont expliquées page 6 et dans l'appendice « Résumé des Bâtiments ».

• Droits d'entrée :

Pour se placer sur un bâtiment appartenant à un autre joueur ou à la ville, il faut parfois s'acquitter d'un droit d'entrée ; le prix est indiqué dans le coin en haut à droite de la carte du bâtiment. Cette somme doit être payée au propriétaire du bâtiment (ou à la Réserve si le bâtiment appartient à la ville), soit avec de la nourriture, soit avec des Francs. Alors seulement, on peut se placer sur le bâtiment. Si les prix en nourriture et en Francs sont séparés par un /, le joueur choisit lequel des 2 prix il souhaite payer. Un joueur ne peut jamais se placer sur un bâtiment s'il est incapable de s'acquitter des droits d'entrée. Un joueur se plaçant sur un bâtiment doit obligatoirement accomplir l'action associée à ce bâtiment.

Note : Dans ce jeu, la nourriture peut toujours être remplacée par des Francs sur la base de 1 contre 1. Au contraire, les Francs ne peuvent jamais être remplacés par de la nourriture.

ACTIONS ADDITIONNELLES ; ACHAT ET VENTE

• Action additionnelle C : Achat

En plus de l'action d'approvisionnement et des actions principales, un joueur peut acheter une ou plusieurs cartes « Bâtiments » et/ou « Bateaux » à n'importe quel moment de son tour (même avant d'accomplir les actions obligatoires). (Voir aussi : Clarification des règles, page 9)



Bien que l'argent ne compte pas comme une marchandise, il est possible de se procurer des pièces de 1 Franc sur un Quai (de même que du poisson, du bois, de l'argile, du fer, du grain et du bétail). Au contraire, on ne peut se procurer du charbon et des peaux qu'en utilisant un Bâtiment

Les disques de personnage des joueurs sont placés sur les bâtiments.

Les bâtiments ne servent qu'au moment où on se déplace dessus. Un joueur ne peut pas réutiliser un même bâtiment sans se déplacer.

On ne peut pas se placer sur les bâtiments dont la carte est toujours dans la zone de Proposition de construction. Ces bâtiments n'ont pas encore été construits.

Les droits d'entrée doivent être payés au moment où le joueur accomplit l'action associée au bâtiment. Si le bâtiment appartient à la ville, les droits d'entrée sont payés à la Réserve. Les joueurs ne paient pas de droits d'entrée pour se placer sur leurs propres bâtiments.



Exemple : Jean utilise la Ligne de bateaux qui requiert un droit d'entrée de 2 nourritures. Au lieu des 2 nourritures, Jean peut payer 2 Francs, ou encore 1 Franc et 1 nourriture. Si la Ligne de bateaux lui appartient, il ne paie pas de droits d'entrée.

Non seulement les bâtiments et les bateaux peuvent être construits, mais ils peuvent aussi être achetés.



Bâtiments : À n'importe quel moment, tous les bâtiments qui **appartiennent à la ville** et les bâtiments **sur le dessus des trois piles de Proposition de construction** sont disponibles à l'achat. Dans la plupart des cas, le prix d'achat est égal à la valeur du bâtiment ; si ce n'est pas le cas, le prix d'achat est indiqué séparément (sous le nom de « coût ») en dessous de la valeur. Un joueur peut acheter plusieurs bâtiments à la suite dans la même pile.

Bateaux : On ne peut acheter que la carte « Bateau » se trouvant face visible sur le haut de chaque pile de bateaux. Le prix de chaque bateau est supérieur à sa valeur ; comme sur les cartes « Bâtiment », il est indiqué sous la valeur. **Note :** on peut acheter un bateau même si personne n'a encore construit de Chantier naval : les Chantiers navals ne sont nécessaires que pour **construire** des bateaux.

• **Action additionnelle D : Vente**

Les bâtiments et les bateaux peuvent aussi être vendus **à la ville**. Ce type d'action peut d'ailleurs être accompli pendant le tour d'un autre joueur, mais pas pendant qu'un autre joueur accomplit une action. **Les bâtiments et les bateaux sont vendus pour la moitié de leur valeur.**

Quand un joueur vend un bâtiment, ce dernier est placé avec les autres bâtiments qui appartiennent à la ville. Quand un joueur vend un bateau, il est placé sur le dessus de la pile des cartes « Bateaux » du même type.

