



ACERCA DEL JUEGO

El Havre (*Le Havre*, en francés original) es una ciudad en la que se encuentra el segundo mayor puerto de Francia después del de Marsella. La ciudad es conocida no sólo por sus dimensiones sino también por su curiosa etimología. De hecho, “havre” es una palabra de origen holandés que significa “puerto” y que se incorporó a la lengua francesa en el siglo XII. En la actualidad su uso se considera arcaico y en vez de ello se prefiere el vocablo “port”.

El funcionamiento del juego es muy sencillo. El turno de un jugador se divide en dos partes: primero se distribuyen nuevas mercancías en las casillas de oferta y luego se realiza una acción. Como acción el jugador puede optar por coger todas las mercancías de un solo tipo que haya en una casilla de oferta o bien por utilizar uno de los edificios existentes. Las acciones que se realizan en los edificios permiten procesar las mercancías, venderlas o usarlas para construir sus propios edificios o barcos. Los edificios suponen al mismo tiempo una inversión y una fuente de ingresos, ya que los jugadores tienen que pagar una entrada cada vez que accedan a un edificio que no sea suyo. Por otro lado los barcos se utilizan principalmente para aportar la comida necesaria para alimentar a los trabajadores.

Después de siete turnos finaliza la ronda. En ese momento la cosecha permitirá aumentar las reservas de ganado y cereales de los jugadores, y luego éstos tendrán que alimentar a sus trabajadores. Cuando haya transcurrido un número predeterminado de rondas cada jugador podrá llevar a cabo una última acción, tras la cual terminará la partida. Finalmente los jugadores sumarán el valor de sus barcos y edificios a todo el dinero que hayan conseguido. El jugador que haya amasado la mayor fortuna será el ganador.

COMPONENTES DEL JUEGO

- 1 reglamento y 1 hoja de ayuda
- 3 tableros
- 5 discos de persona (1 para cada jugador)
- 5 figuras de barcos (1 para cada jugador)

• 6 láminas con:

- 7 fichas circulares de suministros, cada una de las cuales muestra dos iconos
- 16 fichas circulares de producción de comida (4 x 2/5, 3 x 3/4, 3 x 5/6, 2 x 7/8, 2 x 9/10, 1 x 11/12 y 1 x 13/14)
- 1 ficha circular para el jugador inicial
- 420 fichas:
 - 48 monedas de 1 franco (*los francos no se consideran una mercancía*)
 - 30 monedas de 5 francos (*los francos se pueden cambiar en cualquier momento*)
 - 60 fichas de reses (0 comidas) con carne (3 comidas) en el reverso (*con la comida no se da cambio*)
 - 60 fichas de cereales (0 comidas) con pan (2 comidas) en el reverso
 - 30 fichas de hierro con acero en el reverso (*el acero también puede utilizarse como hierro*)
 - 42 fichas de arcilla con ladrillos en el reverso (*los ladrillos también pueden utilizarse como arcilla*)
 - 48 fichas de madera (1 energía) con carbón vegetal (3 energías) en el reverso (*con la energía no se da cambio*)
 - 42 fichas de pescado (1 comida) con ahumados (2 comidas) en el reverso
 - 30 fichas de carbón (3 energías) con coque (10 energías) en el reverso
 - 30 fichas de piel con cuero en el reverso

• 110 cartas:

- 5 cartas de ayuda de juego con el color de cada jugador y con una Despensa en el reverso
- 33 cartas de edificios normales (*incluidos los edificios iniciales: una Inmobiliaria y dos Constructoras*)
- 36 cartas de edificios especiales
- 20 cartas de ronda con un barco en el reverso (*hay 7 barcos de maderas, 6 barcos de hierro, 4 barcos de acero y 3 transatlánticos*)
- 11 cartas de préstamo
- 5 cartas de resumen de las rondas (*varía según el número de jugadores*)

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA Y EXPLICACIÓN DE LOS COMPONENTES

Le Havre tiene una versión reducida y una versión completa. Los cambios en las reglas para la versión reducida se encuentran al final de este apartado. La tabla que se muestra a continuación indica el número de rondas que se deben jugar en función del número de jugadores:

Número de jugadores	1	2	3	4	(5)
Número de rondas (versión completa)	7	14	18	20	(20)
Duración en minutos (versión completa)	60	120	180	200	(210)
Número de rondas (versión reducida)	4	8	12	12	(15)
Duración en minutos (versión reducida)	20	45	120	130	(150)

Se recomienda que las partidas para 5 jugadores se limiten a jugadores que ya tengan cierta experiencia previa con el juego.

5. PROCESAR MERCANCÍAS:

Cada ficha de mercancía tiene dos lados: uno con la mercancía "normal" y el otro con la mercancía "procesada" (se pueden distinguir por su borde). Solamente las mercancías normales entran en juego a través de las casillas de oferta. Para mejorarlas es necesario utilizar ciertos edificios.

4. FICHAS DE MERCANCÍAS:

Coloca las fichas de mercancías en los espacios de suministro. No es necesario colocar todas las fichas disponibles; la mayoría pueden dejarse en la caja del juego y añadirse cuando sea necesario.

Hay un espacio de suministro y una casilla de oferta equivalente para seis tipos de mercancías así como para las monedas de 1 franco. En cambio, las monedas de 5 francos, las pieles y el cuero sólo tienen un espacio de suministro pero no una casilla de oferta (los francos son la divisa que se usa en el juego).

3. FICHAS DE SUMINISTRO:

Mezcla las 7 fichas de suministro y colócalas boca abajo en los espacios circulares que hay en los tableros. Sitúa las figuras de barco de los jugadores junto al primer tablero, al lado de la primera ficha de suministro.

2. FICHAS DE JUEGO:

Cada jugador debe coger 1 disco de persona, 1 figura de barco y una carta de ayuda de juego de su color (si se prefieren, se puede utilizar la carta de ayuda de juego por el lado que muestra la Despensa).

1. TABLEROS:

Coloca en el centro de la mesa los 3 tableros según la numeración que aparece en la esquina superior izquierda de cada uno. De este modo, el tablero con la Tesorería (1) deberá quedar a la izquierda; el tablero con las tres casillas de Proyectos municipales (2) en el centro; y el tablero con las casillas para los barcos (3), a la derecha.

7. RECURSOS INICIALES:

En la versión completa cada jugador empieza con 5 francos y 1 carbón.

