



SPIELIDEE

Die Stadt Le Havre hat den zweitgrößten Hafen Frankreichs (nach Marseille). Außer durch ihre Größe besticht die Stadt auch durch ihren ungewöhnlichen Namen. Die im 12. Jahrhundert aus dem Niederländischen übernommene Bezeichnung „Le Havre“ bedeutet „Der Hafen“, ist inzwischen aber veraltet und wurde durch „Le Port“ verdrängt.

Das Spielprinzip von „Le Havre“ ist einfach. Der Zug eines Spielers besteht aus zwei Teilen: Erst verteilt er den Warennachschub auf die Angebotsfelder, danach führt er eine Aktion aus. Bei dieser Aktion hat er die Wahl, entweder alle angebotenen Waren der gleichen Sorte von einem Angebotsfeld zu nehmen oder die Funktion eines der ausliegenden Gebäude zu nutzen. Über Gebäudeaktionen verarbeiten die Spieler gesammelte Waren weiter, verkaufen sie oder nutzen sie zum Bau eigener Gebäude und Schiffe.

Gebäude sind sowohl Investitionsmöglichkeit als auch Einnahmequelle, weil für die Nutzung fremder Gebäude eine Gebühr gezahlt werden muss. Schiffe dagegen werden vornehmlich zur Nahrungsbeschaffung benötigt, um die Versorgung der Arbeiter sicherzustellen.

Nach insgesamt sieben Spielzügen ist eine Runde beendet: Die Spieler erhalten in einer Erntezeit landwirtschaftliche Produkte und müssen ihre Arbeiter ernähren. Nach einer bestimmten Anzahl von Runden darf jeder Spieler noch eine Schlussaktion durchführen, dann endet das Spiel. Die Gebäude und Schiffe besitzen einen Vermögenswert, der zum Bargeld hinzugezählt wird. Wer am Ende über das größte Vermögen verfügt, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielregel
- 1 Gebäudeanhang
- 3 Spielpläne
- 5 Personensteine in Spielerfarben (aus Holz)
- 5 Schiffsteine in Spielerfarben (aus Holz)

• auf 6 Stanzbögen:

7 große, runde Nachschubplättchen mit je 2 aufgeführten Spielmarken

16 große, runde Nahrungsplättchen (4x „2/5x“, 3x „3/4“, 3x „5/6“, 2x „7/8“, 2x „9/10“, 1x „11/12“, 1x „13/14“)

1 großes, rundes Startspielerplättchen

insgesamt 420 Marken, darunter:

48 Münzen „1 Franc“ (Geld zählt nicht als Ware)

30 Münzen „5 Franc“ (Geld kann jederzeit gewechselt werden)

60 Marken „Vieh“ (0 Nahrung) mit Rückseite „Fleisch“ (3 Nahrung) („Wechselnahrung“ gibt es nicht)

60 Marken „Korn“ (0 Nahrung) mit Rückseite „Brot“ (2 Nahrung)

30 Marken „Eisen“ mit Rückseite „Stahl“ (Stahl kann auch als Eisen verwendet werden)

42 Marken „Lehm“ mit Rückseite „Ziegel“ (Ziegel kann auch als Lehm verwendet werden)

48 Marken „Holz“ (1 Energie) mit Rückseite „Holzkohle“ (3 Energie) („Wechselenergie“ gibt es nicht)

42 Marken „Fisch“ (1 Nahrung) mit Rückseite „Räucherfisch“ (2 Nahrung)

30 Marken „Kohle“ (3 Energie) mit Rückseite „Koks“ (10 Energie)

30 Marken „Fell“ mit Rückseite „Leder“

• 110 Spielkarten:

5 Übersichtskarten „Spielzug“ in den Spielerfarben mit Rückseite „Speicher“

33 Standardgebäudekarten (darunter die Startgebäude „Bauunternehmen“ und zweimal „Bauhandwerksbetrieb“)

36 Sondergebäudekarten

20 Rundenkarten mit Rückseite „Schiff“ (es gibt 7 Holzschiffe, 6 Eisenschiffe, 4 Stahlschiffe und 3 Luxusliner)

11 Schuldscheinkarten

5 Karten „Rundenübersicht“, je eine Karte für 1, 2, 3, 4 und 5 Spieler

SPIELVORBEREITUNGEN UND ERLÄUTERUNGEN ZUM SPIELMATERIAL

„Le Havre“ kann entweder in der **Komplettversion** oder in einer **verkürzten Fassung** gespielt werden.

Die Änderungen in der Spielvorbereitung für die verkürzte Fassung sind rot eingerahmt unten auf der nächsten Doppelseite aufgeführt. Je nach Anzahl der Spieler werden unterschiedlich viele Runden gespielt:

Anzahl der Spieler	1	2	3	4	(5)
Anzahl der Runden in der Komplettversion	7	14	18	20	(20)
Spieldauer in der Komplettversion (ca. in Minuten)	60	120	180	200	(210)
Anzahl der Runden in der verkürzten Fassung	4	8	12	12	(15)
Spieldauer in der verkürzten Fassung (ca. in Minuten)	20	45	120	130	(150)

Eine Partie zu fünft empfehlen wir nur erfahrenen „Le Havre“-Spielern und Leuten, die aus dem „Bauch heraus“ spielen.

5. AUFBAU DER WARENMARKEN:

Jede Warenmarke hat zwei Seiten, eine Standardseite und eine aufgewertete Seite - die Seiten sind am Rahmen zu unterscheiden. Über die Angebotsfelder kommen ausschließlich die namentlich aufgeführten Standardwaren ins Spiel - zur Aufwertung müssen Gebäudeaktionen genutzt werden.

4. WAREN- UND GELDMARKEN:

Die Waren- und Geldmarken werden auf die vorgesehenen Vorratsfelder der Spielpläne gelegt. Es müssen nicht alle Marken, die im Spiel enthalten sind, auf die Vorratsfelder gelegt werden: Ein Großteil kann vorerst in der Spieleschachtel bleiben und nach Bedarf hinzugenommen werden.

Auf den Spielplänen gibt es für 6 Warenarten sowie die Ein-Franc-Münzen jeweils ein Vorrats- und ein Angebotsfeld. Für die Fünf-Franc-Münzen sowie Kohle und Fell gibt es dagegen nur Vorratsfelder. Franc ist die Währung in diesem Spiel.

3. NACHSCHUBPLÄTTCHEN:

Die 7 Nachschubplättchen werden gemischt und verdeckt auf die auf den Spielplänen markierten runden Wasserfelder gelegt. Die Schiffsteine der Spieler werden links vor das erste Nachschubplättchen neben den ersten Spielplan gestellt.

2. MATERIAL IN SPIELERFARBEN:

Jeder Spieler erhält in seiner Farbe 1 runden Personenstein und 1 Schiffstein sowie 1 Übersichtskarte „Der Spielzug“, die je nach Vorliebe auch auf die Rückseite „Speicher“ gedreht werden kann.

1. SPIELPLÄNE:

Die 3 Spielpläne werden aneinandergelagt und in der Mitte der Spielfläche ausgebreitet. Sie sind links oben von 1 bis 3 durchnummeriert. Links liegt der Plan mit u.a. der Stadtkasse (1), in der Mitte der mit u.a. den drei „Bauvorhaben“ (2) und rechts der Plan mit den Schiffsfeldern (3).

7. STARTKAPITAL:

Jeder Spieler startet in der Komplettversion mit 5 Franc und 1 Kohle.

6. STARTAUSLAGE:

Auf die Angebotsfelder kommen in der Komplettversion 2 Franc, 2 Fische, 2 Holz bzw. 1 Lehm (siehe Hinweis unter den Angebotsfeldern).

8. SONDERGEBÄUDE:

Die Sondergebäudekarten werden gemischt. 6 Karten werden verdeckt auf das Feld „Sondergebäude“ gelegt. Die restlichen Karten werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

9. AUFBAU DER GEBÄUDEKARTEN:

Es gibt zwei Arten von Gebäudekarten: Karten mit Standardgebäuden und Karten mit Sondergebäuden (am Anker zu erkennen). Die Gebäudekarten haben neben einer Darstellung bezüglich der Verwendung des Gebäudes zwei (bzw. drei) Symbolzeilen.



Die Abweichungen im Spielaufbau für die Kurzspielversion:

- Auf die sieben Angebotsfelder kommen 3 Franc, 3 Fische, 3 Holz, 2 Lehm, 1 Eisen, 1 Korn bzw. 1 Vieh (siehe auch Text auf dem Spielplanfeld „Sondergebäude“).
- Jeder Spieler erhält bei Spielbeginn 5 Franc, 2 Fische, 2 Holz, 2 Lehm, 2 Eisen, 1 Vieh, 2 Kohle und 2 Felle.
- Die Standardgebäude werden entsprechend der kleinen Haken aussortiert anstatt der großen.
- Sondergebäude werden nicht benötigt.
- In der Soloversion erhält der Spieler gleich bei Spielstart ein 2er-Holzschiff, ein weiteres 2er-Holzschiff kommt auf das Spielplanfeld für Holzschiffe.
- Im Zweipersonenspiel starten beide Spieler mit einem 2er-Holzschiff.





10. STARTGEBÄUDE DER STADT:

Aus dem Stapel mit den Standardgebäudekarten werden die Startgebäude „Bauunternehmen“ und zweimal „Bauhandwerksbetrieb“ herausgesucht und neben die Spielpläne gelegt. Diese Gebäude sind schon bei Spielbeginn errichtet und gehören der Stadt.

11. AUSWAHL DER STANDARDGEBÄUDE:

Aus den restlichen Karten werden (nur beim Spiel mit 1-3 Spielern und in der Kurzspielversion) Karten aussortiert und aus dem Spiel genommen. Dazu werden die Karten auf die Rückseite gedreht. Oben auf den Kartenrückseiten befinden sich neben den Zahlen 1 bis 5 jeweils bis zu 2 Haken. Die Zahlen stehen für die Spielerzahl. Der obere, große Haken neben der Spielerzahl bedeutet, dass die Karte in der Komplettversion des Spiels vertreten ist. Der untere, kleine Haken bedeutet, dass die Karte in der Kurzspielversion vertreten ist. Alle Karten, die an der vorgeschriebenen Stelle keinen Haken haben, werden aussortiert und aus dem Spiel genommen. Ausnahme: Weisen Karten statt eines Hakens den Schriftzug „Start“ auf, werden sie zu den 3 Startgebäuden gelegt. Beispiel: Der obere Kartenausschnitt rechts zeigt, dass die Karte aussortiert werden soll, der untere Ausschnitt bedeutet, dass sie nur in der Komplettversion vertreten ist.

3

1

2

3 ✓



Standardgebäude



Gebäudeart



12. BAUVORHABEN:

Die ausgewählten Standardgebäude werden gemischt. Es werden 3 gleich große Stapel gebildet. Jeder Stapel für sich wird auf die Vorderseite gedreht und nach den Ordnungszahlen (rechts oben) sortiert: Die Karte mit der kleinsten Zahl kommt jeweils nach oben. Die Stapel werden nach oben gefächert auf die Felder „Bauvorhaben“ des zweiten Spielplans gelegt, so dass die unterste Zeile aller Karten sichtbar wird. Oben auf den Stapeln liegen immer die Gebäudekarten, die als nächste gebaut (bzw. finanziert) werden können. Durch die Fächerung der Standardgebäude ist schon bei Spielbeginn zu erkennen, wann welches Gebäude zum Bau (bzw. zum Kauf) an die Reihe kommt und welche Baukosten es hat.

13. RUNDENKARTEN:

Die Rundenkarten werden auf die Seite „Erntezeit“ (bzw. „keine Ernte“) gedreht, entsprechend der Spielerzahl (1-5) nach Rundenzahlen sortiert und auf das vorgesehene Feld des dritten Spielplans gelegt. Die Rundenzahlen stehen auf brauner Kreisfläche direkt hinter den Spielerzahlen: Karten ohne Rundenzahl werden aussortiert und aus dem Spiel genommen. Die Rundenkarten bilden einen Stapel, wobei die Karte für Runde 1 oben liegt. Auf vielen Rundenkarten sind zwei Rundenzahlen angegeben: Wenn „Le Havre“ in der Kurzspielversion gespielt werden soll, kommen nur Karten mit zwei Rundenzahlen ins Spiel, es gelten dann die unteren Zahlen.



14. SCHIFFSKARTEN:

Nach Auswertung einer Rundenkarte wird sie auf die Rückseite gedreht: Auf diese Weise kommt ein neues Schiff ins Spiel: erst Holzschiffe, am Ende Luxusliner. Die Schiffskarten sind aufgebaut wie die Gebäudekarten: In der ersten Zeile stehen die Baukosten, in der zweiten der Wert (darunter der Kaufpreis), Schiffsbezeichnung und Schiffsymbol.



15. SCHULDSCHEINKARTEN:

Die Karten „Schuldschein“ werden bei Spielbeginn noch nicht benötigt, aber griffbereit an die Seite gelegt. Eventuell kommen sie die ganze Partie über nicht zum Einsatz.



16. RUNDENÜBERSICHT:

Von den 5 Karten „Rundenübersicht“ wird nur die zur Spieleranzahl passende Karte benötigt. Die Vorderseite wird für die Komplettversion verwendet, die Rückseite für das Kurzspiel.