• **Notes :**

- Le disque de personnage est toujours restitué au joueur une fois le bâtiment acheté ou vendu. (Les gens sont renvoyés chez eux)
- Les bâtiments ne peuvent pas être vendus puis achetés dans le même tour de jeu.
- Les bâtiments et les bateaux ne peuvent pas être vendus aux autres joueurs.



La banque a une valeur de base de 16 Francs, mais son prix d'achat est de 40 Francs.



Ce Bateau en bois a une valeur de 2 Francs. Son prix d'achat est de 14 Francs. (Les Bateaux de luxe ne peuvent pas être achetés : il faut les construire).

Les joueurs peuvent vendre un bâtiment ou un bateau à tout moment pour la moitié de sa valeur. La valeur peut être différente du prix d'achat. Elle est toujours indiquée à gauche du nom de la carte.

De cette manière, les bâtiments sont vidés de leur occupant et tout joueur peut donc s'y placer.

Cette règle est particulièrement importante pour le bâtiment « Marché noir » (voir le Résumé des bâtiments).

Les bâtiments

Construction de nouveaux bâtiments

On peut construire de nouveaux bâtiments en utilisant l'« Entreprise de construction » et les deux « Entreprises de bâtiment ». Au début de la partie, ces bâtiments appartiennent à la ville. Un joueur entrant dans l'un de ces bâtiments peut construire n'importe lequel des bâtiments sur le dessus des piles de la zone de Proposition de bâtiments en payant le coût de construction du nouveau bâtiment.

Les matériaux de constructions nécessaires sont indiqués en haut de la carte « Bâtiment » (et sont répétés en bas de la carte).



Note : On peut toujours utiliser des briques au lieu de l'argile et de l'acier au lieu du fer.

Les cartes « Bâtiments » sont plus amplement expliquées dans le Résumé des bâtiments, qui contient une liste complète de toutes les cartes.



Les bâtiments de départ permettent de construire de nouveaux bâtiments.

Note : Ils ne permettent pas de construire des bateaux.



Construction des bateaux

À la fin de chaque manche, quand la carte « Manche » est retournée, une nouvelle carte « Bateau » est introduite dans la partie (Voir « Fin de manche : Nouvelle carte « Bateau » », page 8). Ces bateaux peuvent être construits dans l'un des Chantiers navals (un bateau par visite).

Pour construire un bateau, un joueur doit payer les frais d'entrée du Chantier naval au joueur qui en est le propriétaire, puis payer les ressources du bâtiment et les 3 énergies nécessaires à la fabrication du bateau (voir « bateau », au verso des cartes « Manche »). Les joueurs génèrent de l'énergie à partir du bois (qui peut être amélioré en charbon de bois) ou du charbon.

Cas particulier : Le premier joueur à fabriquer un bateau qui ne soit pas en bois (donc en fer, en acier ou de luxe) dans un Chantier naval spécifique doit **moderniser** le Chantier naval en plaçant 1 brique dessus. La brique restera sur le Chantier naval pendant le reste de la partie pour rappeler que la modernisation du Chantier naval profite à **tous les joueurs**. Seul un joueur qui construit un bateau peut moderniser un Chantier naval. Un joueur n'est pas obligé d'être le propriétaire d'un Chantier naval pour le moderniser.

Les bateaux sont très importants !

Dans ce jeu, il est extrêmement important de prévoir longtemps à l'avance pour être sûr d'être en mesure de payer le prix en nourriture requis à la fin de la manche. Un joueur qui ne prend pas beaucoup de grain ou de bétail au début du jeu doit construire, voire acheter, un bateau tôt dans la partie – sinon, le joueur risque de passer la partie à essayer de se procurer de la nourriture. À moyen terme, tous les joueurs devront construire des bateaux. Il est virtuellement impossible de remporter une partie sans bateaux.

Les bateaux aident les joueurs à satisfaire leurs besoins en nourriture. Dans une partie de 3 à 5 joueurs, il y a deux Chantiers navals ; dans une partie à 1 ou 2 joueur(s), il n'y en a qu'un.



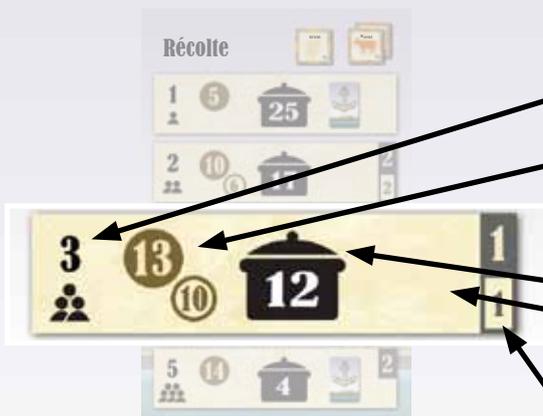
Les bateaux sont construits dans les Chantier naval.



