

# SOBRE EL JUEGO

Le Havre (habitualmente conocida como El Havre en español) es una ciudad francesa, que alberga, tras Marsella, el puerto más grande del país. La ciudad no es solamente remarcable por su tamaño, sino también por su peculiar nombre. La palabra holandesa «havre», que significa «puerto», fue adoptada por el francés en el siglo XII, aunque en la actualidad se considera arcaica y se usa «le port» en su lugar.

La mecánica del juego es sencilla. El turno de un jugador consiste en dos partes: en primer lugar, distribuye las mercancías que acaba de recibir entre las casillas de oferta; después, realiza una acción. Como acción, los jugadores pueden elegir entre tomar todas las mercancías de un tipo de una casilla de oferta o bien usar uno de los edificios disponibles. Las acciones de edificio permiten a los jugadores procesar sus mercancías, venderlas o usarlas para construir sus propios edificios y barcos. Los edificios son tanto una oportunidad de inversión como una fuente de ingresos, ya que los jugadores deben pagar un precio de entrada para usar los edificios que no les pertenecen. Por otra parte, los barcos se usan principalmente para proporcionar a los trabajadores la comida que necesitan.

Tras cada siete turnos, termina la ronda: en ese momento, los jugadores aumentan las reservas de grano y ganado gracias a la cosecha y deben alimentar a sus trabajadores. Tras un número prefijado de rondas, cada jugador puede llevar a cabo una acción final, y después la partida termina. Los jugadores añaden los valores de sus edificios y barcos a sus reservas de dinero en efectivo. El jugador que haya amasado la mayor fortuna es el ganador de la partida.

# CONTENIDO

- 1 libro de reglas
- 1 apéndice de funcionamiento de los edificios
- 1 tablero de juego de tres cuerpos
- 5 discos de Persona (1 de cada color)
- 5 indicadores de Barco (1 de cada color)

# • 6 planchas troqueladas, que contienen:

7 fichas grandes y redondas de Suministro, cada una de las cuales muestra 2 contadores del juego

16 contadores grandes y redondos de Producción de comida (4x 2/5, 3x 3/4, 3x 5/6, 2x 7/8, 2x 9/10, 1x 11/12, 1x 13/14)

1 ficha grande y redonda de Jugador inicial

Un total de 420 contadores:

- 48 monedas de 1 franco (los francos no se cuentan como mercancía)
- 30 monedas de 5 francos (puedes pedir cambio en cualquier momento)
- 60 contadores de Ganado (0 comidas) con carne (3 comidas) en el reverso (nunca se recibe cambio en la comida)
- 60 contadores de Grano (0 comidas) con pan (2 comidas) en el reverso
- 30 contadores de Hierro con acero en el reverso (el acero también puede usarse como hierro)
- 42 contadores de Arcilla con ladrillo en el reverso (el ladrillo también puede usarse como arcilla)
- 48 contadores de Madera (1 energía) con carbón vegetal (3 energías) en el reverso (nunca se recibe cambio en la energía)
- 42 contadores de Pescado (1 comida) con pescado ahumado en el reverso
- 30 contadores de Carbón (3 energías) con coque (10 energías) en el reverso
- 30 contadores de Pieles con cuero en el reverso

# • 160 cartas:

- 5 cartas de resumen del turno de juego con los colores de los jugadores y con una Despensa en el reverso (para guardar comida)
- 33 cartas de Edificio Normal (incluidos los Edificios Iniciales: una Inmobiliaria y dos Constructoras)
- 82 cartas de Edificio Especial
- 4 cartas de Edificio Especial en blanco
- 20 cartas de Ronda con un barco en el reverso (hay 7 Barcos de Madera, 6 Barcos de Hierro, 4 Barcos de Acero y 3 Cruceros de lujo)
- 11 cartas de Préstamo
- 5 cartas de resumen de la ronda de juego (para partidas de 1, 2, 3, 4 y 5 jugadores)

# Preparación y explicación de componentes

Le Havre puede jugarse en su versión reducida o en su versión completa. Los cambios de reglas de la versión reducida se describen al final de esta sección. La siguiente tabla muestra el número de rondas que se juegan, dependiendo del número de jugadores.

# Número de jugadores

Número de rondas (versión completa)
Duración en minutos (versión completa)
Número de rondas (versión reducida)

Duración en minutos (versión reducida)

1	<u> </u>	3	4	(3)
7	14	18	20	(20)
60	120	180	200	(210)
4	8	12	12	(15)
20	45	120	130	(150)

Las partidas de 5 jugadores son para quienes ya tengan experiencia en el juego.



# ς. PROCESAR MERCANCÍA:

Cada contador de Mercancía tiene dos caras, una para la mercancía normal (en estado bruto), y otra para la mercancía procesada, que pueden distinguirse por sus bordes. Únicamente las mercancías en bruto entran en juego a través de las casillas de Oferta; para procesarlas es necesario el uso de acciones de Edificio.

# 4. CONTADORES DE MERCANCÍA Y COMIDA:

Coloca los contadores de mercancía y comida en sus correspondientes casillas de Suministro. No es necesario colocar todos y cada uno de los contadores del juego en estas casillas; la mayoría puede dejarse en la caja y añadirse cuando se vaya necesitando.

Seis tipos de mercancías, así como las monedas de 1 franco, disponen de una casilla de Suministro (la de francos se llama «Tesorería»), con su correspondiente casilla de Oferta, mientras que las monedas de 5 francos, el carbón y las pieles disponen de sus casillas de Suministro, pero sin casilla de Oferta. El franco es la divisa del juego.

# 3. FICHAS DE SUMINISTRO:

Baraja las 7 fichas de Suministro y colócalas <u>bocabajo</u> en las casillas redondas del tablero. Coloca los indicadores de Barco de los jugadores junto a la primera sección del tablero, cerca de la primera ficha de Suministro.

# 2. PIEZAS DE JUEGO:

Cada jugador toma 1 disco de Persona, 1 indicador de Barco y 1 carta de resumen del turno de juego del mismo color. Si lo desean, los jugadores pueden darle la vuelta a la carta para que muestre la Despensa.

# 1. TABLERO DE JUEGO:

Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.

# 7. RECURSOS INICIALES:

Si estás jugando a la versión completa del juego, cada jugador comienza la partida con <u>C francos</u> y <u>1 carbón</u>.

# 6. OFERTAS INICIALES:

Si estás jugando a la versión completa del juego, antes de que comience la partida, coloca <u>2 francos</u>, <u>2 pescados</u>, <u>2 maderas</u> y <u>1 arcilla</u> en sus correspondientes casillas de Oferta (*consulta el texto bajo las casillas de Oferta*).

# 8. EDIFICIOS ESPECIALES:

Baraja las cartas de Edificio Especial y coloca <u>6 cartas</u> bocabajo en la casilla de Edificios Especiales. El resto de las cartas de Edificio Especial no se usarán en la partida, así que se devuelven a la caja del juego.

# 9. CARTAS DE EDIFICIO:

Hay dos tipos de cartas de Edificio: las cartas de Edificio Normal y las cartas de Edificio Especial, que muestran un ancla. Cada carta de Edificio explica su uso e incluye dos o tres líneas de símbolos.



# Cambios en la preparación de las partidas para la versión reducida del juego:

- Coloca 3 francos, 3 pescados, 3 maderas, 2 arcillas, 1 hierro, 1 grano y 1 ganado en las 7 casillas de Oferta (consulta el texto en la casilla de Edificios Especiales del tablero).
- Cada jugador comienza la partida con 5 francos,
   2 pescados, 2 maderas, 2 arcillas, 2 hierros, 1 ganado,
   2 carbones y 2 pieles.
- Usa las marcas claras y pequeñas en lugar de las oscuras y grandes para determinar qué Edificios Normales se usarán en la partida.
- Los Edificios Especiales no se usan.
- En las partidas en solitario de versión reducida, el jugador empieza con una carta de Barco de Madera de valor 2. En la casilla de Barcos de Madera del tablero se coloca un Barco de Madera de valor 2 adicional.



Para la variante con reglas para expertos, consulta la página 15.

# 10. EDIFICIOS INICIALES DE LA CIUDAD:

La carta verde de Inmobiliaria y las dos cartas de Constructora se retiran de la pila de cartas de Edificio y se colocan junto al tablero de juego. Estos edificios se construyeron antes de que empezase la partida y pertenecen a la ciudad.

# 11. SELECCIONAR LOS EDIFICIOS NORMALES:

La tabla en la cara trasera de cada carta de Edificio Normal indica si esa carta se debe usar en la partida. Las marcas oscuras son para la versión completa del juego y las marcas claras son para su versión reducida. Cualquier carta que no tenga una marca junto al número indicado de jugadores se retira del juego. La única excepción a esta regla, que afecta solamente a la versión reducida del juego, son las cartas que muestran el texto «Inicio» en lugar de una marca; en este caso, se colocan con los 3 Edificios Iniciales.

Ejemplo: En una partida de 3 jugadores de la versión completa se retira la carta de Muelle, pero el Aserradero permanece en juego (se muestran los dorsos de ambas cartas).



# Tipo de edificio







# 12. PROPUESTAS DE CONSTRUCCIÓN:

Baraja el resto de las cartas de Edificio Normal y divídelas en 3 pilas de un tamaño similar. Dale la vuelta a cada pila y organiza las cartas por su número de orden (esquina superior derecha), dejando la carta con el número más bajo en la parte superior de la pila. Despliega en abanico las pilas de cartas a partir de las casillas de Propuestas de construcción, de modo que quede a la vista la línea inferior de cada carta.

Las cartas superiores son los siguientes edificios que se pueden construir o comprar. Al quedar a la vista todas las cartas de Edificio Normal los jugadores pueden calcular, desde el principio de la partida, cuándo estará disponible para la construcción o la compra cada edificio y cuál será su precio.

# 12. CARTAS DE RONDA:

Dale la vuelta a las cartas de Ronda para que muestren la cara de «Cosecha» (o la cara de «Sin cosecha»), selecciona las cartas por número de ronda conforme al número de jugadores y colócalas bocarriba en la casilla para cartas de Ronda, con la carta para la ronda 1 en la parte superior. La tabla de las cartas de Ronda indica el número de ronda de la carta para los diferentes números de jugadores; las cartas que no tienen un número de ronda para la fila adecuada se retiran del juego.

Muchas cartas de Ronda muestran dos números: estas cartas se usan en la versión reducida del juego, que incluye estos números en círculos claros y pequeños.



# 14. CARTAS DE BARCO:

Cuando se hayan usado todas las cartas de Ronda, termina el turno. Esto introduce un nuevo barco en la partida. Las cartas de Barco, que van de los Barcos de Madera a los Cruceros de lujo, se interpretan del mismo modo que las cartas de Edificio Normal: la primera línea indica los materiales necesarios para su construcción, y la segunda muestra el valor (con el precio de compra debajo), el tipo de barco y el símbolo del barco.

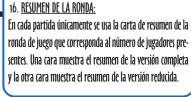
# The measure of transes in sentences of the measure of transes in sentences of the measure of transes of the measure of transes of the measure of the measure

# 15. CARTAS DE PRÉSTAMO:

Coloca las cartas de Préstamo junto al tablero al principio de la partida. Es posible que no lleguen a usarse.

