



## 游戏主题

勒阿弗尔是仅次于马赛的第二大港口。这座城市出名之处除了其规模以外，还有其不寻常的名字。在12世纪，该城市从荷兰语中继承了 *Le Havre* 的名字，其含义为“港口”，不过之后这个名字渐渐过时，并被 *Le Port* 所替代。

勒阿弗尔的游戏原则很简单。游戏者的回合由两个部分组成：他首先将货物放置到供给区域里，然后他执行一个行动。他可以用这个行动拿取供给区的所有同一种类的货物，或者使用外面某个建筑物的功能。通过使用建筑物的行动，游戏者可以将自己收集的货物进行加工、出售或用它们来建造自己的建筑和船只。

建筑物不仅是投资方向，而且也是收入的来源，因为使用其他人的建筑必须要付出费用。与之相对，船只主要提供食物来源，以保证工人们的生活。

在总共7个回合之后，一轮即结束：游戏者们在每次的收获时节都能获得农业产物，然后他们必须喂养自己的工人。在固定的轮数之后，每个游戏者还能进行一个结束动作，然后游戏完结。建筑物和船只都有自己的价值，可以计入现金总值。最终资产最多的游戏者赢得游戏。

## 游戏配件

- 1 本游戏规则
- 1 本建筑物附录
- 3 张游戏面板
- 5 个不同颜色的人物标志物（木制）
- 5 个不同颜色的船只标志物（木制）

### • 在8张材料板上有：

- 7 个大的圆形补充牌片，每个上面印有2个游戏标志
- 16 个大的圆形食物牌片(4x „2/5x“, 3x „3/4“, 3x „5/6“, 2x „7/8“, 2x „9/10“, 1x „11/12“, 1x „13/14“)

1 个大的圆形起始游戏者牌片

总计420个标志物，其中：

- 48 个钱币“1 法郎 (Franc)”（金钱不算作货物）
- 30 个钱币“5 法郎”（不同面额的金钱可以随时兑换）
- 60 个标志物“牲畜”（0 食物）背面为“肉”（3 食物）（食物不能彼此替代）
- 60 个标志物“谷物”（0 食物）背面为“面包”（2 食物）
- 30 个标志物“铁”背面为“钢材”（钢材也可以当作铁使用）
- 42 个标志物“粘土”背面为“砖块”（砖块也可以当作粘土使用）
- 48 个标志物“木材”（1 能量）背面为“木炭”（3 能量）（能量不能彼此替代）
- 42 个标志物“鱼”（1 食物）背面为“熏鱼”（2 食物）
- 30 个标志物“煤”（3 能量）背面为“焦煤”（10 能量）
- 30 个标志物“毛皮”背面“皮革”

### • 110 张游戏卡牌：

- 5 张概览牌，正面为不同颜色的“游戏回合”介绍，背面为“储藏室”
- 33 标准建筑物牌（其中有起始建筑物“建筑公司”和两张“手工建筑企业”）
- 36 特殊建筑物牌
- 20 计轮牌，背面为“船只”（有7艘木船、6艘铁船、4艘钢船和3艘豪华油轮）
- 11 张贷款牌
- 5 张“轮概览”牌，1、2、3、4和5人游戏各一张

## 游戏准备和游戏配件分配

《勒阿弗尔》可以以复杂版本或者简短版进行。游戏准备中简短版的调整，在下文中以红框标示出来。根据游戏人数不同，游戏的轮数也有所不同：

游戏人数	1	2	3	4	(5)
复杂版本的轮数	7	14	18	20	(20)
复杂版本的游戏时间（分钟）	60	120	180	200	(210)
简短版本的轮数	4	8	12	12	(15)
简短版本的游戏时间（分钟）	20	45	120	130	(150)

我们只建议那些经验丰富并且“心甘情愿”的游戏者进行五人游戏。

5. 摆放货物标志物：  
每个货物标志物都有两面，标准面和升级面——可以通过边框来辨别。将名称完全对应的标准货物放进资源区——要想进行升级必须使用相应的建筑物。

7. 起始资本：  
在复杂版本中，每个游戏者拥有5法郎和1个煤。

6. 起始供给：  
在复杂版本中，供给区域里有2法郎 2个鱼 2个木材 1个粘土。  
(见下图供给区域)