6. OFERTAS INICIALES:

Antes de que empiece la partida (en la versión completa), coloca 2 francos, 2 pescados, 2 maderas y 1 arcilla en las casillas de oferta correspondientes. (véase el texto que aparece en la parte inferior de las casillas)

8. EDIFICIOS ESPECIALES:

Baraja los edificios especiales y coloca 6 cartas boca abajo en la casilla de Edificios especiales. El resto de edificios especiales no se utilizarán durante la partida y pueden devolverse a la caja.

9. CARTAS DE EDIFICIOS:

Existen dos tipos de cartas de edificios: los edificios normales y los edificios especiales (que se diferencian por el ancla). Aparte de acción propia de cada edificio, todos los edificios tienen dos o tres hileras de símbolos.



Cambios en la preparación del juego para la versión reducida:

- Coloca 3 francos, 3 pescados, 3 maderas, 2 arcillas, 1 hierro, 1 cereal y 1 res en las siete casillas de oferta (véase el texto que aparece en la casilla "Edificios especiales" del tablero de juego).
- Al principio de la partida cada jugador recibe 5 francos, 2 pescados, 2 maderas, 2 arcillas, 2 hierros, 2 carbones, 2 pieles y 1 res.
- A la hora de determinar qué edificios normales van a entrar en juego guíate por las marcas claras más pequeñas y no por las oscuras.
- Los edificios especiales no se utilizan.
- En la versión reducida en solitario, el jugador empieza con una carta de barco de madera de valor 2 y además se coloca otra carta de barco de madera de valor 2 en el espacio correspondiente del tercer tablero.





10. EDIFICIOS MUNICIPALES INICIALES:

La carta verde de la *Inmobiliaria* y las dos cartas de las *Constructoras* deben separarse del resto de edificios y colocarse junto al tablero. Estos edificios ya han sido construidos y pertenecen a la ciudad.

11. SELECCIÓN DE LOS EDIFICIOS NORMALES:

La tabla que aparece en el dorso de cada carta de edificio indica si esa carta se va a utilizar durante la partida. Para la versión completa debes fijarte en las marcas más oscuras, mientras que para la versión reducida sólo cuentan las marcas más pequeñas y de un color más claro. Cualquier carta que no tenga la marca adecuada en la casilla correspondiente al número de jugadores debe retirarse del juego.
Excepción: si una casilla muestra el texto "Start" en vez de una marca, significa que empieza junto con los edificios iniciales construidos por el municipio.

Ejemplo: tres jugadores van a empezar una partida en la versión completa. La carta del Muelle se retira, mientras que el Aserradero permanece en juego (en la imagen aparecen los dorsos de ambas cartas).

3

1

2

3



Standard bu

Tipo de Edificio



12. PROYECTOS MUNICIPALES:

Baraja todos los edificios normales seleccionados y divídelos en 3 montones iguales. Dale la vuelta a cada montón y ordena las cartas según su número de clasificación (esquina superior derecha), de forma que las cartas con un número superior queden debajo de las que tengan un número inferior. Extiende cada montón en cada una de las tres casillas de Proyectos municipales, de forma que se vea la parte inferior de todas las cartas.

Las cartas que quedan encima son los edificios que pueden construirse o comprarse. Al extender las cartas de edificios todos los jugadores pueden ver desde un buen principio qué edificios se podrán construir o comprar y cuál será su coste.

13. CARTAS DE RONDA:

Coloca las cartas de ronda de modo que se vea el lado con el texto "Cosecha" (o "Sin Cosecha") y selecciona las que vayan a jugar en función del número de jugadores (las cartas que no tengan ningún número de ronda en la fila correspondiente se retiran del juego). Luego ordénalas por el número de ronda (la cifra enmarcada en un círculo al lado del número de jugadores) y a continuación ponlas boca arriba en la casilla para cartas de ronda que hay en el tercer tablero, de modo que la carta de la ronda 1 quede encima del todo.

Varias cartas tienen dos números de ronda. Estas cartas se usan en la versión reducida del juego, donde el número de ronda se indica mediante un círculo de color más claro.

14. CARTAS DE BARCO:

Durante el transcurso del juego, después de terminar una ronda se le da la vuelta a la carta de ronda; de esta forma entra en juego un nuevo barco. Las cartas de barco (que pueden ser desde barcos de madera a transatlánticos), tienen el mismo diseño que las cartas de edificios normales; en la primera fila se indican los costes de construcción y en la segunda se muestra el valor (con el coste de compra justo debajo), el tipo de barco y el icono de un barco.

15. CARTAS DE PRÉSTAMO:

Al principio de la partida coloca las cartas de préstamo junto al tablero. De todas formas, es posible que no lleguen a utilizarse durante la partida.

16. RESUMEN DE LAS RONDAS:

En cada partida sólo se utiliza una carta de resumen de rondas, en función del número de jugadores. En uno de los lados aparece el resumen para la versión completa y en el otro para la versión reducida.

17. FICHAS DE PRODUCCIÓN DE COMIDA:

Coloca las fichas de producción de comida junto al tablero.

- En la versión reducida para 2 jugadores cada jugador empieza con un barco de madera de valor 2.
- Ordena las cartas de ronda a partir de los círculos más claros, y no de los oscuros.
- Utiliza el dorso de las cartas de resumen de rondas que indica "Versión reducida".
- Al darle la vuelta a una carta de ronda, el número en el que debes fijarte para ver quién empieza la siguiente ronda es el situado en la parte inferior, de color más claro (véase "Consejos para agilizar la partida", pág. 12).





DESARROLLO DEL JUEGO

El juego cuenta con una **fase de rondas**, en la cual los jugadores realizan un número determinado de rondas (que varía según el número de jugadores). Cada ronda consiste en 7 turnos individuales de los jugadores después de los cuales se resuelve la carta de ronda que corresponda.

Cuando se han completado todas las rondas el juego entra en la **fase final**, en la que cada jugador puede realizar una última acción. A continuación los jugadores cuentan los beneficios que hayan obtenido. El jugador que tenga la mayor fortuna es el vencedor.

FASE DE RONDAS

Se elige como **jugador inicial** a aquella persona que viva más cerca del mar. Este jugador coge la ficha de jugador inicial. Cuando haya terminado su turno, el turno pasará al jugador de su izquierda.

