

# Wilde Rosenberg Le Havre



## PANORAMICA DEL GIOCO

Le Havre è una città francese che ospita il secondo porto più grande della Francia (dopo Marsiglia). La città si distingue non solo per le sue dimensioni, ma anche per il suo nome insolito. La parola olandese "Havre", che significa "porto", venne adottata dai francesi nel XII secolo, ma al giorno d'oggi è considerata arcaica e al suo posto si usa "le port".

Il turno di un giocatore consiste in due parti: innanzitutto, nuove merci vengono distribuite sulle caselle offerte, poi si effettua un'azione. Come azione, i giocatori possono scegliere se prendere tutte le merci di un singolo tipo da una casella offerta oppure utilizzare uno degli edifici disponibili. Le azioni degli edifici consentono ai giocatori di migliorare le merci, venderle o usarle per costruire i propri edifici e le proprie navi. Gli edifici sono sia un'opportunità di investimento che un flusso di entrate, in quanto i giocatori devono pagare una quota per utilizzare edifici che non possiedono. Le navi, invece, sono utilizzate principalmente per fornire il cibo necessario a sfamare i lavoratori.

Ogni sette turni, il round termina: un raccolto aumenta le riserve di grano e bestiame dei giocatori, i quali devono sfamare i propri lavoratori. Dopo un numero predefinito di round, ogni giocatore può effettuare un'azione finale e poi la partita termina. I giocatori aggiungono il valore dei loro edifici e delle loro navi alle rispettive riserve di denaro. Vince il giocatore con il patrimonio più grande.



## CONTENUTO

- 1 Regolamento
- 1 Appendice: Panoramica degli Edifici
- 1 Tabellone (ripiegabile in tre parti)
- 5 Dischi Persona (nei 5 colori dei giocatori)
- 5 Indicatori Nave (nei 5 colori dei giocatori)



Oltre alle carte Edificio Speciale regolari, troverete le carte Edificio Speciale dell'espansione "Le Grande Hameau" e tutte le carte bonus pubblicate. Tali carte sono facilmente identificabili dallo sfondo arancione. Possono essere utilizzate assieme alle carte Edificio Speciale regolari a piacimento.

### • 6 Fustelle contenenti:

- 7 Tessere Provviste rotonde, ognuna con 2 segnalini di gioco
- 16 Segnalini Produzione Cibo rotondi (4x 2/5, 3x 3/4, 3x 5/6, 2x 7/8, 2x 9/10, 1x 11/12, 1x 13/14)
- 1 Tessera Primo Giocatore rotonda

Un totale di 420 segnalini:

- 48 Monete da 1 Franco (*i Franchi non contano come merce*)
- 30 Monete da 5 Franchi (*intercambiabili in qualsiasi momento con monete da 1 Franco*)
- 60 Segnalini Bestiame (0 cibo) con Carne (3 cibo) sul retro (*non ottieni mai resto dal cibo*)
- 60 Segnalini Grano (0 cibo) con Pane (2 cibo) sul retro
- 30 Segnalini Ferro con Acciaio sul retro (*l'acciaio può essere usato anche come ferro*)
- 42 Segnalini Argilla con Mattone sul retro (*i mattoni possono essere usati anche come argilla*)
- 48 Segnalini Legno (1 energia) con Carbonella (3 energia) sul retro (*non ottieni mai resto dall'energia*)
- 42 Segnalini Pesce (1 cibo) con Pesce Affumicato (2 cibo) sul retro
- 30 Segnalini Carbone (3 energia) con Carbon Coke (10 energia) sul retro
- 30 Segnalini Pelle con Cuoio sul retro

### • 160 Carte:

- 5 Carte Struttura del Turno nei 5 colori dei giocatori con la "dispensa" sul retro (*per conservare il cibo*)
- 33 Carte Edificio Standard (*inclusi gli Edifici di Partenza: 1 Impresa di Costruzioni e 2 Imprese Edili*)
- 82 Carte Edificio Speciale (*inclusa l'espansione Grand Hameau e le carte bonus aggiuntive*)
- 4 Carte Edificio Speciale vuote
- 20 Carte Round con Carte Nave sul retro (*ci sono 7 Navi di Legno, 6 Navi di Ferro, 4 Navi d'Acciaio e 3 Transatlantici di Lusso*)
- 11 Carte Prestito
- 5 Carte Panoramica dei Round (*una per ogni numero di giocatori nella partita*)

## PREPARAZIONE E DETTAGLIO DEI COMPONENTI

Le Havre può essere giocato in versione completa o breve. Le modifiche alle regole per la versione breve sono descritte alla fine di questa sezione. La tabella a seguire mostra il numero di round giocati in funzione del numero di giocatori:

### Numero di giocatori

- Numero di round (versione completa)
- Durata in minuti (versione completa)
- Numero di round (versione breve)
- Durata in minuti (versione breve)

	1	2	3	4	(5)
Numero di round (versione completa)	7	14	18	20	(20)
Durata in minuti (versione completa)	60	120	180	200	(210)
Numero di round (versione breve)	4	8	12	12	(15)
Durata in minuti (versione breve)	20	45	120	130	(150)

La partita a 5 giocatori è consigliabile solo per giocatori esperti di Le Havre.



### 5. MERCI MIGLIORATE:

Ogni segnalino merce ha due lati: un lato standard e un lato "migliorato" che si distinguono dai bordi. Solo le merci standard entrano in gioco attraverso le caselle offerta e potranno essere migliorate usando le azioni degli Edifici.

### 4. SEGNALINI MERCE E CIBO:

Collocate i segnalini con le merci e con il cibo sulle rispettive caselle Provvista. Non è necessario collocare tutti i segnalini su queste caselle: è possibile lasciarne buona parte nella scatola del gioco e aggiungerne al bisogno.

Per sei tipi di merce e per le monete da 1 Franco ci sono sia una casella Provvista che una casella offerta corrispondente, mentre per le monete da 5 Franchi, per il carbone e per le pelli sono solo caselle Provviste. I Franchi sono la valuta di questo gioco.

### 3. TESSERE PROVviste:

Mescolate le 7 tessere Provviste e collocatele a faccia in giù sulle caselle rotonde sul tabellone. Collocate gli indicatori nave dei giocatori a lato della prima sezione del tabellone, accanto alla prima tessera Provviste.

### 2. ELEMENTI DI GIOCO:

Ogni giocatore prende 1 disco persona, 1 indicatore nave e 1 carta Struttura del Turno del suo colore (i giocatori possono scegliere di girare la carta Struttura del Turno per mostrare la dispensa).

### 1. TABELLONE:

Collocate il tabellone al centro del tavolo.

### 7. RISORSE DI PARTENZA:

Ogni giocatore inizia la partita completa con 5 Franchi e 1 carbone.

### 6. OFFERTE DI PARTENZA:

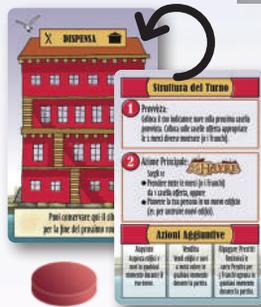
Prima che inizi la partita, collocate 2 Franchi, 2 pesci, 2 legni e 1 argilla sulle rispettive caselle offerta per la partita completa (vedi il testo sotto le caselle offerta).

### 8. EDIFICI SPECIALI:

Mescolate le carte Edificio Speciale e collocate 6 carte a faccia in giù sulla casella "Edifici Speciali". Le carte Edificio Speciale rimanenti non sono necessarie e vanno rimesse nella scatola del gioco.

### 9. CARTE EDIFICIO:

Ci sono 2 tipi di carte Edificio: le carte Edificio Standard e le carte Edificio Speciale (contrassegnate dall'ancora). Ogni carta Edificio ha due o tre righe di simboli e un'indicazione di come si usa l'Edificio.



### Modifiche alla preparazione per la versione breve:

- Collocate 3 Franchi, 3 pesci, 3 legni, 2 argille, 1 ferro, 1 grano e 1 bestiame sulle 7 caselle offerta (vedi il testo sulla casella "Edifici Speciali" sul tabellone).
- All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 5 Franchi, 2 pesci, 2 legni, 2 argille, 2 ferri, 1 bestiame, 2 carboni e 2 pelli.
- Usate le spunte piccole chiare (e non quelle grandi scure) per ordinare gli Edifici Standard.
- Gli Edifici Speciali non sono utilizzati.
- Nella partita breve in solitario, il giocatore inizia con una carta Nave di Legno di valore 2. Una carta Nave di Legno di valore 2 aggiuntiva va collocata sulla casella Navi di Legno del tabellone.



Per la Variante per Esperti, vedi a pagina 15.



**10. EDIFICI DI PARTENZA DELLA CITTÀ:**

Rimuovete la carta Impresa di Costruzioni verde e le 2 carte Impresa Edile dal mazzo di carte Edificio e collocatele accanto al tabellone. Questi Edifici sono stati costruiti prima dell'inizio della partita e appartengono alla città.

**11. ORDINARE GLI EDIFICI STANDARD:**

La tabella sul retro di ogni carta Edificio Standard mostra se la carta viene usata nella partita. Le spunte scure sono per la partita completa, le spunte chiare per quella breve. Qualsiasi carta senza una spunta accanto al numero di giocatori appropriato viene rimossa dal gioco. Eccezione (rilevante solo nella partita breve): se una carta ha la scritta "Partenza" invece di una spunta, viene collocata con i 3 Edifici di Partenza.

*Esempio: Tre giocatori stanno giocando alla versione completa. Il Molo è rimosso, la Segheria rimane nella partita (vedi di fianco il retro delle due carte).*



**12. PROPOSTE EDILIZIE:**

Mescolate le carte Edificio Standard rimanenti e dividetele in 3 pile di pari dimensione. Girate ogni pila e ordinate le carte in base al loro numero seriale (in alto a destra) con la carta dal numero più basso in cima. Disponete le carte in colonna a partire dalla casella Proposte Edilizie, in modo che sia visibile la riga in basso di ogni carta.

*Le carte in cima sono i prossimi Edifici che possono essere costruiti o acquistati. Disporre le carte Edificio Standard in questo modo consente ai giocatori di vedere quando ogni Edificio sarà disponibile per la costruzione o per l'acquisto (e i relativi costi) fin dall'inizio della partita.*

**13. CARTE ROUND:**

Girate le carte Round sul lato "Raccolto" (oppure "Nessun Raccolto"), ordinatele in base al numero del round per il numero appropriato di giocatori e collocatele a faccia in su sulla casella Carte Round, con la carta per il round 1 in cima alla pila. La tabella sulle carte Round mostra il numero del round della carta per i diversi numeri di giocatori (le carte senza un numero del round nella riga appropriata vengono rimosse dal gioco).

*Molte carte Round hanno due numeri del round: tali carte sono usate nella partita breve, che usa il cerchio chiaro più piccolo.*

**14. CARTE NAVE:**

Dopo che ogni carta Round è stata usata, giratela, introducendo così una nuova Nave nella partita. Le carte Nave, che variano dalle Navi di Legno ai Transatlantici di Lusso, si leggono nello stesso modo delle carte Edificio Standard: la prima riga indica i costi di costruzione, la seconda mostra il valore (con il costo d'acquisto mostrato sotto), il tipo di nave e il simbolo della nave.

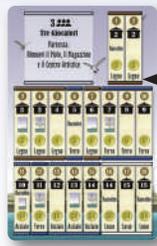


**15. CARTE PRESTITO:**

Collocate le carte Prestito accanto al tabellone all'inizio della partita. È possibile che non vengano mai usate nel corso della partita.

**16. PANORAMICA DEI ROUND:**

In ogni partita, si usa solo 1 carta Panoramica dei Round corrispondente al numero di giocatori. Un lato mostra la panoramica della versione completa, l'altro della versione breve.