8. 特殊建筑：  
洗好特殊建筑牌。正面朝下将6张牌放在“特殊建筑”区域中。剩余的牌退出游戏，放回包装盒里。

9. 摆放建筑牌：  
共有两种建筑牌：标准建筑牌和特殊建筑牌（以船锚进行区分）。除了建筑物的外观之外，牌上还包括描述其功用的两或三行符号。

4. 货物和金钱标志物  
将货物和金钱标志物放进游戏面板上印好的资源区域中。并不需要将游戏中的所有标志物放进资源区：可以先将大部分留在包装盒里，等需要时再取出。

游戏面板上有对应6种货物及法郎硬币的资源区和供给区各一个。  
5法郎硬币、煤和毛皮只有资源区。  
法郎是本游戏中的通货。

3. 补充牌片：  
将7张补充牌片洗混，然后扣放在游戏面板上的圆形水道区域中。  
游戏者的船只标志物放在第一张游戏面板上第一个补充牌片的左侧。

2. 不同颜色的配件：  
每个游戏者获得对应其颜色的1个人物标志物、1个船只标志物以及1张“轮概览”牌，你也可以把它翻到背面的“储藏室”。

1. 游戏面板：  
将3张游戏面板彼此相连放在游戏区域中间。

左侧的面板含有城市财政，数字标为①，中间的有三个“建造计划”②，右侧的有船只牌空位③



简短版本中起始配置的变化：  
 - 在7个供给区域中分别有3法郎，3个鱼，3个木材，2个粘土，1个铁，1个谷物以及1个牲畜（同时参见游戏面板上的特殊建筑区域）  
 - 每个游戏者在开始时获得5法郎，2个鱼，2个木材，2个粘土，2个铁，1个牲畜，2个煤和2个毛皮。  
 - 根据小勾号而不是大勾号来将标准建筑分类。  
 - 不使用特殊建筑。  
 - 在单人游戏中，游戏者在开始时获得一艘价值2的木船，并把另一艘价值2的木船放在游戏面板上的木船区域中。  
 - 在双人游戏中，每人以一艘价值2的木船开始游戏。





### 10. 城市的起始建筑：

从标准建筑牌堆中拿出起始建筑物“建筑公司”和两张“手工建筑企业”并放在游戏面板附近。这些建筑在游戏开始时已经建成，它们属于市政府。

### 11. 选出标准建筑物：

(仅在1-3人游戏或简短版本中)从剩余的卡牌中挑出不使用的牌移出游戏。将牌翻到背面。牌背面的上部标有数字1到5以及2个钩号。深色的钩表示用于复杂版本，浅色的小钩表示用于简短版本。

所有在上述位置没有钩号的牌将被挑出并移出游戏。例外：如果牌上没有钩号而是写有“起始(Start)”，则需要将它们放在3个起始建筑物旁边。例：右侧的上面卡牌截图显示它需要被挑出去，右下的截图表示只在复杂版本使用。



建筑类型



### 12. 建造计划：

将标准建筑物洗好。分成3个同样数量的牌堆。每个牌堆都被分别翻转到正面，然后依照序号(右上角)排序。各堆中从上到下序号依次增加。把各牌堆分放在第二张游戏面板的“建造计划”区域中，要把每牌的最底下一行露出来。牌堆顶上的建筑物就是可以建造(或者购买)的下一个建筑物。通过这种叠放方式，在游戏开始时游戏者就可以获知，在什么时候将有哪些建筑物可以建筑(或购买)，以及它们的造价。

### 13. 计轮牌：

将计轮牌翻到“收获时节(或无收获时节)”一面将对游戏人数(1-5)的牌按轮数顺序排好，放在第三张游戏面板的计轮牌区域。轮数位于紧接在游戏人数后边的棕色圆圈里。挑出没有标注轮数的牌，将它们移出游戏。

计轮牌组成一个牌堆，第1轮的牌在最上面。很多计轮牌上给出了两个轮数：在简短版本中只使用有两个轮数的计轮牌，此时偏下的第二个数字有效。

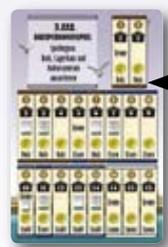
### 14. 船只牌：

在计分结束后，计轮牌将被翻到背面：于是就有一艘新的船只进入游戏：首先是木船，最后是豪华游轮。船只牌的构成与建筑物相似：第一行是建造费用，第二行是价值(其下是出售价)，然后是船只的外形和符号。



