



O HŘE

Le Havre je francouzské město věhlasné druhým největším přístavem ve Francii (po Marseille). Kromě toho je velmi zajímavý a nezvyklý také jeho název. Holandské slovo „Havre“, které znamená „přístav“ bylo do Francouzštiny přejato ve 12. století, ale dnes je považováno za zastaralé a místo něj se používá „le port“.

Základní princip této hry je velmi jednoduchý. Tah hráče se skládá ze dvou částí: V první části hráč vždy doplní žetony surovin na místa nabídky a poté udělá jednu akci. Jako svoji akci si může hráč vybrat ze dvou možností. Buď si vezme všechny žetony surovin jednoho druhu z místa nabídky, nebo využije některou z budov, které jsou ve hře k dispozici. Budovy umožňují hráčům přeměňovat suroviny, prodávat je, nebo stavět své vlastní budovy a také lodě. Budovy znamenají jak zisky na konci hry, tak průběžný přísun zdrojů, protože chce-li některý ze spoluhráčů využít vaši budovu, musí vám ve většině případů zaplatit. Lodě slouží především jako přísun jídla k nakrmení přístavních dělníků.

Vždy po sedmi tazích hráčů končí kolo. Při sklizni se hráčům zvýší zásoby obilí a dobytka, ale hráči také musejí obstarat dostatek jídla pro své přístavní dělníky. Konec hry nastává po vymezeném počtu kol, každý hráč může ještě provést svoji finální akci a až poté hra skončí. Hráči si sečtou hodnoty svých budov, lodí a svoje zásoby peněz. Hráč, který nashromáždil největší majetek, zvítězí.

HERNÍ MATERIÁL

- 1 pravidla hry
- 1 dodatek k pravidlům: přehled budov
- 3 herní plány
- 5 dřevěných žetonů dělníků (1 v každé z barev hráčů)
- 5 dřevěných figurek lodí (1 v každé z barev hráčů)

• 6 desek s žetony, které obsahují:

- 7 velkých kruhových žetonů doplňování, každý zobrazuje 2 druhy surovin (nebo 1 frank)
- 16 velkých kruhových žetonů produkce jídla (4 x 2/5x, 3 x 3/4, 3x 5/6, 2 x 7/8, 2 x 9/10, 1 x 11/12, 1 x 13/14)
- 1 velký kruhový žeton začínajícího hráče
- Celkem 420 oboustranných žetonů surovin a franků:
 - 48 mincí “1 frank” (franky se ve hře nepočítají mezi suroviny)
 - 30 mincí “5 franků” (dají se kdykoli rozměnit)
 - 60 žetonů “dobytek” (0 jídla) a “maso” (3 jídla) na rubové straně (jídlo není možné ve hře rozměňovat)
 - 60 žetonů “obilí” (0 jídla) a “chléb” (2 jídla) na rubové straně
 - 30 žetonů “železo” a “ocel” na rubové straně (ocel může být vždy využita jako železo)
 - 42 žetonů “jíl” a “cihly” na rubové straně (cihly mohou být vždy využity jako jíl)
 - 48 žetonů “dřevo” (1 energie) a “dřevěné uhlí” (3 energie) na rubové straně (energie není možné ve hře rozměňovat)
 - 42 žetonů “ryby” (1 jídlo) a “uzené ryby” (2 jídla) na rubové straně
 - 30 žetonů “uhlí” (3 energie) a “koks” (10 energie) na rubové straně
 - 30 žetonů “kůže” a “useň” na rubové straně

• 110 karet:

- 5 přehledových karet “přehled tahu” v barvách hráčů a “spížírna” na rubové straně (pro ukládání jídla)
- 33 karet základních budov (včetně startovních budov: dvě stavební firmy a jedno stavitelství)
- 36 karet speciálních budov
- 20 karet kol a lodí na rubové straně (7 dřevěných lodí, 6 železných lodí, 4 ocelové lodě a 3 luxusní parníky)
- 11 karet půjček
- 5 karet “přehled hry” pro hru jednoho, dvou, tří, čtyř a pěti hráčů.

PŘÍPRAVA HRY

Le Havre může být hrán buď ve zkrácené, nebo v plné verzi. Tato pravidla popisují hru plné verze. Zkrácená hra se liší pouze přípravou hry (je popsána na následující dvoustraně) a tím, že se v ní nepoužijí speciální budovy. Počet kol hry závisí na počtu hráčů:

počet hráčů	1	2	3	4	(5)
počet kol (plná verze)	7	14	18	20	(20)
odhadovaná délka hry v minutách (plná verze)	60	120	180	200	(210)
počet kol (zkrácená verze)	4	8	12	12	(15)
odhadovaná délka hry v minutách (zkrácená verze)	20	45	120	130	(150)

Pokud se hrou začínáte, doporučujeme hrát zkrácenou verzi. Hru v pěti hráčích doporučujeme především zkušeným hráčům. Před první hrou doporučujeme přečíst si „Důležité tipy“ popsané v závěru těchto pravidel.

5. PŘEMĚŇOVÁNÍ SUROVIN:

Každý žeton suroviny má 2 strany. Běžnou lícovou stranu a přeměňovací rubovou stranu. Tyto strany se liší rozdílnými okraji. Pouze běžné suroviny je možné získat přes místa nabídky na herních plánech. Pak mohou být přeměněny pomocí budov.

4. ŽETONY SUROVIN A JÍDLA:

Umístěte žetony surovin a jídla na místa jejich zásob. Není třeba tam umisťovat všechny. Většinu můžete prozatím nechat v krabici a přidávat je podle potřeby v průběhu hry. Na herních plánech jsou místa pro zásoby i nabídky každé ze šesti typů surovin a také pro mince 1 frank. Pro mince 5 franků, uhlí a kůže jsou na herních plánech pouze místa zásoby.

3. ŽETONY DOPLŇOVÁNÍ:

Zamíchejte 7 žetonů doplňování a umístěte je lícem dolů na 7 míst na herním plánu. Umístěte lodě hráčů vedle prvního herního plánu blízko prvního žetonu doplňování.

2. KOMPONENTY HRÁČE:

Každý hráč si vybere jednu barvu a vezme si 1 žeton osoby, 1 figurku lodí a 1 kartu „přehled tahu“ v této barvě. Pokud je vám již průběh kola jasný, můžete použít tuto kartu jako spížírnou.

1. HERNÍ PLÁNY:

Umístěte 3 herní plány vedle sebe doprostřed stolu. Plány jsou označeny čísly v levém horním rohu. Plán s pokladnou 1 vlevo, plán s nabídkou budov 2 uprostřed a plán s místy pro lodě 3 vpravo.

7. STARTOVNÍ ZÁSOPA HRÁČŮ:

Před začátkem plné hry si každý k sobě vezmete 5 franků a 1 uhlí.

6. STARTOVNÍ NABÍDKA:

Před začátkem hry umístěte na příslušná místa nabídky 2 franky, 2 ryby, 2 dřeva a 1 jíl. (v plné hře)

8. SPECIÁLNÍ BUDOVY:

Zamíchejte balíček speciálních budov a umístěte 6 z nich lícem dolů na příslušné místo na herním plánu. Ostatní karty nebudou ve hře třeba, vraťte je zpět do krabice. (Pozor: Ve zkrácené hře se karty speciálních budov vůbec nepoužijí.)

9. KARTY BUDOV:

Ve hře jsou dva druhy karet budov. Základní budovy a speciální budovy (označené symbolem kotvy). Na každé kartě budovy jsou dva nebo tři řádky symbolů.



Příprava hry pro zkrácenou verzi hry:

- Na 7 míst nabídky ve spodní části herního plánu umístěte: 3 franky, 3 ryby, 3 dřeva, 2 jily, 1 železo, 1 obilí a 1 dobytek (viz text na místě pro speciální budovy na levém herním plánu).
- Každý hráč si vezme do začátku hry: 5 franků, 2 ryby, 2 dřeva, 2 jily, 2 železa, 1 dobytek, 2 uhlí a 2 kůže.
- K rozřídění základních budov použijte menší světlé symboly „odškrtnutí“ místo větších tmavých.
- Speciální budovy vraťte do krabice, ve hře se nepoužijí.
- Rozřídte a seřaďte karty kol podle čísel v menších světlých kruzích.





10. STARTOVNÍ BUDOVY MĚSTA:

Zelenou barvou označenou kartu stavitelství a dvě karty stavebních firem vyberte z balíčku karet budov. Umístěte je lícem nahoru vedle herního plánu. Tyto budovy vlastní město a hraje se s nimi, jako by byly postaveny před začátkem hry.

11. ROZTRÍDĚNÍ ZÁKLADNÍCH BUDOV:

Tabulka na rubové straně karet základních budov ukazuje, zda se konkrétní budova v konkrétní hře použije. Číslo udává počet hráčů. Větší tmavý symbol „odškrtnutí“ znamená použití v plné hře, menší světlý symbol znamená použití v zkrácené hře. Pokud karta nemá u příslušného počtu hráčů příslušný symbol, v této hře se nepoužije a vraťte ji zpět do krabice. Výjimka: Pokud je na kartě místo symbolu na příslušném místě nápis „start“, vyložte tuto kartu lícem nahoru ke startovním budovám.

Příklad: Tři hráči hrají plnou verzi hry. Dok se ve hře nepoužije, pila ano. (Obrázky ukazují rubové strany těchto karet).



typ budovy



12. NABÍDKA BUDOV:

Zamíchejte všechny zbylé karty základních budov a rozdělte je do tří stejně velkých balíčků. Každý balíček otočte lícem nahoru a budovy v něm seřaďte podle pořadových čísel v pravém horním rohu s kartou s nejnižším číslem nahore. Každý z balíčků rozložte na jedno z míst nabídky budov tak jak je to na obrázku.

Budovy nahore mohou být postaveny nebo koupeny ihned. Odkrytá spodní část dalších karet ukazuje již od začátku hry hráčům, kdy budovy k dispozici další budovy a jaké jsou náklady na jejich postavení.

13. KARTY KOL:

Otočte karty kol stranou s nápisem „sklizeň“ (nebo „bez sklizeň“) nahoru a seřaďte je do balíčku podle čísel kol v řádku příslušného počtu hráčů s kartou 1. kola nahore. Balíček položte na místo pro karty kol na herním plánu. Tabulky na kartách kol popisují jednotlivá kola pro konkrétní počet hráčů. Karty bez čísla v příslušném řádku vraťte zpět do krabice.

Na některých kartách kol najdete dvě čísla. Pro plnou hru použijte větší čísla v tmavém kruhu, pro zkrácenou hru použijte menší čísla ve světlém kruhu.



14. KARTY LODÍ:

Na konci kola vždy otočte kartu právě odehraného kola rubovou stranou nahoru. Tím se do hry dostává nová loď. Ve hře jsou lodě dřevěné, železné, ocelové a luxusní parníky. Symboly na kartách lodí čtete stejně jako symboly na kartách budov (stavební náklady, hodnota, typ lodě atd.).