**17. SEGNALINI PRODUZIONE CIBO:**

Collocate i segnalini produzione cibo accanto al tabellone.



**Tipo di Edificio**



- Nella partita breve a 2 giocatori, ogni giocatore inizia con una carta Nave di Legno di valore 2.
- Ordinate le carte Round in base al numero nei cerchi chiari piccoli, non considerando quelli grandi scuri.
- Usate il lato "Versione Breve" delle carte Panoramica dei Round.
- Quando girate una carta Round, non controllate il numero in alto (sfondo scuro) ma il numero in basso (sfondo chiaro).  
*(Vedi "Consigli per uno Svolgimento Più Scorrevole" a pagina 11.)*



## SVOLGIMENTO

Durante lo **stadio dei round**, i giocatori giocano un numero predefinito di round (a seconda del numero di giocatori). Un round consiste in 7 turni individuali dei giocatori e, a seguire, nella risoluzione della carta Round applicabile. Nello **stadio finale** della partita, ogni giocatore effettua un'ultima azione. Poi i giocatori contano le proprie ricchezze e quello con il patrimonio più grande vince.

## STADIO DEI ROUND

Il giocatore che vive più vicino all'acqua è il **primo giocatore** e prende la tessera primo giocatore. Dopo il turno del primo giocatore, i giocatori effettuano i turni in senso orario attorno al tavolo.

## TURNO DI UN GIOCATORE

Il turno di un giocatore consiste in due azioni obbligatorie e in alcune azioni facoltative aggiuntive. I giocatori devono prima effettuare un'azione Provvista e poi un'azione principale. Le azioni aggiuntive sono Acquisto e Vendita, che possono essere effettuate in qualsiasi momento durante il turno del giocatore.

## AZIONE PROVVISATA

Durante la prima azione di ogni giocatore, nuove merci arrivano al porto e vengono collocate sulle caselle offerta corrispondenti.

- Il giocatore di turno colloca il suo indicatore nave sulla prima tessera Provviste libera (in direzione della freccia). Nel primo round, le tessere Provviste sono a faccia in giù finché non vengono occupate; una volta occupate, vengono girate e rimangono a faccia in su fino alla fine della partita, senza cambiare la loro posizione.
- Su ogni tessera Provviste vengono mostrati 2 segnalini diversi (merci o Franchi). Il giocatore prende 1 segnalino da ognuna di queste caselle Provvista e li colloca con il lato standard a faccia in su nelle caselle offerta appropriate. Il bordo dei segnalini merce indica qual è il lato standard.
- Il turno in cui una nave viene collocata sulla settima tessera Provviste è l'ultimo del round. Alla fine di questo turno, la carta Round attuale viene risolta e girata (vedi "Fine di un Round" a pagina 7). Poi il primo turno del round successivo inizia con l'azione Provvista del giocatore successivo sulla prima tessera Provviste.



### • Interesse delle carte Prestito:

La parola "Interesse" è scritta su una delle 7 tessere Provviste. Ogniquale volta un qualsiasi giocatore colloca una nave su questa tessera, tutti i giocatori che hanno prestiti devono immediatamente pagare 1 Franco di interesse, **a prescindere dal numero di prestiti che possiedono**. Un giocatore che non può pagare questo Franco deve vendere un Edificio o una Nave, oppure prendere un'altra carta Prestito (vedi "Carte Prestito" a pagina 10), e deve poi pagare 1 Franco.

Una carta Round viene risolta ogni 7 turni di gioco: i giocatori avranno un diverso numero di turni in ogni round.



La tessera primo giocatore non ha una funzione attiva costante in questo gioco e non cambia durante il corso della partita. Il suo scopo è solo di aiutare a tenere sotto controllo la partita.

**Struttura del Turno**

**1** Provvista:  
Colloca il tuo indicatore nave sulla prossima casella provvista. Colloca sulle caselle offerta appropriate le 2 merci diverse mostrate (o i Franchi).

**2** Azione Principale:  
Scegli se:  

- Prendere tutte le merci (o i Franchi) da 1 casella offerta, oppure
- Muovere la tua persona in un nuovo edificio (es. per costruire nuovi edifici).



Gli indicatori nave dei giocatori vengono collocati sulle tessere Provviste.



Due segnalini vengono collocati nell'area offerta.



Tutti i giocatori con 1 o più carte Prestito pagano esattamente 1 Franco durante ogni round.



## AZIONE PRINCIPALE

L'azione principale è obbligatoria e segue l'azione Provvista. Il giocatore di turno sceglie una delle due azioni principali: prendere merci da una casella offerta oppure usare un'azione di un Edificio.

### Azione Principale A: Prendere Merci da una Casella Offerta

- Il giocatore prende tutti i segnalini (merci o Franchi) da una delle 7 caselle offerta.
- Non c'è limite alla dimensione della riserva personale. Tutte le merci e i Franchi vengono collocati a faccia in su e non possono essere nascosti agli altri giocatori.

### Azione Principale B: Usare un'Azione di un Edificio

#### • **Entrare in un Edificio:**

La maggior parte delle carte Edificio consente ai visitatori di effettuare un'azione (per esempio, costruire Edifici aggiuntivi) oppure di convertire le merci standard in merci migliorate. Per usare l'azione di un Edificio, i giocatori devono **entrare** nell'Edificio, ovvero **muovere** il proprio disco persona fino a un Edificio **non occupato**.

Un giocatore può entrare negli Edifici posseduti **dalla città o da un qualsiasi giocatore**.

Gli Edifici sono spiegati a pagina 6 e nella Panoramica degli Edifici.

#### • **Quota d'Ingresso:**

Spesso è prevista una quota per poter usare un Edificio di un altro giocatore, indicata nell'angolo in alto a destra della carta Edificio (tra i costi di costruzione e il numero seriale). Tale quota deve essere pagata al proprietario dell'Edificio, in cibo o in Franchi, prima di entrare nell'Edificio e usarlo. Se i costi di cibo e denaro sono separati da “/”, un giocatore paga solo uno dei due costi.

I giocatori non possono mai entrare in un Edificio se non possono pagare la quota d'ingresso. Un giocatore che entra in un Edificio **deve** effettuare l'azione dell'Edificio.

**Nota: In questo gioco, il cibo può sempre essere sostituito con Franchi in un rapporto di 1:1. I Franchi, tuttavia, non possono mai essere sostituiti con cibo.**

## AZIONI AGGIUNTIVE: ACQUISTO E VENDITA

#### • **Acquisto**

In aggiunta all'azione Provvista e all'azione principale, un giocatore può acquistare 1 o più carte Edificio e/o Nave **in qualsiasi momento durante il suo turno** (anche prima di effettuare l'azione Provvista o l'azione principale). (Vedi anche “Chiarimenti alle Regole” a pagina 9.)

**Edifici:** In qualsiasi momento, tutti gli Edifici **che appartengono alla città** e gli Edifici **in cima alle tre pile Proposte Edilizie** sono disponibili all'acquisto. Solitamente il prezzo d'acquisto è il valore dell'Edificio, altrimenti il prezzo d'acquisto è indicato separatamente (come “Costo”) sotto al valore. Un giocatore può acquistare in sequenza più di un Edificio dalla stessa pila Edificio.



*Anche se il denaro non conta come merce, è possibile guadagnare monete da 1 Franco dalle caselle offerta (proprio come pesce, legno, argilla, ferro, grano e bestiame). Il carbone e le pelli, tuttavia, sono disponibili solo tramite le azioni degli Edifici.*

*Gli Edifici vengono usati solo quando un giocatore vi entra. Un giocatore non può usare di nuovo un Edificio che contiene già il suo disco persona.*

*Non è possibile entrare negli Edifici le cui carte sono ancora nell'area Proposte Edilizie. Questi Edifici non sono ancora stati costruiti.*

*Quando un giocatore effettua l'azione di un edificio di cui non è il proprietario, deve pagarne la quota d'ingresso. Se l'Edificio appartiene alla città, la quota viene pagata alla Tesoreria (la Provvista).*



*Esempio: Ettore usa la Compagnia di Spedizioni, che richiede 2 cibi come quota d'ingresso. Al posto dei 2 cibi, può pagare 2 Franchi oppure 1 Franco e 1 cibo. Se invece possiede la Compagnia di Spedizioni, non paga alcuna quota d'ingresso.*

*Gli Edifici e le Navi possono non solo essere costruiti, ma anche essere acquistati.*



*La Banca ha un valore base di 16 Franchi. Il suo costo d'acquisto, tuttavia, è di 40 Franchi.*



**Navi:** È possibile acquistare solo la carta a faccia in su in cima a ogni pila Nave. Il costo di ogni Nave è superiore al suo valore e, come nelle carte Edificio, viene indicato sotto al valore.

**Nota:** Le Navi possono essere **acquistate** anche se nessuno ha costruito ancora un Attracco: gli Attracchi sono richiesti solo per **costruire** le Navi.

• **Vendita**

Gli Edifici e le Navi possono essere anche venduti **alla città**. Queste azioni possono persino essere effettuate durante il turno di un altro giocatore, ma non mentre l'altro giocatore sta effettuando un'azione. **Gli Edifici e le Navi sono venduti alla metà del loro valore.**

Quando un giocatore vende un Edificio, lo colloca con gli altri Edifici che appartengono alla città. Quando un giocatore vende una Nave, la colloca in cima alla pila di carte Nave di quel tipo.

• **Note:**

- I dischi persona sugli Edifici vengono sempre restituiti ai proprietari quando l'Edificio viene acquistato o venduto (ovvero le persone vengono rimandate a casa).
- Gli Edifici non possono essere venduti e poi riacquistati nello stesso turno di gioco.
- Gli Edifici e le Navi non possono essere venduti agli altri giocatori.

**Costruire**

**Costruire Nuovi Edifici**

I nuovi Edifici possono essere costruiti usando l'Edificio "Impresa di Costruzioni" e i 2 Edifici "Impresa Edile". All'inizio della partita, questi Edifici appartengono alla città. Un giocatore che entra in uno di questi Edifici può costruire **uno qualsiasi degli Edifici in cima all'area Proposte Edilizie** pagando il costo di costruzione del nuovo Edificio.

I materiali da costruzione richiesti sono indicati in cima alla carta Edificio (e vengono ripetuti anche in fondo alla carta).



**Nota:** Il mattone può sempre essere usato al posto dell'argilla e l'acciaio può sempre essere usato al posto del ferro.

Ulteriori spiegazioni sulle carte Edificio sono incluse nella Panoramica degli Edifici, che contiene una lista completa di tutte le carte Edificio.

**Costruire le Navi**

Le Navi riducono la quantità di cibo che il loro proprietario deve pagare alla fine di ogni round. Alla fine di ogni round, quando la carta Round viene girata, una nuova carta Nave viene introdotta nella partita (vedi "Fine di un Round/Nuova Carta Nave" a pagina 8). Queste Navi possono essere costruite in uno degli Attracchi (1 Nave per visita).



*Questa Nave di Legno ha un valore di 2 Franci. Il suo prezzo d'acquisto è di 14 Franci. (I Transatlantici di Lusso, d'altro canto, non possono essere acquistati ma devono essere costruiti.)*

*I giocatori possono vendere in qualsiasi momento, alla metà del valore. Il valore può essere diverso dal prezzo d'acquisto ed è sempre mostrato a sinistra del nome della carta.*

*Acquistare e vendere Edifici consente ai giocatori di "liberarli" dai dischi persona occupanti e quindi di potervi entrare.*

*Questa regola è particolarmente rilevante nel caso della carta Edificio Mercato Nero (vedi la Panoramica degli Edifici).*



*Gli Edifici di Partenza consentono di costruire nuovi Edifici. Nota: Non consentono di costruire Navi, ma solo Edifici.*



*Le Navi aiutano i giocatori a soddisfare i requisiti di cibo. In una partita a 3-5 giocatori, ci sono due Attracchi. In una partita a 1-2 giocatori, ce n'è solo uno.*



Per costruire una Nave, un giocatore paga l'eventuale quota d'ingresso richiesta al proprietario dell'Attracco e poi paga le risorse di costruzione e le 3 energie richieste per costruire la Nave (vedi il retro delle carte Round). I giocatori generano energia dal legno (che può essere migliorato in carbonella) oppure dal carbone (che può essere migliorato in carbon coke).