17. NAHRUNGSPLÄTTCHEN:

Die Nahrungsplättchen werden ebenfalls griffbereit an die Seite gelegt.

- Die Rundenkarten werden nach den Zahlen in den kleinen Kreisen sortiert und nicht nach den großen.
- Die Rundenübersichtskarte wird auf die Seite „Kurzspielversion“ gedreht.
- Im Spielverlauf gibt es keine Abweichungen. Einzige Ausnahme: Das Umdrehen der Rundenkarte wird nicht mit der Ziffer rechts oben (auf grauem Grund), sondern mit der grauen Ziffer rechts unten überprüft (siehe Tipps zum flüssigeren Spielablauf, Seite 11).



SPIELVERLAUF

In der **Rundenphase** wird je nach Spielerzahl eine feste Anzahl von Runden gespielt. Eine Runde besteht aus sieben Spielzügen und der anschließenden Auswertung einer Rundenkarte.

In der **Schlussphase** des Spiels führt jeder Spieler noch eine Schlussaktion durch. Danach zählen die Spieler ihre Vermögenswerte zusammen. Wer das größte Vermögen hat, gewinnt.

RUNDENPHASE

Startspieler wird, wer am nächsten am Wasser gebaut hat. Dieser Spieler erhält das Startspielerplättchen. Die Spieler kommen reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe.

SPIELZUG

Ein Spielzug besteht aus zwei Pflichtaktionen und freiwilligen Zusatzaktionen: Erst wird die Nachschub-, dann die Hauptaktion durchgeführt. Zusatzaktionen sind Kaufen und Verkaufen, sie können jederzeit im eigenen Spielzug durchgeführt werden.

NACHSCHUBAKTION

Mit der ersten Aktion jedes Spielers kommen neue Waren im Hafen an, die entsprechend ihrer Sorte auf die Angebotsfelder gelegt werden.

- Der Spieler setzt seinen Schiffstein in Pfeilrichtung auf das nächste freie Nachschubplättchen. In der ersten Runde werden die Nachschubplättchen beim Setzen des Schiffsteins aufgedeckt, von da an bleiben sie bis zum Ende des Spiels offen liegen, ohne ihre Position zu verändern.
- Auf jedem Nachschubplättchen sind zwei verschiedene Marken (Waren oder Franc) abgebildet, die der Spieler von den Spielplanfeldern „Vorrat“ nehmen und mit der Standardseite nach oben auf die entsprechenden Angebotsfelder legen muss. Welches die Standardseite ist, ist am Rahmen der Warenmarken zu erkennen.
- Der Spielzug des Spielers, der seinen Schiffstein auf das siebte Nachschubplättchen setzt, beendet die Runde. Nach diesem Spielzug wird die aktuelle Rundenkarte ausgewertet (siehe „Ende einer Spielrunde“, Seite 7). Der erste Spielzug der darauffolgenden Runde beginnt dann wieder mit einer Nachschubaktion auf dem ersten Nachschubplättchen.

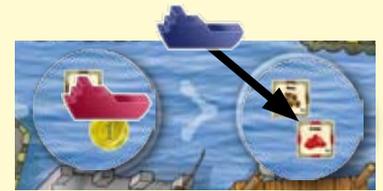


- **Zinsen** für Schuldscheine:
Auf einem der sieben Nachschubplättchen steht „Zinsen“. Immer wenn irgendein Spieler seinen Schiffstein auf dieses Plättchen setzt, müssen alle Schuldscheininhaber - unabhängig von der Anzahl ihrer Schuldscheine - sofort genau 1 Franc Zinsen bezahlen. Kann ein Spieler diesen Franc nicht bezahlen, muss er wahlweise ein Gebäude bzw. ein Schiff verkaufen oder einen weiteren Schuldschein nehmen (siehe „Schuldscheine“, Seite 10). Dann erst zahlt er den 1 Franc.

Immer nach sieben Spielzügen wird eine Rundenkarte ausgewertet - die Spieler sind unterschiedlich oft an der Reihe.



Das Startspielerplättchen hat keine tragende Funktion in diesem Spiel und wechselt im Spielverlauf auch nicht. Es dient allein der besseren Übersicht.



Der Schiffstein wird gesetzt.



Zwei Marken kommen ins Angebot.



Wer mindestens einen Schuldschein hat, zahlt einmal pro Runde genau 1 Franc Zinsen. Er zahlt niemals mehr als 1 Franc.

HAUPTAKTION

Nach der Nachschub- folgt die Hauptaktion. Der Spieler muss sich für eine von zwei möglichen Hauptaktionen entscheiden:

Hauptaktion A: Waren aus einem Angebot nehmen

- Der Spieler nimmt sich alle Marken (Waren oder Franc) von einem der sieben Angebotsfelder. Nimmt er Waren, so legt er sie mit der Standardseite nach oben vor sich ab (zu erkennen am Rahmen der Marken).
- Der persönliche Vorrat ist nicht begrenzt. Alle Waren und Franc-Münzen liegen offen aus, dürfen also nicht geheim gehalten werden.

Hauptaktion B: Gebäudeaktion

• Betreten eines Gebäudes

Die meisten Gebäude erlauben dem Besucher eine Aktion, z. B. den Bau weiterer Gebäude oder das Umwandeln von Standardwaren in veredelte Waren. Um eine Gebäudefunktion nutzen zu können, muss der Spieler ein Gebäude **betreten**, also seinen Personenstein auf eine **unbesetzte** Gebäudekarte **versetzen**.

Hierfür kommen alle Gebäude in Frage, die sich im Besitz **eines beliebigen Spielers oder der Stadt** befinden.

Die Funktionen der Gebäude werden auf Seite 6 und im Gebäudeanhang erklärt.

• Eintrittsgebühr

Für die Nutzung von **fremden** Gebäuden ist häufig eine Gebühr an den Eigentümer fällig: Diese Eintrittsgebühr ist rechts oben auf den Gebäudekarten vermerkt (zwischen Baukosten und Ordnungszahl). Sie muss vor Nutzung des Gebäudes in Form von Nahrung oder in Franc entrichtet werden. Sofern Nahrungs- und Geldforderung mit einem „/“-Strich getrennt sind, muss nur eine der beiden Kosten bezahlt werden.

Es ist nicht erlaubt, ein Gebäude zu betreten, wenn man die Eintrittsgebühr nicht zahlen kann oder falls man nach dem Betreten die Funktion nicht ausübt.

Es gilt: **Nahrung kann in diesem Spiel immer 1:1 durch Geld ersetzt werden**, Geld kann aber niemals durch Nahrung ersetzt werden.

ZUSATZAKTIONEN: KAUFEN UND VERKAUFEN

• Kaufen

Zusätzlich zur Nachschub- und Hauptaktion können die Spieler **jederzeit im eigenen Spielzug** (also auch vor oder nach diesen Aktionen) eine oder mehrere Gebäude- und Schiffskarten kaufen (*hierzu siehe auch „Regeldetails“, Seite 9*).

Gebäude: Zum Kauf stehen alle Gebäude zur Verfügung, die sich **im Besitz der Stadt befinden**, sowie die, die **in den Auslagen „Bauvorhaben“ oben liegen**. Der Kaufpreis entspricht in den meisten Fällen dem Wert eines Gebäudes. Falls der Kaufpreis nicht dem Wert entspricht, steht er als Kaufpreis gekennzeichnet unterhalb des Wertes. Es ist erlaubt, vom gleichen Gebäudestapel mehrere Gebäude in Folge zu kaufen.



Geld gilt nicht als Ware, die Ein-Franc-Münzen können aber dennoch - wie Fisch, Holz, Lehm, Eisen, Korn und Vieh - auf den Angebotsfeldern der Spielpläne erworben werden. Die Waren Kohle und Fell dagegen sind nur durch Gebäudeaktionen zu bekommen.

Gebäude werden ausschließlich beim Betreten genutzt. Es ist also nicht erlaubt, ein mit dem eigenen Personenstein besetztes Gebäude in einem Folgezug direkt noch ein weiteres Mal zu nutzen.

Gebäudekarten, die noch bei den Bauvorhaben liegen, können nicht betreten werden. Diese Gebäude sind noch nicht gebaut.

Bei Gebäudeaktionen muss Eintritt gezahlt werden. Falls die Gebäudekarte in städtischem Besitz ist, geht die Gebühr an die „Stadtkasse“ (den allgemeinen Vorrat). Für eigene Gebäude muss kein Eintritt bezahlt werden.



Beispiel: Wer eine fremde „Reederei“ nutzt, zahlt bei Betreten 2 Nahrung. Der Spieler kann statt der 2 Nahrung auch entweder 2 Franc oder 1 Nahrung plus 1 Franc abgeben.

Gebäude und Schiffe können nicht nur gebaut, alternativ können sie auch gekauft werden.



Die Bank hat einen Basiswert von 16 Franc. Wer sie kaufen möchte, muss 40 Franc zahlen.



Schiffe: Von den Schiffskarten können immer nur die bereits aufgedeckten, auf den Stapeln oben liegenden Karten erworben werden. Bei allen Schiffen ist der Kaufpreis höher als der Wert des Schiffes und (wie bei den Gebäuden) unterhalb des Wertes angegeben.

Wichtig: Schiffe können bereits **gekauft** werden, wenn noch keine Werft im Spiel ist, da Werften nur für den **Bau** eines Schiffes benötigt werden.

• **Verkaufen**

Gebäude und Schiffe können **an die Stadt** verkauft werden. Solche Verkaufsaktionen sind auch außerhalb des eigenen Spielzuges erlaubt, nur nicht direkt während der Aktion eines Mitspielers. **Verkauft wird zum halben Gebäude- bzw. Schiffswert.**

Wird ein Gebäude verkauft, legt der Spieler die Karte zu den anderen Gebäuden, die der Stadt gehören. Beim Verkauf eines Schiffes wird die Schiffskarte auf die anderen Schiffskarten der gleichen Sorte gelegt.

• **Anmerkungen**

- Achtung! Personensteine auf Gebäuden gehen beim Kauf oder Verkauf des Gebäudes immer zurück an den Spieler. (Die Personensteine werden „heimgeschickt“.)
- Gebäude dürfen nicht verkauft und noch im gleichen Spielzug zurückgekauft werden.
- Gebäude und Schiffe können **nicht** an andere Spieler verkauft werden.

Bau von Gebäuden und Schiffen

Bau neuer Gebäude

Mit Hilfe der Startgebäude „Bauhandwerksbetrieb“ und „Bauunternehmen“ können neue Gebäude gebaut werden. Diese sind bei Spielbeginn im Besitz der Stadt. Betritt man eines dieser Gebäude, kann man **die oben liegenden Gebäude aus den Bauvorhaben** bauen, indem man die Baukosten des neuen Gebäudes zahlt.

Welche Baustoffe dafür benötigt werden, kann man am oberen und unteren Rand der Gebäudekarte ablesen.



Wichtig dabei: Ziegel können immer anstelle von Lehm eingesetzt werden und Stahl kann immer anstatt Eisen eingesetzt werden.

Weitere allgemeine Erklärungen zu den Gebäudekarten folgen im Gebäudeanhang. Eine Auflistung aller Gebäudekarten und ihrer Funktion ist dort zu finden.

Bau von Schiffen

Wer Schiffe hat, braucht bei Rundenende weniger Nahrung abzugeben. Am Ende jeder Runde kommt eine neue Schiffskarte ins Spiel, wenn die Rundenkarte umgedreht wird (siehe „Ende einer Spielrunde“, „Neue Schiffskarte“, Seite 8). Auf den beiden „Werften“ können diese Schiffe gebaut werden, jedoch nur eines pro Besuch.

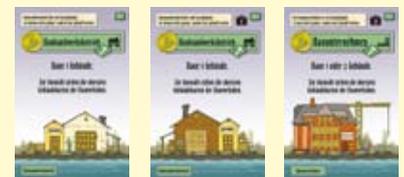


Dieses Holzschiff ist 2 Franc wert. Wer es kaufen möchte, muss 14 Franc zahlen. (Luxusliner können nur gebaut, nicht gekauft werden.)

Verkauft wird jederzeit zum halben Wert. Der Wert kann sich vom Kaufpreis unterscheiden. Er steht immer links neben der Kartenbezeichnung

Durch Kauf bzw. Verkauf können Gebäude von Personensteinen „befreit“ und anschließend betreten werden.

Diese Regel betrifft insbesondere die Gebäudekarte „Schwarzmarkt“ (siehe Gebäudeanhang).



Mit den Startgebäuden können neue Gebäude gebaut werden. Achtung! Mit Baugebäuden können keine Schiffe gebaut werden, sondern ausschließlich Gebäude.



Schiffe helfen bei der Nahrungsbeschaffung. Im Spiel mit 3-5 Personen gibt es zwei Werften, im Spiel mit 1-2 Personen nur eine Werft.



Um ein Schiff zu bauen, muss man (neben dem möglichen Eintritt für die Werft) die Baustoffe für das Schiff sowie 3 Energie für die Herstellung bezahlen (*siehe Schiffe auf der Rückseite der Rundenkarten*). Energie erhält man durch Holz (oder veredelt Holzkohle) sowie Kohle (oder Koks).