15. KARTY PŮJČEK:

Karty půjček umístěte vedle herních plánů, je možné, že budou ve hře třeba.



16. PŘEHLED HRY:

Vezměte kartu přehledu hry pro odpovídající počet hráčů a umístěte ji vedle herních plánů. (Na jedné straně je vždy přehled zkrácené hry, na druhé přehled plné hry).

- Ve hře jednoho hráče si před sebe vezměte dřevěnou loď hodnoty 2. Další dřevěnou loď hodnoty 2 umístěte na místo pro dřevěné lodě na pravém herním plánu.
- Ve hře dvou hráčů každý začíná s dřevěnou lodí hodnoty 2.
- Použijte stranu karty přehledu hry, která je určena pro zkrácenou hru.
- Když otáčíte kartu kola, nekontrolujte horní číslo v tmavém rámečku, ale spodní číslo ve světlém rámečku (viz tipy pro rychlejší hru, strana 11).

17. ŽETONY PRODUKCE JÍDLA:

Umístěte žetony produkce jídla vedle herních plánů.



PRŮBĚH HRY

V **průběžné fázi** hry hrají hráči předem určený počet **kol** (v závislosti na počtu hráčů). Každé kolo se skládá celkem ze sedmi tahů hráčů a končí vyhodnocením efektů karty tohoto kola.

V **závěrečné fázi** hry každý hráč provede jednu závěrečnou akci. Poté hráči spočítají svůj majetek a nejbohatší hráč ve hře zvítězí.

PRŮBĚŽNÁ FÁZE HRY

Hru **začne** hráč, který žije nejbližší u vody. Vezme si žeton začínajícího hráče a provede svůj první **tah**. Po něm je na tahu hráč po jeho levici a postupně další hráči po směru hodinových ručiček. Každé kolo hry se skládá z právě sedmi tahů hráčů (například ve třech hráčích hrají v každém kole dva hráči po dvou tazích a jeden hráč tři tahy, ve čtyřech hráčích hrají tři hráči po dvou tazích a jeden hráč jeden tah. Během celé hry mají ale všichni hráči stejný počet tahů).

TAH HRÁČE

Každý **tah** hráče se skládá ze dvou povinných částí a nepovinných akcí navíc. Z povinných akcí musí hráč vždy **nejdříve provést akci doplnění a až poté hlavní akci** kola. Nepovinné akce (nákupy a prodeje) mohou být provedeny kdykoli v průběhu tahu hráče (před, v průběhu, nebo po provedení povinných akcí).

AKCE DOPLNĚNÍ

Během první akce tahu každého hráče do přístavu dorazí nové suroviny – umístěte příslušné žetony na jim odpovídající místa nabídky.

- Hráč, který je na tahu, vezme svoji figurku lodi a umístí ji na nejbližší volný žeton (zleva) doplňování. Na začátku hry jsou žetony doplňování umístěny lícem dolů. Ve chvíli, kdy mají být poprvé obsazeny, je otočte lícem nahoru. Takto zůstanou po celý zbytek hry.
- Na každém žetonu doplňování jsou zobrazeny dva žetony surovin nebo franků. Hráč vezme vždy jeden žeton od každého zobrazeného druhu a umístí tyto žetony na příslušná místa nabídky běžnou stranou nahoru (každý žeton má běžnou a přeměněnou stranu, které jsou odlišeny okraji).
- Tah, při kterém je figurka lodi hráče umístěna na sedmý žeton doplňování v řadě, je posledním tahem daného kola. Na konci kola se vyhodnotí efekty karty tohoto kola (viz konec kola, strana 7) a tato karta se otočí opačnou stranou nahoru. Poté začíná další kolo umístěním figurky lodi následujícího hráče na první žeton doplňování v řadě.

Kolo končí vždy po celkové sedmi tazích hráčů. Hráč tak může mít v různých kolech různý počet tahů.



Žeton začínajícího hráče nemá v průběhu hry žádný zvláštní význam, ani se nepředává mezi hráči. Jeho hlavním účelem je zvýšení přehlednosti hry.



Lodě hráčů se pohybují po žetonech doplňování.



Dva žetony jsou umístěny na místa nabídky.

Úrok z karet půjček:

Na jednom z žetonů doplňování je slovo „úrok“. Kdykoli loď hráče dorazí na tento žeton, všichni hráči, kteří mají alespoň jednu půjčku, musí zaplatit do banku úrok právě 1 frank. Počet půjček, které hráč má, zde nehraje žádnou roli. Hráč, který nemá na zaplacení tohoto úroku, musí buď prodat budovu nebo loď, nebo si vzít další půjčku (viz *půjčky*, strana 10) a poté zaplatit 1 frank.



Všichni hráči s alespoň jednou půjčkou platí v průběhu každého kola 1 frank.

HLAVNÍ AKCE

Hlavní akce je povinná a hraje se až po akci doplnění. Hráč má možnost vybrat si jednu ze dvou možných akcí: Vzít si suroviny (nebo franky) z některého místa nabídky, nebo využít akci některé z budov.

Vzít si suroviny (nebo franky) z místa nabídky

- Hráč si vezme všechny suroviny (nebo franky), které leží na jednom ze sedmi míst nabídky na herních plánech.
- Není žádné omezení počtu žetonů v zásobě hráče. Všechny žetony musejí být umístěny odpovídající stranou nahoru a jejich počty jsou veřejné pro všechny hráče.

Akce budovy

• Vstup do budovy:

Většina karet budov umožňuje hráčům provedení akce (například postavit další budovu, získat suroviny, nebo přeměnit běžné suroviny). Pro provedení akce musí hráč do budovy **vstoupit**, tedy **přemístit** svůj žeton dělníka na **neobsazenou budovu**.

Hráč může vstoupit do svých budov, ale i do těch, které **patří městu nebo kterémukoli hráči**. (Více k budovám na straně 6 a také v přehledu budov).

• Poplatek za vstup:

Za vstup do budovy je často třeba zaplatit. Poplatek za vstup je vždy zobrazen v pravém horním rohu karty budovy (mezi stavebními náklady a číslem pořadí budovy). Poplatek musí být zaplacen majiteli budovy ještě před provedením akce této budovy. Poplatek se platí vždy buď v jídle, nebo ve francích. Pokud jsou zobrazeny dva možné poplatky oddělené lomítkem, platí se vždy jen jeden z nich.

Hráč nikdy nesmí vstoupit do budovy bez zaplacení poplatku.

Hráč, který do budovy vstoupí, **musí** vždy povést akci této budovy.

POZOR: Kdykoli v průběhu hry můžete zaplatit franky místo jídla, ale ne jídlem místo franků.

NEPOVINNÉ AKCE: NÁKUPY A PRODEJE

• Nákupy

Navíc k povinné akci doplnění a k povinné hlavní akci se může hráč rozhodnout koupit jednu nebo více karet budov a/nebo lodí kdykoli v průběhu svého tahu před, v průběhu, nebo po provedení povinných akcí. (viz také upřesnění pravidel, strana 9).

Budovy: Kdykoli mohou být koupeny budovy, které **patří městu** a také 3 **horní budovy z balíčků nabídky budov**. Ve většině případů je pořizovací cena budovy shodná s její hodnotou. Pokud je tomu jinak, je cena uvedena zvlášť pod hodnotou budovy. Hráč může koupit více budov ze stejného balíčku nabídky v pořadí shora.



I když se franky ve hře nepočítají mezi suroviny, mince hodnoty 1 frank mohou být (stejně jako ryby, dřevo, jíl, železo, obilí a dobytek) získány z místa nabídky. Uhlí a kůže lze získat pouze pomocí akcí budov.

Akce budov mohou být využity, pouze pokud hráč do budovy vstoupí svým žetonem dělníka. Není možné vstoupit do budovy, ve které se nachází dělník kteréhokoli hráče. Není možné vzít žeton z budovy a umístit ho zpět na stejnou budovu.

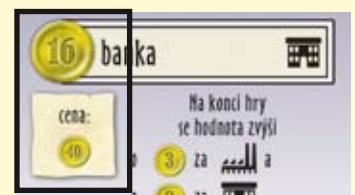
Do budov, jejichž karty jsou ještě v balíčcích nabídky budov, není možné vstoupit, protože ještě nejsou postaveny.

Vstupní poplatek musí být zaplacen před tím, než hráč provede akci budovy. Za budovy patřící městu se platí do banky. Hráči neplatí za vstup do svých vlastních budov.



Příklad: Petr využívá lodní společnost, musí tedy zaplatit 2 jídla jako vstupní poplatek. Místo 2 jídel, může zaplatit 2 franky nebo 1 frank a 1 jídlo. Pokud lodní společnost vlastní, neplatí nic.

Budovy i lodě mohou být postaveny, ale i koupeny.



Banka má základní hodnotu 16 franků, její kupní cena je ale 40 franků.



Lodě: Na konci každého kola přijde do hry nová loď. Vždy mohou být koupeny pouze horní karty z každého balíčku karet lodí. Cena lodí je vždy vyšší než její hodnota a je uvedena, stejně jako na kartách budov, pod její hodnotou.

POZOR: Lodě mohou být **koupeny** ještě před tím, než některý z hráčů postaví loděnici. Loděnice jsou třeba pouze **ke stavbě** lodí

• **Prodeje**

Budovy a lodě mohou hráči **prodat městu**. Prodej může být uskutečněn nejen během vlastního tahu, ale také během tahu jiného hráče, ale nikoli v průběhu akce, kterou jiný hráč provádí.

Budovy a lodě je možné prodat za polovinu jejich hodnoty.

Když hráč prodá budovu, umístí ji k ostatním budovám, které patří městu. Když hráč prodá loď, umístí ji nahoru na balíček lodí příslušného typu.

• **Pozor:**

- Ve chvíli, kdy je budova koupena a je na ní žeton dělníka některého z hráčů, tento dělník se okamžitě vrací zpět k hráči.
- Budovy a lodě nemohou být prodány a pak znovu koupeny v průběhu jednoho tahu.
- Budovy ani lodě nemohou být prodány ostatním hráčům, ale pouze městu.

Budovy

Stavba nových budov

Nové budovy je možné postavit pomocí využití budov stavitelství, dvou stavebních firem a pily. Na začátku hry stavitelství a stavební firmy patří městu. Hráč, který vstoupí do některé z těchto budov, může postavit kteroukoli horní budovu z balíčků nabídky budov tak, že zaplatí její stavební náklady.

Stavební náklady jsou zobrazeny nahoře i dole na každé kartě budovy.



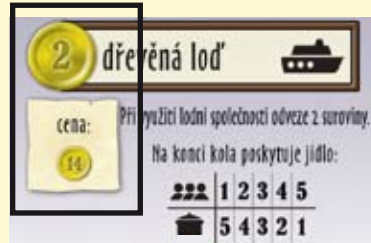
POZOR: Cihly mohou být vždy použity místo jílu a ocel místo železa.