### 15. 贷款证明牌：

在游戏开始时尚不需要使用“贷款证明”牌，但是要把它们放在方便拿到的地方。有可能正局游戏都用不到它们。



### 16. 轮概览：

从5张“轮概览”牌中拿出对应游戏人数的数量。正面用于复杂版本，背面用于简短版本。



### 17. 食物牌片：

食物牌片同样放在游戏面板边容易拿到的地方。

- 根据小圆圈而不是大圆圈里的数字将计轮牌分开。  
- 将轮概览牌翻到简短版本一面。  
- 游戏进程没有任何改变。唯一的例外是：将计轮牌翻面时生效的是右侧较靠下的灰色数字，而不是右侧较靠上(灰底)的数字。  
(参见第11页，流畅进行游戏的技巧)

## 游戏进程

在 **计轮阶段** 游戏者将根据参与人数进行固定轮数的游戏。每轮由七个回合和随后的计轮牌计分组成。

在 **结束阶段** 每个游戏者再各进行一个最终行动。之后游戏们计算他们的总价值。拥有最多总价值的人获胜。

## 计轮阶段

住得离水最近的游戏者成为起始游戏者。该游戏者获得起始游戏者牌片。游戏者们按顺时针轮流行动。

## 游戏回合

一个游戏回合包含两个必须行动和自愿的额外行动：首先执行补充行动，然后是主要行动。

额外行动包括购买和卖出，游戏者可以在自己回合中的任何时候执行额外行动。

### 补充行动

每个游戏者的第一个行动都是为港口带来新的货物，对应种类的货物将被放进相应的供给区域。

- 游戏者将其船只标志物沿箭头方向前进到下一个空闲的补充牌片上。在第一轮中，放置船只标志物时要将补充牌片翻到正面，此后直到游戏结束，它们都要被亮放在同样的位置上。

- 每张补充牌片上都绘有两个不同的标志（货物或法郎），游戏者要把对应货物的标准面向上，从游戏面板上的资源区放到对应的供给区。哪面是标准面，可以由货物标志物的边框区分。



- 如果游戏者的船只标志物位于第7个补充牌片上，那么当他的回合结束后，整个轮也结束。该回合结束后将进行整轮的计分（参见第7页“游戏轮的结束”）。此后的下一个游戏回合开始时，游戏者将其船只标志物再次移动到第一个补充牌片上并执行补充行动。



- 贷款利息：

七张补充牌片中有一张上标有“利息（Zinsen）”。每当有游戏者将其船只标志物放到这张牌片上，所有有贷款的人——无论贷款证明的数量多少——都必须付出正好1个法郎的利息。如果游戏者无法支付这1法郎，他必须选择是出售一个建筑物或船只，还是再多贷一次款（参加第10页“贷款证明”），用以支付这1法郎。

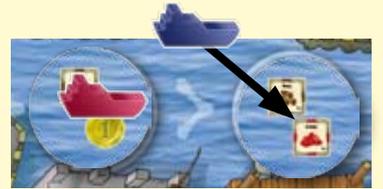


有至少一张贷款证明的人每轮都要付出正好1个法郎的利息。他最多也只需要支付1法郎。

每过7个游戏回合就需要将一张计轮牌计分——游戏者的行动次数常常变动。



起始游戏者标志在游戏中没有实际功能，并且在游戏进程中不会易主。它的存在只是便于大家更好地了解大局。



将船只标志物放入。



两个标志物进入供给区。

## 主要行动

补充行动之后是主要行动。游戏者必须从两个可选的主要行动中选择一个：

### 主要行动A：从一个供给区获得资源

- 游戏者从七个供给区之一拿走所有标志物（货物或法郎）。如果他拿到的是货物，那么他将这些货物的标准面（根据标志物的边框来辨别）朝上放在自己面前。
- 各人的私人资源堆没有上限。所有货物和法郎钱币都要公开放置，不能把它们隐藏起来。

### 主要行动B：建筑物行动

#### • 使用一个建筑物

大多数建筑物允许使用者进行一个行动，比如建造其他建筑物，或者将某种标准货物加工成高级货物。要想使用一个建筑物的功能，游戏者必须进入该建筑物，即将他的人物标志物放到一张空闲的建筑物牌上。