# En las partidas de 2 jugadores de versión reducida, cada jugador comienza con una carta de Barco de Madera de valor 2.

- Ordena las cartas de Ronda siguiendo los números de los círculos claros y no los oscuros.
- Usa la cara de las cartas de resumen de la ronda dedicada a la versión reducida del juego.
- Cuando le des la vuelta a una carta de Ronda, fijate en el número inferior, con fondo claro, y no en el superior, con fondo gris (consulta los «Consejos para agilizar el juego», en la página 11).





# 17. <u>Contadores de producción de</u> Comida:

Coloca los contadores de Producción de comida junto al tablero.



# DESARROLLO DEL JUEGO

Durante la <u>fase de Ronda</u>, se juegan un número fijo de rondas, que depende de la cantidad de jugadores. Una ronda consiste en 7 turnos individuales de jugador, así como en la posterior resolución de la carta de Ronda aplicable.

En la <u>fase Final</u>, cada jugador lleva a cabo una acción final. Después de eso, los jugadores cuentan su fortuna, y el jugador más rico gana la partida.

# Fase de Ronda

El **jugador inicial** es el jugador que viva más cerca del agua. Este toma la ficha de Jugador inicial y juega su turno. Cuando termine, el turno pasa al siguiente jugador, en el sentido de las agujas del reloj, y así sucesivamente.

# EL TURNO DE JUEGO

El turno de juego consiste en dos acciones obligatorias, y en acciones adicionales opcionales. Los jugadores deben realizar una acción de Suministro en primer lugar, y después una acción principal. Las acciones adicionales son las de Comprar y Vender, que pueden realizarse durante cualquier momento del turno de un jugador.

# Acción de Suministro

Durante la primera acción de cada jugador, llegan al puerto nuevas mercancías que se colocan en sus correspondientes casillas de Oferta.

- El jugador activo (el que está realizando su turno en ese momento) coloca su indicador de Barco en la siguiente ficha vacía de Suministro (en el sentido de la flecha). En la primera ronda, las fichas de Suministro están bocabajo hasta que son ocupadas; una vez que son ocupadas, se les da la vuelta y permanecen bocarriba hasta el final de la partida, sin cambiar su posición.
- En cada ficha de Suministro se muestran dos contadores diferentes (mercancías o francos). El jugador toma 1 contador de cada una de esas casillas de Suministro y los coloca en las casillas de Oferta correspondientes, con la cara normal hacia arriba. El borde de los contadores de mercancía muestra cuál es el lado normal.
- El turno en el que se coloque un indicador de Barco sobre la séptima ficha de Suministro será el último de la ronda. Al final de ese turno, se resuelve la carta de Ronda actual (consulta «Final de la ronda», en la página 7) y se le da la vuelta. Después de esto comienza el primer turno de la siguiente ronda, con la acción de Suministro del siguiente jugador, que coloca su indicador de Barco sobre la primera ficha de Suministro.

Cada 7 turnos de juego se resuelve una carta de Ronda. Los jugadores dispondrán de diferentes números de turnos en cada ronda.



La ficha de Jugador inicial no tiene ninguna función de reglas en este juego ni cambia de propietario a lo largo de la partida. Su única función es ayudar a los jugadores.





Los indicadores de Barco de los jugadores se colocan sobre las fichas de Suministro.



Se colocan dos contadores en las casillas de Oferta.



Intereses de las cartas de Préstamo:

En una de las 7 fichas de Suministro aparece la palabra «Interés». Cada vez que cualquier jugador coloque un indicador de Barco en esta ficha, todos los jugadores que han pedido un préstamo deben pagarle exactamente 1 franco de forma inmediata como interés, **independientemente del número de préstamos que hayan realizado**. Si un jugador no puede pagar este franco, debe vender un edificio o un barco, o tomar otra carta de Préstamo (*consulta «Cartas de Préstamo»*, *en la página 10*) y después pagarlo.



PRETAINO

PRETAINO

In course of statements in the course of statements of course of cou

Todos los jugadores con una o más cartas de Préstamo pagan exactamente l franco una vez durante cada ronda.



# ACCIÓN PRINCIPAL

La acción principal es obligatoria, y sigue a la acción de Suministro. El jugador activo elige una de las dos acciones principales: tomar mercancías de una casilla de Oferta o usar una acción de Edificio.

# Tomar mercancías de una casilla de Oferta

- El jugador toma todos los contadores (mercancías o francos) de una de las siete casillas de Oferta.
- No hay límite al número de mercancías o francos que pueden acumular los jugadores. Todas las mercancías y francos se colocan bocarriba, y no pueden ocultarse a los demás jugadores.

# Usar una acción de Edificio

# • Entrar en un edificio:

La mayoría de las cartas de Edificio permiten a los visitantes realizar una acción (como construir edificios adicionales, por ejemplo) o convertir mercancías normales en mercancías procesadas.

Para realizar la acción de un edificio, los jugadores deben **entrar** en él; esto es, deben **mover** sus discos de Persona a un edificio **vacío**.

Los jugadores pueden entrar en los edificios que son propiedad tanto de la ciudad como de cualquier jugador.

La construcción de edificios se explica en la página 6 y el funcionamiento de cada uno de ellos se detalla en el apéndice que hay al final de este reglamento.

# Precio de entrada:

A menudo, para usar el edificio de otro jugador es necesario pagar un precio de entrada; esto se indica en la esquina superior derecha de la carta de Edificio (entre los materiales de construcción y el número de orden). Debe pagarse este precio al propietario, ya sea en comida o en francos, antes de que se pueda entrar en el edificio y usarlo. Si los precios de comida y francos están separados por un signo «/», solamente es necesario pagar uno de los dos precios.

Los jugadores no pueden entrar de ningún modo en un edificio si no pueden pagar el precio de entrada. Si un jugador entra en un edificio, **debe** llevar a cabo la acción del edificio.

Nota: En este juego, la comida siempre puede cambiarse por francos, en una relación 1:1. Sin embargo, los francos no pueden cambiarse por comida.

# Acciones adicionales: Compra y Venta

# Acción de Compra

Además de la acción de Suministro y las acciones principales, un jugador puede comprar una o más cartas de Edificio y/o Barco **en cualquier momento durante su turno**, incluso antes de realizar la acción de Suministro o la acción principal (*consulta las «Aclaraciones de reglas»*, en la página 9).

Edificios: Todos los edificios que son propiedad de la ciudad, así como los edificios que están en la parte superior de las tres pilas de Propuestas de construcción, están disponibles para la compra en todo momento. En la mayoría de los casos, el precio de compra es el valor del edificio; cuando no es así, el precio de compra se indica de forma separada (como «Precio») bajo el valor. Un mismo jugador puede comprar más de un edificio de la misma pila de forma consecutiva.



Aunque el dinero no cuenta como mercancía, se pueden obtener monedas de 1 franco de las casillas de Oferta (del mismo modo que el pescado, la madera, la arcilla, el hierro, el grano y el ganado). El carbón y las pieles, sin embargo, solamente se pueden obtener mediante acciones de Edificio.

Los edificios solamente pueden usarse una vez que se ha entrado en ellos. Un jugador no puede volver a usar un edificio que ya contenga su disco de Persona.

No se puede entrar en los edificios cuyas cartas están aún en la zona de Propuestas de construcción. Estos edificios no se han construido todavía.

Los precios de entrada deben pagarse cuando un jugador realiza una acción de Edificio. Si el edificio pertenece a la ciudad, este precio se paga a la correspondiente casilla de Suministro. Los jugadores no deben pagar el precio de entrada para entrar en los edificios de su propiedad.



Ejemplo: Juan usa la Naviera, que tiene 2 comidas como precio de entrada. En lugar de pagar las 2 comidas, puede pagar también 2 francos, o 1 franco y 1 comida. Si es el propietario de la Naviera, no tiene que pagar ningún precio de entrada.

Los edificios y los barcos, además de construirse, pueden comprarse.



El Banco tiene un valor base de 16 francos, pero su precio de compra, sin embargo, es de 40 francos.



**Barcos:** Únicamente se puede comprar la carta superior de cada pila de Barcos. El precio de cada barco es superior a su valor y, al igual que en las cartas de Edificio, se indica en el recuadro de «Precio».

**Nota:** Se pueden **comprar** barcos incluso si nadie ha construido aún un Astillero; la función de los Astilleros es la de **construir** barcos.

# Acción de Venta

Los edificios y los barcos también pueden ser vendidos a la ciudad. Estas acciones pueden realizarse incluso durante el turno de otro jugador, pero no mientras está realizando una acción. Los edificios y los barcos se venden por la mitad de su valor.

Cuando un jugador vende un edificio, se coloca junto con los demás edificios que pertenecen a la ciudad. Cuando un jugador vende un barco, se coloca en la parte superior de la pila de Barcos de ese tipo.

# • Notas:

- Los discos de Persona que estén en edificios siempre se devuelven a su propietario cuando el edificio se vende o se compra (vuelven a casa).
- No se puede vender y después comprar un edificio en el mismo turno de juego.
- No se pueden vender edificios ni barcos a los demás jugadores.

# FDIFICIOS

# **Construir nuevos edificios**

Se pueden construir nuevos edificios usando la Inmobiliaria y las dos Constructoras. Al principio del juego, estos edificios son propiedad de la ciudad. Un jugador que entre en uno de estos edificios puede construir cualquiera de los edificios en la zona de Propuestas de construcción pagando los materiales de construcción del nuevo edificio.

Los materiales de construcción necesarios se muestran en la parte superior de las cartas de Edificio (y se repiten también en la parte inferior).



**Nota:** Siempre se pueden usar ladrillos en lugar de arcilla y acero en lugar de hierro.

# **Construir barcos**

Los barcos reducen la cantidad de comida que su dueño debe pagar al final de cada ronda.

Al final de cada ronda, cuando se le da la vuelta a la carta de Ronda, se introduce una nueva carta de Barco en la partida (consulta «Final de la ronda», en la página 7 y «Nueva carta de Barco», en la página 8). Estos barcos se pueden construir en uno de los Astilleros (un barco por visita). Para construir un barco, un jugador debe pagar el precio de entrada al propietario del Astillero y después pagar los materiales de construcción y las 3 energías requeridas (consulta el dorso de las cartas de Ronda). Los jugadores generan energía a partir de la madera (que se puede procesar para convertirla en carbón vegetal) o del carbón (coque).



Este Barco de Madera tiene un valor de 2 francos. Su precio de compra es de 14 francos. Por otra parte, los jugadores no pueden comprar Cruceros de lujo, así que deben construirlos.

Los jugadores pueden venderlos en cualquier momento, por la mitad de su valor. El valor puede ser diferente del precio de compra. Siempre se muestra a la izquierda del nombre de la carta.

Comprar y vender edificios permite a los jugadores «echar» a cualquier disco de Persona que hubiese en su interior y entrar después en ellos.

Esta regla es especialmente relevante para la carta de Edificio del Mercado negro (consulta su funcionamiento en el apéndice final).



Los Edificios Iniciales permiten que se construyan nuevos edificios (únicamente edificios, no barcos).

Los barcos ayudan a los jugadores a cumplir con sus requisitos de comida. En las partidas de 3-5 jugadores hay dos Astilleros, mientras que en las partidas de 1-2 jugadores únicamente hay uno.