Sonderfall: Bevor auf einer Werft Eisenschiffe gebaut werden können, muss sie **modernisiert** werden. Der Spieler, der als Erster in einer Werft ein Eisenschiff bauen möchte, muss 1 Ziegel auf die Werft legen. Danach gilt die Werft bis zum Ende des Spiels **für alle Spieler** als modernisiert. (Soll das erste Stahlschiff bzw. der erste Luxusliner gebaut werden, noch bevor das erste Eisenschiff auf der Werft fertig gestellt wurde, so gilt die Modernisierungsvorschrift auch für das Stahlschiff bzw. den Luxusliner.) Modernisieren darf nur, wer auch ein Schiff baut.

Schiffe sind sehr wichtig!

Die langfristige Nahrungsversorgung ist in diesem Spiel immens wichtig. Wer am Anfang des Spiels weniger auf landwirtschaftliche Produkte setzt, sollte frühzeitig im Spiel ein Schiff bauen oder gar kaufen. Ansonsten kann es ihm passieren, dass er im Spielverlauf viel zu sehr damit beschäftigt ist, Nahrung zu beschaffen. Mittelfristig wird der Schiffsbau für jeden Spieler wichtig. Ganz ohne Schiffe ist dieses Spiel so gut wie nicht zu gewinnen!



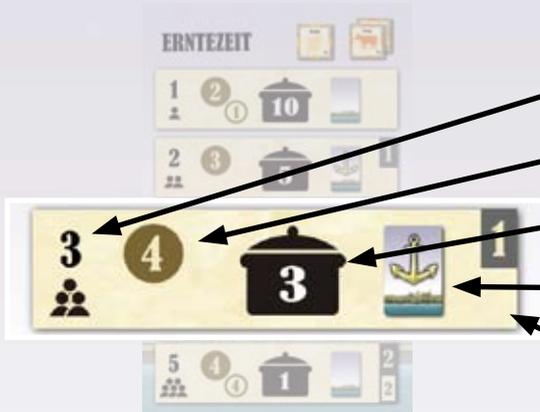
Schiffe werden auf den Werften gebaut.

Wer eine Werft als Erster für den Bau eines Schiffes nutzen möchte, das kein Holzschiff ist, muss vorher mit 1 Ziegel modernisieren, auch wenn ihm die Werft nicht gehört.



ENDE EINER SPIELRUNDE

Nach jedem siebten Spielzug wird die oberste Karte auf dem Stapel der **Rundenkarten** ausgewertet.



- Dabei wird die Zeile der Karte betrachtet, die der Spielerzahl entspricht (erste Zahl).
- Die zweite Zahl in der Zeile nennt die aktuelle Runde (sowie ggf. in klein die Rundenzahl der verkürzten Fassung des Spiels).
- Die dritte Zahl steht in einem Kochtopfsymbol und besagt, wie viel Nahrung jeder Spieler in der Ernährungsphase abgeben muss.
- Die vierte Zeilenposition kann ein Gebäudekartensymbol enthalten (*siehe „Gebäudebau durch die Stadt“, Seite 8*).
- Ganz rechts befindet sich eine Prüfzahl, die nur am Anfang einer Runde von Bedeutung ist (*siehe erster Unterpunkt des Kapitels „Tipps zum flüssigeren Spielablauf“, Seite 11*).

Erntezeit

Die Spieler bekommen in der Erntezeit landwirtschaftliche Produkte. Wer mindestens 1 Korn hat, erhält 1 Korn dazu. Und wer mindestens 2 Vieh hat, erhält 1 Vieh dazu. Auf manchen Rundenkarten entfällt die Erntezeit („keine Ernte“). Dann vermehren sich weder Korn noch Vieh.

Ernährungsphase

Jeder Spieler gibt die auf dem Kochtopfsymbol der Rundenkarte angegebene Menge an Nahrung ab. Bei der Versorgung helfen die Schiffe: Für **jedes eigene Schiff** wird die abzugebende Nahrung entsprechend dem Wert in der Schiffskartentabelle reduziert. Wer nicht genügend Nahrung hat, muss wahlweise Gebäudekarten bzw. Schiffe verkaufen oder Schuldschein(e) nehmen (*siehe Kapitel „Schuldscheine“, Seite 10*).

Die Spieler bekommen Korn und Vieh. Es ist nicht möglich, in einer Erntezeit mehr als 1 Korn und 1 Vieh zu erhalten (*Ausnahme: „Mastbetrieb“*).

	1	2	3	4	5
	5	4	3	2	1

Die Spieler geben Nahrung ab. Schiffe reduzieren die Nahrungsforderungen.



- Zur Erinnerung: **Jeder Franc zählt wie 1 Nahrung.** Für Nahrung kann also auch mit Geld bezahlt werden.
- Sobald ein Spieler Schiffe erworben hat, erhält er ein Nahrungsplättchen, das anzeigt, wie viel Nahrung ihm seine Schiffe insgesamt jede Runde bringen.
- Bringen einem Spieler seine Schiffe mehr Nahrung, als er abgeben muss, wird die überzählige Nahrung **nicht** ausbezahlt.
- Kann ein Spieler Nahrung nicht passend abgeben, z. B. bei Bezahlung mit einer Ware „Fleisch“, wird überzählige Nahrung **nicht** rückerstattet.

Gebäudebau durch die Stadt

Die Symbole und auf manchen Rundenkarten bedeuten, dass die Gebäude der Stadt um eine Gebäude- oder Sondergebäudekarte ergänzt werden.

- Gewöhnliche **Gebäudekarte** : Von den Karten in der Auslage „Bauvorhaben“ wird die mit der **kleinsten Ordnungszahl** (oben rechts auf den Karten) genommen.
- **Sondergebäudekarte** : Die oberste Karte vom verdeckten Stapel der Sondergebäudekarten wird aufgedeckt. (Siehe hierzu das Standardgebäude „Marktplatz“ im Gebäudeanhang.)

Neue Schiffskarte

Zum Schluss wird die Rundenkarte auf die Rückseite gedreht. Somit kommt eine neue Schiffskarte ins Spiel. Diese wird oben auf den zum Schiffstyp gehörigen Stapel gelegt (siehe Spielplan 3).

Nächste Runde

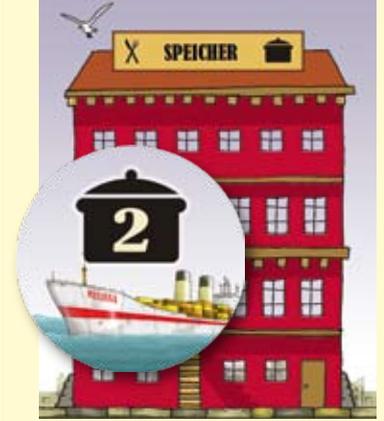
Die folgende Runde beginnt der Spieler, der als Nächster an die Reihe kommt (siehe auch erster Unterpunkt des Kapitels „Tipps zum flüssigeren Spielablauf“, Seite 11).

Rundenübersicht

Die Karte „Rundenübersicht“ gibt einen Überblick über alle Rundenkarten.

- Als erster Wert auf der Rundenübersicht ist auf brauner Kreisfläche die Runde aufgeführt.
- Als zweiter Wert - unterhalb der Rundenangabe - steht in einem Kochtopfsymbol, wie viel Nahrung am Ende der Runde von jedem Spieler aufzubringen ist.
- Der dritten Zeile ist zu entnehmen, ob bei Rundenende ein Standard- oder Sondergebäude gebaut wird bzw. ob die Ernte ausfällt.
- In der vierten/fünften Zeile steht, welche Schiffskarte neu ins Spiel kommt, sobald die Rundenkarte auf die Rückseite gedreht wird: „Holz 2“ bedeutet dabei z. B. ein Holzschiff mit einem Wert von 2 Franc.

→	①	②	③	④	⑤	⑥
→	2	2	3	4	5	6
→	Ernte				Ernte	
→	2	2	2	4	2	6
	Holz	Holz	Holz	Holz	Eisen	Holz



Die Stadt baut ein Gebäude.



Die Rundenkarte wird zur Schiffskarte.

Am Vorhängeschloss ist zu erkennen, dass auf dieser Karte keine Gebäudeaktion möglich ist.



Sonderkarten sind durch Anker gekennzeichnet.

Das Pluszeichen zeigt an, dass das Gebäude bei Spielende wertvoller wird.



SCHLUSSPHASE

Die Rundenphase endet mit der Auswertung der letzten Rundenkarte.
Die Schlussphase beginnt.

SCHLUSSAKTION

Jeder Spieler kommt noch genau einmal an die Reihe und führt eine Schlussaktion aus - und zwar eine Hauptaktion (*siehe Seite 5*). Nachschub- und Kaufaktionen fallen weg, auch Zinsen müssen keine mehr gezahlt werden. Verkaufsaktionen sowie die Rückzahlung von Schuldscheinen sind weiterhin erlaubt.

Es beginnt der Startspieler, danach kommen reihum die Mitspieler an die Reihe. Achtung! Für Gebäudeaktionen im Rahmen der Schlussaktion gilt, dass Personensteine **auch auf Gebäude** gelegt werden dürfen, **die durch ein oder mehrere andere Personensteine besetzt** sind. Jeder Spieler hat in der Schlussaktion also immer die Möglichkeit, sein Wunschgebäude besuchen zu können. (*Das einzige Gebäude, das nicht besucht werden darf, ist somit das, auf dem der eigene Personenstein zuletzt lag.*)

SPIELLENDE UND GEWINNER DES SPIELS

Nach den Schlussaktionen endet das Spiel. Es gewinnt der reichste Spieler. Es werden addiert:

- die auf den Karten angegebenen Werte der Gebäude und Schiffe (*die Zahl links neben den Kartenbezeichnungen*)
- Zusatzwerte von Gebäuden mit einem Pluszeichen  (z. B. die Bank), die abhängig von den Besitzverhältnissen sind (*siehe Text und Abbildung auf den Karten*)
- das Barvermögen
- für jeden nicht zurückgezahlten Schuldschein werden dem Schuldner 7 Franc abgezogen.

Die Waren im Vorrat der Spieler haben keinen Wert (*einzigste Ausnahme ist das „Lagerhaus“*).

Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

WICHTIGE HINWEISE (UNBEDINGT VOR DER ERSTEN PARTIE LESEN)

REGELDETAILS

• Unterscheidung zwischen Bauen und Kaufen

Alle Gebäude und Schiffe können wahlweise gebaut oder gekauft werden. (In den meisten Fällen werden sie gebaut.) Dieser Unterschied ist sehr wichtig:

Das **Bauen** ist immer eine Hauptaktion und man benötigt dazu Baumaterial.

Der **Kauf** ist immer eine Zusatzaktion und wird über eine Geldzahlung abgewickelt.

• Nur Gebäude auf den Bauvorhaben können gebaut werden

Die oben liegenden Gebäude auf den Bauvorhaben können entweder gekauft oder gebaut werden. Gebäude, die der Stadt gehören, können dagegen von den Spielern nicht mehr gebaut, sondern nur noch gekauft werden. (Die Gebäude sind ja schon gebaut).

Zum Schluss führt jeder Spieler noch genau eine Hauptaktion durch. Bei dieser Hauptaktion darf der Personenstein auch auf eine besetzte Gebäudekarte versetzt werden.



Die Seine-Brücke ist eine beliebte Schlussaktion, weil hier restliche Waren in Geld umgewandelt werden können.

Der Spieler mit dem größten Gesamtvermögen, bestehend aus Gebäude-, Schiffswerten und Bargeld, gewinnt das Spiel.



Beispiel: Der Spieler kauft den Marktplatz mit einer Zusatzaktion für 6 Franc und nutzt ihn sofort selbst mit seiner Hauptaktion.

Auch die Startgebäude können gekauft werden.



• **Marken unbegrenzt**

Der Vorrat an Spielmarken (Waren und Franc) ist unbegrenzt. Sollte der Vorrat einer Sorte dennoch ausgehen, finden sich auf der Rückseite der 2er-Nahrungsplättchen Verfünfachungsfelder. Wird eine Marke auf ein solches Feld gelegt, gilt dies als fünffache Menge.

• **Bauvorhaben werden leer**

Wenn eine der drei Auslagen „Bauvorhaben“ leer wird, bleibt sie leer (Ausnahme: „Fußballstadion“).

• **Wechselgeld, aber keine Wechselnahrung und keine Wechselenergie**

In diesem Spiel kann Geld jederzeit gewechselt werden. Wer die Eintrittsgebühr mit Nahrung zahlt und dabei überbezahlt, hat allerdings keinen Anspruch darauf, die überzählige Nahrung rückerstattet zu bekommen. Das Gleiche gilt beim Bezahlen der Nahrung in der Ernährungsphase. Wer für eine Gebäudeaktion zu viel Energie aufwendet, dem wird die überzählige Energie ebenfalls nicht vergütet.

• **Immer zum Nachteil des Spielers runden**

Auf vielen Gebäudekarten werden dem Spieler halbe Waren bzw. halbe Franc zugesprochen oder ihm wird halbe Energie abverlangt. Es wird immer zum Nachteil des Spielers gerundet: Soll er etwas Halbes erhalten, wird abgerundet. Soll er etwas Halbes zahlen, wird aufgerundet.