### Caso Speciale:

Il primo giocatore a costruire una Nave non di Legno in un determinato Attracco (una Nave di Ferro o Acciaio oppure un Transatlantico di Lusso) deve **ammodernare** l'Attracco collocandovi sopra 1 mattone. Il mattone rimane sull'Attracco per il resto della partita a indicare che l'Attracco è stato ammodernato **per tutti i giocatori**. Solo un giocatore che sta costruendo una Nave può ammodernare un Attracco. Un giocatore non ha bisogno di possedere un Attracco per poterlo ammodernare.

### Le Navi Sono Molto Importanti!

In questo gioco, la pianificazione a lungo termine per soddisfare i requisiti di cibo è immensamente importante. Un giocatore che non prende molto grano o bestiame all'inizio della partita dovrà costruire o persino acquistare una Nave molto presto nella partita, altrimenti potrebbe trascorrere buona parte della partita cercando solo di ottenere del cibo. Nel medio termine, costruire le Navi è importante per ogni giocatore. La partita sostanzialmente non può essere vinta senza Navi.



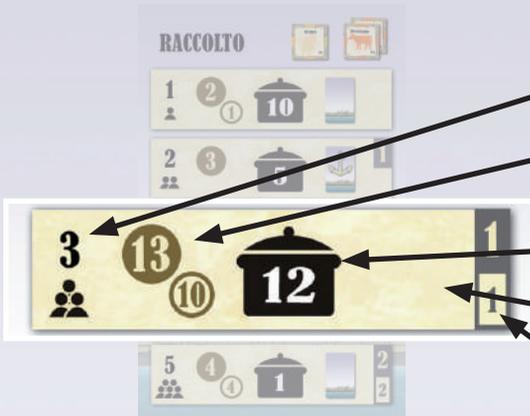
Le Navi vengono costruite negli Attracchi.

Il primo giocatore che costruisce una Nave non di Legno in un determinato Attracco deve prima ammodernarlo pagando 1 mattone.



## FINE DI UN ROUND

Dopo ogni settimo turno di gioco, la **carta Round** in cima alla pila viene risolta.



- Fate riferimento alla riga sulla carta che corrisponde al numero attuale dei giocatori.
- Il secondo numero nella riga indica il numero di round attuale. Usate il numero nel cerchio scuro per la partita completa e il numero nel cerchio chiaro per la partita breve.
- Il terzo numero, nel simbolo pentola, indica la quantità di cibo che ogni giocatore deve pagare durante la Fase di Nutrimiento.
- Il quarto oggetto nella riga potrebbe mostrare un simbolo Edificio (vedi "La Città Costruisce Edifici" a pagina 8).
- Nella colonna all'estrema destra c'è il numero del giocatore di partenza che è rilevante solo all'inizio di un round (vedi il primo paragrafo sotto "Consigli per uno Svolgimento Più Scorrevole" a pagina 11).

### Raccolto

Nel raccolto, i giocatori ricevono grano e bestiame. Un giocatore con almeno 1 grano riceve 1 grano aggiuntivo. Un giocatore con almeno 2 bestiame riceve 1 bestiame aggiuntivo. Nei round dove è presente il testo "Nessun Raccolto", non viene distribuito né grano né bestiame.

### Fase di Nutrimiento

Ogni giocatore deve pagare la quantità di cibo mostrata sul simbolo pentola della carta Round. Le Navi aiutano a soddisfare questo requisito: **ogni Nave posseduta da un giocatore** riduce della quantità mostrata nella tabella sulla carta Nave l'ammontare di cibo che quel giocatore deve pagare. Un giocatore che non ha abbastanza cibo deve scegliere se vendere Edifici oppure prendere 1 o più carte Prestito (vedi "Carte Prestito" a pagina 10).

I giocatori ricevono grano e bestiame. Un giocatore non può mai ricevere più di 1 grano e 1 bestiame durante un raccolto.

	1	2	3	4	5
	5	4	3	2	1

I giocatori pagano il cibo. Le Navi riducono il requisito cibo della quantità indicata.



- Promemoria: **Ogni Franco conta come 1 cibo**. I giocatori possono pagare tutto o parte del loro requisito in cibo in Franchi.
- Quando i giocatori costruiscono le Navi, ricevono dei segnalini produzione cibo che indicano la quantità di cibo che ricevono a ogni round dalle loro carte Nave.
- Anche se la Nave di un giocatore fornisce più cibo di quello che deve essere pagato, oppure se un giocatore non può pagare la quantità esatta di cibo (per esempio, pagando con un segnalino “carne”), il giocatore non può prendere il cibo in eccesso.

### La Città Costruisce Edifici

I simboli e su alcune carte Round indicano che una carta Edificio Standard o Speciale deve essere aggiunta agli Edifici della città.

- **Carta Edificio Standard** : Se è richiesto un Edificio Standard, prendete la carta con *il numero seriale inferiore* (nell'angolo in alto a destra) dalle Proposte Edilizie.
- **Carta Edificio Speciale** : Se è richiesto un Edificio Speciale, girate a faccia in su la carta in cima alla pila Edifici Speciali (*vedi l'Edificio Standard "Mercato" nella Panoramica degli Edifici*).

### Nuova Carta Nave

Infine, girate la carta Round per mostrare la Nave sul retro. Collocatela sulla pila di carte Nave di quel tipo (*vedi la terza sezione del tabellone*).

### Round Successivo

Il giocatore successivo di turno inizia il round successivo (*vedi il primo paragrafo sotto "Consigli per uno Svolgimento del Gioco Più Scorrevole" a pagina 11*).

### Carta Panoramica dei Round

La carta Panoramica dei Round fornisce una panoramica di tutte le carte Round.

- La prima riga sulla carta indica il numero del round in un cerchio marrone.
- Il secondo numero (sotto al numero del round e dentro una pentola) indica la quantità di cibo che ogni giocatore deve consumare alla fine del round.
- La terza riga indica se viene costruito un Edificio Standard o Speciale alla fine del round, oppure se il raccolto non avviene.
- La quarta e la quinta riga indicano quale carta Nave sarà introdotta nella partita quando la carta Round sarà girata: per esempio, “4” e “Legno” indicano una Nave di Legno con un valore di 4 Franchi.

→	4	5	6	7	8	9	10
→	3	4	5	6	7	8	9
→			Raccolto				
→	4	4	2	6	4	6	8
	Legno	Legno	Ferro	Legno	Ferro	Ferro	Ferro



La città costruisce un Edificio.



La carta Round diventa una carta Nave.

Il lucchetto indica che questa carta non offre azioni dell'Edificio.



Gli Edifici Speciali sono indicati da un'ancora.

Il segno “+” indica che l'Edificio ha un valore aggiuntivo alla fine della partita.



## STADIO FINALE

Lo stadio dei round termina quando viene risolta l'ultima carta Round. Ha inizio quindi lo stadio finale.

## AZIONE FINALE

Ogni giocatore ha esattamente 1 altro turno ed effettua un'azione principale (vedi a pagina 5) come azione finale. Le azioni Provvista e Acquisto non possono essere effettuate e l'Interesse non è più pagato. I giocatori possono comunque ripagare prestiti e vendere Edifici e Navi.

Inizia il primo giocatore, poi ogni altro giocatore effettua un turno.

Nota: **Solo** nello stadio finale, i dischi persona possono essere mossi su **Edifici già occupati da 1 o più altri dischi persona**. Ogni giocatore ha pertanto la possibilità di visitare un Edificio a sua scelta durante l'azione finale. L'unico Edificio in cui ogni giocatore non può entrare è quello su cui si trova già il proprio disco persona.

## FINE DELLA PARTITA E VINCITORE

La partita termina immediatamente dopo le azioni finali. Il giocatore più ricco è il vincitore. La ricchezza di un giocatore si calcola sommando:

- I valori indicati sui suoi **Edifici** e sulle sue **Navi** (il numero a sinistra del nome della carta)
- Il valore aggiuntivo di Edifici con un simbolo  (come la Banca), che dipende dagli altri Edifici posseduti (vedi il testo e l'illustrazione sulle carte)
- Il denaro rimanente
- Sottraendo 7 Franchi per ogni carta Prestito che non è stata ripagata

Le merci nella riserva di un giocatore non hanno valore (a eccezione del Magazzino).

In caso di parità, quei giocatori condividono la vittoria.

## CONSIGLI IMPORTANTI (DA LEGGERE PRIMA DELLA PRIMA PARTITA!)

### CHIARIMENTI ALLE REGOLE

- **Differenza tra Costruzione e Acquisto**  
Tutti gli Edifici e tutte le Navi possono essere costruiti o acquistati a scelta del giocatore (di solito vengono costruiti). Questa differenza è molto importante:  
La **Costruzione** è sempre un'azione principale e richiede risorse di costruzione. Viene effettuata in un Edificio di Costruzione come l'Impresa di Costruzioni, un'Impresa Edile o un Attracco.  
L'**Acquisto** è sempre un'azione aggiuntiva e richiede denaro. In entrambi i casi, i giocatori che costruiscono o acquistano l'Edificio prendono la carta e la collocano davanti a sé.
- **Solo gli Edifici nelle Proposte Edilizie Possono Essere Costruiti**  
Gli Edifici in cima alle pile Proposte Edilizie possono essere acquistati o costruiti. Gli Edifici che appartengono alla città non possono essere costruiti ma solo acquistati (in quanto sono già stati costruiti).

Alla fine della partita, ogni giocatore può effettuare esattamente 1 azione principale. **Solo** in questo stadio i dischi persona possono essere mossi su una carta Edificio già occupata.



Il Ponte sulla Senna è un'azione finale molto comune, perché consente ai giocatori di convertire in Franchi le merci avanzate.

Vince il giocatore con la ricchezza totale maggiore, comprensiva del denaro e dei valori degli Edifici e delle Navi.



Esempio: Giacomo acquista il Mercato per 6 Franchi con un'azione aggiuntiva e lo usa immediatamente con la sua azione principale.

Anche gli Edifici di Partenza possono essere acquistati.



### • Segnalini Illimitati

I segnalini di gioco (merci e Franchi) sono da considerarsi illimitati. Se i segnalini di un tipo di merce si esauriscono, sul retro dei segnalini produzione 2 cibo sono presenti dei moltiplicatori 5x. Se un segnalino viene collocato su un moltiplicatore, conta come 5 segnalini.

### • Proposte Edilizie Esaurite

Se qualsiasi delle tre pile di Proposte Edilizie si esaurisce, resta vuota per il resto della partita.

### • Resto per il Denaro, ma Nessun Resto per Cibo o Energia

In qualsiasi momento i giocatori possono scambiare 5 monete da 1 Franco con 1 moneta da 5 Franchi (o viceversa) e possono ricevere il resto se pagano più di quanto richiesto. I giocatori che pagano una quota d'ingresso con il cibo oppure pagano il cibo durante la Fase di Nutrimento non ricevono resto se pagano in eccesso. Vale lo stesso quando un giocatore paga troppe energie per l'azione di un Edificio: l'energia in eccesso non viene restituita.

### • Arrotondare Sempre a Svantaggio del Giocatore

Su molte carte Edificio, i giocatori possono guadagnare mezza merce o mezzo Franco, oppure può essere richiesto loro di pagare mezza energia. Arrotondate sempre a svantaggio del giocatore: se un giocatore dovrà ricevere metà di qualcosa, arrotonderete per difetto; se un giocatore dovrà pagare metà di qualcosa, arrotonderete per eccesso.