TURNOS DE UN JUGADOR

El turno de un jugador incluye dos acciones obligatorias y varias más de opcionales. Primero el jugador debe llevar a cabo la Acción de suministro y luego su Acción principal. Las acciones optativas son Comprar, Vender y Devolver un préstamo, que el jugador puede realizar en cualquier momento de su turno.

ACCIÓN DE SUMINISTRO

En esta primera acción del turno llegan nuevas mercancías al puerto y se colocan en las casillas de oferta correspondientes.

- El jugador que esté realizando su turno debe coger la figura de su barco y colocarla encima de la siguiente ficha de suministro que no esté ocupada (siguiendo la dirección de las flechas). Únicamente durante la primera ronda las fichas de suministro estarán boca abajo hasta que alguien las ocupe con su barco. En cuanto una ficha de suministro se descubre permanecerá descubierta y sin cambiar su posición durante el resto de la partida.
- En cada ficha de suministro aparecen dos iconos (mercancías o francos).



Después de colocar su barco encima, el jugador debe coger 1 ficha de cada uno de los tipos señalados y colocarla por su lado normal en la casilla de oferta correspondiente (el lado “normal” de una ficha se distingue del “procesado” por tener un borde distinto).

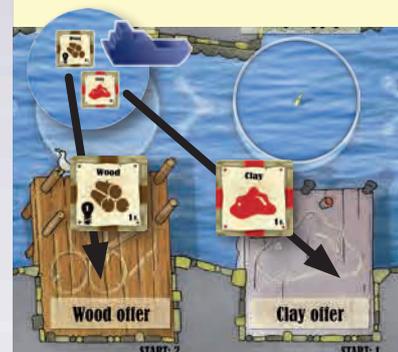
Cada 7 turnos de juego se resuelve una carta de ronda. La cantidad de turnos que cada jugador realiza varía en cada ronda.



La ficha de jugador inicial no tiene una función específica en el transcurso del juego y no cambia de posesión durante el mismo. Únicamente sirve para facilitar el desarrollo de la partida.



Las figuras de barco de los jugadores se colocan sobre las fichas de suministro.



Se colocan dos fichas sobre las casillas de oferta.



- El turno en el que un barco se coloca sobre la séptima ficha de suministro es el último de la ronda. Al finalizar este turno se resuelve la carta de ronda (véase “Fin de la ronda”, pág. 7) y se le da la vuelta. Una vez completada la ronda empieza el primer turno de la siguiente ronda, en el que el siguiente jugador realizará la acción de suministro con la primera ficha de suministro.



• Intereses de los préstamos:

En una de las siete fichas de suministro aparece escrita la palabra “Intereses”. En cuanto un jugador coloca su barco sobre esta ficha, todos los jugadores que hayan recibido un préstamo deben pagar inmediatamente 1 franco a cuenta de los intereses, independientemente del número de préstamos que hubieran adquirido. Un jugador que no pueda pagar este franco debe venderse un barco o un edificio o bien coger otro préstamo (véase “Préstamos”, pág. 10) y luego pagar el franco.



Todos los jugadores con una o más cartas de préstamo deben pagar exactamente 1 franco una vez por ronda.

ACCIÓN PRINCIPAL

La acción principal es obligatoria y se realiza después de la acción de suministro. En su turno el jugador debe elegir entre dos acciones posibles: coger las mercancías de una casilla de oferta o bien realizar la acción de un edificio.

Acción principal A: coger las mercancías de una casilla de oferta

- El jugador coge todas las fichas (mercancías o francos) que hubiera en una de las siete casillas de oferta.
- La reserva personal de cada jugador es ilimitada. Todas las mercancías y francos que se obtengan deben estar a la vista de los demás jugadores.

Acción principal B: acción de un edificio

• Entrar en un edificio:

La mayoría de cartas de edificio permiten realizar alguna acción (p.ej. construir más edificios o convertir mercancías normales en mercancías mejoradas). Para utilizar la acción de un edificio el jugador debe **entrar en ese edificio**, es decir, colocar su disco de persona sobre la carta de edificio. **No se puede entrar en un edificio si ese edificio ya está ocupado** por el disco de algún otro jugador. Tampoco se puede entrar en el mismo edificio en el que ya estuviera el disco de persona del jugador. Un jugador puede entrar en cualquier edificio, aunque sea propiedad **del municipio o de otro jugador**.

La construcción de edificios se explica con mayor detalle en la página 6.

• Coste de entrada:

A menudo es necesario pagar para entrar en el edificio de otro jugador. El coste de entrada viene indicado en la esquina superior derecha de la carta de edificio (entre el coste de construcción y el número de clasificación). Este coste (en francos o en comidas) debe pagarse al propietario del edificio para poder acceder al edificio y utilizarlo.

Si el coste en monedas y comida aparece separado por una / , entonces el jugador sólo tiene que pagar uno de los dos costes.

Un jugador no puede entrar en un edificio si no puede pagar el precio de entrada.

El jugador que entre en un edificio **está obligado** a realizar la acción de ese edificio.

Atención: en este juego siempre se pueden utilizar francos como si se trataran de comida en una proporción de 1 a 1. Sin embargo, la comida no puede utilizarse como si se tratara de francos.



Aunque el dinero no cuenta como mercancía, existe una casilla de oferta que permite obtener francos (del mismo modo que con el pescado, la madera, la arcilla, el hierro, los cereales y las reses). El carbón y las pieles, en cambio, sólo se consiguen mediante acciones en edificios.

Los edificios sólo se usan en el momento de entrar en ellos. Un jugador no puede volver a entrar en un edificio —y, por lo tanto, utilizarlo— si su disco de persona ya estuviera en él.

No se puede entrar en un edificio que todavía esté en una de las columnas de Proyectos municipales; estos edificios todavía no se han construido.

La entrada a un edificio debe pagarse en el momento de colocar el disco de persona sobre la carta. Si el edificio pertenece al municipio, el coste se paga a la Tesorería (es decir, se deja en la reserva común). Un jugador no debe pagar ninguna entrada para acceder a sus propios edificios.



Ejemplo: David quiere utilizar la Compañía naviera, con lo cual deberá pagar 2 comidas como entrada. En vez de pagar 2 comidas, si lo desea puede pagar con 2 francos o bien con 1 franco y 1 comida. Si fuera el propietario de la Compañía naviera no tendría que pagar la entrada.

Los edificios y los barcos no sólo se pueden construir sino que también se pueden comprar.