# Caso especial:

El primer jugador en construir un barco que no sea de madera (un Barco de Hierro o Acero, o un Crucero de lujo) debe **modernizar** ese Astillero colocando encima 1 ladrillo de su propiedad. El ladrillo permanece sobre el Astillero durante el resto de la partida, para mostrar que el Astillero ha sido modernizado **para todos los jugadores**. Solamente el jugador que esté construyendo un barco puede modernizar un Astillero. No es necesario que un jugador sea propietario del Astillero para modernizarlo.

# ¡Los barcos son muy importantes!

En este juego, es realmente importante trazar planes a largo plazo para cumplir con los requisitos de comida. Un jugador que no obtenga demasiado grano o ganado al principio de la partida debería apresurarse a construir o incluso comprar un barco, ya que, de lo contrario, es posible que vea su estrategia obstaculizada por la necesidad de conseguir comida. A medio plazo, construir barcos es importante para todos los jugadores. Básicamente, es imposible ganar una partida sin barcos.



Los barcos se construyen en los Astilleros.

El primer jugador en construir un barco que no sea de madera en un Astillero debe modernizarlo antes pagando 1 ladrillo.



# FINAL DE LA RONDA

Después de cada séptimo turno, se resuelve la carta de Ronda superior de la pila.

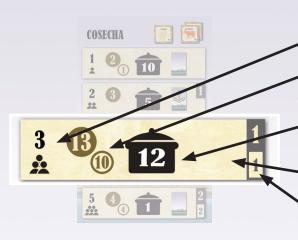
♠ Consulta la línea de la carta que se corresponda con el número de jugadores de la partida.

➡ El segundo número de la fila indica el número de ronda actual. Usa el número del círculo marrón para la versión completa del juego y el número del círculo claro para la versión reducida.

➡ El tercer número de la fila, que está dentro de un símbolo de olla, indica la cantidad de comida que debe pagar cada jugador durante el paso de Alimentación.

● En cuarto lugar, la fila puede mostrar un símbolo de edificio (*consulta* «*La ciudad construye edificios*», en la página 8).

● En la última columna a la derecha se muestra un número de jugador inicial que solamente es relevante al principio de la ronda (*consulta «Consejos para un juego más fluido»*, en la página 11).



# Cosecha

En la cosecha, los jugadores reciben grano y ganado. Un jugador que tenga al menos 1 grano recibe 1 grano adicional. Un jugador que tenga al menos 2 ganados recibe 1 ganado adicional. En las rondas en las que se muestre «Sin cosecha» no se distribuye ni grano ni ganado.

# Paso de Alimentación

Cada jugador debe pagar la cantidad de comida que muestre el símbolo de olla en la carta de Ronda. Los barcos ayudan a cumplir este requisito: **cada barco que posea un jugador** reduce la cantidad de comida que debe pagar en un número igual al indicado en la tabla de la carta de Barco. Si un jugador no tiene suficiente comida, debe elegir entre vender edificios o tomar una carta (o cartas) de Préstamo (*consulta «Cartas de Préstamo»*, en la página 10).

Los jugadores reciben grano y ganado. Un jugador nunca puede recibir más de 1 grano y 1 ganado durante la cosecha.



Los jugadores pagan comida. Los barcos reducen la cantidad de comida requerida en el número indicado en la tabla.

- V.
  - Recuerda: **Cada franco cuenta como 1 comida.** Los jugadores pueden pagar parcial o totalmente con francos sus requisitos de comida.
  - Cuando los jugadores construyen barcos, reciben contadores de Producción de comida que indican la cantidad de comida que reciben cada ronda gracias a sus cartas de Barco.
  - Si un jugador posee barcos que le proporcionan más comida de la que debe pagar, o si un jugador no puede pagar la cantidad exacta de comida que se le requiere (pagando con un contador de Carne, por ejemplo), no recibe el cambio de la comida sobrante.

# La ciudad construye edificios

Los símbolos y presentes en algunas cartas de Ronda indican que se debe añadir un Edificio Normal o Especial a los edificios de la ciudad.

- Carta de Edificio Normal : Si se requiere un Edificio Normal, toma la carta con el *número de orden* (esquina superior derecha) *más bajo* de la zona de Propuestas de construcción.
- Carta de Edificio Especial : Si se requiere un Edificio Especial, se le da la vuelta a la carta superior de la pila de Edificios Especiales para revelarla (consulta el funcionamiento del Mercado en el apéndice de edificios).

# Nueva carta de Barco

Por último, se le da la vuelta a la carta de Ronda para que muestre el barco de su dorso. Colócala en la pila de cartas de Barco de ese tipo (consulta la disposición de los componentes del juego en las páginas 2 y 3).

# Nueva ronda

La nueva ronda comienza con el turno del siguiente jugador (consulta el primer punto de los «Consejos para un juego más fluido», en la página 11).

# Carta de resumen de la ronda de juego

La carta de resumen de la ronda de juego proporciona una visión general de todas las cartas de Ronda.

- La primera fila de la carta muestra, dentro de un círculo marrón, el número de ronda.
- La segunda fila muestra, dentro de un símbolo de olla, la cantidad de comida que debe pagar cada jugador al final de la ronda.
- La tercera fila indica si al final de la ronda debe construirse o no un Edificio Normal o Especial, y si hay cosecha.
- La cuarta y la quinta fila muestran qué carta de Barco se introducirá en la partida cuando se le dé la vuelta a la carta de Ronda; por ejemplo, «4» y «Madera» significa un Barco de Madera con un valor de 4 francos.







La ciudad construye un edificio.



La carta de Ronda se convierte en una carta de Barco.

El candado indica que esta carta no ofrece una acción de Edificio.



El signo de suma indica que el edificio tiene un valor adicional al final de la partida.



# FACE FINAL

La fase de Ronda termina cuando se resuelve la última carta de Ronda. Entonces comienza la fase Final.

# ACCIÓN FINAL

Cada jugador dispone exactamente de un turno más y lleva a cabo una acción final, que es una acción principal (*consulta la página 5*). No se pueden realizar acciones de Suministro ni Compra, y ya no se paga el interés de las cartas de Préstamo. No obstante, los jugadores pueden seguir devolviendo préstamos y vendiendo edificios y barcos.

Comienza el jugador inicial, y el turno va pasando después a cada uno de los demás jugadores, en el sentido de las agujas del reloj.

**Nota: únicamente** en la fase Final, los discos de Persona pueden entrar en **edificios que ya estén ocupados por uno o más discos de Persona**. Por lo tanto, cada jugador tiene la oportunidad de visitar un edificio a su elección durante la acción final. El único edificio en el que no se puede entrar es aquel en el que ya se encuentra el disco de Persona.

# FIN DE LA PARTIDA Y GANADOR

La partida termina inmediatamente después de las acciones finales. El jugador más rico es declarado el ganador. La riqueza final de un jugador se calcula sumando:

- Los valores impresos en sus **edificios y barcos** (*el número a la izquierda del nombre de la carta*)
- El valor adicional de los edificios con un símbolo de suma (como el Banco, por ejemplo), que depende de los demás edificios que se posean (consulta el texto y símbolos de la carta)
- Los francos en efectivo
- La riqueza final se reduce en 7 francos por cada préstamo que no se haya devuelto

Las mercancías del suministro de un jugador no tienen valor, con la excepción del Almacén.

En caso de empate, la victoria será compartida por los jugadores empatados.

# CONSEJOS IMPORTANTES (ILÉELOS ANTES DE TU PRIMERA PARTIDA!)

# ACLARACIONES DE REGLAS

• Diferencia entre construir y comprar

Todos los edificios y barcos pueden construirse o comprarse, tal como decida cada jugador; normalmente, se construyen. La diferencia es muy importante:

**Construir** es siempre una acción principal, y requiere materiales de construcción. Para realizar esta acción es necesario hacerlo en la Inmobiliaria, una de las Constructoras o un Astillero.

Comprar es siempre una acción adicional y requiere dinero.

En ambos casos, los jugadores que construyen o compran el edificio toman la correspondiente carta y la colocan frente a sí.

 Los únicos edificios que se pueden construir son los de las pilas de Propuestas de construcción

Los edificios de las cartas superiores de las pilas de Propuestas de construcción se pueden comprar o construir. Los edificios que pertenecen a la ciudad no se pueden construir (ya han sido construidos), pero se pueden comprar.

Al final de la partida, cada jugador puede realizar exactamente una acción principal. En esta fase solamente se pueden mover los discos de Persona a cartas de Edificios que ya estén ocupadas.



El Puente sobre el Sena es una acción de fase Final habitual, ya que permite a los jugadores convertir en francos las mercancías que les queden.

El jugador con la mayor riqueza total, incluyendo edificios, barcos y efectivo, es el ganador.



Ejemplo: Con una acción adicional, Laura compra un Mercado por 6 francos, que usa inmediatamente con su acción principal.

También se pueden comprar los Edificios Iniciales.



# No hay límite de contadores

La cantidad de mercancías y francos que pueden estar en juego es ilimitada. Si faltan componentes de algún tipo, se pueden usar los multiplicadores de 5x que hay en el dorso de los contadores de Producción de 2 comidas. Si se coloca un contador sobre uno de estos multiplicadores, cuenta como si se tratase de 5 contadores.

# Sin propuestas de construcción

Si cualquiera de las tres pilas de Propuestas de construcción se queda vacía, permanece vacía durante el resto de la partida.

# Cambio para el dinero, pero no para la comida ni la energía

Los jugadores pueden intercambiar 5 monedas de 1 franco por 1 moneda de 5 francos, o viceversa, en cualquier momento, y recibirán el cambio si pagan más dinero del requerido. Si embargo, si un jugador paga un precio de entrada con comida, o paga con comida durante el paso de Alimentación, no recibe el cambio si paga más de lo necesario. Lo mismo se aplica a un jugador que pague más energía de la requerida al realizar una acción de Edificio; el exceso de energía no se devuelve al jugador.

# Siempre se redondea en perjuicio del jugador

En muchas de las cartas de Edificio se indica que un jugador puede ganar media mercancía o medio franco, o que debe pagar media energía. En estos casos, siempre se redondea en perjuicio del jugador: si un jugador debe recibir la mitad de algo, se redondea hacia abajo, y si un jugador debe pagar la mitad de algo, se redondea hacia arriba.



# Pedir un préstamo

La única manera de que un jugador pueda pedir uno o más préstamos es si es incapaz de pagar el interés de un préstamo ya existente (consulta «Acción de Suministro», en la página 4) o la comida necesaria durante el paso de Alimentación (consulta «Final de la ronda», en la página 7). El jugador debe usar toda su comida y dinero, y solamente puede pedir un nuevo préstamo si ni siquiera así alcanza a pagar la cantidad requerida. Para pedir el préstamo, el jugador debe tomar una carta de Préstamo y colocarla bocarriba en la mesa frente a sí. Un jugador recibe 4 francos por cada préstamo que pida.

Los jugadores nunca están obligados a vender edificios.

# Devolver un préstamo

Se puede devolver un préstamo en cualquier momento de la partida, incluso inmediatamente antes de que se deban pagar los intereses. Devolver un préstamo cuesta 5 francos. Al final de la partida, cada jugador debe restar 7 francos a su riqueza total por cada préstamo que haya pedido y no haya devuelto (consulta «Fin de la partida y ganador», en la página 9).