Questa immagine mostra 25 Franchi.



Non c'è mai bisogno di arrotondare quando si vendono Edifici o Navi. Il valore è sempre un numero pari.

## CARTE PRESTITO

### • Prendere un Prestito:

Un giocatore può prendere 1 o più prestiti **solo** se non è in grado di pagare l'interesse sui prestiti in essere (vedi "Azione Provvista" a pagina 4) oppure se non può pagare il cibo richiesto durante la Fase di Nutrimento (vedi "Fine di un Round" a pagina 7). Il giocatore quindi usa tutto il suo cibo e il suo denaro e solo se ancora non può pagare la quantità richiesta può prendere un nuovo prestito. Un giocatore che prende un prestito deve prendere 1 carta Prestito e collocarla a faccia in su sul tavolo davanti a sé.

### Un giocatore riceve 4 Franchi per ogni prestito preso.

I giocatori non sono mai obbligati a vendere gli Edifici.

### • Ripagare un Prestito

Un prestito può essere ripagato in qualsiasi momento durante la partita (anche immediatamente prima che venga pagato l'interesse) al costo di 5 Franchi. Alla fine della partita, i giocatori sottraggono 7 Franchi per ogni prestito ancora in essere in loro possesso (vedi "Fine della Partita e Vincitore" a pagina 9).

I giocatori non possono mai scegliere di prendere un prestito volontariamente, ai fini di poter investire in un Edificio o in una Nave oppure per pagare una quota d'ingresso.

Se non ci sono abbastanza carte Prestito in gioco, è possibile girarle: il retro delle carte Prestito mostra 3 prestiti.

**Consiglio:** È possibile per un giocatore vincere anche se ha dovuto prendere diversi prestiti (per esempio, vedi la Pretura nella Panoramica degli Edifici).

## GLI EDIFICI

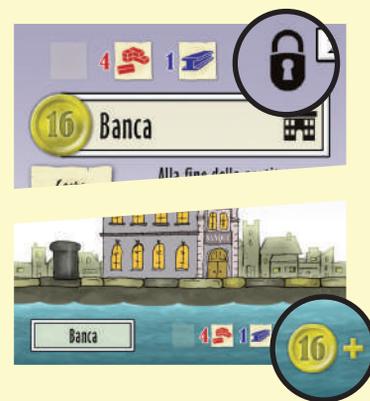
### • Le carte Edificio si dividono in 5 tipi, 4 dei quali con le seguenti icone:

Manifatturieri , Commerciali , Industriali , Pubblici .

Il quinto tipo non ha alcuna icona e conta come non Edificio (per esempio, il Mercato, la Cava di Argilla e il Mercato Nero).

### • La maggior parte degli Edifici consente ai visitatori di effettuare un'azione. Altri (per esempio, la Banca) non consentono azioni e sono rilevanti solo per il loro proprietario. Queste carte hanno un lucchetto nella riga in alto.

### • All'inizio di una partita, solo gli Edifici Manifatturieri sono importanti (vedi Mercato e Piazza Principale nella Panoramica degli Edifici). La differenza tra i vari tipi di Edificio è rilevante a partita avanzata per Edifici come il Municipio, la Banca (tra gli Edifici Standard), la Corporazione e il Distretto





Commerciale (tra gli Edifici Speciali). Il valore di questi Edifici è legato ai tipi di Edifici posseduti dal giocatore. Il simbolo “+” è mostrato su tutte le carte il cui valore è legato ad altre carte o risorse (vedi l'illustrazione della Banca a pagina 10).

- **Nota:** Le carte che mostrano un simbolo **Martello** o **Pescatore** forniscono bonus al proprietario della Cava di Argilla, della Miniera di Carbone, della Pescheria e della Piazza Principale (vedi la *Panoramica degli Edifici*).
- Un simbolo “/” tra i requisiti significa che è richiesto uno dei due requisiti. L'assenza di “/” significa “e/o”: ci sono molte carte Edificio che consentono diverse azioni (per esempio, il Mercato e l'Ufficio Commerciale).
- Una **freccia** consente di migliorare le merci da un tipo a un altro. Quando un giocatore effettua l'azione, può effettuare la miglioria tante volte quante lo desidera, a meno che non ci sia una restrizione. Le restrizioni sono rappresentate da un numero sopra la freccia, indicante quante volte si può effettuare la miglioria (per esempio, “6x”). A volte sopra la freccia è presente anche una condizione che indica l'aggiunta di energia necessaria per ogni singola miglioria oppure una volta per l'intera miglioria (come per il Panificio e il Mattonificio).



*Esempio: Valentina ha almeno 1 martello, quindi riceve 4 carboni invece di 3 nella Miniera di Carbone.*

*L'Affumicatoio è un'eccezione all'indicazione solita dei requisiti di energia. L'energia difatti viene indicata prima della conversione.*

## CONSIGLI PER UNO SVOLGIMENTO PIÙ SCORREVOLE

- **Chi Effettua la Prima Mossa in un Round?**  
Ogniquale volta una carta Round viene girata sul lato Nave, il numero a destra della nuova carta Round indica quale giocatore effettuerà la prima mossa nel nuovo round: “1” è il primo giocatore, “2” è il giocatore successivo, ecc. Questo evita che i giocatori dimentichino di girare la carta Round risolta. Nella versione breve, usate il numero nel riquadro chiaro in basso.
- **La Dispensa**  
La dispensa sul retro delle carte Struttura del Turno aiuta i giocatori a tenere sotto controllo la quantità di cibo di cui hanno bisogno per la fine del round. I giocatori possono collocare nella dispensa i segnalini cibo da pagare alla fine del round oppure i segnalini produzione cibo come promemoria del cibo fornito dalle loro Navi (vedi “Fase di Nutrimento” a pagina 7).
- **Annunciare il Raccolto**  
Alla fine di un round, un giocatore dovrà annunciare il raccolto in modo che tutti i giocatori ricordino di prendere qualsiasi grano o bestiame che hanno prodotto.
- **Gli Edifici Possono Anche Essere Venduti**  
È facile dimenticare che gli Edifici possono essere venduti in qualsiasi momento. Un giocatore inesperto, rendendosi conto di non poter pagare la quota d'ingresso di un Edificio, potrebbe voler effettuare un'azione diversa, dimenticando di potersi procurare il denaro necessario attraverso la vendita di un Edificio. Verso la fine di una partita, potrebbe essere molto vantaggioso liberarsi degli Edifici più economici o delle Navi di Legno.
- **Ruotare gli Edifici**  
Suggeriamo ai giocatori di ruotare le carte Edificio verso l'esterno, in modo che gli altri giocatori possano leggerle più facilmente.



*Non è necessario ruotare le carte Nave, dato che sono rilevanti solo per il giocatore che le possiede.*



## • Dopo l’Azione Principale, È il Turno del Giocatore Successivo

I giocatori non devono necessariamente attendere la fine del turno precedente prima di effettuare il proprio. Di rado, i giocatori potrebbero scegliere di vendere o acquistare un Edificio dopo aver effettuato l’azione principale. Se intendono farlo, possono sempre chiedere al giocatore successivo di attendere un attimo.

## • Numero di Round

Il numero di carte Round che vengono ordinate e collocate in una pila durante la preparazione è sempre pari al numero di round da giocare. I giocatori possono sempre capire quale round stiano giocando guardando la carta Round attuale.

## • Azioni Finali

In generale, l’ordine di gioco per le azioni finali non è importante ed è possibile effettuarle contemporaneamente. Nel raro caso in cui l’ordine di gioco avesse una qualche rilevanza (per esempio, quando si pagano le quote d’ingresso o si acquistano i Transatlantici di Lusso), i giocatori dovranno seguire l’ordine dei giocatori.



Un esempio dettagliato di un round di gioco, con informazioni su tutte le carte, si trova nell’Appendice sotto “Panoramica degli Edifici”.

Traduzione inglese di Melissa Rogerson, eternamente grata ai suoi volenterosi revisori Fraser McHarg, John Kennard, Larry Levy, David Fair e Dale Yu. Grazie ad Alex Yeager, a Grzegorz Kobiela e allo staff di Mayfair Games e Lookout Games per la revisione dell’edizione Great Lakes.