ACCIONES OPCIONALES. COMPRAR Y VENDER

• Comprar

Aparte de la acción de suministro y la acción principal un jugador puede comprar una o más cartas de edificio y/o barco **en cualquier momento de su turno** (incluso antes de realizar la acción de suministro o la acción principal; véase también “Aclaraciones”, pág. 10)

Edificios: el jugador puede comprar durante su turno cualquiera de los edificios que son propiedad del municipio y de los edificios que se encuentran encima de las tres pilas de Proyectos municipales. En la mayoría de casos el precio de compra es el valor del edificio. Si no fuera así, el precio de compra se indica por separado (con la palabra “Coste” debajo del valor del edificio). Si un jugador lo desea puede comprar más de un edificio de la misma pila de Proyectos municipales.

Barcos: sólo puede comprarse la carta descubierta que se encuentra en la parte superior de cada montón. El coste de un barco siempre es más alto que su valor, y al igual que en el caso de los edificios este coste se indica debajo del valor.

Atención: los barcos pueden **comprarse** aunque nadie haya construido todavía un Astillero; los Astilleros sólo son necesarios para **construir** los barcos.

• Vender

Tanto los edificios como los barcos pueden venderse **al municipio**. Esta acción puede realizarse incluso durante el turno de otro jugador, pero no mientras ese jugador esté realizando alguna acción. **Los barcos y los edificios se venden siempre por la mitad de su valor.**

Cuando un jugador vende un edificio éste se coloca junto con los otros edificios que son propiedad del municipio. Cuando un jugador vende un barco, éste se coloca en la parte superior del montón de barcos de ese mismo tipo.

• Observaciones:

- Si hubiera un disco de persona en el edificio en el momento de comprarlo o venderlo el disco se devuelve inmediatamente a su propietario.
- No puede venderse y comprarse un mismo edificio durante el mismo turno de juego.
- Los barcos y edificios no pueden venderse a los demás jugadores.

EDIFICIOS

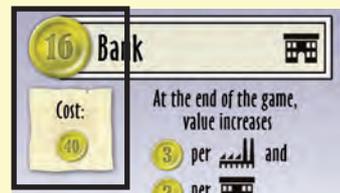
Construir nuevos edificios

Se pueden construir nuevos edificios mediante las cartas de la Inmobiliaria y las Constructoras. Al principio de la partida estos edificios son propiedad del municipio. Cuando un jugador entra en uno de estos tres edificios puede construir **cualquiera de los edificios que se encuentran en la parte superior de las columnas de Proyectos municipales** pagando los costes de construcción necesarios.

Los materiales de construcción necesarios se muestran en la parte superior de la carta de edificio (también aparecen en la parte inferior).



Atención: los ladrillos siempre pueden utilizarse como si se tratara de arcilla y el acero siempre puede emplearse como hierro (pero no al revés).



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



Este barco de madera tiene un valor de 2 francos, y sin embargo su precio de compra es de 14 francos. Los transatlánticos, por otro lado, no pueden comprarse (sólo pueden construirse).

Un jugador puede vender en cualquier momento a mitad del valor. El valor de la carta y su precio de compra a veces pueden diferir. El valor de la carta siempre aparece a la izquierda del nombre de la carta.

Al comprar o vender un edificio se “expulsa” del edificio a cualquier persona que hubiera en él, con lo cual se puede ocupar inmediatamente.

Esta regla es importante sobre todo para el caso del Mercado negro.



Los edificios iniciales permiten construir nuevos edificios (atención: no permiten construir barcos; sólo edificios).





Construir barcos

Los barcos reducen la cantidad de comida que su propietario tiene que pagar al final de cada ronda.

Al final de cada ronda, en cuanto se le da la vuelta a la carta de ronda, el barco que hay en el reverso de dicha carta entra en juego (véase “Fin de la ronda. Nueva carta de barco”, pág. 8). Estos barcos pueden construirse accediendo a uno de los Astilleros (sólo puede construirse un barco cada vez).

Para construir un barco el jugador debe pagar primero el coste de entrada al propietario del Astillero para poder acceder a él y luego pagar los materiales de construcción y 3 unidades de energía. La energía puede obtenerse a través de la madera (que puede procesarse para convertirse en carbón vegetal) o bien mediante el carbón (que puede convertirse en coque).

Caso especial:

El primer jugador que construya un barco que no sea de madera (es decir, un barco de hierro, de acero o un transatlántico) debe **modernizar** antes el Astillero en el que ha entrado colocando uno de sus ladrillos sobre la carta. El ladrillo permanecerá en el Astillero durante el resto de la partida para mostrar que el Astillero ya ha sido modernizado **para todos los jugadores**. Sólo el jugador que vaya a construir un barco puede modernizar un Astillero. No es necesario ser propietario del Astillero para poder modernizarlo.

¡Los barcos son muy importantes!

En este juego es muy importante planificar a largo plazo para poder cumplir con los requisitos alimentarios. Un jugador que no coja algunos cereales o reses durante los compases iniciales debería construir o incluso comprar un barco tan pronto como pueda; de otro modo, es posible que durante la partida dedique muchos esfuerzos a conseguir comida. A medio plazo, disponer de barcos es importante para todos los jugadores. En esencia, es muy difícil ganar sin tener ningún barco.

Los barcos ayudan a que los jugadores cumplan con sus requisitos alimentarios. En una partida de 3 a 5 jugadores habrá dos Astilleros; en una partida para 1 ó 2 jugadores sólo habrá uno.



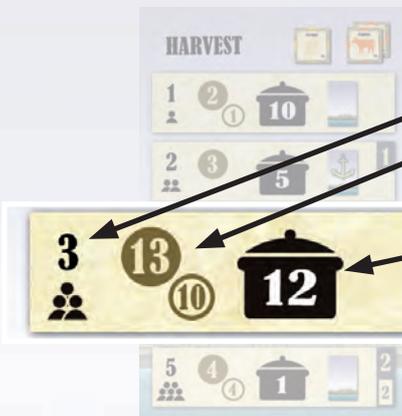
Los barcos se construyen en los Astilleros.



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

FIN DE LA RONDA

Después del séptimo turno se resuelve la **carta de ronda** del montón.