# LOS EDIFICIOS

- Hay cinco tipos de edificio: los edificios de Taller 📻, los edificios Económicos y los edificios Públicos Públi Mina de arcilla y el Mercado negro no pertenecen a ninguno de estos tipos, y por tanto carecen de este icono.
- La mayoría de los edificios permiten realizar una acción a quien está en su interior. Otros (el Banco, por ejemplo) no permiten ninguna acción y son importantes solamente para sus propietarios. Estas cartas muestran un candado en su fila superior.
- Al comienzo de una partida, únicamente los edificios de Taller son importantes (consulta el Mercado y la Plaza mayor en el apéndice sobre el funcionamiento de los edificios). Los diferentes tipos de edificio son relevantes en los momentos posteriores del juego para Edificios Normales como el Ayuntamiento y el Banco,



Esta imagen muestra 25 francos.







Nunca es necesario redondear cuando se venden edificios o barcos. El valor es siempre un número par.

Los jugadores no pueden decidir nunca por su propia cuenta pedir un préstamo para invertir en un edificio o un barco, o para pagar un precio de entrada.

Si no hay suficientes cartas de Préstamo en el juego, se les puede dar la vuelta: el dorso de las cartas de Préstamo muestra 3 préstamos.

Consejo: Es muy posible que un jugador gane una partida aunque haya pedido varios préstamos; por ejemplo, si es propietario de los Juzgados (consulta el funcionamiento de los edificios en el apéndice de estas reglas).





así como para Edificios Especiales como la Cámara de comercio y el Parque comercial. El valor de estos edificios depende de los tipos de los demás edificios que posea el jugador.

El símbolo de suma se muestra en todas las cartas cuyo valor depende de otras cartas y recursos (*consulta los símbolos de la carta de Banco, en la página 10*).

- **Nota:** Las cartas que muestran un símbolo de **Martillo** o **Pescador** proporcionan bonificaciones al propietario de la Mina de arcilla, la Mina de carbón, la Lonja de pescado y la Plaza mayor (*consulta el funcionamiento de los edificios en el apéndice de estas reglas*).
- Los signos «/» entre requisitos significa que se puede pagar cualquiera de los dos.
   Una ausencia de «/» significa «y/o»: algunas cartas de Edificio, como el Mercado o la Oficina comercial, permiten diferentes acciones, que tienen diferentes requisitos.
- Una **flecha** indica que una mercancía en bruto se transforma en una mercancía procesada. Cuando se realiza la acción, se pueden procesar tantas mercancías como el jugador desee, a menos que exista alguna restricción. Estas restricciones se muestran con un número sobre la flecha, que indica la cantidad de veces que se pueden procesar mercancías («6x», por ejemplo). En algunas ocasiones se muestra una condición sobre la flecha, que indica que también hay que gastar energía, ya sea para cada mercancía procesada o para todas las mercancías procesadas con esa acción (como la Panadería y el Ladrillar).

# CONSEJOS PARA UN JUEGO MÁS FLUIDO

# • ¿Quién realiza el primer movimiento de una ronda?

Cuando se le da la vuelta a una carta de Ronda para que muestre la cara del barco, el número de la derecha de la nueva carta de Ronda indica qué jugador realizará el primer movimiento en la nueva ronda: «1» es el jugador inicial, «2» es el siguiente jugador, y así sucesivamente. Esto obliga a los jugadores a recordar que deben darle la vuelta a la carta de Ronda cuando se haya resuelto. En la versión reducida del juego, se usa el número inferior del recuadro claro.

# • La Despensa

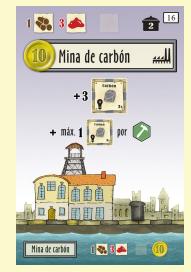
La Despensa que está en el dorso de las cartas de resumen del turno de juego ayuda a los jugadores a llevar la cuenta de la cantidad de comida que necesitarán al final de la ronda. Los jugadores pueden colocar contadores con comida sobre la Despensa para pagar con ellos al final de la ronda, o puede colocar contadores de Producción de comida para ayudarles a recordar la comida que les proporcionan sus barcos (*consulta «Paso de Alimentación»*, en la página 7).

# · Anuncia la cosecha

Al final de la ronda, un jugador debería anunciar la cosecha, para recordarle a todos los jugadores que tomen el grano y el ganado que hayan producido.

# • Los edificios también se pueden vender

Es fácil olvidar que los edificios pueden venderse en cualquier momento. Un jugador poco experimentado puede darse cuenta de que no puede pagar el precio de entrada a un edificio, y buscar entonces una acción diferente. Sin embargo, es posible que hubiese obtenido ese precio de entrada si hubiese vendido algún edificio. Hacia el final de la partida, puede merecer mucho la pena deshacerse de los edificios más baratos y los Barcos de Madera.



Ejemplo: Elena tiene al menos l martillo, así que recibe 4 carbones en lugar de 3 en la Mina de carbón.

El Ahumadero es una excepción a la forma habitual de mostrar los requisitos de energía. En este caso, la energía se muestra antes del procesamiento.







# Disposición de las cartas de Edificio

Te sugerimos que coloques las cartas de Edificio sobre la mesa de modo que los demás jugadores las puedan leer fácilmente.

• Después de la acción principal, el turno pasa al siguiente jugador

Los jugadores no están obligados a esperar a que el anterior jugador anuncie que ha terminado su turno para empezar a resolver el suyo. En raras ocasiones, los jugadores pueden decidir vender o comprar un edificio después de haber realizado su acción principal. Si este es el caso, pueden pedirle al siguiente jugador que espere un momento.

# Número de rondas

El número de cartas de Ronda que se seleccionan para la partida y se colocan en una pila durante la preparación es siempre igual al número de rondas que se van a jugar. Los jugadores pueden saber en cualquier momento en qué ronda se encuentra la partida mirando la actual carta de Ronda.

# Acciones finales

En general, el orden de juego de las acciones finales no es importante, así que pueden realizarse simultáneamente. En el raro caso de que el orden de juego sea relevante por alguna razón (para saber cuándo se pagan los precios de entrada o se compran los Cruceros de lujo, por ejemplo), se sigue el orden de juego normal de la partida.

En el apéndice de este reglamento se incluye una explicación detallada de una ronda del juego, con información sobre todas las cartas.

Traducción al inglés de Melissa Rogerson, que está eternamente agradecida a sus voluntariosos correctores Fraser McHarg, John Kennard, Larry Levy, David Fair y Dale Yu. Gracias a Alex Yeager, Grzegorz Kobiela y el personal de Mayfair Games y Lookout Games por la edición de esta versión Great Lakes del juego. Traducción al español de Darío Aguilar Pereira. No es necesario facilitar la lectura de las cartas de Barco a los demás jugadores, ya que son relevantes solamente para sus propietarios.





© 2008-2023 Lookout Lookout GmbH Elsheimer Straße 23 55270 Schwabenheim an der Selz Alemania

# AGRADECIMIENTOS

Le Havre fue desarrollado durante el diciembre de 2007. Se inspira en los juegos Caylus, de William Attia, y Agrícola. El juego fue editado por Uwe Rosenberg y Hanno Girke. El autor quiere darles las gracias a Ralph Bruhn por su ayuda en la estructuración de las reglas, y a Susanne Rosenberg por revisar sus textos. Los elementos gráficos y las ilustraciones son obra de Klemens Franz. El autor quiere darles las gracias (en orden cronológico) a todos los participantes en las pruebas de juego, ya que sin su ayuda habría sido muy difícil que el juego hubiese llegado a su forma actual: Susanne Rosenberg, Bernd Breitenbach, Christian Hennig, Alexander Nentwig, Nicole Griesenbrock, André Kretzschmar, Hagen Dorgathen, Miriam Bode, Ursula Kraft, Volker Kraft, Katharina Wehr, Peer Wehr, Holger Wiedemann, Anja Grieger, Axel Krüger, Ralf Menzel, Andreas Höhne, Jens Schulze, Nicole Weinberger, Michael Kapik, Ingo Kasprzak, Martin Kischel, Sascha Hendriks, Astrid Nolte, Christian Woelfel, Torben Trapp, Eva Samson-Trapp, Axel Trapp, Wilhelm Volle, Gerda Leutermann, Frauke Häußler, Jutta Borgmeier, André Hergemöller, Silke Krimphove, Brigitte Ditt, Wolfgang Ditt, Gabriele Goldschmidt, Michael Dormann, Michael Rensen, Wolfgang Thauer, Christian Becker, Holger Herrmann, Ulf Reintges, Ralph Bruhn, Christian Gentges, Andreas Hemmann, Alfred Schneider, Claudio Maniglio, Diana Schmidt, Harry Kübler, Inga Blecher, Kathrin Ostendorp, Simon Hennig, Gesa Bruhn, Andrea Gesell, Marion Wieners, Jens Sinzel, Elmar Wieners, Ole Peters, Fabian Schriever, Nina Wolf, Katharina Woroniuk, Florian Feldhaus, Frank Hommes, Tobias Lausziat, Felix Gorschlüter, Heike Feister, Heiko Schiffer, Carola Krause, Dirk Krause, Sonja Jöher, Ralf Jöher, Kathrin Seckelmann, Burkhard Hehenkamp, Tabea Luka, Erwin Amann, Anke Ferlemann, Harry Obereiner, Anja Müller, Karsten Höser, Nils Miehe, Birgit Baer, Jürgen Kudritzky, Suse Dahn, Thomas Balcerek, Thorsten Rickmann, Alexander Ikenstein, Jan Bullik, Hans-Günter Simon, Elisabeth Mohing, Corinna Häffs, Michael Häffs, Dorle Burgdorf, Matthias Cramer, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Thomas Mechtesheimer, Margareta Neuhaus, Sebastian Groh, Kilian Klug, Miriam Krischke, Susanne Amler, Sonja Baier, Joachim Gerß, Andrea Dilcher, Horst Blomberg, Hanno Girke, Jan-Simon Behnke, Mark-Oliver Behnke, Felix Girke, Thomas Hageleit, Gero Moritz, Daniel Saltmann, Bastian Trachte, Gesa Vogelsang, Jessica Jordan, Timo Loist, Jörg Hübner, Melanie Busse, Michael Brocker, Nico Oster, Frederike Diehl, André Diehl, Uwe Mölter, Christoph Kossendey, Martin Pieczkowski, Eleni Mitropoulou, Klaus Zündorf, Sylvia Schweers, Thomas Kutzas, Frank Pohl, Ansgar Schröer, Manfred Wahl, Andrea Kattnig, Klemens Franz, Elke Duffner, Helga Duffner, Joachim Ring, Johannes Schulz-Thierbach, Peter Eggert, Eric Humrich, Ingo Schildmann, Tobias Stapelfeldt, Manfred Wöste, Petra Böhm, Yvonne Lüscher, Dieter Alber, Ihno Kelsch, Ulrike Marisken, Mareike Oertwig, Jürgen Aden, Simone Hüther, Corina Schmeer, Volker Schäfer, Jan Schmeer, Lea Hellbrück junto con Ingo Griebsch, Norbert Pipenhagen, Joachim Schabrowski, Mechthild Kanz, Reiner Frensemeyer, Reinhold Kanz, Heike Lopez, Michael Lopez, Sebastian Halbig, Hans Pöter, Harald Topf, Joachim Janus, Charly Petri, Jörg Schulte, Markus Treis, Thomas Kroll, Ralf Rechmann, Sebastian Felgenhauer, Stefan Hagen, Hartmut Thordsen, Dominik Krister, Rolf Braun, Timo Schreiter, Thorsten Kempkens, Georg von der Brüggen, Markus Dichtl, Frank Josephs, Petar Damir Nenadic, Ingrid Bohle, Berit Ehlers, Ludwig Voß, Nele Peters, Peter Weyers, Detlef Krägenbrink, Bodo Therissen, Jörg Pioch, Marc Holzrichter, Markus Benning, Markus Dichtl, Nicole Fröhlingsdorf, Matthias Oestreicher, Bettina von Rüden, Frank Bergfeld, Thomas Legler, Jörg von Rüden, Michael Stadler, Ulrich Büscher, Anton Wiens, Uwe Dinglinger, Matthias Michels, Karin Michels, Raimund Dreier, Friedel Hoffmann, Kristiane Hollenberg, Thorsten Kurland, Joan Nguyen, Michael Oberhach, Thorsten Winter, Melissa Rogerson, Daniel Hogetoorn, Sebastian Cappellacci, Martina Möller, Anke Schmidt, Knud Gentz, Frank Mannberger, Michael Heißing, Detlev Runo, Jochen Schwinghammer, Frank Birbacher, Georg Dreifuß, Denis Fischer, Nina Gönner, Birgit Stolte, Laszlo Molnar, Daniel Frieg, Markus Grafen, Stefan Wahoff, Claudia Kaiser, Silke Jörgens, Alexander Finke, Marc Hohmann, Torsten Taschner, Dominik Hilbrich, Henrik Nachtrodt, Jan Mönter, Ronny Vorbrodt, Carsten Grebe, Albert Wolf, Rolf Raupach, Carsten Büttemeier, Peter Raschdorf, Julius Kündiger, Thomas Werner, Sabine Beese, Heike Brandes, Marjan Brinkhaus, Beate Friedrich, Karsten Hartwig, Kai Köhn, Stefan Leinhäuser, Stefan Lowke, Markus Schepke, Martin Schmoll, Tim Heinzen, Ingo Keiner, Marcus Mehlmann Barbara Winner, Roland Winner, Knut Happel, Uta Hillen, Horst Sawroch, Frank Gartner, Nicole Biedinger, Dario Bagatto, Stephan Gehres y Hans-Peter Stoll.