Le premier joueur à construire un bateau qui ne soit pas en bois dans un Chantier naval spécifique doit d'abord moderniser ce dernier en payant 1 brique.

FIN DE MANCHE

Tous les sept tours de jeu, la carte « Manche » du dessus de la pile est résolue.



- Référez-vous à la ligne de la carte qui correspond au nombre de joueurs de la partie.
- Le deuxième chiffre de la ligne indique le numéro de la manche actuelle. Utilisez le chiffre entouré d'un cercle marron pour une partie complète, et le chiffre entouré du cercle plus clair pour une partie raccourcie.
- Le troisième nombre, dans l'icône de marmite, indique la quantité de nourriture que chaque joueur doit payer dans la Phase d'alimentation.
- Le quatrième élément de la ligne peut représenter un bâtiment (voir « La ville construit des bâtiments »).
- La dernière colonne contient un nombre concernant le premier joueur qui n'est utile qu'au début d'une manche (voir le premier item de « Quelques astuces pour une partie plus fluide », page 11).

Récolte

Au cours de la Récolte, les joueurs reçoivent du grain et du bétail. Un joueur qui possède au moins 1 grain reçoit 1 grain supplémentaire. Un joueur qui possède au moins 2 bœufs reçoit 1 bœuf supplémentaire. Certaines cartes « Manche » indiquent qu'il n'y a pas de Récolte (« Pas de récolte ») – au cours de ces Manches, les joueurs ne reçoivent ni grain, ni bétail.

Les joueurs reçoivent du grain et du bétail. Un joueur ne reçoit jamais plus d'1 grain et 1 bœuf pendant une Récolte.



Phase d'alimentation

Chaque joueur doit payer la quantité de nourriture indiquée dans l'icône de marmite sur la carte « Manche ». Les bateaux aident à s'acquitter de ce paiement : **pour chaque bateau qu'il possède**, la quantité de nourriture qu'un joueur doit payer est réduite du montant indiqué dans le tableau de la carte « Bateau ». Un joueur n'ayant pas assez de nourriture doit vendre des bâtiments ou prendre une (des) carte(s) « Emprunt » (voir Cartes « Emprunt », page 10).

- Rappelez-vous : **Chaque Franc équivaut à 1 nourriture**. Les joueurs peuvent payer tout ou partie de la nourriture due en Francs.
- Quand les joueurs construisent des bateaux, ils reçoivent des jetons de Production alimentaire indiquant la quantité de nourriture qu'ils reçoivent de leurs bateaux pour chaque manche.
- Si les bateaux d'un joueur fournissent plus de nourriture que la quantité requise ou si un joueur ne peut pas payer la quantité exacte de nourriture (par exemple en payant avec un jeton « Viande »), il ne peut garder l'excès de nourriture.

La ville construit des bâtiments

Les symboles et apparaissant sur certaines cartes « Manche » indiquent qu'une carte « Bâtiment standard » ou « Bâtiment spécial » doit être ajoutée aux bâtiments possédés par la ville.

- **Carte « Bâtiment standard »** : si un bâtiment normal est indiqué, prenez la carte avec le **plus petit numéro de classement** (coin en haut à droite) dans la zone de Proposition de construction.
- **Carte « Bâtiment spécial »** : si un bâtiment spécial est indiqué, la carte du dessus de la pile de bâtiments spéciaux est retournée (voir le bâtiment standard du « Marché » dans le résumé des bâtiments).

Nouvelle carte « Bateau »

Finalement, la carte « Manche » est retournée, ce qui révèle le bateau qui figure sur son verso. Placez cette nouvelle carte « Bateau » sur la pile de cartes « Bateau » du même type (voir Plateau de Jeu n°3).

Manche suivante

Le joueur dont c'est le tour de jouer commence la manche suivante (voir aussi le premier point dans « Quelques trucs pour une partie plus fluide, page 11 »).

La carte « Manches de jeu »

La carte offre une vue d'ensemble de toutes les cartes « Manche ».