- Localiza el apartado correspondiente al número de jugadores.
- La segunda cifra señala la ronda de juego actual. Si se está jugando a la versión completa del juego el número está en un círculo marrón, mientras que si se está jugando con la versión reducida el círculo es de un color más claro.
- La tercera cifra, que aparece dentro de una olla, señala la cantidad de comida que cada jugador deberá pagar durante la fase de alimentación.
- El cuarto espacio puede contener o no un icono de edificio (véase “Construcción de edificios por parte del municipio”, pág. 8).
- En la columna de la derecha se muestra el número del jugador inicial. Este número resulta útil al principio de una ronda (véase el primer punto de “Consejos para agilizar la partida”, pág. 12).



Cosecha

Durante la cosecha los jugadores reciben cereales y reses. Cualquier jugador que tenga como mínimo 1 cereal recibe otro cereal. Cualquier jugador que tenga como mínimo 2 reses recibe 1 res más. En las rondas en las que se especifique “Sin cosecha” no se obtienen reses ni cereales.

Fase de alimentación

Cada jugador debe pagar la cantidad de comida que aparece en el icono de la olla de la carta de ronda. **Los barcos que tenga cada jugador** ayudan en este caso, ya que cada barco que se tenga reduce la cantidad de comida que el jugador debe aportar (según la cantidad que se indica en la tabla del propio barco). Un jugador que no disponga de suficiente comida deberá elegir entre vender alguno de sus edificios o bien coger uno o más préstamos (véase “Préstamos”, pág. 10).

- Recuerda: **los francos pueden cambiarse por comida** en cualquier momento. Así pues, cualquier jugador puede pagar las necesidades alimentarias total o parcialmente con francos.
- Cuando un jugador construye un barco recibe una ficha de producción de comida que indica la cantidad de comida que recibirá en cada ronda de sus barcos.
- Si un jugador recibe de sus barcos más comida de la necesaria o si no puede pagar la cantidad exacta de comida (p.ej., al pagar con una ficha de carne), la comida sobrante se pierde.

Construcción de edificios por parte del municipio

Los símbolos  y  que aparecen en algunas cartas de ronda indican que un edificio normal o especial debe añadirse a los edificios que ya son propiedad del municipio.

- **Carta de edificio normal** : si aparece este icono se debe coger de entre los Proyectos municipales la carta cuyo **número de clasificación sea inferior** (en la esquina superior derecha).
- **Carta de edificio especial** : si aparece este icono se debe descubrir la **carta superior** de la pila de edificios especiales.

En ambos casos la carta de edificio correspondiente pasa a ser propiedad del municipio y se coloca junto con el resto de cartas del municipio.

Nueva carta de barco

Finalmente se le da la vuelta a la carta de ronda de modo que muestre el barco que hay en el dorso. Este barco debe colocarse encima de la pila de barcos del mismo tipo (véase el tablero 3).

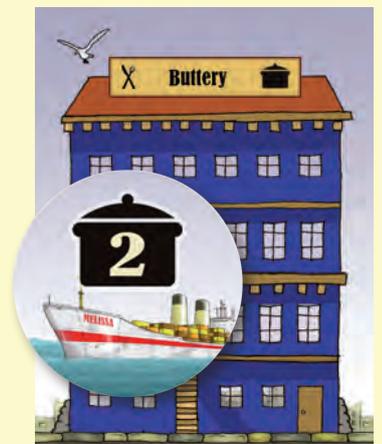
Siguiente ronda

El jugador a quien correspondería empezar el siguiente turno comienza la siguiente ronda (véase también el primer comentario de “Consejos para agilizar la partida”, pág. 12).

Los jugadores reciben cereales y reses. Ningún jugador puede recibir más de 1 cereal y 1 res durante la cosecha.

	1	2	3	4	5
	5	4	3	2	1

Los jugadores tienen que pagar la comida señalada. Los barcos que posean reducen la cantidad de comida necesaria según la cifra que se indica.



El municipio construye un edificio.



La carta de ronda se convierte en una carta de barco.



Carta de resumen de rondas

Esta carta da una visión general de todas las rondas que se van a jugar.

- La primera fila muestra el número de la ronda dentro de un círculo marrón.
- El segundo número (debajo del número de ronda y dentro de una olla) muestra la cantidad de comida que cada jugador tendrá que aportar al final de la ronda.
- La tercera fila muestra si al final de la ronda se construirá algún edificio normal o especial y si habrá o no cosecha.
- La cuarta y quinta fila muestran qué tipo de barco aparecerá cuando se le dé la vuelta a la carta de ronda (p.ej., “2” y “Madera” significa que aparecerá un barco de madera con un valor de 2 francos).

→	3	4	5	6	7	8	9	10
→	3	3	4	5	6	7	8	9
→				Harvest				
→	2	4	4	2	6	4	6	8
	Wood	Wood	Wood	Iron	Wood	Iron	Iron	Iron

FASE FINAL

La fase de rondas concluye en cuanto se le ha dado la vuelta a la última carta de ronda. Seguidamente empieza la fase final.

ÚLTIMA ACCIÓN

Cada jugador dispone exactamente de un turno más en el que podrá realizar una última acción (véase pág. 5). En esta última fase no se realizan acciones de suministro o de compra, y tampoco se pagan intereses. De todas formas, en este último turno un jugador puede devolver un préstamo y vender barcos y edificios.

Empezando por el jugador inicial y siguiendo en el orden de juego, cada jugador realiza su último turno.

Atención: sólo durante esta fase final, los discos de personas pueden colocarse en edificios que ya estuvieran ocupados por uno o más discos de otros jugadores. El único edificio en el que no puede entrarse es el mismo edificio en el que ya estuviera el disco del jugador.

FIN DE LA PARTIDA Y GANADOR

La partida termina después de esta fase final. El jugador más rico es el ganador. La fortuna de un jugador se calcula sumando:

- El valor de cada uno de sus **barcos y edificios** (el número que aparece a la izquierda del nombre de la carta).
- El valor adicional de los edificios con el símbolo (p.ej. el Banco), que depende de los otros edificios que posea el jugador (este valor añadido se explica en cada carta de edificio).
- El **dinero acumulado**.

A la cifra resultante debe restársele:

- 7 francos por cada préstamo que no haya sido devuelto.

Las mercancías que cada jugador conserve al finalizar la partida no tienen ningún valor (excepción: el Almacén).

En caso de empate los jugadores comparten la victoria.

El candado indica que esta carta no permite realizar ninguna acción.



Los edificios especiales tienen el símbolo de un ancla.