# Funcionamiento de los edificios

Hay 33 Edificios Normales en el juego. Dependiendo del número de jugadores, es posible que no se usen todos los edificios (consulta «Preparación y explicación de componentes», en las páginas 1 y 2). Los 33 Edificios Normales incluyen 9 edificios de Taller, 6 edificios Económicos, 10 edificios Industriales, 4 edificios Públicos y 4 edificios sin tipo. Hay un total de 8 martillos y 6 pescadores en estos edificios.

## Acería

(I; número de orden: 23; valor: 22; precio de entrada: 2 francos; materiales de construcción: 4 ladrillos y 2 hierros)

El jugador puede procesar cualquier número de hierros para convertirlos en acero, dándole la vuelta a los contadores. Esto cuesta 5 energías por cada hierro. Si un jugador procesa mas de un hierro a la vez, puede pagar sus costes de forma conjunta; no es necesario que se pague de forma separada por cada de proceso de transformación. Normalmente, los costes de energía se pagan con coque. La Oficina comercial también ofrece a los jugadores la oportunidad de conseguir acero.

# Ahumadero

(T; número de orden: 08; valor: 6; precio de entrada: 2 comidas o 1 franco; materiales de construcción: 2 maderas, 1 arcilla y 1 pescador)

El jugador puede procesar hasta 6 pescados para convertirlos en pescados ahumados, dándole la vuelta a los contadores. Esto cuesta 1 energía, independientemente del número de pescados procesados. Por cada 2 pescados que se procesen, el jugador recibe un subsidio de 1 franco (redondeando hacia abajo). Así que el jugador recibe 1 franco por procesar 2-3 pescados, 2 francos por procesar 4-5 pescados, etc

## Almacén

(E; número de orden: 24; valor: 4; precio de compra: 10 francos; materiales de construcción: 2 maderas, 2 ladrillos y 1 martillo)

El Almacén no permite realizar ninguna acción. Al final de la partida, el valor del Almacén depende del número de contadores de mercancía que posea su dueño: cada mercancía (ya sea normal o procesada) incrementa el valor del Almacén en ½ franco (el total se redondea hacia abajo). El Almacén se incluye únicamente en las partidas para 4 o más jugadores, ya que sería demasiado poderoso en las partidas con menos jugadores.

# Aserradero

(I; número de orden: 02; valor: 14; sin precio de entrada; materiales de construcción: 1 arcilla y 1 hierro)

El Aserradero es similar a la Constructora. El Aserradero permite a los jugadores construir edificios pero no barcos. El nombre de la carta está sobre un fondo verde, como el de la Constructora y la Inmobiliaria. Los jugadores pueden usar el Aserradero para construir uno de los tres edificios que estén en la parte superior de las pilas de Propuestas de construcción, siempre que requiera al menos 1 madera para su construcción. La ventaja del Aserradero es que el jugador paga 1 madera menos de lo que se requiere de otro modo. Los edificios que son propiedad de la ciudad no pueden construirse, porque ya han sido construidos, así que únicamente se pueden comprar. Consejo: el Aserradero a menudo se vende al principio de la partida para financiar la compra de un Barco de Madera. Esto también se aplica a la Lonja de pescado y el Horno de carbonización.

# Astillero

(I; hay 2 en el juego; números de orden: 12/17; valor: 14; precio de entrada: 2 comidas; materiales de construcción: 2 maderas, 2 arcillas, 2 hierros y 1 pescador; pueden ser modernizados)

El jugador paga los materiales de construcción (incluidas las 3 energías) de una carta de Barco a su elección. Los jugadores no pueden construir más de un barco al mismo tiempo en un Astillero. Los jugadores solamente pueden construir barcos que estén disponibles y que ocupen el lugar superior de cada pila de Barcos. El primer jugador en construir un barco que no sea un Barco de Madera en un Astillero determinado debe modernizarlo antes pagando 1 ladrillo y colocándolo encima. El ladrillo permanece sobre el Astillero hasta el final de la partida. Un jugador puede modernizar un Astillero solamente si está construyendo un barco allí. Los jugadores no tienen que pagar ladrillos adicionales para construir Barcos de Hierro o Acero, o Cruceros de lujo adicionales en un Astillero modernizado. El Astillero se explica en detalle en las reglas del juego (consulta «Construir barcos», en la página 6). Todos los barcos del mismo tipo suministran la misma cantidad de comida. Lo único en lo que se diferencian es en su valor: cada nuevo barco de cada tipo es más valioso que el anterior. La excepción a esta norma son los Cruceros de lujo: el primero tiene un valor de 38 y el último tiene un valor de 30. Ayuntamiento

## (P; número de orden: 28; valor: 6; precio de compra: 30 francos; materiales de construcción: 4 maderas y 3 ladrillos)

El Ayuntamiento no permite realizar ninguna acción. Al final de la partida, el valor del Ayuntamiento depende del número de edificios que posea su dueño. Cada edificio Público, incluido el propio Ayuntamiento, incrementa el valor del Ayuntamiento en 4 francos. Además, cada edificio de Taller incrementa el valor del Ayuntamiento en 2 francos. El Ayuntamiento y el Banco son buenas razones para invertir tu dinero en lugar guardarlo, comprando edificios Públicos y de Taller en este caso.

# EJEMPLO DE PRIMERA RONDA DE JUEGO

David (rojo), Francisco (verde) y Sofía (azul) están jugando a la versión completa del juego. Cada uno empieza con 5 francos y 1 carbón. Hay 1 arcilla, 2 maderas, 2 pescados y 2 francos en las casillas de Oferta (consulta los puntos 6 y 7 de la preparación del juego).

1. El jugador rojo le da la vuelta a la primera ficha de Suministro y coloca encima su indicador de Barco. La ficha muestra hierro y francos. Coloca 1 hierro de la correspondiente casilla de Suministro en la casilla de Oferta de hierro y 1 franco de la correspondiente casilla de Suministro (Tesorería) en la casilla de Oferta de francos. Toma 3 francos de la casilla de Oferta de francos para tener así 8 francos. Podría realizar una acción adicional y comprar un edificio (como el Mercado, que le costaría 6 francos), pero decide no hacerlo.



- 2. El jugador verde le da la vuelta la segunda ficha de Suministro, que añade madera y pescado a las correspondientes casillas de Oferta, y coloca encima su indicador de Barco. Toma 3 maderas de la casilla de Oferta.
- 3. La jugadora azul coloca su indicador de barco en la siguiente ficha de Suministro, que proporciona pescado y grano, y toma 4 pescados de la casilla de Oferta.
- 4. El jugador rojo le da la vuelta a la cuarta ficha de Suministro, que aporta madera y ganado. Toma su indicador de barco de la primera ficha de Suministro y lo coloca sobre la ficha a la que le acaba de dar la vuelta. Las casillas de Oferta contienen ahora 1 madera, 1 arcilla, 1 hierro, 1 grano y 1 ganado.



El jugador rojo realiza una acción adicional: paga 6 francos y se compra el Mercado. A continuación, realiza su acción principal: coloca su disco de Persona sobre el Mercado. Como el edificio es de su propiedad, no es necesario que pague el precio de entrada. Toma 1 carbón y 1 grano (dos mercancías normales diferentes) de sus correspondientes casillas de Suministro y mira las dos cartas de Edificio Especial superiores (consulta la explicación del Mercado).

- 5. El jugador verde mueve su indicador de Barco a la quinta ficha de Suministro y añade al juego 1 madera y 1 franco. Coloca su disco de Persona en la Constructora, que no requiere un precio de entrada. Paga 3 maderas, colocándolas en la correspondiente casilla de Suministro, y construye la Carpintería.
- 6. La siguiente ficha de Suministro añade pescado y arcilla. Las casillas de Oferta contienen ahora 1 franco, 1 pescado, 2 maderas, 2 arcillas, 1 hierro, 1 grano y 1 ganado. Como la Carpintería puede usarse para ganar dinero y está pensando en comprarse un Barco de Madera por 14 francos, la jugadora azul toma 2 maderas de la correspondiente casilla de Oferta.
- 7. El jugador **rojo** disfruta ahora del séptimo turno de la partida, y añade madera y arcilla. Ahora hay 3 arcillas y 1 de cada una de las demás mercancías en oferta. El jugador rojo piensa que mientras más, mejor, así que toma las 3 arcillas.



La ronda ha terminado ahora. La carta de Ronda requiere que cada jugador pague 2 comidas. La jugadora azul paga con 2 de sus pescados, mientras que los jugadores rojo y verde pagan con 2 francos cada uno. No hay cosecha durante la primera ronda en las partidas de 3 jugadores; si hubiese habido cosecha, el jugador rojo habría recibido 1 grano. Se le da la vuelta a la carta de Ronda, que se convierte entonces en la primera carta de Barco disponible.