此处所说的包括所有建筑物，无论其属于任何一个游戏者或者市政府。

建筑物的功能在第6页以及建筑物附录中有解释。

#### • 使用费

游戏者使用一个其他人的建筑物时，通常需要付给拥有者使用费：这笔使用费标注在建筑物牌的右上角（在建造费用和序号之间）。在使用该建筑时，使用者必须以食物或者法郎的形式进行支付。假如食物和金钱费用之间用/隔开，则游戏者只需要支付其中一种费用。

如果游戏者不能支付使用费或者进入之后无法执行其功能，那么他不允许使用该建筑物。

在本游戏中金钱总是可以替代食物，比率为1：1，然而食物不能替代金钱。

## 额外行动：买卖

#### • 购买

除了补充和主要行动之外，在他自己的回合中，游戏者可以随时（即在这两个行动之前或之后）购买一个或多张建筑物以及船只牌（同时参见第9页“规则细节”）。

**建筑物：**所有属于市政府的建筑物，以及建造计划牌堆最顶上的建筑物都可以被购买。绝大多数情况下建筑物的**购买价**等于其价值。假如**其购买价**与价值不同，在其价值之下会标出其**购买价**。游戏者可以从**同一个建筑物牌堆**上连续购买多个建筑物。



金钱不是货物，不过一法郎的钱币就像鱼、木材、粘土、铁、谷物和牲畜一样，要从游戏面板上的供给区获得。与此相反，煤和毛皮只能通过建筑物行动来取得。

只有进入建筑物时才能使用它。即便游戏者用人物标志物占据了一个建筑物，他也不能在下一回合再次使用同一建筑物。

仍然位于建造计划牌堆上的建筑物牌不能使用。这些建筑物尚未建成。

使用建筑物行动时必须支付使用费。如果该建筑物属于市政府，使用费进入“城市财政”（公共资源堆）。使用自己的建筑物不需要支付费用。



例：使用别人“船运公司”需支付2个食物的使用费。游戏者可以支付2个食物，或者2个法郎，也可以是1个食物加1个法郎。

建筑物和船只不仅可以被建造，还可以被购买。



银行的基本价值是16法郎。想要购买的人必须支付40法郎。



**船只：**在所有的船只牌中，只有那些已经被翻面，放在牌堆最上面的牌才能被购买。

对所有的船来说，它们的购买价都高于其价值，而且（像建筑物一样）其购买价标在价值之下。

**重要：**即便造船厂还没有进入游戏，游戏者依然可以购买船只，而造船厂只有在建造船只时才是必需的。

• **出售**

建筑物和船只可以被出售给市政府。上述出售行动即使在非游戏者本人的回合时也可以进行，只是不能打断其他游戏者的行动。

出售时的价格为建筑物或船只价值的一半。

一个建筑物被售出后，游戏者将该牌放置到属于市政府的其他建筑物旁边。出售的船只将放在其他同类的船只牌之上。

• **提示**

- 注意！在购买一个建筑物之后，原先在该建筑物上的人物标志物总是回到其拥有者手里。
- 不允许在同一回合出售一个建筑物然后又把它买回来。
- 不能把建筑物或船只出售给其他游戏者。

## 建造建筑物和船只

### 建造新的建筑物

借助起始建筑物“手工建筑企业”和“建筑公司”，游戏者可以建造新的建筑物。游戏开始时这三个建筑物都属于市政府。使用其中之一时，游戏者就可以支付建造费用，从而建成建造计划牌堆顶上建筑物。

建造所必须的材料标在建筑物牌的上下边框中。



**重要：**此时砖块总是可以用来替代粘土，钢材总是可以用来替代铁。

建筑物附录中有关于建筑物牌更多的解释。其中还包括所有建筑物牌的列表以及功能。

### 建造船只

拥有船只的人在每轮结束时所需支付的食物更少。每轮结束后都有一艘新船进入游戏，只需要把计轮牌翻面（参见第8页“一轮结束”和“新的船只牌”）。在两个造船厂里都可以造船，不过每使用一次只能造一艘船。



这艘木船价值2法郎。  
想购买的人必须支付14法郎。  
(豪华游轮只能建造，不能购买。)

出售时永远只能是价值的一半。  
价值可能会与购买价不同。价值永远标注在牌名的左侧。

通过买卖可以移走人物标志物，使建筑物变空闲，然后可以再被使用。

特别需要强调的是，此规则对建筑物“黑市”同样有效（参见建筑物附录）。



通过起始建筑物可以建造新的建筑。  
注意！不能用建造类建筑物来造船，它们只能用来造建筑。



船只帮忙供给食物。在3-5人游戏中有两个造船厂，在1-2人游戏中只有一个造船厂。



要想建造船只，游戏者除了要进入造船厂之外，还必须付出造船的材料以及3个能量（参见计轮牌背面的船只内容）。游戏者可以通过木材（或者升级之后的木炭）以及煤（或者焦炭）获得能量。

