

Le Havre

Installation du jeu

Placez les 3 plateaux au centre de la table, dans l'ordre numérique.

Chaque joueur reçoit 1 disque et 1 navire à sa couleur, ainsi qu'une carte résumé réversible, 5F & 1 Charbon. Mélangez les 7 disques Approvisionnement et placez-les *faces cachées* sur les cases correspondantes du plateau. Placez les navires des joueurs à la gauche du disque Approvisionnement situé le plus à gauche.

Placez les jetons Marchandise (sur leur face standard, c'est-à-dire non transformée) et les pièces (1F & 5F) dans les entrepôts ad hoc. A chaque entrepôt correspond une case Offre qui lui fait face, sauf pour les pièces de 5F et les marchandises Charbon & Peaux.

Placez 2F, 2 Poisson, 2 Bois & 1 Argile dans les cases Offre correspondantes.

Mélangez les cartes Bâtiment Spécial et placez 6 cartes *faces cachées* dans la case Bâtiment Spécial. Les autres cartes ne seront pas utilisées et sont remises dans la boîte.

Les 3 Bâtiments Standards dont le nom est inscrit sur fond vert (Construction Firm & 2xBuilding Firms) sont placés *faces visibles* à côté du plateau : ces bâtiments sont construits avant le début du jeu et appartiennent à la ville. Les autres Bâtiments Standards sont triés d'après les indications portées au verso : chaque carte ne correspondant pas au nombre de joueurs présents (absence de ✓) est remise dans la boîte (une carte portant la mention START est placée avec les 3 Bâtiments sur fond vert). Mélangez les cartes conservées puis faites-en 3 paquets de même taille. Retournez alors chaque pile séparément et placez les cartes dans l'ordre des n° de bâtiment (le plus petit n° étant au dessus), en les décalant légèrement et en les plaçant dans les 3 emplacements ad hoc du plateau.

Triez les cartes Round en ne conservant que les cartes dont le verso correspond au nombre de joueurs présents et empilez-les dans l'ordre numérique de n° de round (le n°1 au dessus) sur l'emplacement ad hoc du plateau n°3.

Placez les cartes Emprunt, la carte de synthèse des Rounds et les disques de production de Nourriture à côté du plateau.

Le 1^{er} joueur est tiré au sort et reçoit le disque Ancre qu'il conservera jusqu'à la fin de la partie.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en un nombre prédéfini de Rounds, constitués chacun de 7 Tours de joueurs (chaque joueur peut jouer un nombre différent de Tours lors de chaque Round) :

Nombre de joueurs →	1	2	3	4	5
Nombre de Rounds →	7	14	18	20	20
Nombre total de Tours de joueur →	49	98	126	140	140

Déroulement d'un Tour de joueur

Le joueur actif effectue d'abord l'Action Approvisionnement puis une Action Principale ; de plus, à tout moment pendant son tour, il peut effectuer une ou plusieurs Actions Facultatifs.

Action Approvisionnement

Le joueur déplace son navire sur le 1^{er} disque Approvisionnement *libre* (lors du 1^{er} Round, tous les disques sont faces cachées : ils seront retournés au fur et à mesure et resteront *faces visibles* jusqu'à la fin du jeu) et les 2 jetons Marchandise correspondants (issus des Entrepôts) sont placés (face standard) dans les cases Offre ad hoc.

→ Si le mot INTEREST figure sur la tuile, tous les joueurs ayant contracté un ou plusieurs emprunts doivent s'acquitter d'une somme forfaitaire de 1F. Un joueur ne pouvant s'acquitter de cette somme doit revendre un Bâtiment ou un Navire ou contracter un nouvel emprunt puis payer 1F.

→ Lorsque le navire est placé sur le dernier disque Approvisionnement, c'est la fin du Round en cours et la carte Round sera résolue à la fin du Tour du joueur actif (Cf. Fin d'un Round).

Action Principale Obligatoire

Le joueur actif doit choisir l'une des 2 Actions Principales Obligatoires :

- prendre tous les jetons Marchandise d'une case Offre
- déplacer son disque vers un Bâtiment construit et inoccupé, en payer le droit d'usage (en Nourriture ou en F) à son propriétaire ou à la ville (si le Bâtiment ne lui appartient pas) et effectuer l'action associée.