8. El jugador verde comienza la segunda ronda moviendo su indicador de Barco de la quinta ficha de Suministro a la primera. Añade 1 hierro y 1 franco a las casillas de Oferta. Las fichas de Suministro permanecen bocarriba durante el resto de la partida, sin cambiar de posición. Ahora el jugador verde puede realizar su acción principal.

(E; número de orden: 29; valor: 16; precio de compra: 40 francos; materiales de construcción: 4 ladrillos y 1 acero) El Banco no permite realizar ninguna acción. Al final de la partida, su valor depende del resto de edificios que posea su propietario. Cada edificio Industrial incrementa en 3 francos el valor del Banco. Además, cada edificio Económico (incluido el Banco) incrementa en 2 francos el valor del Banco. Nota: El Banco es el único edificio del juego que está construido con acero. El Banco y el Ayuntamiento son buenas razones para invertir tu dinero en lugar de ahorrarlo, comprando edificios Industriales y Económicos en este caso.

(T; número de orden: 04; valor: 8; precio de entrada: 1 comida; materiales de construcción: 3 maderas y 1 martillo) El jugador paga 1-3 maderas a la correspondiente casilla de Suministro y toma 5-7 francos de la correspondiente casilla de Suministro (Tesorería). Consejo: la Carpintería se usa a menudo en los primeros compases de la partida para financiar la compra de un Barco de Madera.











# Centro de arte

(P; número de orden: 11; valor: 10; precio de entrada: 1 comida; materiales de construcción: 1 madera, 1 arcilla y 1 pescador) El jugador recibe 4 francos de la correspondiente casilla de Suministro (Tesorería) por cada otro jugador que se encuentre en ese momento en el interior de alguno de los edificios de los que es propietario. No se cuenta a sí mismo. Los jugadores novatos deberían estar atentos a cualquier ocasión en la que se puedan conseguir 8 o más francos, para no perder la oportunidad. El Centro de arte se usa exclusivamente en las partidas para 4 o más jugadores. Resultaría poco eficiente en las partidas con me- Juzgados nos jugadores.

## Colmado

(E; número de orden: 19; valor: 10; precio de entrada: 1 franco; materiales de construcción: 1 madera y 1 ladrillo)

El jugador recibe 1 ganado, 1 carne, 1 pescado, 1 pescado ahumado, 1 grano y 1 pan de las respectivas casillas de Suministro. Las mercancías del Colmado valen un total de 8 comidas, algunas de las cuales pueden procesarse.

# Constructoras

(T; Edificio Inicial, hay 2 en el juego; valor: 4/6; sin precio de entrada/precio de entrada: 1 comida y 1 martillo)

Las Constructoras son Edificios Iniciales. Permiten a los jugadores construir edificios pero no barcos. Los jugadores pueden usar Constructoras para construir uno de los 3 edificios que están en la cima de las tres pilas de Propuestas de construcción. Los edificios que son propiedad de la ciudad no pueden construirse, porque ya están construidos, pero pueden comprarse. Las Constructoras también se explican en las reglas del juego, bajo «Construir nuevos edificios», en la página 6.

## Coquería

(I; número de orden: 25; valor: 18; precio de entrada: 1 franco; materiales de construcción: 2 ladrillos y 2 hierros)

El jugador puede procesar cualquier cantidad de carbón para transformarlo en coque, dándole la vuelta a los contadores. Por cada coque que se produzca, el jugador recibe un subsidio de 1 franco. Cada coque proporciona 10 energías. El coque se requiere sobre todo para mover barcos y para procesar hierro y transformarlo en acero. No se requiere energía para crear coque. La transformación misma genera su propia energía.

## Curtiduría

(T; número de orden: 20; valor: 12; sin precio de entrada; materiales de construcción: 1 madera y 1 ladrillo)

El jugador puede procesar hasta 4 pieles para convertirlas en Matadero cuero, dándole la vuelta a los contadores. Por cada piel que sea procesada, el jugador recibe un subsidio de 1 franco. Entre los 36 Edificios Especiales hay 4 que permiten a los jugadores vender cuero, con unos considerables beneficios (consulta «¿Qué puedo hacer con el cuero?», en la última página de este reglamento).

# Ferretería

(T; número de orden: 06; valor: 8; precio de entrada: 1 comida; materiales de construcción: 3 maderas, 1 arcilla, 1 martillo y 1 pescador)

El jugador recibe 1 madera, 1 ladrillo y 1 hierro de las respectivas casillas de Suministro. Se necesita únicamente 1 ladrillo para modernizar un Astillero y para construir la Curtiduría y el Colmado. Además de la Ferretería, el Ladrillar también permite a los jugadores obtener ladrillos.

# Fundición

(I; número de orden: 22; valor: 12; precio de entrada: 3 comidas o 1 franco: materiales de construcción: 1 madera, 2 ladrillos y 1 martillo)

El jugador recibe 3 hierros de la casilla de Suministro. Un jugador puede pagar 6 energías para recibir 1 hierro adicional. 6 energías es un precio muy alto para ese cuarto hierro, pero a veces se necesita construir un Barco de Hierro urgentemente.

# Horno de carbonización

(T; número de orden: 07; valor: 08; sin precio de entrada; materiales de construcción: 1 arcilla)

El jugador puede procesar cualquier cantidad de madera para convertirla en carbón vegetal, dándole la vuelta a los contadores. No es necesario que los jugadores que realicen esta acción Mercado negro procesen toda su madera. No se requiere energía para crear car-bón vegetal. La transformación misma genera su propia energía.

# Iglesia

(P: número de orden: 30: valor: 26 (no se puede comprar): sin precio de entrada; materiales de construcción: 5 maderas, 3 ladrillos v 1 hierro)

Un jugador puede entrar en la Iglesia solamente si tiene al menos 5 panes y 2 pescados (los pescados ahumados no cuentan). Si lo hace, recibe 5 panes y 3 pescados adicionales. ¡Es un milagro! Esta carta de Edificio muestra la iglesia de St-Joseph, en El Havre. Esta acción representa la historia bíblica de Jesús dando de comer a la multitud.

# Inmobiliaria

(I; Edificio Inicial; valor: 8; precio de entrada: 2 comidas y 1 martillo)

La Inmobiliaria es un Edificio Inicial. Permite a los jugadores construir hasta dos de los edificios de las cartas superiores de las

tres pilas de Propuestas de construcción, uno tras otro; se pueden Mina de arcilla tomar las dos cartas de la misma pila. Un jugador puede incluso usar la Inmobiliaria para construir un edificio, después usar una acción adicional para comprar el siguiente edificio, y finalmente construir el tercer edificio de la pila con la Inmobiliaria. No permite la construcción de barcos. Los edificios que son propiedad de la ciudad no pueden construirse, porque ya están construidos, pero pueden comprarse. La Inmobiliaria también se explica en las reglas del juego, bajo «Construir nuevos edificios», en la página 6.

(P; número de orden: 15; valor: 16; sin precio de entrada; materiales de construcción: 3 maderas y 2 arcillas)

El jugador puede devolver 1 o 2 cartas de Préstamo sin pagar nada por ellas. Si tiene 1 carta de Préstamo, la devuelve sin más. Si tiene 2 cartas de Préstamo, devuelve una de ellas y recibe 2 francos de la casilla de Suministro (Tesorería). Si tiene 3 o más cartas de Préstamo, devuelve 2 de ellas (o puede elegir devolver únicamente 1 y recibir los 2 francos en su lugar). Incluso un jugador con 5 o más cartas de Préstamo puede tener esperanzas de ganar la partida con ayuda de los Juzgados. Esta carta se incluye exclusivamente en las partidas para 3 o más jugadores (y para más de 5 jugadores en la versión reducida), ya que con menos jugadores resulta más sencillo pagar y devolver los préstamos.

(I; número de orden: 14; valor: 14; precio de entrada: 1 comida; materiales de construcción: 2 maderas, 1 arcilla y 1 hierro) El jugador puede procesar cualquier número de arcillas para convertirlas en ladrillos, dándole la vuelta a los contadores. Cada ladrillo requiere el gasto de 1/2 energía (redondeando hacia arriba): 1-2 ladrillos cuestan 1 energía, 3-4 ladrillos cuestan 2 energías, 5-6 cuestan 3 energías, etc. Por cada 2 ladrillos obtenidos, recibe un subsidio de 1 franco (redondeando hacia abajo). Así que recibe 1 franco por producir 2-3 ladrillos, 2 francos por producir 4-5 ladrillos, etc. Al igual que el Ladrillar, la Ferretería también ofrece la posibilidad de obtener ladrillos.

# Lonja de pescado

(T; número de orden: 03; valor: 10; sin precio de entrada; materiales de construcción: I madera, I arcilla y I pescador) El jugador recibe 3 pescados de la casilla de Suministro. Además, recibe 1 pescado adicional por cada pescador que se muestre en sus cartas de Edificio. La propia Lonja de pescado muestra

# un pescador.

(T; número de orden: 09; valor: 8; precio de entrada: 2 francos; materiales de construcción: 1 madera, 1 arcilla y 1 hierro) El jugador puede procesar cualquier cantidad de ganado para convertirlo en carne, dándole la vuelta a los contadores. Además, recibe 1 piel por cada 2 ganados que procese (redondeando hacia abajo): 1 piel por procesar 2-3 ganados, 2 pieles por procesar 4-5 ganados, etc. Las pieles son un derivado del procesamiento del ganado, que pueden procesarse a su vez para transformarse en cuero (consulta «¿Qué puedo hacer con el cuero?», en la última página de este apéndice).

(Número de orden: 01; valor: 6; precio de entrada: 2 comidas o 1 franco; materiales de construcción: 2 maderas)

El jugador selecciona 2 mercancías normales y las toma de sus respectivas casillas de Suministro (¡no de las casillas de Oferta!). Las mercancías normales se distinguen por el borde de sus contadores. El jugador puede elegir entre pescado, madera, arcilla, hierro, grano y ganado, así como pieles y carbón. Puede seleccionar una mercancía normal adicional por cada edifico de Taller que posea. No se puede tomar más de 1 mercancía del mismo tipo, así que se puede obtener un máximo de 8 mercancías. Después de esto, el jugador puede mirar las dos cartas superiores de la pila de Edificios Especiales y devolverlas allí en el orden que quiera. Al final de la partida, la casilla de Edificios Especiales nunca está vacía. Esto hace posible que el Mercado siga ejerciendo su influencia hasta el final de la partida. El siguiente jugador puede iniciar su turno mientras el actual mira las cartas de Edificio Especial y decide su orden.

(Número de orden: 13; valor: 2; precio de entrada: 1 comida) El Mercado negro no se puede construir, solamente se puede comprar. Un jugador que visite el Mercado negro puede tomar 2 de cada mercancía (incluidos los francos) cuya casilla de Oferta esté vacía (monedas de 1 franco, pescado, madera, arcilla, hierro, grano y ganado). Las monedas de 5 francos, el carbón y las pieles, así como las mercancías procesadas, no pueden adquirirse por medio del Mercado negro. Nota: Si el Mercado negro queda en la primera posición de algunas de las pilas después de la preparación del juego, te recomendamos que vuelvas a barajar las cartas de Edificio y las coloques de nuevo en el tablero; de otro modo, el uso de este edificio puede suponer una ventaja excesiva para el jugador inicial. La cantidad de veces que se use el Mercado negro depende normalmente del momento en el que entre en juego. Los jugadores novatos deberían estar atentos a las ocasiones en las que puedan recibir 4 o más mercancías del Mercado negro, para no perder la oportunidad de usarlo.