特殊情况：使用造船厂建造铁船之前，必须先进行“现代化”。第一个在造船厂建造铁船的人，必须在该造船厂上放置1个砖块。之后直到游戏结束，对所有游戏者来说，该造船厂都已经完成了现代化。（假如在建造第一艘钢船或者第一艘豪华游轮之前，尚没有人建造过第一艘铁船，则第一个建造钢船或豪华游轮的人必须支付现代化的费用。）只有造船的人才能进行现代化。

船只非常重要！

在游戏中长期的食物供给一直都很重要。游戏开始时获得农产品较少的游戏者，应该早些造船或者干脆买船。否则他可能会为供给食物忙得焦头烂额。中期造船对所有人都很重要。如果没有船的话实际上几乎没法获胜！



船只要在造船厂里建造。

第一个想用造船厂建造非木船只的人，必须用1个砖块进行现代化，即便该造船厂不属于他。



## 一轮结束

每过7个回合，计轮牌堆最顶上的一张牌都要进行计分。



- 使用对应游戏人数（第一个数字）的一行。
- 一行中的第二个数字表示当前的轮数（有时会有小的数字表示简短版本中的轮数）。
- 第三个数字位于一个锅形标志上，它表示给养阶段每个游戏者必须付出的食物数量。
- 第四个位置上可能有一个建筑物牌的符号（参见第8页“由市政府建造的建筑物”）。
- 最右边还有一个验证数字，只在一轮开始时有意义（参见第11页“流畅进行游戏的技巧”章节的第一条）。

### 收获时节

在收获时节游戏者们获得各种农业产品。至少拥有1个谷物的人再得到1个谷物。至少拥有2个牲畜的人，再获得1个牲畜。有时计轮牌上没有收获时节（无收获）。此时谷物和牲畜都不能增加。

### 给养阶段

每个游戏者付出计轮牌上锅形标志上所标出的食物数量。此时船只可以帮上忙：从所需的食物总量中减去自己各个船只牌上表格内的对应数值。

没有足够食物的人必须选择出售建筑物或船只，或者取得贷款证明（参见第10页“贷款证明”章节）。

游戏者们将获得谷物和牲畜。在一个收获时节中，不可能获得多于1个谷物或多于1个牲畜（例外：饲养厂）。

	1	2	3	4	5
	5	4	3	2	1

游戏者们支付食物。船只降低食物需求量。



- 再次提醒：每个法郎都可以当作1个食物使用。所以食物需求也可以用钱来支付。
- 当一个游戏者获得船只之后，他立即获得一张食物牌片，以上面的数字表示他的船只每轮产生的食物总量。
- 如果一个游戏者的船只所产生的食物超过了需要支付的量，超出的部分不会得到补偿。
- 如果一个游戏者不能支付正好所需的数量，比如他用肉类支付时，多出部分的食物也不会得到补偿。

### 由市政府建造的建筑物

某些牌上有 和 的符号，它们表示将一个建筑物或特殊建筑加入到市政府的建筑物当中。

- 普通的建筑物牌 ：从建造计划牌堆上拿走序号（牌右上角的数字）最小的建筑物牌。
- 特殊建筑物牌 ：将扣放的特殊建筑物牌堆最顶上一张牌翻开（此处也参见建筑物附录中标准建筑物“市场”的内容）。