So kann man 25 Franc anzeigen.



Beim Verkauf von Gebäuden und Schiffen muss nicht gerundet werden. Ihr Wert beträgt stets eine gerade Zahl.

SCHULDSCHEINE

• **Schuldschein aufnehmen:**

Einen oder mehrere Schuldscheine erhält **nur**, wer für bisherige Schuldscheine die Zinsen (siehe Nachschubaktion, Seite 4) oder in der Ernährungsphase (siehe „Ende einer Spielrunde“, Seite 7) die geforderte Nahrung nicht aufbringen kann. Dieser Spieler muss zunächst seine Nahrungs- und Geldreserven aufbrauchen, erst danach kann er einen neuen Schuldschein in Anspruch nehmen. Wer einen Schuldschein aufnimmt, nimmt sich eine Karte „Schuldschein“, legt sie offen vor sich ab und **erhält 4 Franc**. Zum Verkauf von Gebäuden ist er nicht gezwungen.

• **Schuldschein zurückzahlen**

Ein Schuldschein kann jederzeit im Spiel (auch unmittelbar vor der Zinszahlung) für 5 Franc zurückgezahlt werden. Wer bei Spielende immer noch Schuldscheine hat, dem werden in der Vermögensberechnung für jeden Schuldschein 7 Franc abgezogen (siehe Spielende und Gewinner des Spiels, Seite 9).

Es ist nicht erlaubt, freiwillig, aus eigenem Entschluss Schuldscheine zu nehmen, um in Gebäude oder Schiffe zu investieren oder sich eine Eintrittsgebühr leisten zu können.

Wenn die Schuldscheinkarten nicht ausreichen, können sie auf die Rückseite gedreht werden. Mit jeder Schuldscheinrückseite werden 3 Schuldscheine angezeigt.

Tipp: Es ist sehr gut möglich, dieses Spiel zu gewinnen, auch wenn man im Spielverlauf mehrere Schuldscheine nehmen musste. (Der Grund liegt nicht zuletzt in der Eigenschaft des Amtsgerichts, siehe Gebäudeanhang.)

DIE GEBÄUDE

• Es gibt fünf Arten von Gebäudekarten: Handwerksbetriebe ,

Wirtschaftsgebäude , Industriegebäude 

und öffentliche Gebäude . Marktplatz, Lehmhügel und

Schwarzmarkt zählen zu den Nicht-Gebäuden (kein Symbol).

• Die meisten Gebäude erlauben dem Besucher eine Aktion. Andere (z. B. die Bank) sind nur für den Eigentümer von Bedeutung. Diese Gebäude haben in der rechten oberen Ecke der Karte ein Vorhängeschloss.

• Zu Beginn einer Partie sind nur die Handwerksbetriebe von Bedeutung (siehe „Marktplatz“ und „Rathausplatz“ im Gebäudeanhang). Die Unterscheidung in weitere Gebäudearten ist im späteren Verlauf einer Partie für die Standardgebäude Rathaus und Bank sowie die Sondergebäude





Gildenhäuser und Gewerbegebiet von Belang. Diese Gebäude steigen im Wert, abhängig von den Gebäudearten im Besitz des Spielers. Alle Gebäude, deren zusätzlicher Wert von anderen Karten oder Marken abhängt, sind an einem Pluszeichen (rechts unten auf den Karten) zu erkennen (siehe Abbildung auf der Karte „Bank“ auf Seite 10).

- **Wichtig!** Wer im Besitz von Gebäudekarten ist, die **Hacken- oder Angeln-Symbole** aufweisen, hat auf den Gebäuden Lehmhügel und Zeche bzw. Fischerei und auch Rathausplatz Vorteile (siehe entsprechende Karten oder Gebäudeanhang).
- Wenn Angaben mit einem „/“-Zeichen getrennt sind, gilt „entweder - oder“.



Ansonsten gilt immer „und, wahlweise oder“: Auf manchen Gebäudekarten sind mehrere Aktionen möglich (z. B. Marktplatz und Kontor).

- Ein **Pfeil** ermöglicht eine Umwandlung von einer Markensorte in eine andere. Die Umwandlung darf im Rahmen der Aktion beliebig oft durchgeführt werden, es sei denn, eine Begrenzung ist vorgeschrieben. Dann steht auf dem Pfeil, wie oft die Umwandlung höchstens durchgeführt werden darf (z. B. „6x“). Manchmal steht über dem Pfeil auch eine Umwandlungsbedingung in der Form, dass pro Umwandlung (oder pauschal) Energie zugeführt werden muss (z. B. Backhaus und Ziegelei). Energie geben die Waren Holz (veredelt Holzkohle) und Kohle (Koks).
- **Gebäude können auch verkauft werden**
Gerne wird vergessen, dass Gebäude jederzeit verkauft werden dürfen. Der unerfahrene Spieler bemerkt, dass er den Eintritt für eine Gebäudeaktion nicht aufbringen kann und sucht sich deshalb häufig eine andere Aktion aus. Er übersieht, dass er sich das Geld mit einem Verkauf beschaffen könnte. Im späten Verlauf einer Partie lohnt es sich gelegentlich tatsächlich, günstige Gebäude oder Holzschiffe auch wieder abzugeben.

TIPPS ZUM FLÜSSIGEREN SPIELABLAUF

- **Wer macht den ersten Zug in einer Runde?**

Immer wenn eine Rundenkarte auf die Schiffseite gedreht wird, kann man an der Zahl in der betreffenden Zeile rechts oben auf der sichtbar gewordenen neuen Rundenkarte ablesen, welcher Spieler den ersten Spielzug in der nächsten Runde macht. Die „1“ bedeutet, dass es der Startspieler ist (zu erkennen am Startspielerplättchen), die „2“ weist auf den Spieler auf Position 2 hin (siehe Beispiel) usw. Mit dieser Hilfe kann korrigiert werden, falls irgendwann im Spielverlauf einmal vergessen wurde, eine Rundenkarte umzudrehen! Und so werden nicht aus Versehen eine oder mehrere Runden zu viel gespielt. In der Kurzspielversion des Spiels wird nicht die Zahl rechts oben, sondern die Zahl rechts unten zur Überprüfung herangezogen.

- **Der Speicher**

Der Speicher auf der Rückseite der Spielzugübersicht dient den Spielern dazu, nicht den Überblick darüber zu verlieren, wie viel Nahrung sie am Ende der Runde benötigen. Sie können Nahrung, die sie am Ende der Runde abgeben wollen, hier zwischenlagern. Auch die Nahrungsplättchen, die angeben, wie viel Nahrung von Schiffen abgedeckt wird (siehe Ernährungsphase, Seite 8 oben), können hier abgelegt werden.

- **„Erntezeit“ ansagen**

Wer sich bei Rundenende als erster Spieler seine landwirtschaftlichen Produkte nimmt, sollte laut „Erntezeit“ ansagen, damit die Mitspieler nicht vergessen, sich ihre Waren zu nehmen.



Beispiel: Wer mindestens 1 Hacke hat, erhält in der Zeche 4 Kohle statt 3 Kohle.

Eine Ausnahme bei der Energiedarstellung bildet die Räumerei. Hier steht die Energieforderung vor der Umwandlung.





• Gebäude auf den Kopf drehen

Es bietet sich an, dass die Spieler ihre Gebäude auf den Kopf drehen, damit die Mitspieler sie besser erkennen können.

• Nach der Hauptaktion folgt der nächste Spieler

Es spart Zeit, nach einer Hauptaktion nicht zu warten, bis der Spieler seinen Spielzug für beendet erklärt, sondern direkt weiterzuspielen. Dafür passiert es zu selten, dass nach einer Hauptaktion gekauft (oder verkauft) wird. Sollte der Spieler dennoch kaufen (oder verkaufen) wollen, kann er immer noch „Einen Moment bitte!“ rufen.

• Rundenzahl

Die Zahl der Rundenkarten, die in der Spielvorbereitung sortiert und als Stapel ausgelegt wurden, legt immer auch die Zahl der zu spielenden Runden fest. In welcher Runde sich die Spieler befinden, kann jederzeit auf der aktuellen Rundenkarte festgestellt werden.

• Schlussaktionen

Bei den Schlussaktionen braucht die Spielreihenfolge in den meisten Fällen nicht eingehalten zu werden, so dass die Aktionen auch gleichzeitig durchgeführt werden können. Sollte die Reihenfolge doch einmal wichtig sein, z. B. in Bezug auf Eintrittszahlungen oder den Kauf von Luxus Schiffen, kann sie immer noch berücksichtigt werden.

Die Schiffe brauchen nicht auf den Kopf gedreht zu werden. Diese sind für die Mitspieler uninteressant.



Ein ausführliches Beispiel für eine Spielrunde, sowie Erläuterungen zu den verschiedenen Karten befinden sich im Gebäudeanhang.

© Lookout Games 2008
www.lookout-games.de

DANKSAGUNGEN

„Le Havre“ ist ein Spiel aus dem Dezember 2007. Das vorliegende Werk hat die Spiele „Caylus“ von William Attia und „Agricola“ zum Vorbild. Die Redaktion bildeten Uwe Rosenberg und Hanno Girke. Für die Mitgestaltung und den Aufbau der Spielregeln bedankt sich der Autor bei Ralph Bruhn, fürs Korrekturlesen bei Susanne Rosenberg und Ralph Bruhn. Grafik und Illustration stammen von Klemens Franz. Der Autor dankt in chronologischer Reihenfolge allen Testspielern (ohne die vielen Rückmeldungen wäre das Spiel in dieser Form nur schwer zu realisieren gewesen): Susanne Rosenberg, Bernd Breitenbach, Christian Hennig, Alexander Nentwig, Nicole Griesenbrock, André Kretzschmar, Hagen Dorgathen, Miriam Bode, Ursula Kraft, (10.) Volker Kraft, Katharina Wehr, Peer Wehr, Holger Wiedemann, Anja Grieger, Axel Krüger, Ralf Menzel, Andreas Höhne, Jens Schulze, Nicole Weinberger, (20.) Michael Kapik, Ingo Kasprzak, Martin Kischel, Sascha Hendriks, Astrid Nolte, Christian Woelfel, Torben Trapp, Eva Samson-Trapp, Axel Trapp, Wilhelm Volle, (30.) Gerda Leutermann, Frauke Häußler, Jutta Borgmeier, André Hergemöller, Silke Krimphove, Brigitte Ditt, Wolfgang Ditt, Gabriele Goldschmidt, Michael Dormann, Michael Rensen, (40.) Wolfgang Thauer, Christian Becker, Holger Herrmann, Ulf Reintges, Ralph Bruhn, Christian Gentges, Andreas Hemmann, Alfred Schneider, Claudio Maniglio, Diana Schmidt, (50.) Harry Kübler, Inga Blecher, Kathrin Ostendorp, Simon Hennig, Gesa Bruhn, Andrea Gesell, Marion Wieners, Jens Sinzel, Elmar Wieners, Ole Peters, (60.) Fabian Schriever, Nina Wolf, Katharina Woroniuk, Florian Feldhaus, Frank Hommes, Tobias Lausziat, Felix Gorschlüter, Heike Feister, Heiko Schiffer, Carola Krause, (70.) Dirk Krause, Sonja Jöher, Ralf Jöher, Kathrin Seckelmann, Burkhard Hehenkamp, Tabea Luka, Erwin Amann, Anke Ferlemann, Harry Obereiner, Anja Müller, (80.) Karsten Höser, Nils Miede, Birgit Baer, Jürgen Kudritzky, Suse Dahn, Thomas Balcerek, Thorsten Rickmann, Alexander Ikenstein, Jan Bullik, Hans-Günter Simon, (90.) Elisabeth Mohing, Corinna Häffs, Michael Häffs, Dorle Burgdorf, Matthias Cramer, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Thomas Mechtesheimer, Margareta Neuhaus, Sebastian Groh, (100.) Kilian Klug, Miriam Krischke, Susanne Amler, Sonja Baier, Joachim Gerß, Andrea Dilcher, Horst Blomberg, Hanno Girke, Jan-Simon Behnke, Mark-Oliver Behnke, (110.) Felix Girke, Thomas Hageleit, Gero Moritz, Daniel Saltmann, Bastian Trachte, Gesa Vogelsang, Jessica Jordan, Timo Loist, Jörg Hübner, Melanie Busse, (120.) Michael Bocker, Nico Oster, Frederike Diehl, André Diehl, Uwe Mölter, Christoph Kossendey, Martin Pieczkowski, Eleni Mitropoulou, Klaus Zündorf, Sylvia Schweers, (130.) Thomas Kutzas, Frank Pohl, Ansgar Schröer, Manfred Wahl, Andrea Kattinig, Klemens Franz, Elke Duffner, Helga Duffner, Joachim Ring, Johannes Schulz-Thierbach, (140.) Peter Eggert, Eric Humrich, Ingo Schildmann, Tobias Stapelfeldt, Manfred Wöste, Petra Böhm, Yvonne Lüscher, Dieter Alber, Ihno Kelsch, Ulrike Marisken, (150.) Mareike Oertwig, Jürgen Aden, Simone Hüther, Corina Schmeer, Volker Schäfer, Jan Schmeer, Lea Hellbrück gemeinsam mit Ingo Griebsch, Norbert Pipenhagen, Joachim Schabrowski, Mechthild Kanz, (160.) Reiner Frensemeyer, Reinhold Kanz, Heike Lopez, Michael Lopez, Sebastian Halbig, Hans Pöter, Harald Topf, Joachim Janus, Charly Petri, Jörg Schulte, (170.) Markus Treis, Thomas Kroll, Ralf Rechmann, Sebastian Felgenhauer, Stefan Hagen, Hartmut Thorsen, Dominik Krister, Rolf Braun, Timo Schreiter, Thorsten Kempkens, (180.) Georg von der Brüggen, Markus Dichtl, Frank Josephs, Petar Damir Nenadic, Ingrid Bohle, Berit Ehlers, Ludwig Voß, Nele Peters, Peter Weyers, Detlef Krägenbrink, (190.) Bodo Therissen, Jörg Pioch, Marc Holzrichter, Markus Benning, Markus Dichtl, Nicole Fröhlingdorf, Matthias Oestreicher, Bettina von Rüden, Frank Bergfeld, Thomas Legler, (200.) Jörg von Rüden, Michael Stadler, Ulrich Büscher, Anton Wiens, Uwe Dinglinger, Matthias Michels, Karin Michels, Raimund Dreier, Friedel Hoffmann, Kristiane Hollenberg, (210.) Thorsten Kurland, Joan Nguyen, Michael Oberhach, Thorsten Winter, Melissa Rogerson, Daniel Hogetoorn, Sebastian Cappellacci, Martina Möller, Anke Schmidt, Knud Gentz, (220.) Frank Mannberger, Michael Heißing, Detlev Runo, Jochen Schwinghammer, Frank Birbacher, Georg Dreifuß, Denis Fischer, Nina Gönner, Birgit Stolte, Laszlo Molnar, (230.) Daniel Frieg, Markus Grafen, Stefan Wahoff, Claudia Kaiser, Silke Jörgens, Alexander Finke, Marc Hohmann, Torsten Taschner, Dominik Hilbrich, Henrik Nachtrodt, (240.) Jan Mönter, Ronny Vorbrod, Carsten Grebe, Albert Wolf, Rolf Raupach, Carsten Büttemeyer, Peter Raschdorf, Julius Kündiger, Thomas Werner, Sabine Beese, (250.) Heike Brandes, Marjan Brinkhaus, Beate Friedrich, Karsten Hartwig, Kai Köhn, Stefan Leinhäuser, Stefan Lowke, Markus Schepke, Martin Schmoll, Tim Heinzen, (260.) Ingo Keiner, Marcus Mehlmann Barbara Winner, Roland Winner, Knut Happel, Uta Hillen, Horst Sawroch, Frank Gartner, Nicole Biedinger, Dario Bagatto, (270.) Stephan Gehres, Hans-Peter Stoll.