Podrobnosti k jednotlivým budovám a jejich akcím jsou vysvětleny v přehledu budov, který je také součástí hry.

Stavba lodí

Lodě snižují množství jídla, které musí hráč zaplatit na konci každého kola.

Na konci každého kola, když je otočena karta tohoto kola, do hry přichází nová loď (viz *konec kola, nová karta lodí, strana 8*). Tyto lodě mohou být postaveny v jedné z loděnic (vždy pouze jedna loď při jedné návštěvě).

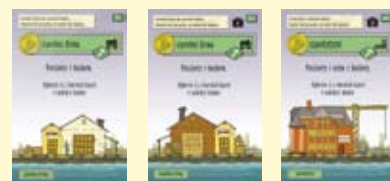


Tato dřevěná loď má hodnotu 2 franky. Její kupní cena je ale 14 franků. (Luxusní parníky nemohou být koupeny, musí být postaveny).

Hráči mohou kdykoli prodávat za polovinu hodnoty. Hodnota se může lišit od kupní ceny a je vždycky zobrazena vlevo od názvu budovy.

Nákup nebo prodej budovy se může vyplatit i proto, aby se uvolnila obsazená budova.

Toto pravidlo je obzvláště důležité pro kartu černý trh (viz přehled budov).



Startovní budovy umožňují stavbu dalších budov. Pozor: Pomocí těchto budov je možné stavět pouze další budovy, ne lodě.



Lodě pomáhají hráčům produkovat jídlo. Ve hře 3 – 5 hráčů jsou k dispozici dvě loděnice, pokud hraje 1 nebo 2 hráči, je ve hře pouze jedna loděnice.

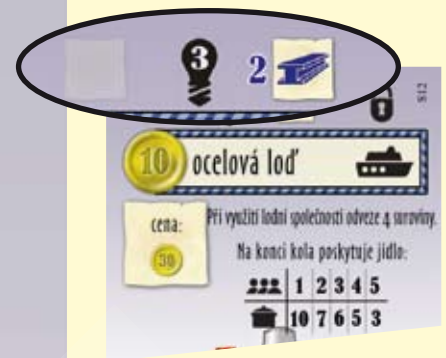
Při stavbě lodi musí hráč zaplatit vstupní poplatek za loděnici (2 jídla hráči, kterému patří, případně do zásoby, pokud patří městu) a poté zaplatit 3 energie a příslušné suroviny uvedené na kartě lodi (viz *lodě na rubové straně karet kol*). Hráči vytvářejí energii ze dřeva (může být přeměněno na dřevěné uhlí) a z uhlí (může být přeměněno na koks).

Zvláštní případ:

První hráč, který se rozhodne postavit v konkrétní loděnici jinou než dřevěnou loď (železnou, ocelovou, nebo luxusní parník), musí tuto loděnici **zmodernizovat**. Modernizace probíhá tak, že hráč vezme 1 žeton cihly ze své zásoby a umístí jej na kartu loděnice. Tento žeton zůstává na kartě loděnice až do konce hry, aby bylo zřetelné, že je tato loděnice zmodernizována. Zmodernizovanou loděnici mohou využívat **všichni hráči**. Pouze hráč, který staví loď, může modernizovat loděnici. Hráč, který loděnici modernizuje, ji nemusí vlastnit.

Loď jsou velmi důležité!

Velmi důležitou součástí této hry je dobré dlouhodobé plánování, které zajistí dostatečný přísun jídla. Hráč, který nemá dostatek obilí a dobytka by se měl pokusit co nejdříve postavit (nebo koupit) loď. Jinak hrozí, že bude muset strávit velkou část hry pouze sháněním jídla. V průběhu hry jsou lodě velmi důležité pro všechny hráče, dá se říct, že hru není možné bez lodí vyhrát.



Lodě se staví v loděnicích.

První hráč, který v loděnici staví jinou než dřevěnou loď, musí loděnici zmodernizovat zaplacením 1 žetonu cihel.



KONEC KOLA

Po každých celkově sedmi tazích hráčů následuje vyhodnocení efektů **horní karty kola** z balíčku karet kol.



- Sledujte vždy řádek karty kola, který odpovídá počtu hráčů, ve kterém hraje.
- Druhé číslo v řadě udává vždy číslo tohoto kola (větší číslo v tmavém kroužku pro plnou hru a menší číslo ve světlém kroužku pro zkrácenou hru..)
- Číslo v symbolu hrnce určuje počet jídla, které musí každý hráč spotřebovat v průběhu fáze krmení.
- Dále v řádku může být symbol (karty) budovy (viz *město staví budovy, strana 8*).
- Na konci řádku je pořadí hráče, který začínal toto kolo. Pokud se na začátku kola podíváte na kartu tohoto kola, ověříte si, který hráč má kolo začínat (viz *také tipy pro rychlejší hru, strana 11*).

Sklizeň

Při sklizni hráči dostanou ze zásoby obilí a dobytek. Hráč, který má alespoň 1 žeton obilí, dostane 1 obilí. Hráč, který má alespoň 2 žetony dobytka, dostane 1 žeton dobytka. Pokud je na kartě kola napsáno „BEZ SKLIZNĚ“, hráči nedostávají ani obilí, ani dobytek.

Fáze krmení

Každý hráč musí zaplatit takové množství jídla, jaké je uvedeno v symbolu hrnce na kartě tohoto kola. Lodě pomáhají hráčům tyto požadavky splnit: **každá loď, kterou hráč vlastní**, snižuje množství jídla, které hráč musí zaplatit o počet zobrazený v tabulce na kartě lodi (závisí na počtu hráčů). Hráč, který nemá dostatek jídla má na výběr ze dvou možností: Buď prodat některou ze svých budov, nebo si vzít jednu či více půjček – (viz *půjčky, strana 10*).

Hráči dostanou obilí a dobytek. Hráč vždy může dostat maximálně 1 žeton obilí a 1 žeton dobytka.

👤👤	1	2	3	4	5
🍲	5	4	3	2	1

Hráči musejí zaplatit jídlo. Každá loď, kterou hráč má, snižuje počet jídla, které musí hráč zaplatit.

- Každý frank se počítá jako 1 jídlo. Hráči mohou zaplatit část nebo všechno jídlo ve francích.
- Když hráč postaví loď, dostane žeton produkce jídla, který ukazuje, o kolik méně jídla musí hráč na konci každého kola zaplatit.
- Pokud loď hráči poskytují více jídla, než má zaplatit, nebo pokud nemůže zaplatit přesné množství jídla (například musí zaplatit 1 jídlo žetonem masa v hodnotě 3 jídla), nemůže si vzít přebývající jídlo zpět.

Město staví budovy

Symbole a na některých kartách kol znamenají, že buď základní, nebo speciální budova je postavena městem. Karta budovy musí být přidána k budovám patřícím městu.

- **Karta základní budovy** : Pokud má být městem postavena základní budova, vezměte **jednu** kartu budovy s *nejnižším pořadovým číslem* z balíčků nabídky.
- **Karta speciální budovy** : Pokud má být městem postavena speciální budova, otočte lícem nahoru horní kartu z balíčku speciálních budov (*více viz popis karty tržiště v přehledu budov*).

Nová karta loď

Nakonec otočte kartu kola opačnou stranou nahoru. Od této chvíle tato karta představuje novou loď ve hře. Umístěte ji na balíček lodí příslušného typu (*viz příprava hry, strana 3*).

Další kolo

Hráč po levé ruce hráče, který hrál jako poslední v předchozím kole, začíná svým tahem toto kolo (*viz také první bod v sekci tipy pro rychlejší hru, strana 11*).

Karta přehled hry

Karta přehledu hry poskytuje důležité údaje o jednotlivých kartách kol. Uvádí nejdůležitější údaje proto, aby hráči dopředu mohli vidět, co je v dalších kolech hry čeká.

- V prvním řádku jsou ve hnědých kroužcích čísla jednotlivých kol.
- Ve druhém řádku, v symbolech hrnců je uvedeno množství jídla, které na konci příslušného kola musejí všichni hráči zaplatit.
- Třetí řádek ukazuje, jestli na konci příslušného kola město staví základní nebo speciální budovu. Také označuje kola, ve kterých neproběhne sklizeň.
- Čtvrtý a pátý řádek označuje loď, která přijde do hry na konci tohoto kola - bodovou hodnotu a druh této lodě.

→	4	5	6	7	8	9	10
→	3	4	5	6	7	8	9
→			sklizeň				
→	4	4	2	6	4	6	8
	dřevěná	dřevěná	železná	dřevěná	železná	železná	železná



Město staví novou budovu



Karta kola se otáčí na stranu lodi.

Symbol zámku označuje budovy, které neumožňují hráčům žádné akce.



Speciální budovy jsou označeny symbolem kotvy.

Symbol plus označuje možnost zvýšení hodnoty budovy na konci hry.

ZÁVĚREČNÁ FÁZE HRY

Průběžná fáze hry končí po vyhodnocení karty posledního kola. Poté nastává závěrečná fáze hry.

ZÁVĚREČNÁ AKCE


Každý hráč má ještě právě 1 tah, ve kterém provede závěrečnou akci – hlavní akci kola (viz strana 5). Již neprobíhají akce doplňování a není možné kupovat budovy ani lodě a hráči nemusejí platit další úroky. Hráči ještě mohou, pokud chtějí, prodávat budovy a lodě a také mohou splácet půjčky. Závěrečnou akci provede jako první začínající hráč. Pak další hráči po směru hry.

POZOR: V průběhu závěrečné fáze hry je dovoleno vstoupit do budovy, která je již obsazena jedním nebo více hráči. Každý hráč má tedy šanci provést akci budovy, kterou si zvolí. Jediná budova, kterou nesmí hráč využít je ta, na které se před touto závěrečnou akcí nachází jeho žeton dělníka (žeton nesmí zůstat na stejném místě, na kterém se nacházel před závěrečnou akcí).

KONEC HRY A URČENÍ VÍTĚZE

Hra končí ihned po provedení závěrečných akcí. Zvítězí nejbohatší hráč.

Celkové bohatství hráče získáte součtem těchto hodnot:

- Součet hodnot (číslo nalevo od názvu karty) všech budov a lodí hráče.
- Bonusová hodnota budov se symbolem plus  (například banka), která závisí na dalších budovách hráče (vše je popsáno v textech na jednotlivých kartách budov).
- Hotovost hráče ve francích.
- Odečtete 7 franků za každou nesplacenou půjčku hráče.

Suroviny v zásobě hráče nemají žádnou hodnotu (výjimka je skladiště).

V případě shody majetku více hráčů není žádné druhé rozhodovací kritérium a je více vítězů.

DŮLEŽITÉ TIPY (ČTĚTE PŘED PRVNÍ HROU)

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL

• Rozdíl mezi stavbou a nákupem

Každá budova i každá loď může být buď postavena, nebo koupena, podle toho, co si hráč vybere a na co má v danou chvíli prostředky.