### 新的船只牌

最后把计轮牌翻到背面。于是一张新的船只牌进入游戏。将其放在对应其船只种类的牌堆顶上（参见游戏面板3）。

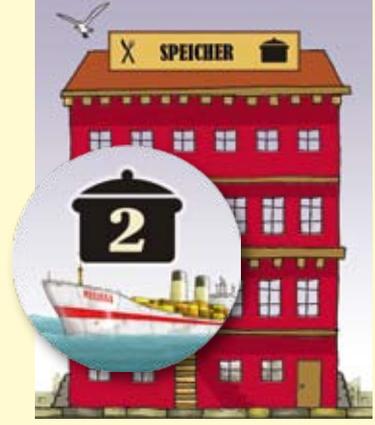
### 下一轮

下一轮由接下来轮到其行动的游戏者开始（也参见第11页“流畅进行游戏的技巧”章节的第一条）。

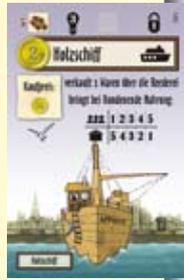
### 轮概览

轮概览牌提供了对所有计轮牌的总览。

- 轮概览牌上第一个在棕色圈里的数值是轮数。
- 轮数下面的第二个数值标在一个锅形标志上，它表示该轮结束时每个游戏者需要上交的食物数量。
- 第三行用来表示，该轮结束时是否要建造一个特殊建筑物或普通建筑物，或者是否略过收获时节。
- 第四和第五行表示，一旦将计轮牌翻面，有哪张船只牌将进入游戏：例如“木 2”表示一艘价值为2法郎的木船。



市政府建造了一个建筑物。



将计轮牌翻成船只牌。

闭合的锁表示在这张牌上不能进行任何建筑物行动。



特殊牌通过船锚符号来辨识。

加号表示在游戏结束时该建筑物会带来额外的价值。



## 结束阶段

最后一张计轮牌计分结束之后，计轮阶段结束。结束阶段开始。

## 结束行动

每个游戏者还能正好行动一次并执行一个结束行动，但只有一个主要行动（参见第5页）。不能进行补充行动和购买行动，也不需要支付利息。出售行动以及归还贷款的行动可以进行。

由起始游戏者开始，其他游戏者轮流行动。注意！在进行结束行动时，即便一个建筑物上已经有一个或多个人物标志物，游戏者仍然可以把自己的人物标志物放在该建筑物上。换言之，游戏者在结束行动时总是可以使用任何一个他想用的建筑物。（唯一一个不能使用的建筑物是其人物标志物最后所在的建筑物。）

## 游戏结束以及胜利者

结束行动完成以后整个游戏结束。最富有的游戏者获胜。

将下列内容相加：

- 牌上给出的建筑物和船只价值（牌面标题左侧的数字）
- 有加号的建筑物所提供的额外价值（比如银行）+
- 该价值与游戏者拥有的建筑物有关（参见牌面文字和图解）
- 现金
- 每张尚未偿还的贷款证明需要减去7法郎

游戏者个人资源堆里的货物没有价值（唯一的例外是“仓库”）。平时时多人共同获胜。

## 重要提示（初玩必读）

### 规则细节

- 建造与购买的区别  
所有建筑物和船只都可以被建造或者购买。（在大多数时候都是建造。）  
两者的区别极为重要：  
建造总是一个主要行动，而且需要建造材料。  
  
购买总是一个额外行动，并且通过金钱来付费。
- 只有建造计划牌堆最上面的牌可以被建造。  
建造计划牌堆最顶上的建筑物既可以被购买也可以被建造。属于市政府的建筑物则不能再由游戏者建造，只能购买。（这些建筑物已经被建好了。）

最后每个游戏者再执行一个主要行动。在此主要行动中，人物标志物也可以放在一个已经被占据的建筑物上。



塞纳河桥的行动是最受欢迎的结束行动，因为你可以在这里把剩余的货物转换成金钱。

建筑物、船只价值加上现金，总资产最多的游戏者



例：游戏者用额外行动花6法郎买了市场，并立即用他的主要行动使用此建筑。

起始建筑物也可以被购买。



- 无限标志物  
游戏标志物（货物和法郎）的数量没有限制。假如某种标志物被用光，可以使用2食物牌背面的五倍标志。将一个标志物放在其上，即表示其五倍的数量。
- 建造计划牌堆用光  
当三堆建造计划牌堆之一用光，它保持无牌的状态。  
（例外：足球场）
- 可以换钱，不过不能换食物和能量  
在游戏中可以随时换钱。如果需要用食物来支付建筑物的使用费，但多付出的部分不能获得找零。在给养阶段支付食物也是一样。如果使用建筑物行动时付出了超量的能量，多余的能量也不能得到找零。
- 总是不利于游戏者  
很多建筑物行动提到一半的货物、金钱或者能量。计算取整时总是以不利于游戏者为准：如果他获得一半就向下取整。如果他要支付一半就向上取整。