## EDIZIONE ITALIANA

**Traduzione:** Denise Venanzetti

**Revisione:** Fabio Severino e Andrea De Pietri

**Adattamento Grafico:** Mario Brunelli

**Direzione Editoriale:** Massimo Bianchini

## RINGRAZIAMENTI

Le Havre è un gioco sviluppato a dicembre 2007. È ispirato ai giochi “Caylus” di William Attia e “Agricola”. Il gioco è stato curato da Uwe Rosenberg e Hanno Girke. L’autore ringrazia Ralph Bruhn per l’assistenza con la raccolta e la struttura delle regole e Susanne Rosenberg per la correzione bozze. La grafica e le illustrazioni sono di Klemens Franz. L’autore ringrazia (in ordine cronologico) tutti i playtester, senza il cui feedback sarebbe stato difficile ottenere il gioco nella sua forma attuale: Susanne Rosenberg, Bernd Breitenbach, Christian Hennig, Alexander Nentwig, Nicole Griesenbrock, André Kretzschmar, Hagen Dorgathen, Miriam Bode, Ursula Kraft, (10.) Volker Kraft, Katharina Wehr, Peer Wehr, Holger Wiedemann, Anja Grieger, Axel Krüger, Ralf Menzel, Andreas Höhne, Jens Schulze, Nicole Weinberger, (20.) Michael Kapik, Ingo Kasprzak, Martin Kischel, Sascha Hendriks, Astrid Nolte, Christian Woelfel, Torben Trapp, Eva Samson-Trapp, Axel Trapp, Wilhelm Volle, (30.) Gerda Leutermann, Frauke Häußler, Jutta Borgmeier, André Hergemöller, Silke Krimphove, Brigitte Ditt, Wolfgang Ditt, Gabriele Goldschmidt, Michael Dormann, Michael Rensen, (40.) Wolfgang Thauer, Christian Becker, Holger Herrmann, Ulf Reintges, Ralph Bruhn, Christian Gentges, Andreas Hemmann, Alfred Schneider, Claudio Maniglio, Diana Schmidt, (50.) Harry Kübler, Inga Blecher, Kathrin Ostendorp, Simon Hennig, Gesa Bruhn, Andrea Gesell, Marion Wieners, Jens Sinzel, Elmar Wieners, Ole Peters, (60.) Fabian Schriever, Nina Wolf, Katharina Woroniuk, Florian Feldhaus, Frank Hommes, Tobias Lausziat, Felix Gorschlüter, Heike Feister, Heiko Schiffer, Carola Krause, (70.) Dirk Krause, Sonja Jöher, Ralf Jöher, Kathrin Seckelmann, Burkhard Hehenkamp, Tabea Luka, Erwin Amann, Anke Ferlemann, Harry Obereiner, Anja Müller, (80.) Karsten Höser, Nils Miede, Birgit Baer, Jürgen Kudritzky, Suse Dahn, Thomas Balcerek, Thorsten Rickmann, Alexander Ikenstein, Jan Bullik, Hans-Günter Simon, (90.) Elisabeth Mohing, Corinna Häffs, Michael Häffs, Dorle Burgdorf, Matthias Cramer, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Thomas Mechtshheimer, Margareta Neuhaus, Sebastian Groh, (100.) Kilian Klug, Miriam Kriskhke, Susanne Amler, Sonja Baier, Joachim Gerß, Andrea Dilcher, Horst Blomberg, Hanno Girke, Jan-Simon Behnke, Mark-Oliver Behnke, (110.) Felix Girke, Thomas Hageleit, Gero Moritz, Daniel Saltmann, Bastian Trachte, Gesa Vogelsang, Jessica Jordan, Timo Loist, Jörg Hübner, Melanie Busse, (120.) Michael Brocker, Nico Oster, Frederike Diehl, André Diehl, Uwe Mölter, Christoph Kossendey, Martin Pieczkowski, Eleni Mitropoulou, Klaus Zündorf, Sylvia Schweers, (130.) Thomas Kutzas, Frank Pohl, Ansgar Schröer, Manfred Wahl, Andrea Kattinig, Klemens Franz, Elke Duffner, Helga Duffner, Joachim Ring, Johannes Schulz-Thierbach, (140.) Peter Eggert, Eric Humrich, Ingo Schildmann, Tobias Stapelfeldt, Manfred Wöste, Petra Böhm, Yvonne Lüscher, Dieter Alber, Ihno Kelsch, Ulrike Marisken, (150.) Mareike Oertwig, Jürgen Aden, Simone Hütter, Corina Schmeer, Volker Schäfer, Jan Schmeer, Lea Hellbrück together with Ingo Griebisch, Norbert Pipenhagen, Joachim Schabrowski, Mechthild Kanz, (160.) Reiner Frensemeyer, Reinhold Kanz, Heike Lopez, Michael Lopez, Sebastian Halbig, Hans Pöter, Harald Topf, Joachim Janus, Charly Petri, Jörg Schulte, (170.) Markus Treis, Thomas Kroll, Ralf Rechmann, Sebastian Felgenhauer, Stefan Hagen, Hartmut Thordsen, Dominik Krister, Rolf Braun, Timo Schreiter, Thorsten Kempkens, (180.) Georg von der Brügggen, Markus Dichtl, Frank Josephs, Petar Damir Nenadic, Ingrid Bohle, Berit Ehlers, Ludwig Voß, Nele Peters, Peter Weyers, Detlef Krägenbrink, (190.) Bodo Therissen, Jörg Pioch, Marc Holzrichter, Markus Benning, Markus Dichtl, Nicole Fröhlingdorf, Matthias Oestreicher, Bettina von Rügen, Frank Bergfeld, Thomas Legler, (200.) Jörg von Rügen, Michael Stadler, Ulrich Bütcher, Anton Wiens, Uwe Dinglinger, Matthias Michels, Karin Michels, Raimund Dreier, Friedel Hoffmann, Kristiane Hollenberg, (210.) Thorsten Kurland, Joan Nguyen, Michael Oberhach, Thorsten Winter, Melissa Rogerson, Daniel Hogetoorn, Sebastian Cappellacci, Martina Möller, Anke Schmidt, Knud Gentz, (220.) Frank Mannberger, Michael Heißing, Detlev Runo, Jochen Schwinghammer, Frank Birbacher, Georg Dreifuß, Denis Fischer, Nina Gönner, Birgit Stolte, Laszlo Molnar, (230.) Daniel Frieg, Markus Grafen, Stefan Wahoff, Claudia Kaiser, Silke Jörgens, Alexander Finke, Marc Hohmann, Torsten Taschner, Dominik Hilbrich, Henrik Nachtrodt, (240.) Jan Mönter, Ronny Vorbrod, Carsten Grebe, Albert Wolf, Rolf Raupach, Carsten Büttemeyer, Peter Raschdorf, Julius Kündiger, Thomas Werner, Sabine Beese, (250.) Heike Brandes, Marjan Brinkhaus, Beate Friedrich, Karsten Hartwig, Kai Köhn, Stefan Leinhäuser, Stefan Lowke, Markus Schepke, Martin Schmall, Tim Heinzen, (260.) Ingo Keiner, Marcus Mehlmann Barbara Winner, Roland Winner, Knut Happel, Uta Hillen, Horst Sawroch, Frank Gartner, Nicole Biedinger, Dario Bagatto, (270.) Stephan Gehres, Hans-Peter Stoll.



## Edifici Standard

Ci sono 33 Edifici Standard. A seconda del numero di giocatori, non tutti gli Edifici vengono usati (vedi "Preparazione e Dettaglio dei Componenti" nel regolamento). I 33 Edifici Standard includono 9 Edifici Manifatturieri, 6 Edifici Commerciali, 10 Edifici Industriali, 4 Edifici Pubblici e 4 non Edifici. Ci sono un totale di 6 Pescatori e 8 Martelli sugli Edifici.

**Affumicatoio** (M, num. ser. 08, valore 6, quota d'ingr.: 2 cibi o 1 Franco, risorse di costr.: 2 legni e 1 argilla, 1 Pescatore).

Il giocatore può migliorare fino a 6 pesci in pesci affumicati, girando i segnalini. Questa azione costa 1 energia a prescindere dal numero di pesci migliorati. Per ogni 2 pesci migliorati, il giocatore riceve un sussidio di 1 Franco (arrotondando per difetto). Per esempio, il giocatore riceve 1 Franco per aver affumicato 2-3 pesci, 2 per aver affumicato 4-5 pesci, ecc.

**Attracco** (I, 2 copie, num. ser. 12/17, valore 14, quota d'ingr.: 2 cibi, risorse di costr.: 2 legni, 2 argille e 2 ferri, può essere ammodernato).

Il giocatore paga i costi di costruzione (incluse 3 energie) per la carta Nave scelta. I giocatori possono costruire solo 1 nave alla volta in un Attracco. I giocatori possono costruire solo le navi che diventano disponibili e possono costruire solo la Nave più in cima a ogni pila. Il primo giocatore a costruire una Nave che non sia una Nave di Legno in un determinato Attracco deve prima ammodernarlo collocando 1 mattone sull'Attracco. Il mattone rimane sull'Attracco fino alla fine della partita. Un giocatore può ammodernare un Attracco solo se sta anche costruendo una nave. I giocatori non hanno bisogno di pagare mattoni aggiuntivi per costruire ulteriori Navi di Ferro, Navi di Acciaio o Transatlantici di Lusso in un Attracco ammodernato. *L'Attracco viene discusso in dettaglio nel regolamento (vedi "Costruire le Navi" della sezione "Costruire" a pagina 6). Tutte le navi dello stesso tipo forniscono la stessa quantità di cibo. L'unica differenza è il loro valore: ogni nave di un dato tipo vale di più della precedente. Fanno eccezione i Transatlantici di Lusso: il primo ha un valore di 38, l'ultimo solo di 30.*

**Banca** (C, num. ser. 29, valore 16, costo 40, risorse di costr.: 4 mattoni e 1 acciaio).

La Banca non consente azioni. Alla fine della partita, il suo valore dipende dagli altri Edifici posseduti dal suo proprietario. Ogni Edificio Industriale aumenta il valore della Banca di 3 Franchi, mentre ogni Edificio Commerciale (inclusa la Banca) aumenta il valore della Banca di 2 Franchi. *Nota: La Banca è l'unico Edificio del gioco che va costruito con acciaio. La Banca e il Municipio forniscono motivi validi per investire anziché risparmiare denaro, nel caso specifico acquistando Edifici Industriali e Commerciali.*

**Carbonaia** (M, num. ser. 07, valore 8, nessuna quota d'ingr., risorse di costr.: 1 argilla).

Il giocatore può migliorare un qualsiasi numero di legno in carbonella, girando i segnalini. I giocatori che effettuano questa azione non devono convertire necessariamente tutto il loro legno. Non è richiesta energia per creare la carbonella. Il processo di creazione della carbonella genera la propria energia.

**Cava di Argilla** (N, num. ser. 10, valore 2, quota d'ingr.: 1 cibo).

La Cava di Argilla non può essere costruita ma può essere solo acquistata. Un giocatore che entra nella Cava di Argilla riceve 3 argille dalla Provvista, più 1 argilla aggiuntiva per ogni Martello mostrato sulle proprie carte Edificio.

**Centro Artistico** (P, num. ser. 11, valore 10, quota d'ingr.: 1 cibo, risorse di costr.: 1 legno e 2 argille, 1 Pescatore).

Il giocatore riceve 4 Franchi dalla Tesoreria per ogni altro giocatore che sta attualmente occupando un suo Edificio. Il suo disco persona non viene contato. *Bisognerebbe segnalare ai giocatori inesperti le opportunità di guadagnare 8 Franchi durante la partita, in modo che non perdano questa possibilità. Il Centro Artistico è incluso solo nelle partite a 4 o più giocatori. Nelle partite con meno giocatori risulterebbe troppo debole.*

**Chiesa** (P, num. ser. 30, valore 26, non può essere acquistata, nessuna quota d'ingr., risorse di costr.: 5 legni, 3 mattoni e 1 ferro).

Un giocatore può entrare in Chiesa solo se ha almeno 5 pani e 2 pesci (non affumicati). Riceve altri 5 pani e 3 pesci. È un miracolo! *La carta Edificio mostra la Chiesa di Saint-Joseph a Le Havre. L'azione rappresenta il miracolo biblico della moltiplicazione dei pani e dei pesci.*

## ESEMPIO DI UN PRIMO ROUND

Lorenzo (rosso), Luca (verde) e Andrea (blu) stanno giocando alla versione completa. Ognuno inizia con 5 Franchi e 1 carbone. Ci sono 1 argilla, 2 legni, 2 pesci e 2 Franchi sulle caselle offerta (vedi Preparazione, punti 6 e 7).

1. Il rosso gira la prima tessera Provviste e colloca il suo indicatore nave su di essa. La tessera mostra ferro e Franchi. Colloca dalla Provvista 1 ferro nella casella offerta del ferro e 1 Franco nella casella offerta dei Franchi. Prende i 3 Franchi dalla casella offerta dei Franchi e ora ha 8 Franchi. Potrebbe effettuare un'azione aggiuntiva e acquistare un Edificio (per esempio, il Mercato per 6 Franchi) ma sceglie di non farlo.



2. Il verde gira la seconda tessera Provviste, che aggiunge legno e pesce alle caselle appropriate, e colloca il suo indicatore nave su di essa. Prende i 3 legni dalla casella offerta.

3. Il blu colloca il suo indicatore nave sulla tessera Provviste successiva, che aggiunge pesce e grano, e prende i 4 pesci dalla casella offerta.

4. Il rosso gira la quarta tessera Provviste, che aggiunge legno e bestiame. Prende il suo indicatore nave dalla prima tessera Provviste e lo colloca sulla tessera appena girata. Le caselle offerte ora contengono 1 legno, 1 argilla, 1 ferro, 1 grano e 1 bestiame.



Il rosso effettua un'azione aggiuntiva: paga 6 Franchi e compra l'Edificio Mercato. Poi effettua la sua azione principale: colloca il suo disco persona nel Mercato. Dato che è il suo Edificio, non deve pagare la quota d'ingresso. Prende 1 carbone e 1 grano (due merci standard diverse) dalle caselle Provviste e guarda le 2 carte Edificio Speciale in cima (vedi Mercato).

5. Il verde muove il suo indicatore nave sulla quinta tessera Provviste e aggiunge 1 legno e 1 Franco. Colloca il suo disco persona sull'Impresa Edile che non richiede una quota d'ingresso. Rimette 3 legni nella Provviste e costruisce la falegnameria.

6. La tessera Provviste successiva aggiunge pesce e argilla. Le caselle offerte ora contengono 1 Franco, 1 pesce, 2 legni, 2 argille, 1 ferro, 1 grano e 1 bestiame. Siccome la falegnameria può essere usata per guadagnare denaro e sta pensando di comprare una Nave di Legno per 14 Franchi, il blu prende i 2 legni dalla casella offerta.

7. Il rosso ora effettua il settimo turno della partita e rifornisce legno e argilla. Ora nelle offerte ci sono 3 argille e 1 di ogni altra merce. Il rosso pensa "piatto ricco, mi ci ficco" e prende le 3 argille.



Il round è ora terminato. La carta Round richiede a ogni giocatore di pagare 2 cibi. Il blu paga 2 pesci, mentre il rosso e il verde pagano 2 Franchi a testa. Non c'è raccolto durante il primo round di una partita a 3 giocatori: se ce ne fosse stato uno, il rosso avrebbe ricevuto 1 grano. Si gira la carta Round e la prima carta Nave diventa disponibile.