Tento rozdíl je velmi důležitý:

Stavba je vždy hlavní akcí tahu hráče a jsou na ni potřeba suroviny. Provádí se pomocí akcí stavebních budov (např. stavební firma, stavitelství).

Nákup je vždy akcí navíc a jsou pro něj potřeba franky.

V obou případech si hráč, který budovu postaví nebo koupí vezme kartu budovy a umístí ji před sebe na stůl.

• Postaveny mohou být vždy jen horní budovy z balíčků nabídky budov

Postaveny mohou v danou chvíli být pouze 3 budovy, které se v danou chvíli hry nacházejí nahoře v balíčcích nabídky budov. Tyto budovy mohou být i koupeny. Koupena navíc může být i kterákoli budova patřící městu (byla postavena městem). Není možné postavit ani koupit budovu, která již patří některému z hráčů.

Na konci hry může každý hráč provést ještě jednu hlavní akci. Pouze v této fázi hry může být žeton dělníka přesunut na již obsazenou budovu.



Most přes Seinu je oblíbenou závěrečnou akcí, neboť umožňuje proměnit přebývající suroviny na franky.

Vítězem se stane nejbohatší hráč. Bohatství hráče je určeno součtem hodnot všech jeho budov, a lodí a jeho hotovosti ve Francích.



Příklad: Petr ve svém tahu nejdříve za 6 franků koupí tržiště (nepovinná akce navíc) a pak ho jako svoji hlavní akci rovnou využije.

Startovní budovy mohou také být koupeny.



• **Žádné limity počtů žetonů**

Žádná zásoba žetonů (surovin a franků) ve hře není omezená. Pokud by se stalo, že by některý druh žetonů ve hře došel, můžete využít žetony násobení (rubovou stranu žetonů produkce jídla s číslem 2). Pokud je žeton suroviny nebo franků umístěn na žetonu násobení, počítá se jako 5 stejných žetonů.

• **Vyprázdnění balíčků nabídky budov**

Pokud je kterýkoli z balíčků nabídky budov vyprázdněn, zůstane prázdný až do konce hry.

• **Je možné rozměňovat peníze, není možné rozměňovat jídlo a energii**

Hráči si mohou kdykoli v průběhu hry rozměnit minci 5 franků na pět mincí 1 frank (a naopak). Pokud zaplatí např. vstupní poplatek za budovu 2 franky mincí 5 franků, mohou si vzít z banku 3 franky zpět. Pokud ovšem hráč platí jídlo jako vstupní poplatek za budovu, nebo jídlo na konci kola během fáze krmení, tak si přebytečné jídlo zpět vzít nemůže. Stejně tak si nemůže vzít zpět přebytečnou energii, pokud je třeba za akci budovy zaplatit energii.

• **Vždy zaokrouhluje v neprospěch hráče**

Na mnoha kartách budov je za určitou akci možné získat polovinu franku nebo suroviny, nebo je třeba zaplatit polovinu energie. Zaokrouhluje vždy v neprospěch hráče: Jestliže hráč cokoli získává, zaokrouhluje dolů. Jestliže má hráč cokoliv zaplatit, zaokrouhluje nahoru.



Tento obrázek ukazuje 25 franků.



Při prodeji budov nebo lodí není nikdy třeba zaokrouhlovat. Hodnota je vždy sudé číslo.

KARTY PŮJČEK

• **Braní půjčky:**

Hráč si může vzít půjčku (nebo více půjček) **pouze** ve chvíli, pokud nemá peníze na zaplacení úroku (viz akce *doplnění*, strana 4), nebo nemá na zaplacení jídla v průběhu fáze krmení (viz *konec kola*, strana 7). Hráč musí zaplatit všechno jídlo a všechny peníze, které má v danou chvíli v zásobě a pouze pokud to nestačí na zaplacení, je možné si vzít půjčku. Hráč si vezme kartu půjčky a umístí ji před sebe na stůl.

Hráč si vezme 4 franky za každou kartu půjčky, kterou si bere.

Hráč není nikdy povinen prodávat své budovy nebo lodě.

• **Splacení půjčky:**





Půjčka může být splacena kdykoli v průběhu hry (i přímo před placením úroku). Ke splacení půjčky je potřeba **5 franků**. Na konci hry si hráč odečte **7 franků** ze svého majetku, za každou nesplacenou půjčku, která mu zůstala (viz *konec hry a určení vítěze*, strana 9).

Hráč si nemůže mimo tyto přesně vymezené případy ve hře vzít půjčku, jen proto, aby mohl koupit budovu nebo loď, nebo aby měl na vstupní poplatek.

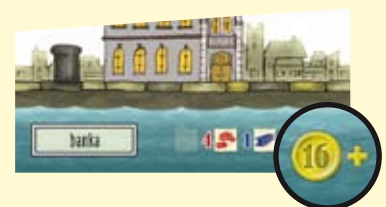
Pokud dojdou karty půjček, je možné je otočit na druhou stranu „3 půjčky“.

Tip: *To že si ve hře vezmete půjčku, rozhodně neznamená, že ztrácíte šanci na vítězství. Půjčky je možné později splatit, nebo se jich také zbavit pomocí soudu (viz přehled budov, soud).*

BUDOVY

• Ve hře je 5 typů budov: Řemeslnické budovy , ekonomické budovy , průmyslové budovy  a veřejné budovy . Některé stavby jako například tržiště, jíloviště a černý trh se k žádnému typu nepočítají, nemají žádný z těchto symbolů.

• Většina budov umožňuje hráči, který do nich vstoupí, provedení určité akce. Ostatní budovy (například banka) akce neumožňují a pouze přinášejí určitou výhodu svému majiteli. To je vždy označeno na kartě budovy textem „žádná akce“ a také symbolem zámku v pravém horním rohu karty.





- Na začátku hry jsou důležité především řemeslnické budovy (*viz popis karet tržiště a náměstí v přehledu budov*). Další typy budov získávají význam postupně v průběhu hry pro počítání hodnoty budov banka a radnice (základní budovy) a případně také cechovní dům a průmyslová zóna (speciální budovy). Hodnota těchto budov závisí na typech dalších budov, které hráč vlastní.

V pravém dolním rohu těchto karet (a také karet, jejichž hodnota se zvyšuje na základě surovin v zásobě hráče) je symbol + (*viz obrázek karty banka, strana 10*).

- Symboly kladiva a rybáře přinášejí výhody při využití akcí karet jíloviště, důl, rybárna a náměstí (*viz přehled budov*).
- Pokud je na kartě budov uvedeno „za“, znamená to vždy „za každý“ (např. symbol řemeslnické budovy). Pokud je na kartě symbol „/“, znamená to vždy „nebo“. Jsou také karty, které umožňují provést více akcí (tržiště, obchodní kancelář). Tam není provedení obou akcí povinné. Je možné provést obě akce, ale i jen jednu z nich.
- Symbol šipky umožňuje přeměnu surovin. Pokud není uvedeno jinak, je přeměna možná v rámci jedné akce bez omezení počtu. Případné omezení počtu je uvedeno číslem na šípce. Pokud je na šípce např. 6 x, znamená to, že danou přeměnu je možné v rámci jedné akce provést maximálně šestkrát. Kromě toho je ještě na některých kartách uvedena požadovaná spotřeba energie. A to buď za každou přeměněnou surovinu, nebo celkem bez ohledu na počet přeměněných surovin (např. pekárna a cihelna).



Příklad: Monika má na svých budovách alespoň 1 symbol kladiva, takže při využití dolu dostane 1 uhlí navíc, tedy celkem 4.

Výjimka: Na kartě udirna je spotřeba energie zobrazena ještě před přeměnou, protože vyžaduje celkem 1 energii bez ohledu na počet ryb.

TIPY PRO RYCHLEJŠÍ HRU

• Kdo začíná kolo?

Kdykoliv je karta kola otočena na stranu lodi, je odkryta karta dalšího kola. Číslo na pravé straně příslušného řádku karty kola vždy ukazuje, který hráč má dané kolo začínat. Číslo 1 označuje začínajícího hráče, číslo 2 hráče po jeho levé ruce atd. Kontrola tohoto čísla na začátku kola může zamezit nepřehledným situacím a také zaručí, že hráči nezapomněli otočit kartu předchozího kola na stranu lodi. Při zkrácené hře kontrolujte spodní číslo na světlém pozadí.

• Spižírna

Kartu spižírny najdete na zadní straně karty přehledu tahu. Může vám zlepšit přehled o tom, kolik jídla spotřebujete ve fázi krmení na konci tohoto kola. Na kartu můžete umístit žetony jídla a také žetony produkce jídla, které máte díky lodím. Tak je jasné, kolik jídla spotřebujete v tomto kole a kolik jídla vám ještě zůstane v zásobě (*viz fáze krmení, strana 7*).

• Oznamte sklizeň

Na konci kola by měl některý z hráčů oznámit, že probíhá sklizeň, aby si všichni hráči mohli vzít žetony obilí a dobytka, které jim náleží.

• Budovy mohou být prodány

Hráči často zapomínají, že mohou své budovy a lodě kdykoli prodat. V určité chvíli se může stát, že například nemáte peníze (jídlo) na zaplacení vstupního poplatku do budovy. Obzvláště ke konci hry se může vyplatit v takové situaci prodat některou levnější budovu, nebo například dřevěnou loď.





- **Otočte budovy směrem k ostatním hráčům**

Otočte své budovy tak, aby na ně ostatní hráči dobře viděli a mohli si přečíst texty na kartách. Pro ostatní tak bude snazší tyto budovy využívat.

- **Po hlavní akci kola je na tahu další hráč**

Hráč nemusí čekat na to, že hráč před ním ohlásí konec tahu a může začít svoji akci doplnění. Po provedení hlavní akce předchozího hráče může začít svůj tah. Předchozí hráč může samozřejmě provést nepovinnou akci (nákup nebo prodej) i po své hlavní akci. Toto se ve hře nestává příliš často, ale další hráč pak samozřejmě musí se svým tahem počkat.

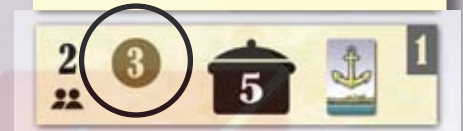
- **Číslo kola**

Na každé kartě kola je v kroužku uvedeno číslo aktuálního kola. Hráči si podle něj vždy mohou ověřit, které kolo se právě hraje.

- **Závěrečné akce**

I když většinou není pořadí, ve kterém hráči provedou své závěrečné akce důležité, v některých případech důležité být může (např. při placení vstupních poplatků za budovy, nebo při stavbě lodí). Pak provádějte závěrečné akce od začínajícího hráče po směru hodinových ručiček.

Karty lodí není třeba otáčet směrem k ostatním hráčům, neboť pro ně nemají žádný význam.



Příklad celého kola hry, kompletní informace o budovách a další doplňující informace o hře najdete v přehledu budov, který je také součástí hry.