Auflistung aller Standardgebäude

Es gibt 33 Standardgebäude. Nicht alle Gebäude sind bei jeder Spielerzahl vertreten (siehe Spielregel, „Spielvorbereitung und Erläuterungen zum Spielmaterial“). Unter den 33 Standardgebäuden befinden sich 9 Handwerksbetriebe, 6 Wirtschaftsgebäude, 10 Industriegebäude, 4 öffentliche Gebäude und 4 Nicht-Gebäude. Auf den Gebäuden sind insgesamt 6 Angeln und 8 Hacken abgebildet.

Amtsgericht (Ö, Ordnungszahl 15, Wert 16, kein Eintritt, Baumaterial: 3 Holz und 2 Lehm). Der Spieler gibt 1 oder 2 Schuldscheine wieder ab, ohne dafür etwas bezahlen zu müssen: Falls er genau 1 Schuldschein hat, gibt er diesen zurück. Falls er genau 2 Schuldscheine hat, gibt er 1 Schuldschein ab und erhält 2 Franc aus der Stadtkasse. Falls er 3 Schuldscheine oder mehr hat, gibt er 2 Schuldscheine ab (wahlweise darf er auch statt 2 Schuldscheinen nur 1 abgeben und sich dafür 2 Franc nehmen). Auch wer zwischenzeitlich 5 Schuldscheine oder mehr angehäuft hat, kann sich dank des Amtsgerichtes immer noch Hoffnungen auf den Spielgewinn machen. Leider ist das Amtsgericht im kompletten Spiel erst ab 3 Personen vertreten (im verkürzten Spiel sogar nur bei 5 Personen). Aber bei weniger Spielern verschafft man so viele Waren, dass man seine Schulden auch so zurückzahlen kann.

Backhaus (H, Ordnungszahl 05, Wert 8, Eintritt: 1 Nahrung, Baumaterial: 2 Lehm). Der Spieler wandelt beliebig viel von seinem Korn in Brot um, indem er die Korn-Marken auf die Rückseite dreht. Pro gebackenes Brot muss er ½ Energie abgeben. Dabei wird aufgerundet: Für z. B. 3 Brote werden demnach 2 Energie benötigt. Für je 2 gebackene Brote erhält der Spieler (als Subvention) 1 Franc zusätzlich. Ggf. wird abgerundet: Der Spieler erhält also für 2-3 Brote 1 Franc zusätzlich, für 4-5 Brote 2 Franc usw. Es ist zulässig, dass der Spieler z. B. mit 1 Koks bis zu 20 Brote backt.

Bank (W, Ordnungszahl 29, Wert 16, Kaufpreis 40, Baumaterial: 4 Ziegel und 1 Stahl). Eine Gebäudeaktion ist in der Bank nicht möglich. Die Bank wird bei Spielende umso wertvoller, je mehr Industriegebäude der Eigentümer der Bank hat. Jedes Industriegebäude erhöht den Wert der Bank um 3 Franc. Weiterhin steigt der Wert durch jedes Wirtschaftsgebäude um 2 Franc. Dabei wird die Bank mitgezählt, da sie selbst ein Wirtschaftsgebäude ist. Wichtig zu beachten ist, dass die Bank als einziges Gebäude im Spiel mit Stahl gebaut wird. Bank und Rathaus sind ein wichtiger Grund, Geld nicht anzusparen, sondern es im Falle der Bank in Industrie- und Wirtschaftsgebäude zu investieren.

Bauhandwerksbetriebe (H, Startgebäude, zweimal im Spiel vertreten, Wert 4 bzw. 6, kein Eintritt bzw. Eintritt: 1 Nahrung, jeweils 1 Hacke). Die Bauhandwerksbetriebe sind Startgebäude. Hier können nur Gebäude, keine Schiffe, gebaut werden. Mit einem Bauhandwerksbetrieb kann eines der 3 Gebäude errichtet werden, die auf den Kartenstapeln „Bauvorhaben“ obenauf liegen. Gebäude in städtischem Besitz können nicht gebaut werden - sie sind bereits gebaut und können nur noch gekauft werden. Die Bauhandwerksbetriebe werden auch in der Spielregel unter „Bau neuer Gebäude“ im Abschnitt „Bau von Gebäuden und Schiffen“ (Seite 6) erklärt.

Baumarkt (W, Ordnungszahl 06, Wert 8, Eintritt: 1 Nahrung, Baumaterial: 3 Holz und 1 Lehm, 1 Hacke und 1 Angel). Der Spieler erhält 1 Holz, 1 Ziegel (veredelter Lehm) und 1 Eisen aus dem Vorrat. Ein einzelner Ziegel wird für die Modernisierung einer Werft und für den Bau von Gerberei und Lebensmittelmarkt benötigt. Neben dem Baumarkt bildet die Ziegelei die Hauptmöglichkeit, an Ziegel zu gelangen.

Bauunternehmen (I, Startgebäude, Wert 8, Eintritt: 2 Nahrung, 1 Hacke). Das Bauunternehmen ist ein Startgebäude. In ihm können nur Gebäude, keine Schiffe, gebaut werden. Nacheinander können 2 Gebäude gebaut werden. Zur Auswahl stehen die Gebäude, die auf den „Bauvorhaben“ obenauf liegen. Es ist erlaubt, beide Gebäude vom gleichen Bauvorhabensstapel zu nehmen. Es ist im Rahmen dieser Gebäudeaktion sogar erlaubt, ein Gebäude zu bauen, das nächste vom gleichen Bauvorhaben dann durch eine Zusatzaktion zu kaufen, um sofort

BEISPIEL FÜR EINE ERSTE RUNDE

Rot, Grün und Blau spielen die Komplettversion. Jeder startet mit 5 Franc und 1 Kohle. Auf den Angebotsfeldern liegen 1 Lehm, 2 Holz, 2 Fische und 2 Franc (siehe Punkte 6 und 7 der Spielvorbereitung).

1. Rot deckt das erste Nachschubplättchen auf und setzt seinen Schiffstein auf das Plättchen. Das Plättchen zeigt Eisen und Franc. Er legt 1 Eisen vom Vorrat ins Eisen-Angebot sowie 1 Franc ins Franc-Angebot. Rot nimmt sich die 3 Franc, die auf dem Franc-Angebot liegen, könnte mit seinen nunmehr 8 Franc als Zusatzaktion sogleich ein Gebäude kaufen (z. B. den Marktplatz für 6 Franc), verzichtet aber.



2. Grün bringt mit dem zweiten Nachschubplättchen Holz und Fisch ins Spiel und nimmt sich 3 Holz.

3. Blau deckt Fisch, Korn auf und nimmt sich 4 Fische.

4. Rot deckt das vierte Nachschubplättchen auf, es zeigt Holz und Vieh. Er nimmt seinen Schiffstein vom ersten Nachschubplättchen und setzt ihn auf das vierte Plättchen. Im Angebot liegen 1 Holz, 1 Lehm, 1 Eisen, 1 Korn und 1 Vieh.



Rot führt eine Zusatzaktion durch: Er zahlt 6 Franc und kauft die Gebäudekarte „Marktplatz“. Anschließend setzt er sofort seinen Personenstein auf den Marktplatz ein. Dies ist seine Hauptaktion. Eintritt muss er in seinem eigenen Gebäude nicht zahlen. Er sucht sich 1 Korn und 1 Kohle aus (zwei unterschiedliche Standardwaren), die er von den Vorratsfeldern nimmt, und schaut sich danach die beiden obersten Sondergebäude an (siehe Funktion des Marktplatzes).

5. Grün deckt Holz und Franc auf. Er setzt seinen Personenstein auf den Bauhandwerksbetrieb ein, für den er keinen Eintritt zahlen muss. Er gibt 3 Holz zurück in den Holzvorrat und baut die Schreinerei.

6. Blau bringt Fisch und Lehm ins Spiel. Im Angebot liegen nun 1 Franc, 1 Fisch, 2 Holz, 2 Lehm, 1 Eisen, 1 Korn und 1 Vieh. Wegen der Möglichkeit, mit der Schreinerei Geld verdienen zu können, und weil er mittelfristig plant, ein Holzschiff für 14 Franc zu kaufen, nimmt sich Blau die 2 Holz aus dem Angebot.

7. Rot macht den insgesamt siebten Spielzug: Er bringt Holz und Lehm ins Spiel. Jede Ware liegt einmal aus, außer Lehm, davon gibt es 3. Rot denkt „Viel hilft viel“ und nimmt sich Lehm.



Danach ist die Runde zu Ende. Der Rundenkarte ist zu entnehmen, dass alle Spieler 2 Nahrung zahlen müssen. Blau gibt 2 seiner 4 Fische ab, Rot und Grün zahlen je 2 Franc. Eine Erntezeit findet im Dreipersonenspiel in der ersten Runde nicht statt. Hätte eine stattgefunden, bekäme Rot für sein Korn 1 weiteres Korn hinzu. Die Rundenkarte wird auf die Rückseite gedreht, wodurch eine erste Schiffskarte ins Spiel kommt.

8. Grün beginnt die zweite Runde, indem er seinen Schiffstein vom Nachschubplättchen Nummer 5 nimmt und auf das erste Nachschubplättchen legt: Er legt Eisen und Franc ins Angebot. Die Nachschubplättchen bleiben aufgedeckt und verändern ihre Position die ganze Partie über nicht mehr. Danach führt Grün seine Hauptaktion durch.

danach das übernächste wieder zu bauen. Gebäude in städtischem Besitz können nicht gebaut werden - sie sind bereits gebaut und können nur noch gekauft werden. Das Bauunternehmen wird auch in der Spielregel unter „Bau neuer Gebäude“ im Abschnitt „Bau von Gebäuden und Schiffen“ (Seite 6) erklärt.

Dock (I, Ordnungszahl 26, Wert 10, Kaufpreis 24, Baumaterial: 1 Holz, 2 Ziegel und 2 Eisen). Eine Gebäudeaktion ist auf dem Dock nicht möglich. Das Dock wird bei Spielende umso wertvoller, je mehr Schiffe der Eigentümer hat. Jedes Schiff, gleich welcher Sorte, erhöht den Wert des Docks um 4 Franc. Das Dock ist erst ab 4 Spielern vertreten. Im Spiel mit weniger als 4 Spielern wäre es zu stark.

Eisenhütte (I, Ordnungszahl 22, Wert 12, Eintritt: 3 Nahrung oder 1 Franc, Baumaterial: 3 Holz und 2 Ziegel, 1 Hacke). Der Spieler erhält 3 Eisen aus dem Vorrat. Falls er 6 Energie abgibt, bekommt er 1 Eisen zusätzlich. 6 Energie sind für das vierte Eisen sehr teuer, doch manchmal benötigt man es dringend für ein Eisenschiff.