- La première ligne de la carte montre le nombre de manches, entouré d'un cercle brun.
- Le deuxième nombre – sous le précédent, et dans une icône de marmite – donne la quantité de nourriture que chaque joueur doit consommer à la fin de la manche.
- La troisième ligne indique si un bâtiment Standard ou Spécial doit être construit à la fin de la manche ou si la Récolte n'a pas lieu.
- Les quatrième et cinquième lignes montrent quelle carte « Bateau » va être introduite dans la partie lorsque la carte « Manche » sera retournée : par exemple, « 2 » et « Bois » indiquent un bateau en bois d'une valeur de 2 Francs.

	1	2	3	4	5
	5	4	3	2	1

Les joueurs payent des points de nourriture. Les bateaux réduisent la quantité de nourriture à payer.



La ville construit un bâtiment.



La carte « Manche » devient une carte « Bateau ».



PHASE FINALE

Le jeu prend fin quand la dernière carte « Manche » est résolue. C'est alors que la phase finale commence.

ACTION FINALE

Chaque joueur dispose d'exactly 1 tour supplémentaire, et accomplit une dernière action. Il est impossible d'accomplir une Action d'approvisionnement ou d'achat, et on ne paie pas d'Intérêts. Par contre, les joueurs peuvent rembourser des emprunts et vendre des bâtiments et des bateaux.

Le joueur dont c'est le tour commence, puis chaque autre joueur joue à tour de rôle.

Note : Au cours de l'Étape finale **seulement**, les disques de personnages peuvent être placés dans des **bâtiments déjà occupés par un ou plusieurs disques de personnage**. Par conséquent, chaque joueur a l'opportunité de visiter un bâtiment de son choix à l'occasion de son Action finale. Le seul bâtiment sur lequel un joueur ne peut pas se placer est celui dans lequel se trouvait son propre disque.

FIN DE LA PARTIE, LE GAGNANT

La partie prend immédiatement fin après les Actions finales. Le gagnant est le joueur le plus riche. Additionnez :

- La valeur indiquée sur vos cartes « Bâtiment » et « Bateau » (le nombre à gauche du nom de la carte).
- La valeur additionnelle des bâtiments dotés d'un symbole 🏦 (la Banque, par exemple), qui dépend des autres bâtiments possédés par le joueur (cf. le texte et l'illustration sur les cartes).
- Votre argent.
- Déduisez 7 Francs pour chaque emprunt non remboursé.

Les marchandises qui restent dans votre réserve n'ont aucune valeur (exception : l'Entrepôt privé).

En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

CONSEILS IMPORTANTS (À LIRE AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE !)

CLARIFICATIONS DES RÈGLES

• Différence entre construction et achat

Tous les bâtiments et bateaux peuvent être soit construits, soit achetés, au choix du joueur (il est plus fréquent de les construire) :

La construction est toujours une Action principale ; on l'accomplit en entrant dans un bâtiment et elle requiert toujours des ressources pour être menée à bien.

L'achat est toujours une Action additionnelle et requiert de l'argent. Dans les deux cas, le joueur qui construit ou achète le bâtiment prend la carte correspondante et la place devant lui.

• Seuls les bâtiments dans la zone des Propositions de construction peuvent être fabriqués.

Les bâtiments en haut des piles du plateau des Propositions de construction peuvent être construits ou achetés. Les bâtiments qui appartiennent à la ville ne peuvent pas être construits ; on peut seulement les acheter (ils sont déjà construits).

À la fin de la partie, chaque joueur peut accomplir exactement 1 Action principale. Durant cette phase seulement, les disques de personnage peuvent se placer sur un bâtiment qui est déjà occupé.



Le Pont de Normandie est une Action finale populaire, car elle permet de convertir les marchandises restantes en Francs.

Le joueur ayant amassé la plus grosse fortune totale en comptant la valeur des bâtiments, des bateaux et l'argent, remporte la partie.



Exemple : Stéphane achète un Marché pour 6 Francs en utilisant une Action additionnelle, et l'utilise immédiatement en se servant de son Action principale.

On peut aussi acheter les bâtiments de départ.



• Les jetons ne sont pas limités

On peut récupérer des jetons de jeu (Francs ou marchandises) en quantités illimitées. Si les jetons viennent à manquer dans la réserve, il y a des multiplicateurs « 5X » au dos des jetons « production de 2 nourritures ». Si un jeton est placé sur l'un d'eux, il compte comme 5 jetons.

• Propositions de construction vides

Si l'une des trois piles de Propositions de construction est vide de cartes, elle reste vide jusqu'à la fin de la partie.