PODĚKOVÁNÍ

Le Havre je hra vzniklá v průběhu prosince 2007. Byla inspirována hrou Caylus od Williama Attii a hrou Agricola, předchozím projektem Uwe Rosenberga. Poděkování si zaslouží: samozřejmě Uwe Rosenberg jako autor, Hanno Girke z vydavatelství Lookout Games za vydání původního německého a australského vydání hry, Klemens Franz za kompletní grafickou stránku hry, všech 274 testerů uvedených v pravidlech prvního vydání hry.

Český překlad sepsal Pavel „Pogo“ Prachař, poděkování za korektury si zaslouží: Zdeněk „Křen“ Petrůj, Michal „Ringo“ Hromek a především Monika „Dilli“ Dillingerová, která má kromě zásadního podílu na české verzi na svědomí i slovenský překlad. Poděkování za testování hry v českém prostředí si zaslouží především Petr Holub, Filip Murmak a Lád'a Smejkal.

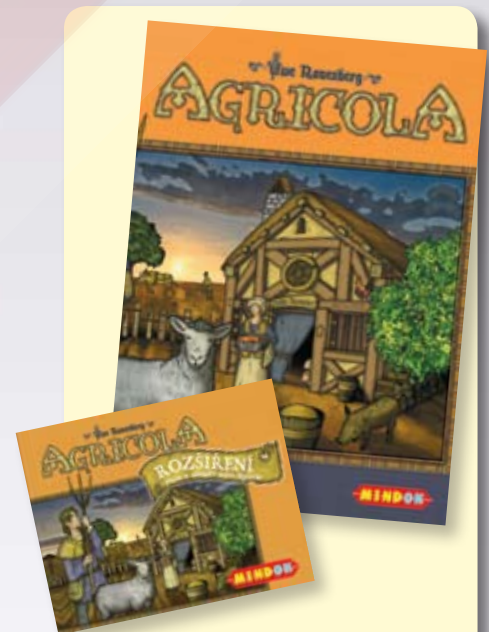
© 2008 Lookout Games
Výhradní zastoupení pro ČR a SR:



MINDOK s.r.o.
Korunní 104, Praha 10
www.mindok.cz



Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme.
Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na:
www.hrajeme.cz



Pokud se vám líbí
Le Havre, určitě
vyzkoušejte také
hru Agricola.

Předchozí hra autora
Uwe Rosenberga je podle
hráčských žebříčků nejlepší
hrou všech dob.



Základní budovy

Ve hře je 33 základních budov. V závislosti na počtu hráčů se buď ve hře použijí všechny budovy, nebo se některé odstraní (viz příprava hry v pravidlech). 33 Základních budov obsahuje 9 řemeslnických budov, 6 ekonomických budov, 10 průmyslových budov, 4 veřejné budovy a 4 „nebudovy“ (bez symbolu). Je na nich celkem 6 symbolů rybáře a 8 symbolů kladiva.

Banka (E, pořadí 29, hodnota 16, cena 40, stavební náklady: 4 cihly a 1 ocel). Banka neumožňuje žádnou akci. Na konci hry hodnota banky závisí na dalších budovách, které tento hráč vlastní. Každá průmyslová budova zvyšuje hodnotu banky na konci hry o 3 franky. Každá ekonomická budova (včetně samotné banky) zvyšuje hodnotu banky na konci hry o 2 franky. *Banka je jediná budova ve hře, která má ve stavebních nákladech ocel. Banka a radnice jsou ve hře důvodem, proč nešetřit peníze, ale nakupovat budovy. V tomto případě budovy průmyslové a ekonomické.*

Centrum umění (V, pořadí 11, hodnota 10, vstupní poplatek: 1 jídlo, stavební náklady: 1 dřevo a 1 jíl, 1 rybář). Hráč dostane 4 franky z Banky za každý žeton dělníka ostatních hráčů, který se v tuto chvíli nachází na jeho budovách. Vlastní žeton dělníka se nepočítá.

Využití akce centra umění je jedna z prvních akcí ve hře, která umožní vydělat 8 a více franků. Centrum umění je ve hře pouze ve čtyřech a pěti hráčích, v méně hráčích by bylo příliš slabé.

Cihelna (P, pořadí 14, hodnota 14, vstupní poplatek: 1 jídlo, stavební náklady: 2 dřeva, 1 jíl a 1 železo). Hráč může přeměnit jakékoli množství žetonů jílu na cihly. Otočí žetony jílu na stranu cihel. Každé vyprodukované cihly stojí hráče ½ energie (zaokrouhleno nahoru). 1-2 cihly stojí 1 energii, 3-4 cihly stojí 2 energie atd. Za každé dvě vyprodukované cihly dostane hráč navíc 1 frank (zaokrouhleno dolů). Za 2-3 vyprodukované cihly dostane 1 frank, za 4-5 vyprodukovaných cihel 2 franky atd. *Kromě cihelny je možné cihly získat také ve stavebninách.*

Černý trh (N, pořadí 13, hodnota 2, vstupní poplatek: 1 jídlo). Černý trh nemůže být postaven, pouze koupen. Hráč, který vstoupí na černý trh, si může vzít ze zásoby 2 kusy od každé suroviny (včetně franků), jejíž místo nabídky je v tuto chvíli prázdné. Možnosti jsou tedy: 1 frank, ryby, dřevo, jíl, železo, obilí a dobytek. Mince 5 franků, uhlí a kůže (stejně tak jako přeměněné suroviny) není možné skrz černý trh získat. Pozor: Pokud by byl na začátku černý trh nahore na některém z balíčků nabídky budov, zamíchejte budovy znovu. Začínající hráč by měl v tu chvíli příliš velkou výhodu. *To, jak bude černý trh ve hře používán, závisí na tom, kdy přijde do hry. Akce černého trhu je zajímavá, pokud hráči přinesou 4 nebo více surovin.*

Dok (P, pořadí 26, hodnota 10, cena 24 franků, stavební náklady: 1 dřevo, 2 cihly a 2 železa). Dok neumožňuje žádnou akci. Na konci hry jeho hodnota závisí na počtu lodí, které hráč vlastní. Každá loď ve vlastnictví hráče, bez ohledu na typ, zvyšuje hodnotu doku na konci hry o 4 franky. *Dok je ve hře pouze pokud hrají 4 nebo 5 hráčů. V méně hráčích by byl příliš silný.*

Důl (P, pořadí 16, hodnota 10, vstupní poplatek: 2 jídla, stavební náklady: 1 dřevo a 2 jíly). Hráč dostane ze zásoby 3 žetony uhlí. Hráč, který má na svých budovách alespoň 1 symbol kladiva, dostane 1 uhlí navíc. Hráč, který má na svých budovách více než 1 symbol kladiva, nedostane více než 1 uhlí navíc. *Důl je dobrým důvodem, proč by každý hráč měl mít na svých budovách alespoň 1 symbol kladiva (ten lze získat například i nákupem některé ze startovních budov). Kromě dolu lze získat uhlí i na tržnici. Dalšími budovami, kde lze získat energii jsou uhlířství a koksovna.*

PŘÍKLAD PRŮBĚHU PRVNÍHO KOLA

Petr (červený), Tomáš (zelený) a Martin (modrý). Hrají plnou verzi hry. Každý má u sebe do začátku 5 franků a 1 uhlí. Na místech nabídky jsou na začátku hry 1 jíl, 2 dřeva, 2 ryby a 2 franky (viz příprava hry, body 6 a 7).

1. Červený otočí první žeton doplňování a umístí na něj svou loď. Na žetonu doplňování je zobrazeno železo a frank. Hráč umístí 1 žeton železa a 1 frank ze zásoby na odpovídající místa nabídky. Jako svoji hlavní akci si vezme 3 franky z místa nabídky franků a má celkem 8 franků. Mohl by si také jako akci navíc koupit některou budovu (například tržnici za 6 franků), ale rozhodne se to neudělat.



2. Zelený otočí druhý žeton doplňování, umístí na něj svou loď, přidá na místa nabídky 1 žeton dřeva a 1 žeton ryb. Vezme si 3 dřeva.

3. Modrý otočí další žeton doplňování a umístí na něj svoji loď. Přidá na místa nabídky 1 žeton ryb a 1 žeton obilí. Vezme si 4 ryby.

4. Červený otočí čtvrtý žeton doplňování a umístí na něj svoji loď. Přidá žetony dřeva a dobytka. Na místech nabídky jsou v tuto chvíli tyto žetony: 1 dřevo, 1 jíl, 1 železo, 1 obilí a 1 dobytek.



Červený se rozhodne pro akci navíc: zaplatí 6 franků a koupí si tržště. Pak, jako svoji hlavní akci, umístí svůj žeton dělníka na tržnici. Jelikož je to jeho vlastní budova, nemusí platit žádný vstupní poplatek. Vezme si 1 uhlí a 1 obilí (2 běžné suroviny) ze zásoby a podívá se na 2 horní karty z balíčku speciálních budov (viz tržště).

5. Zelený otočí pátý žeton doplňování a umístí na něj svou loď. Na místa nabídky doplní 1 dřevo a 1 frank. Umístí svůj žeton dělníka na stavební firmu, která nevyžaduje žádný vstupní poplatek. Zaplatí do zásoby 3 žetony dřeva a postaví truhlářství.

6. Modrý otočí šestý žeton doplňování a umístí na něj svou loď. Na místa nabídky doplní 1 rybu a 1 jíl. Na místech nabídky právě jsou tyto žetony: 1 frank, 1 ryby, 2 dřeva, 2 jíly, 1 železo, 1 jíl a 1 dobytek. Jelikož už je ve hře truhlářství, přemýšlí o možnosti prodat dřevo pomocí této budovy a vezme si 2 žetony dřeva.

7. Červený je na tahu. Jeho tah je sedmý v tomto kole, tedy poslední. Otočí sedmý žeton doplňování, umístí na něj svou loď a doplní na místa nabídky 1 dřevo a 1 jíl. Vezme si 3 jíly, protože na všech ostatních místech nabídky je pouze po jednom žetonu



Kolo končí. Karta kola uvádí, že hráči musejí zaplatit 2 jídla. Modrý zaplatí 2 ze svých žetonů ryb. Červený a zelený zaplatí každý 2 franky. Při hře tří hráčů není na konci prvního kola sklizeň. Pokud by byla, dostal by červený 1 obilí navíc. Karta kola je otočena a do hry tím přichází první dřevěná loď.

8. Zelený začíná další kolo tím, že přesune svoji loď na první žeton doplňování. Na místa nabídky přidá 1 frank a 1 železo. Žetony doplňování zůstávají po zbytek hry na stejných místech a licem nahoru. Zelený teď může provést svoji hlavní akci.