Fischerei (H, Ordnungszahl 03, Wert 10, kein Eintritt, Baumaterial: 1 Holz und 1 Lehm, 1 Angel). Der Spieler erhält 3 Fische aus dem Vorrat. Zusätzlich bekommt er 1 weiteren Fisch pro Angel, die auf seinen Gebäudekarten abgebildet ist. Die Fischerei selbst weist eine Angel auf.

Gerberei (H, Ordnungszahl 20, Wert 12, kein Eintritt, Baumaterial: 1 Holz und 1 Ziegel). Der Spieler wandelt



bis zu 4 Mal Fell in Leder um, indem er die Marken auf die Rückseite dreht. Pro Fell, das er umwandelt, erhält er (als Subvention) zusätzlich 1 Franc. *Unter den 36 Sondergebäuden befinden sich gleich 4, mit denen Leder lukrativ verkauft werden kann. Siehe auch letzte Seite des Gebäudeanhangs: „Was mache ich mit Leder?“*

Kirche (Ö, Ordnungszahl 30, Wert 26, kann nicht gekauft werden, kein Eintritt, Baumaterial: 5 Holz und 3 Ziegel sowie 1 Eisen). Der Spieler kann die Kirche nur betreten, wenn er mindestens 5 Brote und mindestens 2 Fische (keine Räucherfische) hat. Der Spieler erhält dann 5 weitere Brote und 3 weitere Fische dazu. *Auf der Gebäudekarte dargestellt ist Le Havres St. Josef-Kirche. Die Kirchenaktion ist eine Anspielung auf die Speisung der 5000 in der Bibel (Matthäus 14,13-21, Markus 6,31-44, Lukas 9,10-17).*

Köhlerei (H, Ordnungszahl 07, Wert 8, kein Eintritt, Baumaterial: 1 Lehm). Der Spieler wandelt beliebig viel von seinem Holz in Holzkohle um, indem er die Marken auf die Rückseite dreht. *Der Spieler ist nicht gezwungen, sein gesamtes Holz umzuwandeln. Zur Holzkohlegewinnung muss keine Energie bezahlt werden. Dies ist damit zu erklären, dass das Holz beim Veredelungsprozess die dafür benötigte Energie selbst liefert.*

Kokerei (I, Ordnungszahl 25, Wert 18, Eintritt: 1 Franc, Baumaterial: 2 Ziegel und 2 Eisen). Der Spieler wandelt beliebig viel von seiner Kohle in Koks um, indem er die Marken auf die Rückseite dreht. Zusätzlich erhält er (als Subvention) für jede Kohle, die er in Koks umwandelt, 1 Franc. Koks bringt 10 Energie. *Koks wird hauptsächlich benötigt, um Schiffe fahren zu lassen oder Stahl herzustellen. Zur Koksgewinnung muss keine Energie bezahlt werden. Dies ist damit zu erklären, dass die Kohle beim Veredelungsprozess die dafür benötigte Energie selbst liefert.*

Kontor (W, Ordnungszahl 21, Wert 12, Eintritt: 1 Franc, Baumaterial: 4 Holz und 1 Lehm, 1 Hacke und 1 Angel). Der Spieler, der das Kontor betritt, kann 4 beliebige Waren (veredelt oder nicht) gegen 1 Stahl tauschen. Geld zählt nie als Ware. Zusätzlich oder alternativ darf er 1 beliebige Ware wahlweise in 1 Holzkohle, 1 Leder oder 1 Ziegel eintauschen. *Die 4 beliebigen Waren können auch gleiche Waren sein. Mit nur zwei Gängen ins Kontor hat ein Spieler den Stahl für ein wertvolles Stahlschiff zusammen.*

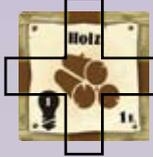
Kulturzentrum (Ö, Ordnungszahl 11, Wert: 10, Eintritt: 1 Nahrung, Baumaterial: 1 Holz und 1 Lehm, 1 Angel). Der Spieler, der das Kulturzentrum betritt, erhält pro Mitspieler in seinen eigenen Gebäuden 4 Franc aus der Stadtkasse. Der eigene Personenstein zählt hierbei **nicht** mit. *Erstspieler sollten im Spielverlauf auf Situationen hingewiesen werden, in denen sie 8 Franc oder mehr verdienen können, damit sie die Gelegenheit nicht verpassen. Das Kulturzentrum ist erst ab 4 Spielern vertreten. Im Spiel mit weniger als 4 Personen wäre es zu schwach.*

Lagerhaus (W, Ordnungszahl 24, Wert: 4, Kaufpreis 10 Franc, Baumaterial: 2 Holz und 2 Ziegel, 1 Hacke). Eine Gebäudeaktion ist im Lagerhaus nicht möglich. Das Lagerhaus wird bei Spielende umso wertvoller, je mehr Warenmarken der Eigentümer des Lagerhauses noch hat: Jede Warenmarke erhöht den Wert des Lagerhauses um ½ Franc. Dabei ist gleichgültig, ob es sich um Standardwaren oder veredelte Waren handelt. Am Ende wird der Wert des Lagerhauses abgerundet. *Das Lagerhaus ist erst ab 4 Spielern vertreten. Im Spiel mit weniger als 4 Spielern wäre es zu stark.*

Lebensmittelmarkt (W, Ordnungszahl 19, Wert 10, Eintritt: 1 Franc, Baumaterial: 1 Holz und 1 Ziegel). Der Spieler erhält aus dem Vorrat 1 Fisch, 1 Räucherfisch, 1 Korn, 1 Brot, 1 Vieh und 1 Fleisch. *Die Waren, die der Lebensmittelmarkt abgibt, sind in der Summe 8 Nahrung wert und können zum Teil sogar noch wertvoller gemacht werden.*

Lehmhügel (N, Ordnungszahl 10, Wert 2, Eintritt: 1 Nahrung). Der Lehmhügel kann nicht gebaut werden. Er kann nur gekauft werden. Ein Spieler, der ihn betritt, erhält 3 Lehm aus dem Vorrat. Zusätzlich bekommt er 1 Lehm pro Hacke, die auf seinen Gebäudekarten abgebildet ist.

Marktplatz (N, Ordnungszahl 01, Wert 6, Eintritt: 2 Nahrung oder 1 Franc, Baumaterial: 2 Holz). Wer den Marktplatz betritt, sucht sich 2 unterschiedliche Standardwaren aus, die er von den jeweiligen **Vorratsfeldern** nimmt (nicht aus dem Angebot!). Standardwaren sind am Rahmenmuster der Marken zu erkennen. Es stehen dem Spieler zur Auswahl: Fisch, Holz, Lehm, Eisen, Korn und Vieh sowie Fell und Kohle. Pro Handwerksgebäude, das er besitzt, darf er sich eine weitere Standardware aussuchen. Die Standardwaren, die er nimmt, dürfen sich nicht gleichen. Er kann also auf höchstens 8 Waren kommen - mehr Sorten an Standardwaren gibt es nicht. **Anschließend** darf er sich die beiden obersten Karten des Stapels mit den Sondergebäuden ansehen. Er legt die beiden Karten in **beliebiger Reihenfolge** auf den Stapel zurück. *Bei Spielende ist das Feld für Sondergebäudekarten nie leer. Das hängt mit der Eigenschaft des Marktplatzes zusammen: Der Marktplatzbesucher soll bis Spielende Einfluss auf die Reihenfolge der Gebäude nehmen können. Während sich der Marktplatzbesucher noch die Sondergebäudekarten ansieht, darf der nächste Spieler gerne schon mit seinem Spielzug beginnen.*



Räucherei (H, Ordnungszahl 08, Wert 6, Eintritt: 2 Nahrung oder 1 Franc, Baumaterial: 2 Holz und 1 Lehm, 1 Angel). Der Spieler kann bis zu 6 Mal Fisch in Räucherfisch umwandeln, indem er die Fisch-Marken auf die Rückseite dreht. Egal, wie viele Fische der Spieler umwandelt, er muss dafür genau 1 Energie bezahlen. Räuchert er 2-3 Fische, erhält er (als Subvention) zusätzlich 1 Franc. Räuchert er 4-5 Fische, erhält er 2 Franc zusätzlich. Räuchert er 6 Fische, erhält er 3 Franc zusätzlich.

Rathaus (Ö, Ordnungszahl 28, Wert 6, Kaufpreis 30, Baumaterial: 4 Holz und 3 Ziegel). Eine Gebäudeaktion ist im Rathaus nicht möglich. Das Rathaus wird bei Spielende umso wertvoller, je mehr öffentliche Gebäude der Eigentümer des Rathauses hat. Jedes öffentliche Gebäude erhöht den Wert des Rathauses um 4 Franc. Dabei wird das Rathaus mitgezählt, da es selbst ein öffentliches Gebäude ist. Weiterhin steigt der Wert durch jeden Handwerksbetrieb, der sich im Besitz des Spielers befindet, um 2 Franc. *Rathaus und Bank sind ein wichtiger Grund, Geld nicht anzusparen, sondern es im Falle des Rathauses in öffentliche Gebäude und Handwerksbetriebe zu investieren.*

Reederei (W, Ordnungszahl 18, Wert 10, Eintritt: 2 Nahrung, Baumaterial: 2 Holz und 3 Ziegel, 1 Angel). Der Spieler zahlt 3 Energie pro eigenem Schiff, mit dem er Waren verkaufen möchte. Mit Holzschiffen können 2, mit Eisenschiffen 3 und mit Stahlschiffen 4 Warenmarken verschifft werden. Luxusliner sind zum Verschiffen nicht geeignet. Für jedes verschiffte Fell, Eisen, Ziegel, Fleisch, Räucherfisch und Holzkohle erhält der Spieler 2 Franc, für Kohle, Brot und Vieh je 3 Franc, für Leder 4 Franc, für Koks 5 Franc und für Stahl 8 Franc. Alle weiteren Warenmarken können für 1 Franc verschifft werden. Welche Ware zu welchem Preis verschifft werden kann, ist der Karte „Reederei“ sowie jeder einzelnen Warenmarke (unten rechts) zu entnehmen. Falls der Spieler mit mehreren Schiffen in See stechen möchte, kann er die anfallenden Energiekosten auf einmal entrichten: Er muss nicht für jedes Schiff einzeln 3 Energie bezahlen. *Klassischerweise werden mit 1 Koks, das 10 Energie wert ist, 3 Schiffe angetrieben. Am häufigsten werden Leder, Vieh und Brot, aber auch Koks und Ziegel verschifft. Jede Ware kann auf jedem Schiff befördert werden. Es ist erlaubt, mit demselben Schiff mehrere gleiche Warenmarken oder auch verschiedene Waren zu transportieren.*



Sägewerk (I, Ordnungszahl 02, Wert 14, kein Eintritt, Baumaterial: 1 Lehm und 1 Eisen). Das Sägewerk ist vergleichbar mit dem Bauhandwerksbetrieb. Im Sägewerk kann ein neues Gebäude gebaut werden (kein Schiff). Deshalb ist auf der Karte der Schriftzug „Sägewerk“ wie bei Bauhandwerksbetrieb und Bauunternehmen grün unterlegt. Im Gegensatz zum

Bauhandwerksbetrieb können allerdings nur solche Gebäude gebaut werden, die mit mindestens 1 Holz gebaut werden. Der Vorteil des Sägewerks besteht darin, dass 1 Holz weniger bezahlt werden muss, als verlangt wird. Beim Bau stehen die 3 Gebäude zur Auswahl, die auf den Kartenstapeln „Bauvorhaben“ obenauf liegen. Gebäude in städtischem Besitz können nicht gebaut werden - sie sind bereits gebaut und können nur noch gekauft werden. *Tipp: Das Sägewerk wird in der frühen Phase des Spiels gerne verkauft, damit mit dem Erlös ein Holzschiff finanziert werden kann. Dies gilt auch für Fischerei und Köhlerei.*

Schlachthof (H, Ordnungszahl 09, Wert 8, Eintritt: 2 Franc, Baumaterial: 1 Holz, 1 Lehm und 1 Eisen). Der Spieler wandelt beliebig viel von seinem Vieh in Fleisch um, indem er die Warenmarken auf die Rückseite dreht. Schlachtet er 2-3 Vieh, erhält er zusätzlich 1 Fell. Schlachtet er 4-5 Vieh, erhält er zusätzlich 2 Felle. Schlachtet er 6-7 Vieh, erhält er zusätzlich 3 Felle usw. *Fell ist nur ein Nebenprodukt der Viehschlachtung. Es wird zu Leder gegeben. Zur Verwendung von Leder siehe letzte Seite des Gebäudeanhangs.*

Schreinerei (H, Ordnungszahl 04, Wert 8, Eintritt: 1 Nahrung, Baumaterial: 3 Holz, 1 Hacke). Der Spieler gibt 1-3 Holz ab, um sich dafür entsprechend 5-7 Franc aus der Stadtkasse zu nehmen. Das abgegebene Holz kommt in den allgemeinen Vorrat. *Tipp: Die Schreinerei wird in der frühen Phase des Spiels gerne genutzt, um mit dem Erlös ein Holzschiff zu finanzieren.*