• On peut changer l'argent, mais pas la nourriture ou l'énergie

Dans ce jeu, les joueurs peuvent échanger cinq pièces d'1 Franc contre une pièce de 5 Francs (ou vice versa) à n'importe quel moment. Ils peuvent même récupérer la monnaie s'ils payent plus que nécessaire. Par contre, un joueur qui paie un droit d'entrée avec de la nourriture ou paie pendant la Phase d'alimentation avec de la nourriture ne récupère rien en payant plus que nécessaire. C'est la même chose quand un joueur paie plus d'énergie que nécessaire pour une Action de construction ; l'excès d'énergie ne lui est pas remboursé.

• On arrondit toujours au détriment du joueur

Sur de nombreuses cartes de bâtiments, les joueurs peuvent gagner une moitié en marchandises, une moitié en Francs, ou encore payer une moitié en énergie. Arrondissez toujours au détriment du joueur : si un joueur est censé recevoir la moitié de quelque chose, arrondissez vers le bas. Si un joueur doit payer la moitié de quelque chose, arrondissez vers le haut.



L'image montre 25 Francs.



Il n'y a jamais besoin d'arrondir quand on vend des bâtiments ou des bateaux.

CARTES « EMPRUNT »

• Prendre un emprunt

Un joueur ne peut prendre un ou plusieurs emprunts que s'il est dans l'incapacité de payer les intérêts d'un emprunt précédent (voir Action d'approvisionnement, page 4) ou s'il ne peut pas payer la quantité nécessaire de nourriture pendant la phase d'alimentation (voir Fin d'une manche de jeu, page 7). Alors, le joueur utilise l'intégralité de sa nourriture et de son argent, et s'il ne peut toujours pas payer le montant requis, il peut prendre un nouvel emprunt. Pour ce faire, il doit prendre une carte « Emprunt » et la placer face visible devant lui.

Un joueur reçoit 4 Francs pour chaque emprunt qu'il contracte. Les joueurs ne sont jamais obligés de vendre des bâtiments.

• Rembourser un emprunt

On peut rembourser un emprunt à n'importe quel moment de la partie (y compris juste avant de payer les intérêts). Cela coûte 5 Francs. À la fin de la partie, les joueurs déduisent 7 Francs de leur capital pour chaque carte « Emprunt » encore en leur possession (voir Fin de partie, le gagnant, page 9).

Les joueurs ne peuvent jamais décider de leur propre chef de prendre un emprunt dans le but d'investir dans un bâtiment ou un bateau, ou encore pour payer des droits d'entrée.

S'il n'y a pas assez de cartes « Emprunt » dans le jeu, on peut les retourner : leur verso indique « 3 emprunts ».

Conseil : Un joueur peut très bien gagner à ce jeu même en ayant pris plusieurs emprunts (par exemple, en possédant le Tribunal local – voir le résumé des bâtiments).

LES BÂTIMENTS

- Il y a cinq types de cartes « bâtiment » : Les bâtiments d'artisanat , les bâtiments économiques , les bâtiments industriels  et les bâtiments publics . Le Marché, le Remblai d'argile et le Marché noir sont des bâtiments neutres (sans icône).





- La plupart des bâtiments permettent à leurs visiteurs d'accomplir une action. D'autres (par exemple, la Banque) ne permettent pas d'accomplir d'action et ne sont importants que pour leur propriétaire. Un cadenas figure sur la première ligne de ces cartes.
- Au début d'une partie, seuls les bâtiments d'artisanat sont importants (voir « *Marché* » et « *Place centrale* » dans le *Résumé des bâtiments*). Plus tard dans la partie, les différents types de bâtiments ont de l'importance vis-à-vis de certains bâtiments standards (la Mairie et la Banque) et spéciaux (la Corporation et la Zone d'activité). La valeur de ces bâtiments est liée aux types de bâtiments que le joueur possède. Un « + » apparaît sur toutes les cartes dont la valeur est liée à d'autres cartes ou à des ressources (voir l'illustration de la carte « Banque », page 10).
- **Note :** Les cartes sur lesquelles figure un **Marteau ou un Pêcheur** fournissent un bonus quand on utilise le Remblai d'argile, la Houillère, la Pêcherie et la Place centrale (voir le *Résumé des bâtiments*).
- Un « / » entre des coûts signifie que seul l'un des deux est requis.
- Certaines cartes de bâtiments permettent plusieurs actions (par exemple, le Marché et le Bureau commercial).
- Une **Flèche** indique que les marchandises peuvent être améliorées. Un joueur qui choisit cette action peut faire autant d'améliorations qu'il le souhaite à moins qu'il y ait une restriction, représentée sous la forme d'un chiffre au-dessus de la flèche. Ce chiffre indique le nombre de fois qu'une amélioration peut être réalisée (par exemple, « 6x »). Une condition apparaît parfois au-dessus de la flèche, indiquant qu'il faut dépenser de l'énergie soit pour chaque amélioration, soit pour l'amélioration tout entière (par exemple, pour la Briqueterie).