Jatka (R, pořadí 09, hodnota 8, vstupní poplatek: 2 franky, stavební náklady: 1 dřevo, 1 jíl a 1 železo). Hráč může přeměnit jakékoli množství žetonů dobytka na maso. Otočí žetony dobytka na stranu masa. Navíc dostane 1 kůži za každé 2 přeměněné žetony dobytka (zaokrouhleno dolů). Dostane 1 kůži za 2-3 žetony dobytka, 2 kůže za 4-5 žetonů atd. *Kůže jsou vedlejší produkt porážení dobytka. Později mohou být přeměněny na useň. Viz také „co dělat s usně?“ na zadní straně tohoto přehledu.*

Jiloviště (N, pořadí 10, hodnota 2, vstupní poplatek: 1 jídlo). Jiloviště nemůže být postaveno, pouze koupeno. Hráč, který vstoupí na jiloviště, dostane ze zásoby 3 žetony jílu plus 1 žeton jílu navíc za každý symbol kladiva na svých budovách.

Koksovna (P, pořadí 25, hodnota 18, vstupní poplatek: 1 frank, stavební náklady: 2 cihly a 2 železa). Hráč může přeměnit jakékoli množství žetonů uhlí na koks. Otočí žetony uhlí nahoru stranou koksu. Za každý vyprodukovaný koks dostane hráč navíc 1 frank. Koks poskytuje hráči 10 Energie. Hráč může přeměnit jakékoli množství žetonů uhlí na koks. Otočí žetony uhlí nahoru stranou koksu. Za každý vyprodukovaný koks dostane hráč navíc 1 frank. Koks poskytuje hráči 10 Energie.





Kostel (V, pořadí 30, hodnota 26, nemůže být koupen, vstupní poplatek: žádný, stavební náklady: 5 dřev, 3 cihly a 1 železo). Hráč smí vstoupit do kostela, pouze pokud má alespoň 5 chlebů a 2 ryby (ne uzené ryby). V tu chvíli hráč dostane navíc dalších 5 chlebů a 3 ryby. Je to zážrak. *Obrázek na kartě představuje kostel Svatého Jozefa v Le Havre. Akce symbolizuje biblický příběh o tom, jak Ježíš nakrmil davy.*

Koželuzna (R, pořadí 20, hodnota 12, vstupní poplatek: žádný, stavební náklady: 1 dřevo a 1 cihla). Hráč může přeměnit až 4 žetony kůže na useň. Otočí žetony kůži na stranu useň. Za každou zpracovanou kůži dostane hráč navíc 1 frank. *36 Speciálních budov obsahuje 4, které umožní hráčům prodat useň za dobrých podmínek. Viz také „co dělat s usní“ na zadní straně tohoto přehledu.*

Loďnice (P, dvě ve hře, pořadí 12/17, hodnota 22, vstupní poplatek: 2 jídla, stavební náklady: 2 dřeva, 2 jily a 2 železa, mohou být zmodernizovány, 1 rybář). Hráč zaplatí stavení náklady (včetně 3 energií) za loď dle svého výběru. Hráč může vždy postavit pouze 1 loď při jedné návštěvě loďnice. Hráč může vždy stavět pouze lodě, které jsou v daný okamžik ve hře k dispozici, tedy horní loď z každého balíčku karet lodí. Hráč, který chce v loďnici jako první postavit jinou než dřevěnou loď, musí loďnici zmodernizovat. Modernizace probíhá tak, že hráč vezme 1 žeton cihly ze své zásoby a umístí jej na kartu loďnice. Tento žeton zůstává na kartě loďnice až do konce hry, aby bylo zřejmé, že je tato loďnice zmodernizována. Zmodernizovanou loďnici mohou využívat všichni hráči. Pouze hráč, který staví loď, může modernizovat loďnici. Hráč, který loďnici modernizuje, ji nemusí vlastnit. *Stavba lodí je podrobně popsána v pravidlech. Viz Stavba lodí, strana 6. Všechny lodě stejného druhu poskytují stejné množství jídla. Loď, která přijde do hry později, má vyšší hodnotu. Výjimkou jsou luxusní parníky, první má hodnotu 38 franků, poslední 30 franků.*

Loďní společnost (E, pořadí 18, hodnota 10, vstupní poplatek: 2 jídla, stavební náklady: 2 dřeva a 3 cihly, 1 rybář). Hráč zaplatí 3 energie za každou ze svých lodí, pomocí kterých chce odvézet suroviny. Dřevěná loď může odvézt 2 suroviny, železná loď 3 suroviny a ocelová loď 4 suroviny. Luxusní parníky nemohou odvézet suroviny. Za každé odvezené maso, uzené ryby, dřevěné uhlí, kůži, cihly a železo dostane hráč 2 franky. Za každý dobytek, chléb a uhli dostane 3 franky. Za useň 4 franky, za koks 5 franků, za každou ocel 8 franků. Další suroviny mohou být odvezeny každá za 1 frank. Výdělký jsou zobrazeny na kartě loďní společnosti a také v pravém spodním rohu žetonů surovin. Hráč, který odváží na více než jedné lodi, může zaplatit energii dohromady za všechny lodě (3 energie za každou loď). *Často hráč například zaplatí 1 koks (10 energií) za odvoz na třech lodích. Nejčastěji jsou odváženy useň, dobytek a chléb, ale také koks a cihly. Kterákoli surovina může být odvezena na kterékoli lodi. Na jedné lodi mohou být odvezeny stejné, ale i různé suroviny.*

Most přes Seinu (N, pořadí 27, hodnota 16, vstupní poplatek: 2 franky, stavební náklady: 3 železa). Hráč může prodat (vrátit do zásoby) tolik žetonů, kolik chce. Dostane 1 frank za každý žeton přeměněné suroviny a 1 frank za každé 3 žetony běžných surovin (mohou být stejné, nebo různé). *Obrázek na kartě představuje most Pont de Normandie v Le Havre. Most přes Seinu je často využíván na konci hry k prodeji přebytkových surovin.*

Obchodní kancelář (E, pořadí 21, hodnota 12, vstupní poplatek: 1 frank, stavební náklady: 4 dřeva a 1 jil, 1 rybář a 1 kladivo). Hráč může vyměnit jakékoli 4 suroviny (běžné nebo přeměněné) za 1 ocel. franky se nepočítají jako suroviny. Navíc nebo místo toho může hráč vyměnit 1 jakoukoli surovinu za jedno uhlí nebo 1 kůži, nebo 1 cihly. 4 Suroviny mohou být stejné nebo různé. *Stačí například dvakrát navštívit obchodní kancelář a již máte ocel na stavbu cenné ocelové lodě.*

Ocelárna (P, pořadí 23, hodnota 22, vstupní poplatek: 2 franky, stavební náklady: 4 cihly a 2 železa). Hráč může přeměnit jakékoli množství žetonů železa na ocel. Otočí žetony železa na stranu oceli. Za tuto přeměnu musí zaplatit 5 energií za každou vyprodukovanou ocel. Energií hráč platí za všechnu vyprodukovanou ocel dohromady. *Typicky hráči platí energii na přeměnu dvou žetonů oceli jedním žetonem koksu. Ocel je možné získat také v obchodní kanceláři.*

Pekárna (R, pořadí 05, hodnota 8, vstupní poplatek: 1 jídlo, stavební náklady: 2 jily). Hráč může přeměnit jakékoli množství žetonů obilí na chléb. Otočí žetony obilí na stranu chleba. Každý upečený chléb stojí hráče ½ energie (zaokrouhleno nahoru). Například pro upečení 3 chlebů jsou třeba 2 energie. Navíc hráč dostane za každé 2 upečené chleby navíc 1 frank (zaokrouhleno dolů). *Hráč tímto způsobem může upéct například 20 chlebů s využitím jednoho koksu. K tomu dostane 10 franků.*

Pila (P, pořadí 02, hodnota 14, vstupní poplatek: žádný, stavební náklady: 1 jil a 1 železo). Pila je podobná stavebním firmám. Umožňuje hráčům stavbu budov, nikoli lodí. Hráč může pomocí pily postavit jednu ze tří horních budov z balíčků nabídky budov, pokud je pro její stavbu třeba alespoň 1 dřevo. Výhodou pily je to, že hráč musí zaplatit o 1 dřevo méně, než jsou stavební náklady na kartě. Budovy postavené městem nelze postavit, již byly postaveny a je možné je pouze koupit. *Tip: Pílu se často po postavení vyplatí prodat, například pokud hráč chce koupit dřevěnou loď. K tomu se mohou hodit například i rybárna a uhlířství.*

Radnice (V, pořadí 28, hodnota 6, cena 30, stavební náklady: 4 dřeva a 3 cihly, 1 rybář). Radnice neumožňuje žádnou akci. Její hodnota na konci hry závisí na dalších budovách, které hráč vlastní. Každá veřejná budova (včetně samotné radnice), kterou hráč vlastní, se hodnota radnice zvyšuje o 4 franky. Každá řemeslnická budova, kterou hráč vlastní zvyšuje hodnotu radnice o 2 Franky. *Radnice a banka jsou ve hře důvodem, proč nešetřit peníze, ale nakupovat budovy. V tomto případě budovy veřejné a řemeslnické.*

Rybárna (R, pořadí 03, hodnota 10, vstupní poplatek: žádný, stavební náklady: 1 dřevo a 1 jil, 1 rybář). Hráč dostane ze zásoby 3 ryby. Navíc dostane 1 rybu za každý symbol rybaře, který má na svých budovách. *Samo rybářství přináší hráči 1 symbol rybaře.*

Skladiště (E, pořadí 24, hodnota 4, cena 10 franků, stavební náklady: 2 dřeva a 2 cihly, 1 kladivo). Skladiště neumožňuje žádnou akci. Na konci hry hodnota skladiště závisí na počtu žetonů surovin, které hráči zůstanou. Každý žeton běžné nebo přeměněné suroviny zvyšuje hodnotu skladiště o ½ franku (zaokrouhleno dolů). *Skladiště je ve hře pouze pro 4-5 hráčů. V méně hráčích by bylo příliš silné.*

Soud (V, pořadí 15, hodnota 16, vstupní poplatek: žádný, stavební náklady: 3 dřeva a 2 jily). Hráč může vrátit 1 nebo dvě půjčky zpět do zásoby. Pokud má 1 půjčku, pouze ji vrátí. Pokud má 2 půjčky, jednu vrátí a vezme si z banku 2 franky. Pokud má 3 půjčky, vrátí 2 z nich (nebo si může zvolit vrátit jednu a vzít si z banku 2 franky). *1 hráč, který má 5 nebo více půjček, může požad ve hře zvížet. K tomu mu může pomoci právě soud. Soud je ve hře pouze pro 3 a více hráčů (ve zkrácené verzi pouze pro 5 hráčů).*

Stavební firmy (C, Startovní budovy, dvě ve hře, hodnota 4/6, vstupní poplatek: žádný/1 jídlo, 1 kladivo). Stavební firmy jsou vždy startovní budovy. Hráči je mohou využít k tomu, že postaví další budovy (ne lodě). Hráč může pomocí stavební firmy postavit jednu ze tří horních budov z balíčků nabídky budov. Budovy postavené městem nelze postavit, již byly postaveny a je možné je pouze koupit. *Využití stavebních firem je popsáno v pravidlech – viz stavba nových budov, strana 6).*