8. Il verde inizia il secondo round muovendo il suo indicatore nave dalla quinta tessera Provviste e collocandolo sulla prima. Aggiunge 1 ferro e 1 Franco alle caselle offerte. Le tessere Provviste rimangono a faccia in su per il resto della partita e non cambiano posizione durante la partita. Il verde ora può effettuare la sua azione principale.

**Compagnia di Spedizioni** (C, num. ser. 18, valore 10, quota d'ingr.: 2 cibi, risorse di costr.: 2 legni e 3 mattoni, 1 Pescatore).

Il giocatore paga 3 energie per ogni sua Nave che vuole utilizzare per spedire merci. Le Navi di Legno possono spedire 2 segnalini merce, le Navi di Ferro 3 e le Navi di Acciaio 4. I Transatlantici di Lusso non possono essere utilizzati per spedire merci. Ogni carne, pesce affumicato, carbone, pelle, mattone e ferro spedito fa guadagnare 2 Franchi al giocatore, ogni bestiame, pane e carbone fa guadagnare 3 Franchi, ogni cuoio 4 Franchi, ogni carbon coke 5 Franchi e ogni acciaio 8 Franchi. Altre merci possono essere spedite per 1 Franco ognuna. I guadagni sono indicati sulla carta Compagnia di Spedizioni nonché sui ogni segnalino merce (in basso a destra). Un giocatore che spedisce merci con più di 1 nave alla volta può pagare

tutti i costi di energia insieme: non c'è bisogno di pagare separatamente per ogni nave. *In generale i giocatori useranno 1 carbon coke, con un valore di energia pari a 10, per fornire energia per 3 navi. Cuoio, bestiame e pane vengono spediti più frequentemente, ma anche carbon coke e mattoni. Ogni tipo di merce può essere trasportato su ogni tipo di nave. Un giocatore può spedire merci uguali o diverse su una stessa nave.*

**Conceria** (M, num. ser. 20, valore 12, nessuna quota d'ingr., risorse di costr.: 1 legno e 1 mattone).

Il giocatore può migliorare fino a 4 pelli in cuoio, girando i segnalini. Per ogni pelle conciata, il giocatore riceve un sussidio di 1 Franco. *Dei 36 Edifici Speciali, 4 consentono ai giocatori di vendere il cuoio con un buon profitto. Vedi anche "Cosa posso fare con il cuoio?" in fondo a questa appendice.*





**Fabbrica di Acciaio** (I, num. ser. 23, valore 22, quota d'ingr.: 2 Franchi, risorse di costr.: 4 mattoni e 2 ferri). Il giocatore può migliorare un qualsiasi numero di ferro in acciaio, girando i segnalini. Questa azione costa 5 energie per ogni ferro. Se un giocatore migliora più di 1 ferro in una singola azione, può pagare i costi di energia insieme; non c'è bisogno di pagare separatamente per ogni miglioria. Di solito i costi di energia sono pagati con il carbon coke. Anche l'Ufficio Commerciale offre ai giocatori l'opportunità di ottenere acciaio.

**Falegnameria** (M, num. ser. 04, valore 8, quota d'ingr.: 1 cibo, risorse di costr.: 3 legni, 1 Martello). Il giocatore paga 1/2/3 legni alla Provvista e riceve 5/6/7 Franchi dalla Tesoreria. *Consiglio: La Falegnameria viene spesso usata a inizio partita per finanziare l'acquisto di una Nave di Legno.*

**Ferramenta** (M, num. ser. 06, valore 8, quota d'ingr.: 1 cibo, risorse di costr.: 3 legni e 1 argilla, 1 Martello e 1 Pescatore). Il giocatore riceve 1 legno, 1 mattone e 1 ferro dalla Provvista. *Un mattone è richiesto per ammodernare un Attracco e per costruire la Conceria e il Mercato Alimentare. Anche il Mattonificio offre ai giocatori l'opportunità di ottenere mattoni.*

**Ferriera** (I, num. ser. 22, valore 12, quota d'ingr.: 3 cibi o 1 Franco, risorse di costr.: 3 legni e 2 mattoni, 1 Martello). Il giocatore riceve 3 ferri dalla Provvista. Un giocatore può pagare 6 energie per prendere 1 ferro aggiuntivo. *Pagare 6 energie per il quarto ferro è molto costoso, ma a volte un giocatore può averne bisogno con urgenza per costruire una Nave di Ferro.*

**Impianto di Carbon Coke** (I, num. ser. 25, valore 18, quota d'ingr.: 1 Franco, risorse di costr.: 2 mattoni e 2 ferri). Il giocatore può migliorare un qualsiasi numero di carbone in carbon coke, girando i segnalini. Per ogni carbon coke prodotto, il giocatore riceve un sussidio di 1 Franco. Il carbon coke fornisce 10 energie. *Il carbon coke è richiesto principalmente per spostare le navi o per produrre acciaio. Non è richiesta energia per produrre il carbon coke. Il processo di creazione del carbon coke genera la propria energia.*

**Impresa di Costruzioni** (I, edificio di partenza, valore 8, quota d'ingr.: 2 cibi, 1 Martello). L'Impresa di Costruzioni è un edificio di partenza. Consente ai giocatori di costruire fino a 2 Edifici dalla cima delle pile Proposte Edilizie, uno dopo l'altro. Non consente ai giocatori di costruire Navi. Un giocatore può prendere 2 Edifici dalla stessa pila. Un giocatore può persino usare l'Impresa di Costruzioni per costruire 1 Edificio, poi utilizzare un'azione aggiuntiva per acquistare l'Edificio successivo e infine costruire il terzo nella pila con l'Impresa di Costruzioni. Gli Edifici posseduti dalla città non possono essere costruiti, in quanto già costruiti, e possono essere solo acquistati. *L'Impresa di Costruzioni è spiegata anche nel regolamento sotto "Costruire Nuovi Edifici" nella sezione "Costruire" a pagina 6.*

**Impresa Edile** (M, edificio di partenza, 2 copie, valore 4/6, nessuna quota d'ingr./quota d'ingr.: 1 cibo, 1 Martello). Le Imprese Edili sono Edifici di partenza. Consentono ai giocatori di costruire Edifici ma non Navi. I giocatori possono usare un'Impresa Edile per costruire uno dei 3 Edifici in cima alle pile Proposte Edilizie. Gli Edifici posseduti dalla città non possono essere costruiti, in quanto già costruiti, e possono essere solo acquistati. *Le Imprese Edili sono spiegate anche nel regolamento sotto "Costruire Nuovi Edifici" nella sezione "Costruire" a pagina 6.*

**Magazzino** (C, num. ser. 24, valore 4, costo 10, risorse di costr.: 2 legni e 2 mattoni, 1 Martello). Il Magazzino non consente azioni. A fine partita, il valore del Magazzino dipende dal numero di segnalini merce posseduti dal suo proprietario: ogni segnalino merce standard o migliorato aumenta il valore del Magazzino di 1/2 Franco (arrotondando il totale per difetto se necessario). *Il Magazzino è incluso solo nelle partite da 4 o più giocatori. Nelle partite con meno giocatori risulterebbe troppo forte.*

**Mattatoio** (M, num. ser. 09, valore 8, quota d'ingr.: 2 Franchi, risorse di costr.: 1 legno, 1 argilla e 1 ferro). Il giocatore può migliorare un qualsiasi numero di bestiame in carne, girando i segnalini. In aggiunta, riceve 1 pelle per ogni 2 bestiami macellati (arrotondando per difetto). Per esempio, riceve 1 pelle per aver macellato 2/3 bestiami, 2 per 4-5 bestiami, ecc. *Le pelli sono solo un sottoprodotto della macellazione del bestiame. Possono essere migliorate in cuoio. Vedi anche "Cosa posso fare con il cuoio?" in fondo a questa appendice.*

**Mattonificio** (I, num. ser. 14, valore 14, quota d'ingr.: 1 cibo, risorse di costr.: 2 legni, 1 argilla e 1 ferro). Il giocatore può migliorare un qualsiasi numero di argilla in mattone, girando i segnalini. Ogni mattone prodotto costa 1/2 energia (arrotondando per eccesso). Per esempio, 1-2 mattoni costano 1 energia, 3-4 mattoni ne costano 2, 5-6 mattoni ne costano 3, ecc. Per ogni 2 mattoni creati, riceve un sussidio di 1 Franco (arrotondando per difetto). Quindi riceve 1 Franco aver prodotto 2-3 mattoni, 2 per aver prodotto 4-5 mattoni, ecc. *Anche la Ferramenta offre l'opportunità di ottenere mattoni.*

**Mercato** (N, num. ser. 01, valore 6, quota d'ingr.: 2 cibi o 1 Franco, risorse di costr.: 2 legni). Il giocatore seleziona 2 merci standard diverse e le prende dalle rispettive caselle Provvista (non dalle caselle offerta!). Le merci standard si riconoscono dal bordo dei segnalini. Il giocatore può scegliere tra pesce, legno, argilla, ferro, grano e bestiame, oltre a pelle e carbone. Può selezionare 1 merce standard aggiuntiva per ogni Edificio Manifatturiero che possiede. Un giocatore non può mai prendere più di una merce dello stesso tipo, quindi può prendere al massimo 8 merci. **In seguito**, il giocatore può guardare le 2 carte in cima alla pila degli Edifici Speciali e rimetterle nel mazzo **in qualsiasi ordine**. *Alla fine della partita, la casella Edifici Speciali non è mai vuota. Ciò consente a chi visita il Mercato di poter influenzare l'ordine degli Edifici fino alla fine della partita. Il giocatore successivo può iniziare il proprio turno mentre il giocatore guarda gli Edifici Speciali.*

**Mercato Alimentare** (C, num. ser. 19, valore 10, quota d'ingr.: 1 Franco, risorse di costr.: 1 legno e 1 mattone). Il giocatore riceve 1 bestiame, 1 carne, 1 pesce, 1 pesce affumicato, 1 grano e 1 pane dalla Provvista. *Le merci del mercato alimentare valgono un totale di 8 cibi. Alcune possono essere migliorate.*

**Mercato Nero** (N, num. ser. 13, valore 2, quota d'ingr.: 1 cibo). Il Mercato Nero non può essere costruito ma solo acquistato. Un giocatore che visita il Mercato Nero può prendere 2 di ogni merce (Franchi inclusi) la cui casella offerta è vuota, ovvero monete da 1 Franco, pesce, legno, argilla, ferro, grano e bestiame. Le monete da 5 Franchi, il carbone e le pelli (così come le merci migliorate) non possono essere acquistati tramite il Mercato Nero. **Nota:** Se il Mercato Nero è in cima a una pila dopo la preparazione, si consiglia di rimescolare le carte Edificio e disporle nuovamente, altrimenti il primo giocatore avrebbe un vantaggio troppo grande durante la partita. *La frequenza con cui si usa il Mercato Nero dipende da quando entra in gioco. Bisognerebbe avvisare i giocatori inesperti nel momento in cui potrebbero ricevere 4 o più merci dal Mercato Nero, in modo che non perdano questa possibilità.*

**Miniera di Carbone** (I, num. ser. 16, valore 10, quota d'ingr.: 2 cibi, risorse di costr.: 1 legno e 3 argille). Il giocatore riceve 3 carboni dalla Provvista. Un giocatore con almeno 1 Martello sulle proprie carte Edificio riceve 1 carbone aggiuntivo. I giocatori ricevono solo 1 carbone se hanno più di 1 Martello. *Consiglio: La Miniera di Carbone è il motivo per cui ogni giocatore dovrebbe avere almeno 1 Martello (per esempio, acquistando una delle Imprese Edili o l'Impresa di Costruzioni). Anche il Mercato offre l'opportunità di acquisire carbone. I giocatori possono inoltre ricevere energia attraverso la Carbonaia e l'Impianto di Carbon Coke.*