Actions Facultatifs

- Acheter un ou plusieurs Bâtiments et/ou Navires disponibles à la vente :
 - Bâtiments : sont disponibles le 1^{er} Bâtiment Standard de chaque colonne et ceux construits par la ville.
Attention : le prix d'achat peut être différent de la valeur du Bâtiment.
 - Navires : seul le Navire situé au dessus de chaque pile est disponible. Le prix d'achat d'un Navire est toujours supérieur à sa valeur. On peut acheter un Navire même si aucun Quai n'a encore été construit (prendre un disque de production de Nourriture correspondant aux caractéristiques du Navire).
- Vendre des Bâtiments et/ou Navires à la ville à la moitié de leur valeur. Un Bâtiment vendu est placé avec les Bâtiments de la ville (tout disque est rendu à son propriétaire) et un Navire vendu est replacé au dessus de la pile ad hoc.

Construction de Bâtiments

Cette action peut être effectuée en utilisant la Construction Firm et les 2xBuilding Firms. Un joueur effectuant cette action peut construire le 1^{er} Bâtiment Standard de chaque colonne en s'acquittant du coût de construction (Marchandises).

Note : on peut toujours utiliser de la Brique à la place de l'Argile et de l'Acier à la place de Fer.

Construction de Navires

Un nouveau Navire est mis en jeu à la fin de chaque Round : ces Navires peuvent être construits en utilisant un Quai (un seul Navire par visite) et en s'acquittant du coût de construction (Marchandises + Énergie). En plus du Navire, le joueur reçoit un disque de production de Nourriture correspondant aux caractéristiques de ce Navire.

Cas particulier : le 1^{er} joueur qui souhaite construire un Navire autre qu'un Navire en Bois dans un Quai donné doit auparavant moderniser ce Quai en y plaçant une Brique dans l'emplacement ad hoc.

Fin d'un Round

Récolte

→ Si la carte Round indique HARVEST :

- chaque joueur possédant au moins 1 jeton Grain reçoit un jeton Grain
- chaque joueur possédant au moins 2 jetons Bétail reçoit un jeton Bétail

→ Sinon, les joueurs ne reçoivent rien.

Nourriture

Chaque joueur doit payer le montant de Nourriture indiqué par la carte Round.

Chaque Navire contribue à hauteur du jeton de production Nourriture correspondant.

Un joueur ne pouvant s'acquitter de ce montant de Nourriture doit vendre un Bâtiment/Navire ou emprunter.

La ville construit un nouveau Bâtiment ?

Si le symbole ad hoc figure sur la carte Round, la ville construit un nouveau Bâtiment (Standard ou Spécial) :

- Bâtiment Standard : la ville construit le Bâtiment correspondant à la carte portant le plus petit n°
- Bâtiment Spécial : la ville construit le Bâtiment correspondant à la 1^{ère} carte de la pile

Nouveau Navire

La carte Round est retournée et un nouveau Navire entre en jeu : il est placé au dessus de la pile ad hoc.

Round suivant

Le joueur suivant commence un nouveau Round (son n° d'ordre - par rapport à sa place relative – est indiqué sur la nouvelle carte Round) sauf si le précédent Round était le dernier. Dans ce cas, on passe à l'Étape Finale.

Étape Finale

Action Finale

En commençant par le 1^{er} joueur et en sens horaire, chaque joueur dispose d'exactly **un** Tour supplémentaire pour effectuer une dernière Action Principale (ils peuvent aussi rembourser des emprunts et vendre des Bâtiments et/ou Navires).

Important : pendant l'Étape Finale, le disque d'un joueur peut être déplacé vers un Bâtiment déjà occupé par un ou plusieurs autres disques.

Détermination du vainqueur

Chaque joueur calcule alors sa richesse en faisant le total de :

- La valeur de tous ses Bâtiments et Navires
- La valeur additionnelle variable de ses Bâtiments comportant un symbole +
- Son cash
- Sans oublier de déduire 7F par emprunt non remboursé

Le joueur le plus riche est le vainqueur.

Autres points de règle

- Les arrondis sont toujours faits au détriment des joueurs.
- 1F peut toujours remplacer 1 Nourriture
- Emprunts : un joueur contractant un emprunt reçoit 4F. Son remboursement coûte 5F et peut être fait à tout moment. Si un emprunt n'est pas remboursé à la fin du jeu, 7F seront déduits de la richesse totale du joueur.