Stavebniny (R, pořadí 06, hodnota 8, vstupní poplatek: 1 jídlo, stavební náklady: 3 dřeva a 1 jil, 1 kladivo, 1 rybář). Hráč dostane ze zásoby 1 dřevo, 1 železo a 1 cihlu. *Jedna cihla se hodí pro modernizaci loďnice, ale také pro stavbu trhu s potravinami a koželuzny.*

Stavitelství (P, startovní budova, hodnota 8, vstupní poplatek: 2 jídla, 1 kladivo). Stavitelství je startovní budova. Umožňuje hráči postupně postavit až 2 horní budovy z balíčků nabídky budov (ne lodě). Může postavit i 2 budovy ze stejného balíčku. Hráč může dokonce nejdříve jednu budovu postavit, pak jako akci navíc další budovu ze stejného balíčku koupit a pak ještě další budovu z tohoto balíčku postavit. Budovy patřící městu již nelze postavit, již byly postaveny. Lze je pouze koupit. *Využití stavitelství je popsáno v pravidlech – viz stavba nových budov, strana 6).*

Trh s potravinami (E, pořadí 19, hodnota 10, vstupní poplatek: 1 frank, stavební náklady: 1 dřevo a 1 cihla). Hráč dostane ze zásoby po 1 žetonu: dobytek, maso, ryby, uzené ryby, obilí, chléb. *Suroviny z trhu s potravinami mají okamžitou hodnotu 8 jídel a další mohou navíc být přeměněny. Trh s potravinami je často první budova ve hře, pro jejíž stavbu jsou třeba cihly.*

Truhlářství (R, pořadí 04, hodnota 8, vstupní poplatek: 1 jídlo, stavební náklady: 3 dřeva, 1 kladivo). Hráč zaplatí do zásoby 1-3 dřeva a vezme si ze zásoby 5-7 franků. *Využití truhlářství může být výhodné především na začátku hry, například pokud si hráč chce koupit dřevěnou loď.*

Tržnice (N, pořadí 01, hodnota 6, vstupní poplatek: 2 jídla nebo 1 frank, stavební náklady: 2 dřeva). Hráč si vezme ze zásoby (ne z míst nabídky!) 2 různé běžné suroviny. Běžné suroviny jsou od přeměněných odlišeny okrají žetonů. Hráč si může vybrat tyto žetony: ryby, dřevo, jil, železo, obilí, dobytek, ale také kůže a uhlí. Může si vzít 1 různý žeton navíc za každou řemeslnickou budovu, kterou vlastní. Nikdy si nemůže vzít více stejných surovin a také si může vzít maximálně 8 žetonů. Poté se hráč může podívat na 2 horní karty balíčku speciálních budov a vrátit je zpět na balíček v jakémkoli pořadí. *Balíček speciálních budov se do konce hry nikdy nevyprázdní. Hráči mají pomocí tržnice až do konce hry možnost ovlivnit to, které speciální budovy do hry přijdou. Další hráč může začít svůj tah už ve chvíli, kdy si předchozí hráč prohlíží speciální budovy.*

Údírna (R, pořadí 08, hodnota 6, vstupní poplatek: 2 jídla nebo 1 frank, stavební náklady: 2 dřeva a 1 jil, 1 rybář). Hráč může přeměnit až 6 žetonů ryb na uzené ryby. Žetony ryb otočí na stranu uzených ryb. To stojí hráče vždy 1 energii bez ohledu na počet uzených ryb. Za každé dvě uzené ryby dostane hráč navíc 1 frank (zaokrouhleno dolů). Za 2-3 uzené ryby dostane 1 frank, za 4-5 uzených ryb dostane 2 franky, za 6 uzených ryb 3 franky.

Uhlířství (R, pořadí 07, hodnota 8, vstupní poplatek: žádný, stavební náklady: 1 jil). Hráč může přeměnit jakékoli množství žetonů dřeva na dřevěné uhlí. Otočí žetony dřeva nahoru stranou dřevěného uhlí. *Hráč nemusí při této akci přeměnit všechny své žetony dřeva. Pro proces přeměny dřeva na dřevěné uhlí není třeba žádná energie.*

Železárna (P, pořadí 22, hodnota 12, vstupní poplatek: 3 jídla nebo 1 frank, stavební náklady: 1 dřevo a 2 cihly, 1 kladivo). Hráč dostane ze zásoby 3 železo. Hráč může zaplatit 6 energií a vzít si 1 železo navíc. *6 Energií za čtvrté železo je poměrně vysoká cena. Čtvrté železo se ale může hodit například pro stavbu železné lodě.*





Speciální budovy

V každé hře může být koupeno až 5 speciálních budov. Kvůli akci karty tržiště je pro každou hru připraveno 6 karet speciálních budov. Speciální budovy jsou v průběhu hry přidávány k budovám postaveným městem. Mohou být koupeny, ale nesmí být postaveny (podobně jako základní budovy a jíloviště a černý trh, výjimkou je fotbalový stadion).

36 speciálních budov obsahuje 6 řemeslnických budov, 14 ekonomických budov, 6 průmyslových budov, 4 veřejné budovy, 5 „nebudov“ a jednu loď. Na kartách je celkem 13 symbolů rybáře a 9 symbolů kladiva.

Bageterie (E, hodnota 4, vstupní poplatek: 1 jídlo): Hráč může prodat 1 maso a 1 chléb za 6 franků. Vrátil do zásoby žetony chleba a masa a vezme si z banku franky. Toto může v rámci jedné akce učinit až čtyřikrát.

Bufet (E, hodnota 6, vstupní poplatek: 1 jídlo, 1 rybář): Hráč může prodat 1 dřevo, 1 uzené ryby a 1 chléb za 8 franků. Toto může v rámci jedné akce učinit až třikrát.

Cechovní dům (E, hodnota 4, cena 8 franků, 1 rybář a 1 kladivo): Cechovní dům neumožňuje žádnou akci. Na konci hry jeho hodnota závisí na dalších budovách hráče. Každá ekonomická budova (včetně samotného cechovního domu), kterou hráč vlastní, zvyšuje hodnotu cechovního domu 2 franky.

Cukrárna (E, hodnota 6, vstupní poplatek: 1 jídlo): Hráč může prodat 1 chléb a 1 obilí za 5 franků. Toto může v rámci jedné akce učinit až třikrát.

Dům ve lese (E, hodnota 4, vstupní poplatek 1 jídlo, 1 rybář): Hráč může prodat 1 dřevo a 1 maso za 5 franků. Toto může v rámci jedné akce učinit až čtyřikrát.

Farma (E, hodnota 8, vstupní poplatek: 1 frank, 1 rybář): Hráč dostane ze zásoby tyto žetony: 2 ryby, 2 obilí, 2 dřeva, 2 kůže a 1 dobytek.

Fotbalový stadion (V, hodnota 24, stavební náklady: 1 dřevo, 2 cihly, 2 železa, pořadí 31): Fotbalový stadion neumožňuje žádnou akci. Také nesmí být koupen. Může být pouze postaven, a to až od okamžiku, kdy je vyprázdněn první z balíčků karet nabídky. Kartu fotbalový stadion umístíte na místo vyprázdněného balíčku karet nabídky budov.

Grill bar (E, hodnota 6, vstupní poplatek: 1 jídlo): Hráč může prodat 1 žeton masa a 1 žeton dřevěného uhlí za 6 franků. Toto může v rámci jedné akce provést až čtyřikrát.

Hut' (P, hodnota 10, vstupní poplatek: 2 franky): Hráč dostane ze zásoby tyto žetony: 1 uhlí, 1 koks a 1 železo.

Knajpa (E, hodnota 4, vstupní poplatek: žádný, 1 rybář): Hráč může prodat 1 žeton dřeva a 1 žeton obilí za 3 franky. Toto může v rámci jedné akce učinit až čtyřikrát.

Kožedělná továrna (P, hodnota 8, vstupní poplatek: 2 jídla): Hráč vrátí do zásoby 3 žetony usně, ukáže, že má ve své zásobě alespoň 14 franků a vezme si z banku 16 franků.

Kožešnictví (R, hodnota 6, vstupní poplatek: 1 jídlo): Hráč může vyměnit jakékoli množství žetonů kůže za chléb. Navíc nebo místo toho může prodat až 2 žetony usně, za 5 franků každý.

Lovecká chata (R, hodnota 6, vstupní poplatek 1 jídlo, 2 rybáři, 1 kladivo): Hráč dostane ze zásoby tyto žetony: 2 kůže a 3 masa.

Luxusní jachta (L, hodnota 20, 1 rybář): Pokud hráč ve své hlavní akci vstoupí do loděnice (a zaplatí příslušný vstupní poplatek), může se rozhodnout místo běžné stavby lodi zahodit 1 svoji železnou loď a místo ní si vzít luxusní jachtu. Železná loď je odstraněna ze hry. Luxusní jachta se dále ve hře počítá jako železná loď. Na rozdíl od železné lodi ale nemůže odvážet suroviny při využití lodní společnosti a neposkytuje hráči žádné jídlo na konci kola. Luxusní jachta neumožňuje žádnou akci.

Náměstí (N, hodnota 6, vstupní poplatek: 1 frank): Za každou řemeslnickou budovu, kterou vlastní, si hráč může vzít ze zásoby 1 žeton přeměněné suroviny.

Oděvní továrna (P, hodnota 8, vstupní poplatek: 2 jídla nebo 1 frank): Hráč může prodat 1 kůži a 1 useň za 7 franků. Počet prodaných žetonů v rámci jedné akce není omezen.

Palírna (R, hodnota 6, vstupní poplatek: 1 jídlo): Hráč může prodat žeton obilí za 2 franky. Toto může v rámci jedné akce učinit až čtyřikrát.

Pekařství (E, hodnota 6, vstupní poplatek: 1 jídlo): Hráč může prodat až 6 žetonů chleba, každý za 3 franky.

Průmyslová zóna (N, hodnota 10, cena 12 franků, 1 kladivo): Průmyslová zóna neumožňuje žádnou akci. Na konci hry její hodnota závisí na dalších budovách hráče. Každá průmyslová budova, kterou hráč vlastní, zvyšuje hodnotu průmyslové zóny o 2 franky.

Přepravní firma (E, hodnota 6, vstupní poplatek: 1 jídlo): Hráč musí zaplatit do banku 3 franky. Za to si vezme všechny žetony ze dvou sousedících míst nabídky. Nesmí si vzít franky. Sousedící místa nabídky jsou: dobytek a obilí, obilí a železo, železo a jíl, jíl a dřevo, dřevo a ryby.