**Molo** (I, num. ser. 26, valore 10, costo 24, risorse di costr.: 1 legno, 2 mattoni e 2 ferri). Il Molo non consente azioni. Alla fine della partita, il suo valore dipende dal numero di navi possedute dal suo proprietario. Ogni carta Nave, a prescindere dal tipo, aumenta di 4 Franchi il valore del Molo. *Il Molo è incluso solo nelle partite da 4 o più giocatori. Nelle partite con meno giocatori risulterebbe troppo forte.*

**Municipio** (P, num. ser. 28, valore 6, costo 30, risorse di costr.: 4 legni e 3 mattoni). Il Municipio non consente azioni. A fine partita, il valore del Municipio dipende dagli altri Edifici posseduti dal suo proprietario. Ogni Edificio Pubblico (incluso il Municipio stesso) aumenta di 4 Franchi il valore del Municipio. Inoltre, ogni Edificio Manifatturiero aumenta di 2 Franchi il valore del Municipio. *Il Municipio e la Banca forniscono motivi validi per investire anziché risparmiare denaro, nel caso specifico acquistando Edifici Pubblici e Manifatturieri.*

**Panificio** (M, num. ser. 05, valore 8, quota d'ingr.: 1 cibo, risorse di costr.: 2 argille). Il giocatore può migliorare un qualsiasi numero di grani in pane, girando i segnalini. Ogni pane cotto costa 1/2 energia (arrotondando per eccesso). Per esempio, sono necessarie 2 energie per cuocere 3 pani. Per ogni 2 pani cotti, riceve un sussidio di 1 Franco (arrotondando per difetto). *Un giocatore potrebbe, per esempio, cuocere fino a 20 pani con 1 carbon coke.*

**Pescheria** (M, num. ser. 03, valore 10, nessuna quota d'ingr., risorse di costr.: 1 legno e 1 argilla, 1 Pescatore). Il giocatore riceve 3 pesci dalla Provvista. Inoltre, riceve 1 pesce aggiuntivo per ogni Pescatore mostrato sulle sue carte Edificio. *La Pescheria stessa mostra 1 Pescatore.*

**Ponte sulla Senna** (N, num. ser. 27, valore 16, quota d'ingr.: 2 Franchi, risorse di costr.: 3 ferri). Il giocatore può vendere quante merci desidera. Riceve 1 Franco per ogni merce migliorata e 1 Franco per qualsiasi combinazione di 3 merci standard (uguali o diverse). *L'immagine sulla carta Edificio mostra il Pont de Normandie a Le Havre. Il Ponte sulla Senna è spesso utilizzato per liberarsi delle merci rimaste a fine partita.*

**Pretura** (P, num. ser. 15, valore 16, nessuna quota d'ingr., risorse di costr.: 3 legni e 2 argille). Il giocatore può restituire 1 o 2 carte Prestito senza dover pagare nulla. Un giocatore con esattamente 1 prestito può restituirlo. Un giocatore con esattamente 2 prestiti ne restituisce 1 e riceve 2 Franchi dalla Tesoreria. Un giocatore con 3 o più prestiti ne restituisce 2 (oppure può scegliere di restituire solo 1 e prendere i 2 Franchi). *Anche un giocatore con 5 o più prestiti può ancora sperare di vincere la partita con l'aiuto della Pretura. Questa carta è inclusa solo nelle partite da 3 o più giocatori (nella versione breve, solo per quelle da 5 giocatori); con meno giocatori, ogni giocatore riuscirebbe a rimborsare facilmente eventuali prestiti spendendo merci.*

**Segheria** (I, num. ser. 02, valore 14, nessuna quota d'ingr., risorse di costr.: 1 argilla e 1 ferro). La Segheria è simile all'Impresa Edile. La Segheria consente ai giocatori di costruire Edifici ma non Navi. Il nome della carta è su sfondo verde, come l'Impresa Edile e l'Impresa di Costruzioni. I giocatori possono utilizzare la Segheria per costruire uno dei 3 Edifici in cima alle pile Proposte Edilizie, a patto che sia richiesto almeno 1 legno. Il vantaggio della Segheria è che il giocatore paga 1 legno in meno rispetto a quanto richiesto. Gli Edifici posseduti dalla città non possono essere costruiti, in quanto già costruiti, e possono essere solo acquistati. *Consiglio: La Segheria viene spesso venduta a inizio partita per finanziare l'acquisto di una Nave di Legno. Lo stesso vale anche per la Pescheria e la Carbonaia.*

**Ufficio Commerciale** (C, num. ser. 21, valore 12, quota d'ingr.: 1 Franco, risorse di costr.: 4 legni e 1 argilla). Il giocatore può scambiare 4 merci a sua scelta (migliorate o non) con 1 acciaio. I Franchi non contano mai come merce. In aggiunta o in alternativa, può scambiare 1 merce con 1 a scelta tra carbonella, cuoio o mattone. *Le 4 merci possono essere uguali o diverse. Bastano solo 2 ingressi all'Ufficio Commerciale per avere sufficiente acciaio per una preziosa Nave di Acciaio.*



## Edifici Speciali

Sono acquistabili fino a 5 Edifici Speciali in ogni partita. Per il funzionamento dell'Edificio Standard "Mercato", vengono disposti 6 Edifici Speciali per partita. Come per tutti gli altri Edifici posseduti dalla città, gli Edifici Speciali a faccia in su possono essere acquistati dai giocatori ma non possono essere costruiti (come per la Cava di Argilla e il Mercato Nero; fa eccezione lo Stadio di Calcio). I 36 Edifici Speciali includono 6 Edifici Manifatturieri, 14 Edifici Commerciali, 6 Edifici Industriali, 4 Edifici Pubblici, 5 non Edifici e 1 Nave. Queste carte presentano un totale di 13 Pescatori e 9 Martelli.

**Acciaieria** (I, valore 8, quota d'ingr.: 2 cibi o 1 Franco, 1 Martello).

Il giocatore paga 15 energie per scambiare un massimo di 1 ferro con 2 acciai.

**Allevamento** (C, valore 6, costo 8).

L'Allevamento non consente azioni. In ogni raccolto, il proprietario dell'Allevamento riceve 2 bestiami invece di 1 se ha già da 2 a 6 bestiami. Se ha 7 o più bestiami, riceve solo 1 bestiamo aggiuntivo, come al solito.

**Bisteccheria** (C, valore 6, quota d'ingr.: 1 cibo).

Il giocatore può scambiare fino a 4 coppie di 1 carne e 1 carbonella. Per ogni coppia di segnalini, riceve 6 Franchi dalla Tesoreria.

**Boschetto con Laghetto** (N, valore 4, quota d'ingr.: 1 cibo, 1 Pescatore).

Il giocatore riceve 3 pesci e 3 legni dalla Provvista.

**Capanno di Caccia** (C, valore 6, quota d'ingr.: 1 cibo, 2 Pescatori e 1 Martello).

Il giocatore riceve 2 pelli e 3 carni dalla Provvista.

**Corporazione** (C, valore 4, costo 8, 1 Pescatore e 1 Martello).

La Corporazione non consente azioni. A fine partita, il suo valore dipende dagli altri Edifici posseduti dal suo proprietario. Ogni Edificio Commerciale (inclusa la Corporazione stessa) aumenta di 2 Franchi il valore della Corporazione.

**Distilleria di Grappa** (M, valore 6, quota d'ingr.: 1 cibo).

Il giocatore può scambiare fino a 4 grani con 2 Franchi ognuno.

**Distretto Commerciale** (N, valore 10, costo 12, 1 Martello).

Il Distretto Commerciale non consente azioni. A fine partita, il suo valore dipende dagli altri Edifici posseduti dal suo proprietario. Ogni Edificio Industriale aumenta di 2 Franchi il valore del Distretto Commerciale.

**Ditta di Trasporti** (C, valore 6, quota d'ingr.: 1 cibo).

Il giocatore deve pagare 3 Franchi alla Tesoreria e prendere la merce da 2 caselle offerte adiacenti. Non può prendere dei Franchi. Le caselle adiacenti sono: bestiami e grano, grano e ferro, ferro e argilla, argilla e legno, legno e pesce.

**Fabbrica di Mattoni** (I, valore 8, quota d'ingr.: 2 cibi, 1 Martello).

Il giocatore restituisce 3 mattoni, mostra di avere almeno 10 Franchi e riceve 14 Franchi dalla Tesoreria.

**Fattoria** (C, valore 8, quota d'ingr.: 1 Franco, 1 Pescatore).

Il giocatore riceve 2 pesci, 2 grani, 2 legni, 1 pelle e 1 bestiamo dalla Provvista.

**Fonderia** (I, valore 10, quota d'ingr.: 2 Franchi).

Il giocatore riceve 1 carbone, 1 carbon coke e 1 ferro dalla Provvista.

**Fornace** (M, valore 6, quota d'ingr.: 1 cibo).

Il giocatore scambia 1 argilla e 1 energia con 3 mattoni.

**Giacimento di Ferro e Carbone** (N, valore 6, quota d'ingr.: 1 cibo, 1 Martello).

Il giocatore riceve 2 ferri e 1 carbone dalla Provvista.

**Gilda dei Muratori** (M, valore 8, costo 10, 1 Martello).

La Gilda dei Muratori non consente azioni. Ogni Edificio costa al suo proprietario 1 argilla o 1 mattone in meno. Gli Edifici che non sono costruiti con argilla o mattoni non vengono scontati.

**Guardia Portuale** (P, valore 6, quota d'ingr.: 1 cibo).

Il giocatore paga 1 Franco a un altro giocatore a sua scelta. Questo giocatore deve riprendere il proprio disco persona e collocarlo nella propria riserva. Il giocatore che è entrato nella Guardia Portuale sposta quindi il proprio disco persona nell'Edificio che il suo avversario ha appena lasciato e paga la quota di ingresso corrispondente, se non possiede l'Edificio. *1 giocatore non possono essere sfrattati dagli Edifici che non consentono un'azione all'ingresso.*

**Industria Tessile** (I, valore 8, quota d'ingr.: 2 cibi o 1 Franco).

Il giocatore può scambiare un qualsiasi numero di coppie di 1 pelle e 1 cuoio. Per ogni coppia di segnalini, riceve 7 Franchi dalla Tesoreria.

**Mercato del Pesce** (C, valore 4, quota d'ingr.: 1 cibo, 1 Pescatore).

Il giocatore può scambiare fino a 7 pesci con 2 Franchi ognuno. Il pesce affumicato non può essere venduto qui.

**Mobilificio** (I, valore 8, quota d'ingr.: 2 cibi, 1 Martello).

Il giocatore può scambiare un qualsiasi numero di coppie di 1 cuoio e 1 legno. Per ogni coppia di segnalini, riceve 6 Franchi dalla Tesoreria.

**Panetteria** (C, valore 6, quota d'ingr.: 1 cibo).

Il giocatore può scambiare fino a 6 pani con 3 Franchi ognuno.

**Paninoteca** (C, valore 4, quota d'ingr.: 1 cibo).

Il giocatore può scambiare fino a 4 coppie di 1 carne e 1 pane. Per ogni coppia di segnalini, riceve 6 Franchi dalla Tesoreria.

**Parco Eolico** (N, valore 8, costo 12).

Il Parco Eolico non consente azioni. Ogniqualvolta il proprietario del Parco Eolico ha bisogno di consumare energie come parte di un'azione principale, riceve uno sconto di 3 energie. Il giocatore non riceve la differenza se l'Edificio usa meno di 3 energie (per esempio, l'Affumicatoio, il Panificio o il Mattonificio).