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

Al final de la partida cada jugador puede realizar una última acción principal. Únicamente en esta fase los discos de persona pueden colocarse en un edificio que ya estuviera ocupado.



El Puente sobre el Sena acostumbra a ser una última acción muy habitual, ya que permite convertir las mercancías sobrantes en francos.

El jugador que tenga la mayor fortuna, incluyendo el valor de los edificios, el de los barcos y el dinero acumulado, es el vencedor.



CONSEJOS IMPORTANTES

ACLARACIONES

- **Diferencia entre “Construir” y “Comprar”**

Tanto los barcos como los edificios pueden construirse o comprarse. Es importante tener presente esta diferencia:

Construir siempre forma parte de la acción principal y requiere disponer de los materiales de construcción necesarios. Para poder construir es necesario entrar en uno de los edificios de construcción (como la Inmobiliaria o las Constructoras).

Comprar, en cambio, siempre es una acción optativa y no requiere materiales sino dinero. En ambos casos, al comprar o construir un edificio el jugador debe coger la carta adquirida y colocarla junto a él.

- **Sólo pueden construirse los edificios de Proyectos Municipales**

Los edificios que hay encima de las pilas de Proyectos municipales se pueden construir o comprar. Los edificios que pertenezcan al municipio no pueden construirse (dado que ya han sido construidos) pero pueden comprarse.

- **No hay límite de fichas**

Las cantidades de fichas (tanto de mercancías como de francos) son ilimitadas. Si algún tipo de mercancía se agotara hay unos multiplicadores x5 impresos en el reverso de las fichas de producción de comida de valor 2. Cualquier ficha que se coloque sobre uno de estos multiplicadores cuenta como 5 fichas del mismo tipo.

- **¿Qué sucede si se terminan los Proyectos municipales?**

Si cualquiera de las tres columnas de Proyectos municipales se agotara, esa columna permanecería vacía durante el resto de la partida.

- **Se da cambio para el dinero pero no para la comida o la energía**

En este juego en cualquier momento se pueden intercambiar cinco monedas de 1 franco por una moneda de 5 francos (y viceversa), y si se paga más de lo necesario se recibe el cambio que corresponda. Por contra, si al pagar con comida (al acceder a un edificio o durante la fase de alimentación) se paga en exceso, el jugador no recibirá la comida sobrante. Lo mismo se aplica al caso de la energía; la energía sobrante no se devuelve.

- **Siempre se redondea en perjuicio de los jugadores**

En muchas cartas de edificio los jugadores pueden obtener la mitad de una mercancía o de un franco, o bien tener que pagar la mitad de una unidad de energía. En estos casos siempre se redondea en perjuicio del jugador; es decir, si el jugador fuera a recibir la mitad de algo, se redondea hacia abajo, y si tuviera que pagar la mitad de algo, se redondea hacia arriba.

PRÉSTAMOS

- **Coger un préstamo:**

Un jugador **sólo** puede coger un préstamo si no puede pagar los intereses de los préstamos que ya tuviera (véase “Acción de suministro”, pág. 4) o si no puede pagar la comida necesaria durante la fase de alimentación (véase “Fin de la ronda”, pág. 7). En este último caso, el jugador debe



Ejemplo: Aidi compra el Mercado pagando 6 francos mediante una acción optativa, y acto seguido lo utiliza con su acción principal.

Los edificios iniciales también pueden comprarse.



En esta imagen se muestran 25 francos.



A la hora de vender barcos o edificios nunca es necesario redondear, ya que su valor siempre es un número par.

Un jugador nunca puede elegir libremente coger un préstamo, ya sea para comprar un edificio o un barco o para pagar el precio de una entrada.



gastar primero toda la comida y dinero que tuviera y si después de esto sigue sin poder aportar la cantidad necesaria, deberá coger un préstamo. Un jugador no está obligado a venderse sus edificios para poder pagar la comida.

Coger un préstamo supone:

- Coger una carta de préstamo y colocarla ante sí;
- y **recibir 4 francos por cada carta** de préstamo que se haya cogido.

• **Devolver un préstamo**

Un préstamo puede devolverse en cualquier momento (incluso justo antes de tener que pagar los intereses). Para devolver un préstamo hay que pagar 5 francos. Al final de la partida un jugador debe restarse 7 francos de su fortuna personal por cada carta de préstamo que todavía conserve (véase “Fin de la partida y ganador”, pág. 9).

LOS EDIFICIOS

- Existen 4 tipos de edificios: los edificios artesanales , los edificios financieros , los edificios industriales  y los edificios públicos . El Mercado, el Calvero y el Mercado negro no son de ningún tipo concreto (no tienen ningún icono).
- La mayoría de edificios permiten realizar una acción al entrar en ellos. Los restantes (p.ej. el Banco) no tienen ninguna acción asociada y sólo son importantes para su propietario. Estos últimos tienen el icono de un candado en la esquina superior derecha.
- Al principio de la partida abundan más los edificios artesanales. Las diferencias entre los distintos tipos de edificios son importantes en las etapas finales de la partida para cartas como el Ayuntamiento o el Banco (edificios normales) así como para la Cámara de comercio y el Polígono industrial (edificios especiales). El valor de estos edificios viene marcado por los tipos de edificios que el jugador posea. Todas estas cartas cuyo valor varía en función de los edificios o recursos que se tengan incluyen el símbolo [+] (véase una imagen de la carta de Banco en el lateral).
- **Atención:** las cartas en las que aparece el símbolo de un **martillo**  o un **pescador**  dan bonificaciones al propietario del Calvero, la Mina de carbón, la Pesquería y la Plaza mayor.
- Cuando aparece una / entre los requisitos significa que es necesario el uno o el otro, pero no ambos. Asimismo hay algunas cartas que permiten varias acciones a la vez (p.ej. el Mercado y las Oficinas).
- Una **flecha** indica que las mercancías pueden procesarse para cambiar de un tipo a otro. Al realizar la acción se pueden procesar tantas mercancías como el jugador desee, a menos que la carta señale un límite. Este límite se muestra en forma de número encima de la flecha (el número señala la cantidad de veces que puede realizarse la acción, p.ej. “x6”). A veces encima de la flecha aparece una condición que indica que debe gastarse energía, ya sea por mercancía procesada o bien para todo el proceso (p.ej. Tahona y Ladrillar).

Si se agotaran las cartas de préstamo durante la partida, basta con darles la vuelta: el dorso de cada carta equivale a 3 préstamos.