Přístavní stráž (V, hodnota 6, vstupní poplatek: 1 jídlo): Hráč může zaplatit 1 frank kterémukoli z dalších hráčů. Tento hráč si musí vzít zpět k sobě svůj žeton dělníka z budovy, na které se právě nachází. Hráč, který vstoupil do budovy přístavní stráže, pak přesune svůj žeton dělníka do budovy, kterou druhý hráč právě opustil. Pokud tuto budovu nevládní, musí zaplatit odpovídající vstupní poplatek. *Žeton hráče nesmí být tímto způsobem být odstraněn z budovy, která při vstupu nevyžaduje žádnou akci. Takové budovy by se mohly objevit v rozšíření k této základní hře.*

Rybí restaurace (E, hodnota 6, vstupní poplatek: 1 jídlo, 1 rybář): Hráč může prodat jakékoli množství žetonů uzených ryb, každý za 3 franky.

Rybí trh (E, hodnota 4, vstupní poplatek: 1 jídlo, 1 rybář): Hráč může prodat až 7 žetonů ryb, každý za 2 franky. Uzené ryby zde nelze prodat.

Rybník a les (N, hodnota 4, vstupní poplatek: 1 jídlo, 1 rybář): Hráč dostane ze zásoby tyto žetony: 3 ryby a 3 dřeva.

Uhelné sklady (E, hodnota 4, vstupní poplatek: 1 jídlo): Hráč může koupit za 1 jídlo 1 dřevěné uhlí (pouze jedenkrát) a navíc, nebo místo toho, může koupit za 2 jídla 1 uhlí (až pětkrát). Jídlo může zaplatit dohromady. Tedy například za 1 maso může koupit 1 dřevěné uhlí a 1 uhlí. *I v uhelných skladech může hráč zaplatit franky místo jídla.*

Úřad práce (V, hodnota 6, vstupní poplatek: žádný, 1 rybář): Hráč dostane zásoby 1 žeton ryb za každý symbol rybáře na svých budovách. Navíc dostane ještě 1 žeton uhlí za každý symbol kladiva na svých budovách.

Velkovýkrma (E, hodnota 6, cena 8 franků): Velkovýkrma neumožňuje žádnou akci. Při každé sklizni dostane hráč ze zásoby 2 žetony dobytka místo jednoho, pokud má ve svojí zásobě 2-6 žetonů dobytka. Pokud má 7 a více žetonů dobytka, dostane pouze 1 žeton jako obvykle.

Velkovýrobná cihel (P, hodnota 8, vstupní poplatek: 2 jídla, 1 kladivo): Hráč vrátí do zásoby 3 cihly a ukáže, že má ve svojí zásobě alespoň 10 franků. Vezme si z banku 14 franků.

Větrné mlýny (N, hodnota 8, cena 12 franků): Mlýny neumožňují žádnou akci. Kdykoli potřebuje majitel větrných mlýnů během své hlavní akce zaplatit energii, může zaplatit o 3 energie méně. Hráč nedostane energii zpět, pokud má platit méně než 3 energie (např. udírna, pekárna, nebo cihelna).

Vypalovací pec (R, hodnota 6, vstupní poplatek 1 jídlo): Hráč zaplatí do zásoby 1 jíl a 1 energii. Za to dostane ze zásoby 3 cihly.

Výrobná nábytku (P, hodnota 8, Vstupní poplatek: 2 jídla, 1 kladivo): Hráč může prodat 1 useň a 1 dřevo za 6 franků. Počet prodaných žetonů v rámci jedné akce není omezen.

Vysoké pece (P, hodnota 8, vstupní poplatek: 2 jídla a 1 frank, 1 kladivo): Hráč zaplatí do zásoby žetony v hodnotě 15 energií a právě 1 žeton železa. Za to si vezme ze zásoby 2 žetony oceli.

Zahradnictví (R, hodnota 6, vstupní poplatek: 1 jídlo, 1 kladivo): Hráč dostane ze zásoby tyto žetony: 4 dřeva a 3 franky.

Zednický cech (R, Hodnota 8, cena 10, 1 kladivo): Zednický cech neumožňuje žádnou akci. Každá další postavená budova stojí hráče o 1 jíl, nebo o 1 cihly méně. Na budovy, pro jejichž stavbu není třeba ani jíl, ani cihly, se sleva neuplatňuje.

ZOO (V, hodnota 8, vstupní poplatek: 1 frank, 1 rybář): Hráč dostane franky za živá zvířata ve svojí zásobě. Třetinu franku za každý žeton dobytka a třetinu franku za každý žeton ryb (zaokrouhleno dolů). Hráč žetony neodevzdává do banku, ale nechává si je.

Železný důl s uhelnou žílou (N, hodnota 6, vstupní poplatek: 1 jídlo, 1 kladivo): Hráč dostane ze zásoby tyto žetony: 2 železa, 1 uhlí.





8 Jak získat peníze?

franky jsou ve hře využívány především pro nákup budov a lodí. Také pro splácení půjček a jako náhrada za jídlo. Ale zejména jsou ve hře vítěznými body.

- franky lze získat z místa nabídky franků.
 - V truhlářství lze prodat 1-3 žetony dřeva za 5-7 franků.
 - V některých budovách lze získat franky za přeměnu surovin: udírna, pekárna, cihelna (1/2 franku za žeton) a koksovna, koželužna (1 frank za žeton).
 - Lodní společnost umožňuje hráčům odvézt suroviny za franky. Počet surovin, které je možné odvézt, závisí na druhu lodí.
 - Žetony surovin mohou být také prodány pomocí mostu přes Seinu (to se hodí především ke konci hry).
 - ZOO a zahradnictví jsou speciální budovy, které umožňují získat franky. Dalších 15 z 36 speciálních budov umožňuje prodat některé suroviny za franky.
 - Budovy a lodě mohou být kdykoli prodány za polovinu své hodnoty.
- Pozor: hráč si může vzít půjčku (nebo více půjček) pouze ve chvíli, pokud nemá peníze na zaplacení úroku, nebo nemá na zaplacení jídla v průběhu fáze krmení.*

9 Jak získat energii?

Energie (označovaná symbolem žárovky) slouží ve hře především při přeměně surovin. Ale také při stavbě lodí a při odvážení surovin pomocí lodní společnosti.

- Dřevo (1 energie) lze získat na místě nabídky dřeva. Může být pomocí uhlířství přeměněno na dřevěné uhlí (3 energie)..
- 3 - 4 žetony uhlí (3 energie) lze získat v dole.
- Uhlí lze přeměnit na koks (10 energií) v koksárně.
- Kterákoli surovina může být vyměněna za dřevěné uhlí (3 energie) v obchodní kanceláři.
- Často lze získat 2 žetony dřeva na černém trhu.
- Mezi speciálními budovami najdete hut', kde lze získat 1 koks a 1 uhlí (celkem 13 energií), náměstí - 1 koks a 1 uhlí (13 energií), uhelné sklady, kde je možné vyměnit jídlo za energii, úřad práce, kde lze získat uhlí za symboly kladiv a větrné mlýny, které poskytují slevu při každém placení energie.

10 Jak získat železo?

Železo je důležité pro stavbu železných lodí a některých budov.

- Železo lze získat na místě nabídky železa.
- 3 - 4 žetony železa lze získat v železárně.
- 1 železo lze získat na tržišti.
- 1 železo lze získat ve stavebninách.
- 2 železa lze získat na černém trhu, pokud je místo nabídky železa prázdné.
- mezi speciálními budovami jsou železný důl s uhelnou žílou (2 železa) a hut' (1 železo)..

11 Co dělat s usně?

Hráči produkují kůži při porážení dobytka na jatkách. Kůži lze přeměnit na useň v koželužně.

Useň může být odvezena za 4 franky za žeton pomocí lodní společnosti. Výnosná je už přeměna kůži na useň v koželužně (1 frank za každou useň). I pokud by měla být useň prodána pomocí mostu přes Seinu, vyplatí se koželužnu navštívit. Mezi speciálními budovami jsou čtyři budovy, které umožňují prodej usně (kožešnictví, textilní továrna, kožedělná továrna, výroba nábytku).

2 Jak získat jídlo?

Jídlo (označované symbolem hrnce) slouží ve hře především k nakrmení dělníků a také k placení vstupních poplatků.

- Pozor: Jídlo může být ve hře vždy nahrazeno franky.
 - Ryby (1 jídlo) lze získat na místě nabídky ryb.
 - Rybárna poskytuje 3 ryby (plus 1 rybu navíc za každý symbol rybáře na budovách hráče). Pomocí černého trhu lze získat 2 ryby.
 - Ryby lze přeměnit na uzené ryby (2 jídla) v udírně.
 - Obilí lze přeměnit na chléb (2 jídla) v pekárně.
 - Dobytek lze přeměnit na maso (3 jídla) na jatkách.
- Pozor: Obilí a dobytek neposkytují žádné jídlo, dokud nejsou přeměněny.*
- Trh s potravinami poskytuje 8 jídel a navíc 1 dobytek a 1 obilí.
 - Kostel poskytuje 13 jídel, ale ve hře se objeví až ke konci hry.
 - Mezi speciálními budovami jsou také některé, které poskytují jídlo: lovecká chata (9 jídel), kožešnictví (kůže za 2 jídla) a náměstí (až 7 jídel)..

12 Jak získat cihly?

Cihly jsou třeba k modernizaci loděnic, ale zejména ke stavbě mnoha budov.

- 1 žeton cihel lze získat ve stavebninách.
- Jíl lze přeměnit na cihly v cihelně (vyžaduje 1/2 energie za každý žeton cihel).
- Mezi speciálními budovami je vypalovací pec, která za 1 energii přemění 1 jíl na 3 cihly. 1 žeton cihel je také možné získat na náměstí.
- Majitel zednického cechu ušetří 1 žeton cihel, vždy když staví.
- Hráči mohou při stavbě vždy nahradit jíl cihlou (ne naopak!).
- Jakoukoli surovinu lze vyměnit za cihly v obchodní kanceláři.

13 Jak získat ocel?

Ocel je třeba ke stavbě ocelových lodí a luxusních parníků a také pro stavbu banky. Hráči mohou pomocí lodní společnosti odvézt každý žeton oceli za 8 franků.

- Železo lze přeměnit na ocel v ocelárně (vyžaduje 5 energií za každou ocel).
- Mezi speciálními budovami jsou vysoké pece, které za 15 energií umožňují přeměnu 1 žetonu železa na 2 žetony oceli.
- Jakékoli 4 suroviny mohou být přeměněny na ocel v obchodní kanceláři.
- Hráči mohou vždy nahradit železo ocelí (ne naopak!)..

14 Které akce se vyplatí ke konci hry?

Pozor: během závěrečné fáze hry (poslední akce každého hráče) nelze již kupovat budovy.

- Most přes Seinu umožní prodat všechny přebytečné žetony surovin.
- Ocelárna umožní vyprodukovat ocel pro stavbu ocelových lodí a luxusních parníků.
- V loděnicích lze stavět ocelové lodě a luxusní parníky.
- Pomocí lodní společnosti lze odvézt suroviny za franky.
- Pomocí stavební firmy, stavitelství a pily lze postavit hodnotné budovy: radnice, banku a kostel.
- V truhlářství lze kdykoli získat 7 franků za 3 dřeva.
- Některé speciální budovy umožňují vydělat franky prodejem surovin.