Exemple: Eléonore a au moins une carte où figure 1 marteau ; elle reçoit donc 4 Charbons au lieu de 3 dans la Houillère.

Sur la carte du Fumoir (Bâtiment standard), l'énergie requise est indiquée avant le processus d'amélioration. Sur le Four et l'Acierie, elle est indiquée avant la flèche de changement.

QUELQUES ASTUCES POUR UNE PARTIE PLUS FLUIDE

- **Qui joue le premier dans une manche ?**
Chaque fois qu'une carte « Manche » est retournée sur sa face « Bateau », le chiffre à droite de la nouvelle carte Manche indique quel joueur fera le premier mouvement de la nouvelle manche. « 1 » représente le Premier joueur, « 2 », le suivant, etc. Cela aide les joueurs à se rappeler de retourner la carte Manche résolue. Dans la version raccourcie du jeu, utilisez le nombre le plus bas encadré en clair.
- **L'Office**
L'Office au verso des cartes « Tours de jeu » aide les joueurs à avoir une vue d'ensemble de la quantité de nourriture dont ils auront besoin à la fin de la manche. Les joueurs peuvent conserver des jetons de nourriture dans l'Office pour payer leur dû à la fin de la manche, ou y placer des jetons de Production alimentaire pour se rappeler la quantité de nourriture que leurs bateaux fournissent. (Voir *Phase d'alimentation*, page 7)
- **Annnonce de la Récolte**
À la fin d'une manche, il est bon qu'un joueur annonce « Récolte » pour rappeler à tous les joueurs de prendre le grain et le bétail qu'ils ont produits.
- **Faire pivoter les cartes à 180 degrés**
Nous vous suggérons de faire pivoter vos cartes « Bâtiments » à 180 degrés afin d'en faciliter la lecture par les autres joueurs.



Il est inutile de faire pivoter les cartes « Bateau », car elles ne concernent que leur propriétaire.



- **Les bâtiments peuvent aussi être vendus**

Il est facile d'oublier que les bâtiments peuvent être vendus à tout moment. S'il est incapable de payer les droits d'accès à un bâtiment, un joueur inexpérimenté cherche souvent une autre action à accomplir. Mais il est possible de se procurer la somme nécessaire en vendant un bâtiment. En fin de partie, il peut être très fructueux de se débarrasser de ses bâtiments les moins chers ou de ses bateaux en bois.

- **Après l'Action principale, c'est au joueur suivant de jouer**

Un joueur n'a pas à attendre que le joueur précédent annonce qu'il a fini de jouer pour commencer son tour. Exceptionnellement, il se peut qu'un joueur choisisse de vendre ou d'acheter un bâtiment après avoir accompli son Action principale. Pour ce faire, il peut demander au joueur suivant d'attendre un instant avant de commencer son tour.

- **Nombre de manches**

Le nombre de cartes « Manche » rangées en pile au moment de la mise en place du jeu est toujours égal au nombre de manches qui vont être jouées. Les joueurs peuvent toujours voir quelle est la manche en cours en regardant la carte « Manche » en cours.

- **Actions finales**

En général, l'ordre de jeu des Actions finales n'a pas d'importance ; les joueurs peuvent les accomplir simultanément. Les rares fois où l'ordre de jeu a une importance, par exemple pour payer des droits d'entrée ou acheter des Bateaux de luxe, les joueurs doivent suivre l'ordre de jeu normal.

Un exemple de manche détaillé ainsi que les informations nécessaires pour toutes les cartes figurent dans le résumé des bâtiments.



© Lookout Games 2008
www.lookout-games.de



Remerciements

Le Havre a été développé en décembre 2007.

Il a été inspiré par « Caylus » de William Attia et « Agricola ».

Le jeu a été édité par Uwe Rosenberg et Hanno Girke.

L'auteur remercie Ralph Bruhn de l'avoir aidé à assembler et structurer les règles et Susanne Rosenberg pour ses relectures.

La partie graphique et les illustrations sont les fruits du travail de Klemens Franz.

L'auteur remercie tous les testeurs – sans leurs suggestions, le jeu n'aurait pu exister sous sa forme actuelle.