(Número de orden: 10; valor: 2; precio de entrada: 1 comida) La Mina de arcilla no se puede construir, solamente se puede comprar. Un jugador que entre en la Mina de arcilla recibe 3 arcillas de la casilla de Suministro, más 1 arcilla adicional por cada martillo que muestren sus cartas de Edificio.

## Mina de carbón

(I; número de orden: 16; valor: 10; precio de entrada: 2 comidas; materiales de construcción: I madera y 3 arcillas)

El jugador recibe 3 carbones de la casilla de Suministro. Si el jugador tiene al menos 1 martillo en sus cartas de Edificio, recibe 1 carbón adicional (no se recibe más carbón por tener mas de un martillo en las cartas). Consejo: la existencia de este edificio es razón suficiente para que cada jugador desee obtener al menos 1 martillo (comprando una de las Constructoras o Inmobiliarias, por ejemplo). Al igual que la Mina de carbón, el Mercado también ofrece la posibilidad de adquirir carbón. Los jugadores también pueden recibir energía mediante el Horno de carbonización y la Coquería.

# Naviera

(E; número de orden: 18; valor: 10; precio de entrada: 2 comidas; materiales de construcción: 2 maderas, 3 ladrillos y 1 pescador)

El jugador paga 3 energías por cada uno de sus barcos que quiera usar para transportar y vender mercancías. Los Barcos de Madera pueden transportar 2 contadores de mercancía, los Barcos de Hierro pueden transportar 3 y los Barcos de Acero pueden transportar 4; los Cruceros de lujo no pueden usarse para transportar mercancías. Cada carne, pescado ahumado, carbón vegetal, piel, hierro y ladrillo transportado proporciona 2 francos al jugador; cada ganado, pan y carbón transportado le proporciona 4 francos, cada cuero 4 francos, cada coque 5 francos y cada acero 8 francos. El resto de las mercancías proporciona 1 franco cada una. Estas ganancias se indican en la carta de Naviera, así como en cada uno de los contadores de mercancía (esquina inferior derecha). Un jugador que transporte mercancías con más de un barco al mismo tiempo puede pagar juntos todos los costes de energía; no es necesario que pague los de cada barco por separado. Lo más habitual es que los jugadores usen 1 coque, que vale por 10 energías, para poner en funcionamiento 3 barcos. Las mercancías que se transportan con mayor frecuencia son el cuero, el ganado y el pan, aunque también es normal el transporte de coque y ladrillo. Cada tipo de mercancía puede transportarse en cada tipo de barco. Un jugador puede transportar varias mercancías del mismo tipo o de diferentes tipos en un mismo barco.

# Oficina comercial

(E; número de orden: 21; valor: 12; precio de entrada: 1 franco: materiales de construcción: 4 maderas, 1 arcilla, 1 martillo v 1 pescador)

El jugador puede intercambiar 4 mercancías de su elección (procesada o no) por 1 acero. Los francos nunca cuentan como mercancía. Además, o de forma alternativa, puede intercambiar 1 mercancía de su elección por 1 carbón vegetal, 1 cuero o 1 ladrillo. Las 4 mercancías pueden ser del mismo tipo o no. Un jugador apenas necesita visitar dos veces la Oficina comercial para acumular acero suficiente para un valioso Barco de Acero.

# Panadería

(T; número de orden: 05; valor: 8; precio de entrada: 1 comida; materiales de construcción: 2 arcillas)

El jugador puede procesar cualquier cantidad de grano para transformarla en pan, entregando el grano a la correspondiente casilla de Suministro. Cada pan requiere el gasto de 1/2 energía (redondeando hacia arriba). Esto significa que se necesitan 2 energías para obtener 3 panes, por ejemplo. Por cada 2 panes obtenidos, el jugador obtiene también un subsidio de 1 franco (redondeando hacia abajo). Por ejemplo, un jugador podría procesar grano para obtener hasta 20 panes con 1 coque.

# Puente sobre el Sena

(Número de orden: 27; valor: 16; precio de entrada: 2 francos; materiales de construcción: 3 hierros)

El jugador puede vender tantas mercancías como desee. Recibe 1 franco por cada mercancía procesada y 1 franco por cualquier combinación de 3 mercancías normales (pueden ser del mismo tipo de mercancía o no). La imagen de esta carta muestra el Pont de Normandie de El Havre. El Puente sobre el Sena suele usarse para vender cualquier mercancía restante al final de la partida.

# Puerto

(I; número de orden: 26; valor: 10; precio de compra: 24 francos; materiales de construcción: 1 madera, 2 ladrillos v 2 hierros)

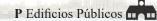
El Puerto no permite ninguna acción. Al final de la partida, su valor depende del número de barcos que posea su propietario. Cada carta de Barco, sea del tipo que sea, incrementa el valor del Puerto en 4 francos. El Puerto se incluye exclusivamente en las partidas de 4 o más jugadores, ya que sería demasiado poderoso en las partidas con menos jugadores.











# Edificios Especiales

En cada partida se puede comprar un máximo de 5 Edificios Especiales. Debido a la función del Mercado (Edificio Normal), se toman 6 Edificios Especiales para cada partida. Como sucede con los demás edificios que son propiedad de la ciudad, los Edificios Especiales que estén bocarriba pueden ser comprados, pero no construidos, por los jugadores, de forma similar a la Mina de arcilla y el Mercado negro (una excepción a esta norma es el Estadio de fútbol).

Los 36 Edificios Especiales incluyen 6 edificios de Taller, 14 edificios Económicos, 6 edificios Industriales, 4 edificios Públicos, 5 edificios sin tipo y 1 barco. Hay un total de 9 martillos y 13 pescadores en estas cartas.

## Agencia de empleo

(P; valor: 6; sin precio de entrada: 1 pescador)

El jugador recibe 1 pescado de la correspondiente casilla de Suministro por cada pescador que posea. Además, recibe 1 carbón por cada martillo que posea.

(E; valor: 6; precio de entrada: 1 comida)

El jugador puede intercambiar 1 carne y 1 carbón vegetal por 6 francos, hasta cuatro veces.

# Baguetería

(E; valor: 4; precio de entrada: 1 comida)

El jugador puede intercambiar 1 carne y 1 pan por 6 francos, hasta cuatro veces.

(T; valor: 6; precio de entrada: 1 comida, 2 pescadores y 1 martillo) El jugador recibe 2 pieles y 3 carnes de las correspondientes casi-

# Cabaña en el bosque

(E; valor: 4; precio de entrada: 1 comida y 1 pescador) El jugador puede intercambiar 1 madera y 1 carne por 5 francos,

# Cámara de comercio

(E; valor: 4; precio de compra: 8; 1 pescador y 1 martillo) La Cámara de comercio no permite ninguna acción. Al final de la

partida, su valor depende de los demás edificios que posea su dueño. Cada edificio Económico (incluida la Cámara de comercio) incrementa en 2 francos el valor de la Cámara de comercio.

# Casa de comidas

(E; valor: 6; precio de entrada: 1 comida y 1 pescador)

El jugador puede intercambiar 1 madera, 1 pescado ahumado y 1 pan por 8 francos, hasta tres veces.

# Comedero de ganado

(E; valor: 6; precio de compra: 8 francos)

El Comedero de ganado no permite ninguna acción. En cada cosecha, el propietario del Comedero de ganado recibe 2 ganados en lugar de 1 si ya tiene de 2 a 6 ganados. Si tiene 7 o más ganados, solamente recibe 1 ganado adicional, como es lo habitual.

(E; valor: 6; precio de entrada: 1 comida)

El jugador puede intercambiar 1 pan y 1 grano por 5 francos, has-

# Destilería de schnaps

(T; valor: 6; precio de entrada: 1 comida y 1 martillo)

El jugador puede intercambiar 1 grano por 2 francos, hasta cua-

# Empresa de transportes

(E; valor: 6; precio de entrada: 1 comida)

El jugador puede pagar 3 francos para tomar las mercancías de dos casillas de oferta vecinas, esto es, de ganado y grano, de grano y hierro, de hierro y arcilla, de arcilla y madera, o de madera y pescado.

# Estadio de fútbol

(P; número de orden: 31; valor: 24; materiales de construcción: 1 madera, 2 ladrillos y 2 hierros)

El Estadio de fútbol no permite ninguna acción. Por otra parte, no simplemente no puede comprarse, sino que tampoco puede ser construido hasta que la zona de Propuestas de construcción quede vacía. Cuando llegue ese momento, se coloca allí la carta del Estadio de fútbol, hasta que sea construido.

# Estanque y bosque

(Valor: 4; precio de entrada: 1 comida y 1 pescador)

El jugador recibe 3 pescados y 3 maderas de las correspondientes casillas de Suministro.

(I; valor: 8; precio de entrada: 2 comidas)

El jugador puede devolver 3 ladrillos a la correspondiente casilla de Suministro y mostrar que tiene al menos 10 francos para reci-

## Fábrica de muebles

(I; valor: 8; precio de entrada: 2 comidas y 1 martillo)

El jugador puede intercambiar 1 cuero y 1 madera por 6 francos, tantas veces como quiera.

## Forja industrial

(I; valor: 8; precio de entrada: 2 comidas o bien 1 franco y 1 martillo)

El jugador puede gastar 15 energías para intercambiar un máximo de 1 hierro por 2 aceros.

(E; valor: 8; precio de entrada: 1 franco y 1 pescador) El jugador recibe 2 pescados, 2 granos, 2 maderas, 1 piel y 1 ganado de sus respectivas casillas de Suministro.

## Gremio de constructores

(T; valor: 8; precio de compra: 10 y 1 martillo)

El Gremio de constructores no permite ninguna acción. Cada edificio le cuesta a su propietario 1 arcilla o 1 ladrillo menos. No se recibe ninguna ayuda para los edificios que no requieren arcilla ni ladrillos para su construcción.

(I; valor: 8; precio de entrada: 2 comidas o 2 francos) El jugador puede intercambiar 1 piel y 1 cuerpo por 7 francos, tantas veces como quiera.

(E; valor: 4; precio de entrada: 1 comida y 1 pescador) El jugador puede intercambiar hasta 7 pescados (pero no pescados ahumados) por 2 francos cada uno.

## Mina de hierro v veta de carbón

(Valor: 6; precio de entrada: 1 comida y 1 martillo)

El jugador recibe 2 hierros y 1 carbón de las correspondientes casillas de Suministro.

(Valor: 8; precio de compra: 12)

El Molino no permite ninguna acción. Cada vez que el propietario del Molino necesite consumir energía como parte de una acción principal, recibe un descuento de 3 energías. El jugador no recibe el cambio si el uso del edificio requiere menos de 3 energías (el Asador, la Panadería o el Ladrillar, por ejemplo).