Consejo: es muy posible ganar la partida aun después de haber cogido varios préstamos (en estos casos la carta de Juzgados resulta muy útil).



Ejemplo: Pol tiene al menos 1 martillo, con lo cual recibe 4 carbones en vez de 3 en la Mina de carbón.

La Fábrica de ahumados es una excepción a la forma habitual de mostrar los requisitos energéticos, ya que la energía necesaria se indica antes de la conversión.

- **¿A quién le toca mover primero al principio de una ronda?**

Tras darle la vuelta a la carta de ronda y colocar el barco en la pila correspondiente el número que queda a la derecha de la nueva carta de ronda indica qué jugador será el siguiente en mover en la ronda que está a punto de empezar: un 1 significa el jugador inicial, un 2 es el siguiente jugador, etc. En la versión reducida del juego, el número que se utiliza es el que está en la casilla de color más claro.

- **La Despensa**

La Despensa que aparece en el dorso de las ayudas de juego sirve para que los jugadores puedan ver fácilmente la cantidad de comida que van a necesitar al final de la ronda. Los jugadores pueden colocar en ella las fichas de comida que tendrán que pagar al concluir la ronda o bien las fichas de producción de comida para acordarse de la comida que aportan sus barcos (véase “Fase de alimentación”, pág. 8).

- **Anunciar la cosecha**

Al final de la cosecha un jugador debería encargarse de anunciar la cosecha para que todos los jugadores se acuerden de coger el cereal y la res que produzcan.

- **Los edificios también pueden venderse**

A menudo se olvida que los edificios pueden venderse en cualquier momento. Un jugador con poca experiencia tal vez se dé cuenta de que no puede pagar el precio de entrada de un edificio y por ello busque realizar otra acción. Sin embargo posiblemente podría conseguir el dinero necesario vendiendo un edificio. Hacia el final de la partida puede resultar útil desprenderse de los edificios más baratos o de los barcos de madera.

- **Girar las cartas de edificios**

Es aconsejable que los jugadores giren sus cartas de edificios de forma que el resto de jugadores puedan leerlos más fácilmente.

- **Después de la acción principal puede empezar el siguiente jugador**

No es necesario que un jugador espere a que el anterior haya completado todo su turno para empezar el suyo. Pocas veces un jugador querrá vender o comprar un edificio después de haber realizado su acción principal. Y si deseara hacerlo, siempre le puede decir al siguiente jugador que se espere un momento antes de empezar su turno.

- **Número de ronda**

La cantidad de cartas de ronda que se separan y se colocan en el montón durante la preparación de la partida siempre equivale al número de rondas que se van a jugar. Así pues los jugadores pueden saber en todo momento qué ronda se está jugando mirando simplemente la carta de ronda actual.

- **Últimas acciones**

Por lo general el orden de juego durante las acciones finales no es importante y puede realizarse de forma simultánea. En caso de que el orden de juego fuera importante por algún motivo (por ejemplo, si el precio de entrada pudiera afectar a los demás jugadores o si se fueran a comprar transatlánticos) los jugadores deberán seguir el orden habitual de juego.



No es necesario girar las cartas de barco, ya que su efecto sólo atañe al jugador que las posee.



Traducción del juego:
Oriol Garcia

Versión Española por:
Homoludicus Juegos, S.L.
www.homoludicus.org

© Lookout Games 2008
www.lookout-games.de



EJEMPLO DE PRIMERA RONDA

Roberto (Rojo), Paco (Verde) y Víctor (Azul) juegan a la versión completa del juego. Todos empiezan con 5 francos y 1 carbón. Se colocan 2 francos, 2 pescados, 2 maderas y 1 arcilla en sus respectivas casillas de oferta (*véase Preparación de la partida*).

1. Rojo descubre la primera ficha de suministro y coloca su barco en ella. La ficha muestra hierro y francos. Coloca 1 hierro del suministro en la casilla de Oferta de Hierro y 1 franco en la de Oferta de Francos. Coge los 3 francos de la Oferta de Francos para un total de 8 francos. Podría realizar una acción opcional y comprar un edificio (p.ej. el Mercado por 6 francos) pero decide no hacerlo.



2. Verde descubre la segunda ficha de suministro y añade madera y pescado en las correspondientes casillas de oferta, y coloca su barco en la ficha. Coge 3 maderas.

3. Azul coloca su marcador en la siguiente ficha de suministro, que añade pescado y cereales y coge 4 pescados de la casilla de Oferta de Pescado.

4. Rojo descubre la cuarta ficha de suministro y añade madera y una res. Mueve su barco de la primera ficha de suministro a la que acaba de mostrar. Las casillas de Oferta ahora contienen 1 madera, 1 arcilla, 1 hierro, 1 cereal y 1 res.



Rojo decide utilizar una acción opcional, paga 6 francos y compra el edificio Mercado. Después como Acción Principal coloca su disco de persona en el Mercado. Al tratarse de su propio edificio no tiene coste de entrada. Coge 1 carbón y 1 cereal (dos mercancías básicas diferentes) de las casillas de suministro y mira las dos cartas superiores de la pila de Edificios Especiales (*véase Mercado*).

5. Verde mueve su barco a la quinta ficha de suministro y añade madera y 1 franco. Coloca su persona en la Constructora, que no tiene coste de entrada. Devuelve 3 maderas al suministro y construye la Carpintería.

6. La siguiente ficha añade pescado y arcilla. Las casillas de Oferta ahora contienen 1 franco, 1 pescado, 2 maderas, 2 arcillas, 1 cereal y 1 res. Como puede usarse la Carpintería para obtener dinero y quiere comprar un barco de madera por 14 francos, **Azul** coge las 2 maderas de la casilla de oferta.

7. Rojo realiza el séptimo turno y añade madera y arcilla al juego. Ahora hay 3 arcillas y una mercancía de cada en el tablero. Rojo piensa “Cuanto más mejor“ y coge las 3 arcillas.



Ahora se acaba la ronda. La Carta de Ronda requiere que los jugadores paguen 2 de comida. Azul paga con 2 de sus pescados, mientras que Rojo y Verde pagan 2 francos cada uno. No hay cosecha en la primera ronda de una partida para 3 jugadores; si hubiese una, Rojo habría recibido 1 cereal. Se da la vuelta a la Carta de Ronda y el primer barco queda disponible.