Schwarzmarkt (N, Ordnungszahl 13, Wert 2, Eintritt: 1 Nahrung). Der Schwarzmarkt kann nicht gebaut werden. Er kann nur gekauft werden. Wer den Schwarzmarkt besucht, nimmt sich von allen Waren bzw. Franc, deren Angebotsfelder leer sind, 2 Marken aus dem Vorrat. In Frage kommen Ein-Franc-Münzen, Fisch, Holz, Lehm, Eisen, Korn und Vieh. Fünf-Franc-Münzen, Kohle und Fell sowie veredelte Waren können nicht auf dem Schwarzmarkt erworben werden. **Achtung!** *Sollte nach der Spielvorbereitung der Schwarzmarkt in einem Bauvorhaben ganz oben liegen, sei empfohlen, alle Gebäudekarten neu zu mischen und neu auszuliegen. Der Startspieler hätte sonst einen zu großen Vorteil im Spiel. Wie oft ein Schwarzmarkt genutzt wird, hängt im Spielverlauf sehr davon ab, wann er ins Spiel kommt. Erstspieler sollten im Spielverlauf auf Situationen hingewiesen werden, in denen sie auf dem Schwarzmarkt 4 Marken oder mehr bekommen können, damit sie die Gelegenheit nicht verpassen.*

Seine-Brücke (N, Ordnungszahl 27, Wert 16, Eintritt: 2 Franc, Baumaterial: 3 Eisen). Der Spieler verkauft so viele Waren, wie er möchte. Für jede Ware, die auf der veredelten Seite liegt, bekommt er 1 Franc, wenn er sie verkauft. Waren, die nicht veredelt sind (also Standardwaren), kann er nur im 3er-Pack verkaufen. 3er-Packs können aus Standardwaren beliebig zusammengestellt werden und bringen je 1 Franc ein. *Auf der „Gebäudekarte“ dargestellt ist die Pont de Normandie in Le Havre. Die Seine-Brücke wird gerne genutzt, um bei Spielende alle restlichen Waren zu verkaufen.*

Stahlwerk (I, Ordnungszahl 23, Wert 22, Eintritt: 2 Franc, Baumaterial: 4 Ziegel und 2 Eisen). Der Spieler wandelt beliebig viel Eisen in Stahl um, indem er die Eisen-Marken auf die Rückseite dreht. Für jedes Eisen, das er umwandelt, muss er 5 Energie bezahlen. Falls er mehrere Eisen veredelt, kann er die anfallenden Energiekosten auf einmal entrichten, er muss nicht für jedes Eisen einzeln 5 Energie bezahlen. *Klassischerweise wird Eisen mit Koks verhüttet. Neben dem Stahlwerk bildet das Kontor eine zweite Möglichkeit, an Stahl zu gelangen.*

Werft (I, zweimal im Spiel vertreten, Ordnungszahl 12 bzw. 17, Wert 14, Eintritt: 2 Nahrung, Baumaterial: 2 Holz, 2 Lehm und 2 Eisen, modernisierbar). Der Spieler zahlt die Baukosten für das Schiff, das er erwerben möchte (inklusive der 3 Energie). Auf der Werft kann immer nur 1 Schiff gebaut werden. Der Spieler kann nur Schiffe bauen, die sich im Angebot befinden, also durch Rundenkarten aufgedeckt wurden - und von diesen auch nur die auf den Stapeln oben liegenden. Wer auf einer Werft das erste Schiff bauen



möchte, welches kein Holzschiff ist, muss die Werft vorher modernisieren: Er legt 1 Ziegel auf die Werft. Der Ziegel bleibt bis Spielende auf der Werft liegen. Modernisieren kann nur, wer anschließend auch ein Schiff baut. Für jedes weitere Eisen- oder Stahlschiff bzw. jeden Luxusliner, den irgendein Spieler auf der modernisierten Werft bauen möchte, muss kein zusätzlicher Ziegel mehr abgegeben werden. *Die Werft wurde bereits ausführlich im Hauptteil der Spielregel erläutert (siehe „Bau von Schiffen“ im Abschnitt „Bau von Gebäuden und Schiffen“, Seite 6). Achtung! Zum Schiffskauf braucht keine Werft im Spiel zu sein: Der Bauherr geht einfach in die Nachbarstadt und lässt sich sein Schiff in der dortigen Werft bauen. Alle Schiffe der gleichen Sorte haben dieselben Nahrungstabellen. Der einzige Punkt, in dem sie sich unterscheiden, ist der Wert. Die Schiffe werden von Schiff zu Schiff wertvoller. Eine Ausnahme bilden die Luxusliner. Hier ist der erste 38 und der letzte 30 Franc wert.*

Zeche (I, Ordnungszahl 16, Wert 10, Eintritt: 2 Nahrung, Baumaterial: 1 Holz und 3 Lehm). Der Spieler erhält 3 Kohle aus dem Vorrat. Falls er mindestens 1 Hacke hat, bekommt er 1 Kohle zusätzlich. Wenn er 2 Hacken oder mehr hat, erhält er dennoch nur 1 Kohle zusätzlich. *Typ: Die Zeche ist der Grund, warum jedem Spieler anzuraten ist, sich um zumindest 1 Hacke im Spiel zu bemühen (z. B. durch Erwerb eines der Bauhandwerksbetriebe oder des Bauunternehmens). Neben der Zeche bildet der Marktplatz eine zweite Möglichkeit, an Kohle zu gelangen. Energie bekommt man auch durch Köhler und Kokerei.*

Ziegelei (I, Ordnungszahl 14, Wert 14, Eintritt: 1 Nahrung, Baumaterial: 2 Holz, 1 Lehm und 1 Eisen). Der Spieler wandelt beliebig viel von seinem Lehm in Ziegel um, indem er die Lehm-Marken auf die Rückseite dreht. Pro Lehm, den er brennen möchte, muss er hierfür ½ Energie aufwenden - dabei wird aufgerundet. 1-2 Ziegel kosten also 1 Energie, 3-4 Ziegel 2 Energie, 5-6 Ziegel 3 Energie usw. Für je 2 umgewandelte Lehm erhält er (als Subvention) 1 Franc zusätzlich. Hierbei wird abgerundet. Er erhält also für 2-3 gebrannte Ziegel 1 Franc zusätzlich, für 4-5 Ziegel 2 Franc usw. *Neben der Ziegelei bildet der Baumarkt eine zweite Möglichkeit, an Ziegel zu gelangen.*

Auflistung aller Sondergebäude

In jeder Partie kommen nur bis zu 5 Sondergebäude ins Spiel. Wegen der Funktion des Standardgebäudes „Marktplatz“ werden in der Spielvorbereitung 6 Sondergebäude bereit gelegt. Wie alle anderen Gebäude in städtischem Besitz können auch die aufgedeckten Sondergebäude durch die Spieler käuflich erworben werden, sie können allerdings nicht mit Baumaterialien gebaut werden (wie auch Lehmhügel und Schwarzmarkt, eine Ausnahme bildet das Fußballstadion). *Unter den 36 Sondergebäuden befinden sich 6 Handwerksbetriebe, 14 Wirtschaftsgebäude, 6 Industriegebäude, 4 öffentliche Gebäude, 5 Nicht-Gebäude und 1 Schiff. Auf den Gebäuden sind insgesamt 13 Angeln und 9 Hacken abgebildet.*

Arbeitsamt (Ö, Wert 6, kein Eintritt, 1 Angel). Der Arbeitsamtbesucher erhält pro Angel, die er besitzt, 1 Fisch aus dem Vorrat. Zusätzlich erhält er pro Hacke, die er besitzt, 1 Kohle.

Bäckerei (W, Wert 6, Eintritt: 1 Nahrung). Der Spieler kann bis zu 6 Mal Brot zu je 3 Franc verkaufen.

Baguetterie (W, Wert 4, Eintritt: 1 Nahrung). Der Spieler kann bis zu 4 Mal Fleisch und Brot paarweise verkaufen. Für jedes Fleisch/Brot-Paar erhält er 6 Franc aus der Stadtkasse.

Bauernhof (W, Wert 8, Eintritt: 1 Franc, 1 Angel). Der Spieler erhält 2 Fische, 2 Korn, 2 Holz, 1 Fell und 1 Vieh aus dem Vorrat.

Bekleidungsindustrie (I, Wert 8, Eintritt: 2 Nahrung oder 1 Franc). Der Spieler darf beliebig oft Fell und Leder paarweise abgeben und erhält für jedes Fell/Leder-Paar 7 Franc aus der Stadtkasse.

Eisenmine und Flöz (N, Wert 6, Eintritt: 1 Nahrung, 1 Hacke). Der Spieler erhält 2 Eisen und 1 Kohle aus dem Vorrat.

Fischmarkt (W, Wert 4, Eintritt: 1 Nahrung, 1 Angel). Der Spieler kann bis zu 7 Mal Fisch zu je 2 Franc verkaufen. Räucherfische kann er nicht verkaufen.

Fischrestaurant (W, Wert 6, Eintritt: 1 Nahrung, 1 Angel). Der Spieler kann beliebig viele Räucherfische zu je 3 Franc verkaufen.

Fischteich und Gehölz (N, Wert 4, Eintritt: 1 Nahrung, 1 Angel). Der Spieler erhält 3 Fische und 3 Holz aus dem Vorrat.

Forststube (W, Wert 4, Eintritt: 1 Nahrung, 1 Angel). Der Spieler darf bis zu 4 Mal Holz und Fleisch paarweise abgeben. Für jedes Warenpaar Holz/Fleisch erhält er 5 Franc aus der Stadtkasse.

Fußballstadion (Ö, Wert 24, Baumaterial: 1 Holz, 2 Ziegel, 2 Eisen, Ordnungszahl 31). Im Fußballstadion ist keine Gebäudeaktion möglich. Das Fußballstadion kann nicht nur gekauft werden, es kann auch gebaut werden, aber erst sobald das erste Feld „Bauvorhaben“ leer wird. Die Karte „Fußballstadion“ wird dann so lange auf dieses Feld gelegt, bis sie erworben wird.

Gärtnerei (H, Wert 6, Eintritt: 1 Nahrung, 1 Hacke). Der Spieler erhält 4 Holz aus dem Vorrat und 3 Franc aus der Stadtkasse.

Gewerbegebiet (N, Wert 10, Kaufpreis 12, 1 Hacke). Im Gewerbegebiet ist keine Gebäudeaktion möglich. Das Gewerbegebiet wird bei Spielende umso wertvoller, je mehr Industriegebäude der Eigentümer hat. Jedes Industriegebäude erhöht den Wert des Gewerbegebietes um 2 Franc.

Gildenhäuser (W, Wert 4, Kaufpreis 8, 1 Angel und 1 Hacke). Im Gildenhäuser ist keine Gebäudeaktion möglich. Das Gildenhäuser wird bei Spielende umso wertvoller, je mehr Wirtschaftsgebäude der Eigentümer hat. Jedes Wirtschaftsgebäude erhöht den Wert des Gildenhäuses um 2 Franc. Dabei wird das Gildenhäuser mitgezählt, da es selbst ein Wirtschaftsgebäude ist.

Hafenwache (Ö, Wert 6, Eintritt: 1 Nahrung). Der Spieler zahlt einem anderen Spieler seiner Wahl 1 Franc. Dafür muss dieser Spieler seinen Personenstein zurücknehmen. Der vertriebene Spieler legt seinen Personenstein in seinen Vorrat. Der Spieler, der die Hafenwache betreten hat, wechselt anschließend in das Gebäude, aus dem er seinen Mitspieler vertrieben hat. Er zahlt hierfür, sofern er das Gebäude nicht selbst besitzt, den regulären Eintritt. *Aus Gebäuden, die beim Betreten keine Funktion haben, können Spieler nicht vertrieben werden. Solche Gebäude wird es aber erst in einer Erweiterung des Spiels geben.*

Hüttenwerk (I, Wert 10, Eintritt: 2 Franc). Der Spieler erhält 1 Kohle, 1 Koks und 1 Eisen aus dem Vorrat.

Imbisskette (W, Wert 6, Eintritt: 1 Nahrung, 1 Angel). Der Spieler kann bis zu 3 Mal jeweils 1 Holz, 1 Räucherfisch und 1 Brot abgeben. Für jedes Warenset Holz/Räucherfisch/Brot erhält er 8 Franc aus der Stadtkasse.

Jagdhütte (H, Wert 6, Eintritt: 1 Nahrung, 2 Angeln und 1 Hacke). Der Spieler erhält 2 Felle und 3 Fleisch aus dem Vorrat.

Kohlenhandlung (W, Wert 4, Eintritt: 1 Nahrung). Der Spieler kann 1 Nahrung abgeben und sich dafür 1 Holzkohle aus dem Vorrat nehmen. Für je 2 Nahrung kann er sich zusätzlich oder alternativ jeweils 1 Kohle nehmen. Die Nährwerte können verrechnet werden. Es ist z. B. erlaubt, 2 Fleisch im Werte von 6 Nahrung abzugeben, um sich dafür 3 Kohle zu nehmen. *Auch in der Kohlenhandlung gilt: Statt Nahrung kann Geld abgegeben werden.*

Konditorei (W, Wert 6, Eintritt: 1 Nahrung). Der Spieler kann bis zu 3 Mal Korn und Brot paarweise verkaufen. Für jedes Korn/Brot-Paar erhält er 5 Franc aus der Stadtkasse.