# Parque comercial

(Valor: 10; precio de compra: 12 francos y 1 martillo)

El Parque comercial no permite ninguna acción. Al final de la partida, su valor depende de los demás edificios que pertenezcan a su dueño. Cada edificio Industrial incrementa el valor del Parque comercial en 2 francos.

# Pastelería

(E; valor: 6; precio de entrada: 1 comida)

El jugador puede intercambiar 1 pan por 3 francos, hasta seis veces.

(T; valor: 6; precio de entrada: 1 comida)

El jugador puede intercambiar cualquier número de pieles por el Zoo mismo número de panes. Además, puede intercambiar 1 cuero por 5 francos, hasta dos veces.

# Planta de marroquinería

(I; valor: 8; precio de entrada: 2 comidas)

El jugador puede devolver 3 cueros a la correspondiente casilla de Suministro y mostrar que tiene al menos 14 francos para recibir

## Planta siderúrgica

(I; valor: 10; precio de entrada: 2 francos)

El jugador recibe 1 carbón, 1 coque y 1 hierro.

# Plaza mayor

(Valor: 6; precio de entrada: 1 franco)

Por cada edificio de Taller que posea, el jugador puede tomar 1 mercancía procesada de la correspondiente casilla de Suministro. Las mercancías procesadas se distinguen por el borde del contador. El jugador únicamente puede tomar mercancías diferentes y no puede tomar acero, francos ni mercancías normales.

## Policía portuaria

(P; valor: 6; precio de entrada: 1 comida)

El jugador paga 1 franco a otro jugador de su elección. Ese jugador debe recuperar su disco de Persona y colocarlo con su suministro. El jugador que entró en el edificio de la Policía portuaria mueve entonces su disco de Persona al edificio que el otro jugador acaba de abandonar, pagando el precio de entrada normal (si no es su propietario). Los jugadores no pueden ser expulsados de edificios que no permiten acciones a quienes entran en ellos.

# Restaurante de pescado

(E; valor: 6; precio de entrada: 1 comida y 1 pescador)

El jugador puede intercambiar 1 pescado ahumado por 3 francos, tantas veces como quiera.

(E; valor: 4; sin precio de entrada: 1 pescador)

El jugador puede intercambiar 1 madera y 1 grano por 3 francos, hasta cuatro veces.

# Taller de alfarería

(T; valor: 6; precio de entrada: 1 comida)

El jugador intercambia 1 arcilla y 1 energía por 3 ladrillos.

# Tratante de carbón

(E; valor: 4; precio de entrada: 1 comida)

El jugador puede intercambiar 1 comida por 1 carbón vegetal de la casilla de Suministro. Además, o en lugar, de eso, recibe 1 carbón por cada 2 comidas; la comida puede sumarse a un mismo total. Por ejemplo, un jugador podría pagar 2 carnes con un valor total de 6 comidas y tomar 3 carbones. Incluso en el Tratante de carbón, los jugadores pueden pagar francos en lugar de comidas.

(T; valor: 6; precio de entrada: 1 comida y 1 martillo) El jugador recibe 4 maderas y 3 francos.

# Yate de lujo

(B; valor: 20; 1 pescador)

Como acción principal, el jugador entra en un Astillero y paga el precio de entrada si es necesario. Después intercambia uno de sus Barcos de Hierro por el Yate de lujo, sin coste adicional. El Barco de Hierro intercambiado se retira del juego. El Yate de lujo cuenta como un Barco de Hierro pero, a diferencia de este, no trabaja para la Naviera y no proporciona comida al final de la ronda. El Yate de lujo no permite ninguna acción.

(P; valor: 8; precio de entrada: 1 franco y 1 pescador)

El jugador recibe dinero por los animales que posee: 1/3

de franco por cada ganado y 1/3 de franco por cada pescado. La cantidad recibida siempre se redondea hacia abajo. El jugador conser-

# REGLAS PARA EXPERTOS

# VENTA DE EDIFICIOS Y BARCOS

- Un jugador solamente puede vender edificios y barcos fuera de su turno si no puede realizar un pago obligatorio (como el del interés o la comida). El jugador puede vender tantos edificios y barcos como sean necesarios para efectuar ese pago.
- En su propio turno, un jugador puede vender tantos edificios y barcos como desee.

# Préstamos excesivos

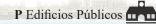
• En una partida de 2/3/4/5 jugadores, cada jugador con al menos 2/3/4/5 préstamos debe pagar 1 franco de interés adicional cada turno















# ¿Cómo consigo dinero?

El dinero (representado por un símbolo de moneda en el juego) se usa para comprar edificios y barcos, para devolver préstamos, como sustituto de la comida y, por último pero no por ello menos importante, para ganar la partida. La divisa del juego son los francos.

- La casilla de Oferta de los francos proporciona francos.
- En la Carpintería pueden venderse 1-3 maderas por 5-7 francos.
- Los subsidios se pagan en el Asador, la Pastelería y el Ladrillar (½ franco por mercancía), así como en la Curtiduría y la Coquería (1 franco por mercancía).
- La Naviera permite a los jugadores transportar y vender mercancías; la cantidad depende de los barcos que posea el jugador.
- Las mercancías pueden venderse usando el Puente sobre el Sena (se recomienda únicamente al final de la partida).
- · Los Edificios Especiales del Zoo y el Vivero proporcionan dinero; las mercancías pueden venderse en otros 15 de los 36 Edificios Especiales.
- Los edificios y los barcos pueden venderse por la mitad de su valor en cualquier

Nota: los jugadores solamente pueden pedir un préstamo si no tienen suficiente comida durante un paso de Alimentación o si no pueden pagar los costes de interés que se le requieren.

# **2** ¿Cómo consigo comida?

La comida (representada por un símbolo de olla en el juego) se usa para alimentar a los trabajadores y pagar los precios de entrada. La comida siempre puede ser reemplazada por dinero.

- Hay pescado (1 comida cada uno) en la casilla de Oferta de pescado.
- La Lonja de pescado proporciona pescado (1 comida cada uno) y el Mercado negro puede proporcionar 2 pescados.
- Se puede procesar pescado en el Ahumadero para transformarlo en pescado ahumado (2 comidas cada uno).
- Se puede procesar grano en la Panadería para transformarlo en pan (2 comidas cada uno). El grano no puede usarse como comida hasta que no es procesado.
- Se puede procesar ganado en el Matadero para convertirlo en carne (3 comidas cada una). El ganado no puede usarse como comida hasta que no es procesado.
- El Colmado contiene 8 comidas, así como 1 grano y 1 ganado.
- La Iglesia puede proporcionar hasta 13 comidas (hacia el final de la partida).
- Los Edificios Especiales incluyen la Cabaña de caza (9 comidas), la Peletería (transforma cada piel en 2 comidas) y la Plaza mayor (hasta 7 comidas).



# 🛂 ċCómo consigo energía?

La energía (representada por un símbolo de bombilla en el juego) se usa para procesar muchas mercancías normales.

- Hay madera (1 energía) en la casilla de Oferta de madera. La madera se procesa en el Horno de carbonización para transformarse en carbón vegetal (3 energías).
- Hay 3-4 carbones (3 energías cada uno) en la Mina de carbón.
- El carbón se procesa en la Coquería para transformarse en coque (10 energías).
- En la Oficina comercial se puede intercambiar 1 mercancía cualquiera por 1 carbón vegetal (requiere 3 energías).
- Los jugadores pueden recibir a menudo 2 maderas del Mercado negro.
- Los Edificios Especiales incluyen la Planta siderúrgica, (que proporciona 1 coque y 1 carbón, lo que supone un total de 13 energías), la Plaza mayor (que puede proporcionar 1 coque y 1 carbón vegetal, lo que supone un total de 13 energías), el Tratante de carbón (donde los jugadores pueden intercambiar comida por energía), la Agencia de empleo (donde los jugadores reciben 1 carbón por cada martillo) y el Molino (que ahorra 3 energías de cada acción).



# ¿Cómo consigo ladrillos?

Los ladrillos son necesarios para modernizar los Astilleros y para construir muchos de los edificios.

- Hay 1 ladrillo en la Ferretería.
- Se puede procesar arcilla en el Ladrillar para convertirla en ladrillos (requiere ½ energía por ladrillo).
- Entre los Edificios Especiales se incluye el Taller de alfarería, que procesa 1 arcilla y 1 energía para transformarlos en 3 ladrillos. Los jugadores también pueden recibir 1 ladrillo en la Plaza mayor.
- El propietario del Gremio de constructores ahorra 1 ladrillo cada vez que construye.
- Si se requiere arcilla para construir un edificio, los jugadores pueden sustituirla por ladrillos.
- En la Oficina comercial se puede intercambiar 1 mercancía cualquiera por 1 ladrillo.



# ¿Cómo consigo hierro?

El hierro es necesario para construir Barcos de Hierro y algunos edificios. Se puede procesar el hierro para transformarlo en acero.

- Hay hierro en la casilla de Oferta de hierro.
- Hay 3-4 hierros en la Fundición.
- Se puede tomar 1 hierro del Mercado.
- Hay 1 hierro en la Ferretería.
- Hay 2 hierros en el Mercado negro, si la casilla de Oferta del hierro está vacía.
- Entre los Edificios Especiales se encuentran la Mina de hierro y veta de carbón, que proporciona 2 hierros, y la Planta siderúrgica, que proporciona 1 hierro.



# i ¿Cómo consigo acero?

El acero es necesario para construir Barcos de Acero y Cruceros de lujo, así como para construir el Banco. Los jugadores pueden usar la Naviera para transportar y vender acero a cambio de 8 francos.

- Se puede procesar el hierro en la Acería para transformarlo en acero (requiere 5 energías por acero).
- Entre los Edificios Especiales se encuentra la Forja industrial, que puede procesar 1 hierro y 15 energías para transformarlas en 2 aceros.
- En la Oficina comercial se pueden intercambiar 4 mercancías cualesquiera por 1 acero.
- · Si se requiere hierro para construir un edificio, los jugadores pueden sustituirlo por acero.



# ¿Qué puedo hacer con el cuero?

Los jugadores producen pieles cuando sacrifican a su ganado. Se pueden procesar las pieles en la Curtiduría para transformarlas en cuero.

- Se puede vender, a razón de 4 francos por cada cuero, usando la Naviera.
- Hay cuatro Edificios Especiales que permiten la venta de cuero: la Industria textil, la Peletería, la Planta de marroquinería y la Fábrica de muebles.
- Procesar las pieles también proporciona beneficios, a razón de 1 franco por cada cuero obtenido.
- Incluso si el cuero se vende exclusivamente por medio del Puente sobre el Sena, puede seguir mereciendo la pena usar la Curtiduría.

# ¿Qué acciones de Edificio debería usar al final de la partida?

Recuerda: no se puede comprar edificio alguno durante la fase Final.

- La del Puente sobre el Sena, para vender cualquier mercancía que ya no necesites.
- La de la Forja industrial, para producir acero para los Barcos de Acero y los Cruceros de lujo.
- La del Astillero, para construir Barcos de Acero y Cruceros de lujo.
- · La de la Naviera, para transportar y vender mercancías.
- Las de los edificios de Taller, para construir la Plaza mayor, el Banco y la Iglesia, que son valiosos.
- La de la Carpintería, para obtener otros 7 francos.
- Las de otros Edificios Especiales que permiten obtener dinero.