8. Verde empieza la segunda ronda moviendo su barco de la quinta ficha de suministro a la primera. Añade hierro y 1 franco a las casillas de oferta. Las fichas de suministro se mantendrán visibles durante el resto de la partida y no cambiarán de posición. Ahora Verde puede realizar su acción principal.



¿Cómo consigo dinero?

El dinero se usa para comprar edificios y barcos, devolver préstamos, como sustituto de la comida y, último y más importante, para ganar la partida. La moneda utilizada son Francos.

- La casilla de Oferta de Francos ofrece francos.
- En la Carpintería se puede vender de 1-3 maderas por 5-7 francos.
- Se paga subvención (½ franco por mercancía) en la Fábrica de Ahumados, Tahona y en el Ladrillar, también en la Coquería y Curtiduría (1 franco por mercancía).
- La Compañía Naviera permite cargar mercancía - la cantidad depende del barco que el jugador posea.
- Las Mercancías pueden venderse usando el Puente sobre el Sena (recomendado sólo hacia el final de la partida).
- En el Zoo y la Casa Rural se puede obtener dinero. También pueden venderse mercancías en otros 15 Edificios Especiales.
- Edificios y Barcos pueden venderse por la mitad de su valor.

Atención: Un jugador sólo puede pedir un préstamo si no tiene suficiente comida durante la fase de alimentación o si no puede pagar los intereses necesarios.



¿Cómo consigo comida?

Comida (identificada por el símbolo de una olla) se usa para alimentar a los trabajadores y pagar costes de entrada a edificios.

- Atención: la comida siempre puede ser substituida por dinero.
- Pescado (1 comida cada uno) se puede conseguir en la Oferta de Pescado.
- La Pesquería ofrece pescado y el Mercado Negro también (2).
- El pescado puede procesarse para obtener ahumados (2 comidas cada uno) en la Fábrica de ahumados.
- Los cereales se pueden procesar y obtener pan (2 de comida cada uno) en la Tahona.
- Las reses pueden procesarse y obtener carne (3 comidas cada una) cuando se envían al Matadero.

Atención: Cereales y reses no valen como alimento hasta que han sido procesados.

- En la Tienda de Comestibles hay 8 de comida y también 1 cereal y 1 res.
- La Iglesia ofrece 13 de comida (hacia el final de la partida).
- Los Edificios Especiales incluyen el Refugio de Caza (9 comidas), la Peletería (convierte pieles en 2 de comida cada una) y la Plaza Mayor (hasta 7 de comida).



¿Cómo consigo energía?

Energía (identificada por el símbolo de la bombilla) se utiliza para procesar las mercancías básicas.

- Hay madera en la casilla de Oferta de Madera (1 energía). Se puede procesar en el Horno de Carbón Vegetal para obtener 3 energías por cada una.
- Hay 3-4 de carbón en la Mina de Carbón.
- Carbón se procesa y se obtiene coque (10 energía) en la Coquería.
- Puede conseguirse carbón (3 energía) en la Oficina de Empleo.
- Pueden obtenerse casi siempre 2 maderas del Mercado Negro.
- Los Edificios Especiales incluyen la Forja donde se obtiene 1 carbón y 1 coque (para un total de 13 de energía), la Plaza Mayor donde también puede obtenerse 13 de energía, la Empresa de Carbón donde se puede intercambiar comida por energía, la Oficina de Empleo donde se obtiene 1 carbón por cada martillo y el Molinar que ahorra 3 de energía en cada acción.



¿Cómo consigo ladrillos?

Los ladrillos se necesitan para modernizar los astilleros y para construir muchos de los edificios.

- Hay 1 ladrillo en la Ferretería.
- Se puede cocer la arcilla en la Ladrillería (requiere ½ energía por ladrillo).
- Los Edificios Especiales incluyen el Horno de Ladrillos que cuece 1 arcilla y utiliza 1 de energía para conseguir 3 ladrillos. También se encuentra en la Plaza Mayor.
- El propietario del Gremio de Albañiles se ahorra un ladrillo cada vez que construye.
- Cualquier mercancía puede intercambiarse en las Oficinas por un ladrillo.



¿Cómo consigo hierro?

El hierro se necesita para construir barcos de hierro y algunos edificios. Puede procesarse para obtener acero.

- Hay hierro en la casilla Oferta de Hierro.
- Hay 3-4 hierro en la Ferrería.
- Se puede conseguir 1 hierro del Mercado.
- Hay 1 hierro en la Ferretería.
- Si la casilla de Oferta de Hierro está vacía, el Mercado Negro consigue 2 hierro.
- Los Edificios Especiales incluyen el Yacimiento de Hierro y Carbón (2 hierro) y la Forja (1 hierro).
- Los jugadores pueden usar acero para substituir el hierro en la construcción de edificios.



¿Cómo consigo acero?

El acero se necesita para construir barcos de acero y transatlánticos, también para construir el Banco. También se puede enviar a través de la Compañía Naviera por 8 francos.

- El hierro se procesa y se obtiene acero en la Fundición (5 energía por cada acero).
- Los Edificios Especiales incluyen la Acería que procesa 1 hierro y 15 de energía para obtener 2 de acero.
- 4 mercancías cualesquiera pueden intercambiarse por 1 acero en las Oficinas.



¿Qué puedo hacer con el cuero?

Los jugadores obtienen pieles al matar a sus reses. Las pieles se procesan y se obtiene cuero en la Curtiduría.

- Se puede vender por 4 francos cada uno usando la Compañía Naviera.
- Hay 4 Edificios Especiales que permiten vender cuero (Peletería, Marroquinería, Fábrica de Muebles y Fábrica Textil)
- Se obtiene provecho en convertir pieles en cuero (1 franco por cada piel). Incluso si sólo se vende el cuero a través del Puente sobre el Sena puede ser rentable usar la Curtiduría.



¿Qué acciones debería usar hacia el final de la partida?

Recuerda: No se pueden comprar edificios durante la Fase Final.

- El Puente sobre el Sena, para vender mercancías que ya no se necesiten.
- La Acería para obtener acero para construir barcos de acero y transatlánticos.
- Los Astilleros para construir barcos de acero y transatlánticos.
- La Compañía Naviera para enviar mercancía.
- Los edificios artesanales para construir la Plaza Mayor.
- Construir el Banco y la Iglesia.
- Cualquier Edificio Especial que te permita obtener dinero.