Kürschnerei (H, Wert 6, Eintritt: 1 Nahrung). Der Spieler kann so viel von seinem Fell gegen Brot tauschen, wie er möchte. Zusätzlich oder alternativ darf er bis zu 2 Leder zu je 5 Franc verkaufen.

Lederindustrie (I, Wert 8, Eintritt: 2 Nahrung). Der Spieler gibt 3 Leder ab, zeigt, dass er 14 Franc Bargeld hat, und bekommt 16 Franc ausbezahlt.

Lehmbrennerei (H, Wert 6, Eintritt: 1 Nahrung). Der Spieler tauscht 1 Lehm und 1 Energie gegen 3 Ziegel.

Luxusjacht (S, Wert 20, 1 Angel). Der Spieler geht als Hauptaktion auf eine Werft und zahlt ggf. Eintritt. Er tauscht eines seiner Eisenschiffe kostenlos gegen die Luxusjacht. Das ausgetauschte Eisenschiff kommt aus dem Spiel. Die Luxusjacht gilt als Eisenschiff. Im Gegensatz zum Eisenschiff fährt sie nicht für die Reederei und bringt dem Spieler bei Rundenende auch keine Nahrung. Eine Gebäudeaktion ist auf dem Schiff nicht möglich.

Mastbetrieb (W, Wert 6, Kaufpreis 8). Im Mastbetrieb ist keine Gebäudeaktion möglich. Der Eigentümer des Mastbetriebs erhält in jeder Erntezeit, falls er dann 2 bis 6 Vieh besitzt, 2 Vieh statt 1 Vieh hinzu. Falls er 7 oder mehr Vieh hat, erhält er - wie gewöhnlich - nur 1 Vieh hinzu.

Maurerinnung (H, Wert 8, Kaufpreis 10, 1 Hacke). In der Maurerinnung ist keine Gebäudeaktion möglich. Für den Eigentümer wird jedes Gebäude, das er bauen möchte, 1 Lehm bzw. 1 Ziegel günstiger. Gebäude, die nicht mit Lehm oder Ziegel gebaut werden, werden nicht günstiger.

Möbelfabrik (I, Wert 8, Eintritt: 2 Nahrung, 1 Hacke). Der Spieler darf beliebig oft Leder und Holz paarweise abgeben. Er erhält für jedes Leder/Holz-Paar 6 Franc aus der Stadtkasse.

Rathausplatz (N, Wert 6, Eintritt: 1 Franc). Der Spieler kann sich pro Handwerksgebäude, das er besitzt, eine veredelte Ware aussuchen. Veredelte Waren sind am Rahmenmuster der Marken zu erkennen. Der Spieler darf nur unterschiedliche Waren nehmen, Stahl darf er nicht auswählen, Geld und Standardwaren ebenfalls nicht. Er nimmt die Warenmarken aus dem Vorrat.



Schenke (W, Wert 4, kein Eintritt, 1 Angel). Der Spieler kann bis zu 4 Mal Holz und Korn paarweise gegen Geld tauschen. Für jedes Holz/Korn-Paar erhält er 3 Franc aus der Stadtkasse.

Spedition (W, Wert 6, Eintritt: 1 Nahrung). Der Spieler muss 3 Franc an die Stadtkasse bezahlen, dafür nimmt er sich die Waren von 2 benachbarten Angebotsfeldern. Franc darf er nicht nehmen. Benachbart sind jeweils Vieh und Korn, Korn und Eisen, Eisen und Lehm, Lehm und Holz, sowie Holz und Fisch.

Schnapsbrennerei (H, Wert 6, Eintritt: 1 Nahrung). Der Spieler kann bis zu 4 Korn gegen je 2 Franc eintauschen.

Stahlhütte (I, Wert 8, Eintritt: 2 Nahrung oder 1 Franc, 1 Hacke). Der Spieler tauscht 1 Eisen gegen 2 Stahl. Hierfür muss er 15 Energie aufwenden. Mehr als 1 Eisen darf er nicht tauschen.

Steakhaus (W, Wert 6, Eintritt: 1 Nahrung). Der Spieler kann bis zu 4 Mal Fleisch und Holzkohle paarweise verkaufen. Für jedes Fleisch/Holzkohle-Paar erhält er 6 Franc aus der Stadtkasse.

Windmühlenpark (N, Wert 8, Kaufpreis 12). Im Windmühlenpark ist keine Gebäudeaktion möglich. Immer wenn der Eigentümer im Rahmen einer Hauptaktion Energie aufwenden muss, werden ihm 3 Energie erlassen. *Überzählige Energie wird dem Spieler nicht „ausbezahlt“ (z. B. in Räuherei, Backhaus oder Ziegelei).*

Ziegelindustrie (I, Wert 8, Eintritt: 2 Nahrung, 1 Hacke). Der Spieler gibt 3 Ziegel ab, zeigt, dass er mindestens 10 Franc Bargeld hat, und bekommt 14 weitere Franc ausbezahlt.

Zoo (Ö, Wert 8, Eintritt: 1 Franc, 1 Angel). Der Spieler erhält für seine lebenden Tiere Geld: einen Drittel Franc für jedes Vieh sowie einen Drittel Franc für jeden Fisch. Die Gesamtsumme wird abgerundet. Er braucht die Tiere bei dieser Aktion nicht abzugeben.





8 Wie komme ich an Geld?

Geld (zu erkennen am Münzsymbol) wird benötigt für den Gebäudekauf, für die Rückzahlung von Schuldscheinen, als Nahrungersatz und nicht zuletzt, um das Spiel zu gewinnen. Die Währung heißt Franc.

- Auf dem Angebotsfeld „Franc“ gibt es Franc
 - In der Schreinerei können 1-3 Holz für 5-7 Franc verkauft werden
 - In Räuherei, Backhaus und Ziegelei werden Subventionen gezahlt (jeweils ½ Franc pro Ware), gleichfalls in Gerberei und Kokerei (jeweils 1 Franc pro Ware)
 - In der Reederei können Waren verschifft werden - wie viele, hängt von den eigenen Schiffen ab
 - Auf der Seine-Brücke können Waren verkauft werden (erst gegen Ende der Partie möglich)
 - In den Sondergebäuden „Zoo“ und „Gärtnerei“ gibt es Geld, in weiteren 15 von insgesamt 36 Sondergebäuden können Waren verkauft werden
 - Gebäude und Schiffe können jederzeit zum halben Wert verkauft werden
- Achtung! Schuldscheine können nur genommen werden, wenn Nahrung in der Ernährungsphase nicht aufgebracht werden kann oder Zinsen nicht bezahlt werden können.*

Wie komme ich an Energie?

Energie (zu erkennen am Glühlämpchensymbol) wird für viele Umwandlungsprozesse benötigt.

- Auf dem Angebotsfeld „Holz“ gibt es Holz (und mit jedem Holz 1 Energie)
- In der Köhlerei wird Holz (1 Energie) zu Holzkohle (3 Energie)
- In der Zeche gibt es 3-4 Kohle (je 3 Energie)
- In der Kokerei wird Kohle (3 Energie) zu Koks (10 Energie)
- Im Kontor kann 1 beliebige Ware gegen 1 Holzkohle (3 Energie) getauscht werden
- Über den Schwarzmarkt kann der Spieler gelegentlich an 2 Holz (je 1 Energie) gelangen
- Unter den Sondergebäuden gibt es als wichtigste Energielieferanten das Hüttenwerk, das 1 Koks, 1 Kohle und 1 Holzkohle (also insgesamt 13 Energie) einbringt, den Rathausplatz, der 1 Koks und 1 Holzkohle im Wert von 13 Energie bereit hält, die Kohlenhandlung, bei der man Nahrung gegen Energie tauscht, das Arbeitsamt, bei dem man 1 Kohle pro Hacke erhält, und den Windmühlenpark, der bei jeder Aktion 3 Energie einspart

Wie komme ich an Eisen?

Eisen wird zum Bau von Eisenschiffen und mancher Gebäude benötigt. Eisen kann zu Stahl veredelt werden.

- Auf dem Angebotsfeld „Eisen“ gibt es Eisen
- In der Eisenhütte gibt es 3-4 Eisen
- Auf dem Marktplatz kann 1 Eisen genommen werden
- Im Baumarkt gibt es 1 Eisen
- Auf dem Schwarzmarkt gibt es 2 Eisen, solange das Angebotsfeld „Eisen“ leer ist
- Unter den Sondergebäuden gibt es eine Karte „Eisenmine und Flöz“, die 2 Eisen einbringt, und das Hüttenwerk, das 1 Eisen liefert

Was mache ich mit Leder?

An Fell kommen die Spieler durch das Schlachten von Vieh. In der Gerberei wird Fell zu Leder.

In der Reederei kann Leder profitabel verkauft werden. Pro Leder gibt es 4 Franc. Unter den Sondergebäuden befinden sich gleich vier Gebäude, mit denen Leder auch sehr gut verkauft werden kann (Bekleidungsindustrie, Kürschnerei, Lederindustrie und Möbelfabrik). Bereits die Umwandlung von Fell in Leder wirft Gewinn ab (1 Franc Subvention pro Leder). Selbst wenn das Leder später „nur“ über die Seine-Brücke verkauft wird, lohnt sich deshalb der Gang in die Gerberei.

2 Wie komme ich an Nahrung?

Nahrung (zu erkennen am Kochtopfsymbol) wird zur Versorgung der Arbeiterschaft und für Eintrittsgebühren benötigt.

- Wichtig! Geld kann immer auch als Nahrung eingesetzt werden
 - Auf dem Angebotsfeld „Fisch“ gibt es Fische (je 1 Nahrung)
 - Weiterhin gibt es Fische (je 1 Nahrung) in der Fischerei und gelegentlich auf dem Schwarzmarkt
 - Zu Räucherfisch (je 2 Nahrung) werden die Fische in der Räuherei
 - Zu Brot (je 2 Nahrung) wird Korn im Backhaus
 - Zu Fleisch (je 3 Nahrung) wird Vieh durch einen Gang auf den Schlachthof
- Achtung! Korn und Vieh sind keine Nahrung wert, solange sie nicht umgewandelt wurden.*
- Im Lebensmittelmarkt gibt es neben 1 Korn und 1 Vieh 8 Nahrung
 - In der Kirche gibt es 13 Nahrung (leider erst gegen Ende der Partie)
 - Unter den Sondergebäuden sind als Nahrungslieferanten Jagdhütte (9 Nahrung), Kürschnerei (Fell in je 2 Nahrung) und Rathausplatz (bis zu 7 Nahrung) hervorzuheben

Wie komme ich an Ziegel?

Ziegel werden zur Aufwertung der Werften und zum Bau vieler Gebäude benötigt.

- Im Baumarkt gibt es 1 Ziegel
 - In der Ziegelei wird Lehm zu Ziegel gebrannt (pro Ziegel wird ½ Energie benötigt)
 - Unter den Sondergebäuden gibt es eine Karte „Lehmbrennerei“, die 1 Lehm und 1 Energie in 3 Ziegel umwandelt, und auf dem Rathausplatz kann man 1 Ziegel bekommen
 - Der Besitzer der Maurerinnung spart bei jedem Gebäudebau 1 Ziegel ein
 - Im Kontor kann 1 beliebige Ware gegen 1 Ziegel getauscht werden
- Wenn beim Gebäudebau Lehm verlangt wird, kann statt mit Lehm auch mit Ziegel gebaut werden.*

Wie komme ich an Stahl?

Stahl wird für Stahlschiffe und Luxusliner benötigt sowie zum Bau der Bank. Außerdem bringt Stahl 8 Franc Erlös, falls es mit der Reederei verschifft wird.

- Im Stahlwerk wird Eisen zu Stahl aufgewertet (pro Stahl werden 5 Energie benötigt)
 - Unter den Sondergebäuden gibt es eine Karte „Stahlhütte“, die 1 Eisen und 15 Energie in 2 Stahl umwandelt
 - Im Kontor werden 4 beliebige Waren gegen 1 Stahl getauscht
- Wenn beim Gebäudebau Eisen verlangt wird, kann statt mit Eisen auch mit Stahl gebaut werden.*

Welche Gebäudeaktionen nutze ich, wenn das Spiel bald zu Ende geht?

- Die Seine-Brücke, um alle Waren, die man nicht mehr benötigt, zu verkaufen
 - Das Stahlwerk, um den Stahl für die Stahlschiffe und Luxusliner zu gewinnen
 - Die Werft, um Stahlschiffe und Luxusliner zu bauen
 - Die Reederei, um Waren zu verschiffen und mit dem Erlös Gebäude zu kaufen
 - Die Baubetriebe, um die wertvollen Gebäude Rathaus, Bank und Kirche zu bauen
 - Die Schreinerei, um noch einmal 7 Franc zu verdienen
 - Ansonsten Sondergebäude, mit denen man ebenfalls Geld verdienen kann
- Achtung! Während der Schlussaktionen ist kein Gebäudekauf mehr erlaubt.*