**Pasticceria** (C, valore 6, quota d'ingr.: 1 cibo).

Il giocatore può scambiare fino a 3 coppie di 1 pane e 1 grano. Per ogni coppia di segnalini, riceve 5 Franchi dalla Tesoreria.

**Pelletteria** (I, valore 8, quota d'ingr.: 2 cibi).

Il giocatore restituisce 3 cuoio, mostra di avere 14 Franchi e riceve 16 Franchi dalla Tesoreria.

**Pellicceria** (M, valore 6, quota d'ingr.: 1 cibo).

Il giocatore può scambiare un qualsiasi numero di pelli con pani. In aggiunta o in alternativa, può scambiare fino a 2 cuoio con 5 Franchi ognuna.

**Piazza Principale** (N, valore 6, quota d'ingr.: 1 Franco).

Per ogni Edificio Manifatturiero che possiede, il giocatore può prendere una merce migliorata dalla Provvista.

Le merci migliorate si riconoscono dal bordo dei segnalini. Il giocatore può prendere solo merci diverse e non può prendere acciaio, Franchi né merci standard.

**Rifugio nella Foresta** (C, valore 4, quota d'ingr.: 1 cibo, 1 Pescatore).

Il giocatore può scambiare fino a 4 coppie di 1 legno e 1 carne. Per ogni coppia di segnalini, riceve 5 Franchi dalla Tesoreria.

**Ristorante** (C, valore 6, quota d'ingr.: 1 cibo, 1 Pescatore).

Il giocatore può scambiare fino a 3 set di 1 legno, 1 pesce affumicato e 1 pane. Per ogni set di segnalini ceduto, riceve 8 Franchi dalla Tesoreria.

**Ristorante di Pesce** (C, valore 6, quota d'ingr.: 1 cibo, 1 Pescatore).

Il giocatore può scambiare un qualsiasi numero di pesci affumicati con 3 Franchi ognuno.

**Rivendita di Carbone** (C, valore 4, quota d'ingr.: 1 cibo).

Il giocatore può scambiare 1 cibo con 1 carbonella dalla Provvista. In aggiunta o in alternativa, per 2 cibi può prendere 1 carbone. Il cibo può essere sommato. Per esempio, un giocatore può pagare 2 carni per un valore totale di 6 cibi e prendere 3 carboni. *Anche alla Rivendita di Carbone i giocatori possono pagare Franchi al posto del cibo.*

**Stadio di Calcio** (P, valore 24, risorse di costr.: 1 legno, 2 mattoni, 2 ferro, num. ser. 31).

Lo Stadio di Calcio non consente azioni. Non solo non può essere acquistato, ma può essere costruito solo quando una casella Proposte Edilizie è vuota. La carta Stadio di Calcio viene quindi collocata sulla casella vuota finché non viene costruita.

**Taverna** (C, valore 4, nessuna quota d'ingr., 1 Pescatore).

Il giocatore può scambiare fino a 4 coppie di 1 legno e 1 grano. Per ogni coppia di segnalini, riceve 3 Franchi dalla Tesoreria.

**Ufficio di Collocamento** (P, valore 6, nessuna quota d'ingr., 1 Pescatore).

Il giocatore riceve dalla Provvista 1 pesce per ogni Pescatore che possiede e 1 carbone per ogni Martello che possiede.

**Vivaio** (M, valore 6, quota d'ingr.: 1 cibo, 1 Martello).

Il giocatore riceve 4 legni dalla Provvista e 3 Franchi dalla Tesoreria.

**Yacht di Lusso** (S, valore 20, 1 Pescatore).

Come azione principale, il giocatore entra in un Attracco e paga la quota d'ingresso, se richiesta. Scambia una sua Nave di Ferro con lo Yacht di Lusso senza costi aggiuntivi. La Nave di Ferro scambiata è rimossa dal gioco. Lo Yacht di Lusso conta come una Nave di Ferro. A differenza di una Nave di Ferro, tuttavia, non viaggia per la Compagnia di Spedizioni e non fornisce cibo a fine round. Lo Yacht di Lusso non consente azioni.

**Zoo** (P, valore 8, quota d'ingr.: 1 Franco, 1 Pescatore).

Il giocatore riceve denaro per gli animali: un terzo di Franco per ogni bestiami e un terzo di Franco per ogni pesce. L'importo totale è arrotondato per difetto. Il giocatore conserva gli animali.

## VARIANTE PER ESPERTI

### VENDERE EDIFICI E NAVI

- Un giocatore può vendere Edifici e Navi al di fuori del suo turno solo se non riesce a soddisfare un pagamento forzato (come l'interesse o il cibo). Il giocatore può vendere quanti Edifici e Navi sono necessari per soddisfare quel pagamento.
- Nel suo turno, un giocatore può vendere quanti Edifici e Navi desidera.

### PRESTITI COSTOSI

In una partita a 2/3/4/5 giocatori, ogni giocatore con almeno 2/3/4/5 prestiti deve pagare 1 Franco d'interesse aggiuntivo ogni round.





## 8 Come ottengo denaro?

Il denaro (identificato dal simbolo della moneta) viene utilizzato per acquistare edifici e navi, per ripagare prestiti, come sostituto del cibo e per vincere la partita. La valuta è il Franco.

- La casella offerta Franchi fornisce Franchi.
- Nella Falegnameria si possono vendere 1/2/3 legni a 5/6/7 Franchi.
- I sussidi (½ Franco per merce) vengono pagati nell’Affumicatoio, nel Panificio e Mattonificio, così come nella Conceria e nell’Impianto di Carbon Coke (1 Franco per merce).
- La Compagnia di Spedizioni consente ai giocatori di spedire merci: la quantità dipende dalle navi che il giocatore possiede.
- Le merci possono essere vendute usando il Ponte sulla Senna (consigliato solo verso la fine della partita).
- Gli Edifici Speciali Zoo e Vivaio forniscono denaro; le merci possono essere vendute in altri 15 dei 36 Edifici Speciali.
- Gli Edifici e le Navi possono essere venduti a metà valore in qualsiasi momento.

Nota: i giocatori possono prendere un prestito solo se non hanno abbastanza cibo durante una Fase di Nutrimento o se non possono pagare i costi di interesse richiesti.

## 1 Come ottengo energia?

L’energia (identificata dal simbolo della lampadina) viene utilizzata per processare molte migliorie.

- Puoi ottenere il legno (1 energia) nella casella offerta legno. Il legno viene migliorato in carbonella (3 energia) presso la Carbonaia.
- Puoi ottenere 3-4 carboni (3 energia ognuno) nella Miniera di Carbone.
- Il carbone viene migliorato in carbon coke (10 energia) nell’Impianto di Carbon Coke.
- I qualsiasi merce può essere scambiata con 1 carbonella (3 energie) nell’Ufficio Commerciale.
- I giocatori possono ricevere spesso 2 legni dal Mercato Nero.
- Gli Edifici Speciali includono la Fonderia, che fornisce 1 carbon coke e 1 carbone per un totale di 13 energie, la Piazza Principale, che può fornire 1 carbon coke e 1 carbonella per un totale di 13 energie, la Rivendita di Carbone, dove i giocatori possono scambiare cibo con energia, l’Ufficio di Collocamento, dove i giocatori ricevono 1 carbone per ogni Martello, e il Parco Eolico, che fa risparmiare 3 energie per ogni azione.

## 1 Come ottengo ferro?

Il ferro è richiesto per costruire le Navi di Ferro e alcuni Edifici. Il ferro può essere migliorato in acciaio.

- Puoi ottenere il ferro nella casella offerta ferro.
- Puoi ottenere 3-4 ferri nella Ferreria.
- 1 ferro può essere preso dal Mercato.
- Puoi ottenere 1 ferro nella Ferramenta.
- Puoi ottenere 2 ferri nel Mercato Nero, se la casella offerta ferro è vuota.
- Gli Edifici Speciali includono il Giacimento di Ferro e Carbone, che fornisce 2 ferri, e la Fonderia, che ne fornisce 1.

## 1 Cosa posso fare con il cuoio?

I giocatori producono pelli quando macellano il bestiame. Le pelli vengono migliorate in cuoio nella Conceria.

Può essere venduto per denaro (4 Franchi per ogni cuoio) utilizzando la Compagnia di Spedizioni. Ci sono inoltre 4 Edifici Speciali che consentono la vendita del cuoio (Industria Tessile, Pellicceria, Pelletteria e Mobilificio). Anche convertire le pelli in cuoio è redditizio (1 Franco per ogni cuoio). Anche se il cuoio viene venduto solo attraverso il Ponte sulla Senna, utilizzare la Conceria può comunque valerne la pena.

## 2 Come ottengo cibo?

Il cibo (identificato dal simbolo della pentola) viene utilizzato per nutrire i lavoratori e per pagare le quote d’ingresso.

- Nota: il cibo può sempre essere sostituito dal denaro.
- I pesci (1 cibo ciascuno) si trovano nella casella offerta pesce.
- La Pescheria fornisce pesce (1 cibo ognuno) e il Mercato Nero può fornire 2 pesci.
- I pesci vengono migliorati in pesci affumicati (2 cibi ognuno) nell’Affumicatoio.
- Il grano viene migliorato in pane (2 cibi ognuno) nel Panificio.
- Il bestiame viene migliorato in carne (3 cibi ognuno) quando inviato al Mattatoio.

Nota: Il grano e il bestiame non valgono come cibo finché non vengono migliorati.

- Il Mercato Alimentare contiene 8 cibi, oltre a 1 grano e 1 bestiame.
- La Chiesa contiene 13 cibi.
- Gli Edifici Speciali includono il Capanno di Caccia (9 cibi), la Pellicceria (converte le pelli in 2 cibi ognuna) e la Piazza Principale (fino a 7 cibi).

## 1 Come ottengo mattoni?

Il mattone è richiesto per ammodernare gli Attracchi e per costruire molti edifici.

- Puoi ottenere 1 mattone nella Ferramenta.
- L’argilla viene cotta in mattoni nel Mattonificio (richiede ½ energia per mattone).
- Gli Edifici Speciali includono la Fornace, che migliora 1 argilla e 1 energia in 3 mattoni. I giocatori possono anche ricevere 1 mattone nella Piazza Principale.
- Il proprietario della Gildea dei Muratori risparmia 1 mattone ogni volta che costruisce.
- Se è richiesta argilla per costruire, i giocatori possono sostituire l’argilla con mattoni.
- I qualsiasi merce può essere scambiata con 1 mattone nell’Ufficio Commerciale.

## 1 Come ottengo acciaio?

L’acciaio è richiesto per costruire le Navi di Acciaio e i Transatlantici di Lusso, nonché per costruire la Banca. I giocatori possono utilizzare la Compagnia di Spedizioni per spedire acciaio per 8 Franchi.

- Il ferro viene migliorato in acciaio nella Fabbrica di Acciaio (richiede 5 energie per ogni acciaio).
- Gli Edifici Speciali includono l’Acciaieria, che migliora 1 ferro e 15 energie in 2 acciai.
- 4 merci qualsiasi possono essere scambiate con 1 acciaio nell’Ufficio Commerciale.
- Se è richiesto ferro per costruire, i giocatori possono sostituire il ferro con l’acciaio.

## 1 Quali azioni degli edifici dovrei usare per la fine della partita?

Promemoria: Gli Edifici non possono essere acquistati durante lo stadio finale.

- Il Ponte sulla Senna, per vendere le merci non più necessarie.
- La Fabbrica di Acciaio, per la produzione di acciaio per le Navi di Acciaio e i Transatlantici di Lusso.
- L’Attracco, per costruire le Navi di Acciaio e i Transatlantici di Lusso.
- La Compagnia di Spedizioni, per spedire merci.
- Gli Edifici Manifatturieri, per costruire gli Edifici di alto valore Municipio, Banca e Chiesa.
- La Falegnameria, per guadagnare altri 7 Franchi.
- Altri Edifici Speciali che consentono di guadagnare denaro.