如此可以表示25法郎。



出售建筑物和船只时无需计算小数，因为它们的价值都是偶数。

## 贷款证明

- 获得贷款证明：  
只有当游戏者不能支付此前贷款的利息（参见第4页补充行动），或者在给养阶段（参见第7页一轮结束）不能支付所需的食物时，游戏者才能获得一张或多张贷款证明。该游戏者必须首先从自己的食物和金钱资源中尽量支付，然后他才能获得一张新的贷款证明。获得贷款证明的人把一张贷款证明牌公开放在自己面前，并获得4法郎。游戏者并不需要被强制出售建筑物。
- 退回贷款证明  
游戏中随时可以花5法郎退回一张贷款证明。在游戏结束时仍然拥有贷款证明的人，每有一张贷款证明要从总资产中扣掉7法郎。  
（参见第9页游戏结束以及胜利者）。

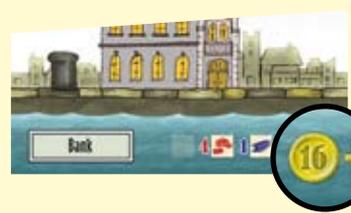
游戏者不能自愿获取贷款，用以购买建筑物、船只或支付建筑物使用费。

如果贷款证明牌数量不足，可以把它们翻到背面。背面代表3张贷款证明。

提示：即便你在游戏进行中被迫拿到了多张贷款证明，也很可能获得胜利。（方法之一是使用地方法院的能力，参见建筑物附录。）

## 建筑物

- 一共有五种建筑物：  
 经济建筑物  手工业企业  工业建筑物  公共建筑物 。市场、粘土窑和黑市属于非建筑物（无标记）。
- 大多数建筑物允许使用者进行一个行动。其他的（比如银行）只对拥有者有意义。这些建筑物牌的右上角有一个锁标志。
- 一局游戏开始时只有手工业企业有意义（参见建筑物附录里的市场和市政广场）。游戏后期其他的建筑物种类对标准建筑中的市政厅、银行以及特殊建筑中的行会大厅、工业园区有影响。根据游戏者所拥有的不同种类建筑物数量，这些建





筑物的价值将有所提示。

所有可以通过其他牌或标志物获得额外价值的建筑物，都可通过加号（牌面右下）进行辨认（参见第10页银行牌的图解）。

- 重要！拥有带锤子符号的建筑物的人，在粘土窑和矿场上有优势；拥有带鱼竿符号的建筑物的人，在捕鱼厂和市政广场上有优势（参见对应的卡牌或建筑物附录）。



- 任何用斜杠/符号隔开的地方都表示“或者”。

其余情况都表示“和，或者，或”：有些建筑物牌上有多个行动（比如市场和商会）。

- 箭头表示可以将一种货物转换成另一种。游戏者可以用此功能转换任意次。如果转换次数有限制，则箭头上会标出转换次数的上限（比如6x）。有时箭头上还标有转换条件，即每次转换所需要的能量（比如面包房和砖厂）。能量由木材（以及升级后的木炭）和煤（焦炭）提供。

- 建筑物也可以被出售

大家常常会忘记，你可以随时出售自己的建筑物。新人总觉得，交不起使用费就不能进行对应的行动，然后他就会改去寻找其他的行动。但其实他可以用出售建筑来换取现金。在游戏后期出售便宜的建筑物或木船有时很值。

## 流畅进行游戏的技巧

- 谁开始一轮的第一回合？

每当一张计轮牌被翻到船只一面，游戏者们可以从新出现的计轮牌对应行的右边读出，下一轮哪个游戏者最先行动。“1”表示为起始游戏者（拥有起始游戏者牌片的人），“2”表示为第二位的人（参见后文示例），以此类推。假如游戏中有某次忘了翻计轮牌，它也可以帮助进行修正。也不至于因为看错而多玩或少玩几轮。在简短版本中用到的不是右上的数字而是右下的数字。

### 储藏室

游戏回合概览的背面是储藏室，它的作用是提醒游戏者，在本轮结束时需要多少食物。游戏者可以将本轮结束时必须支付的食物暂存在这里。通过船只获得的食物牌片（参见第8页上面的给养阶段）也可以保存在这里。

- 宣布收获时节

在一轮结束时，第一个收获农产品的游戏者要宣布收获时节开始，以免其他游戏者忘记收获产品。



例：至少有1个锤子的人，在矿场里获得4个煤，而不是3个。

关于能量的图示有一个例外就是熏鱼厂。其能量需求位于转换之前。





- **将建筑物倒置**  
游戏者最好将自己的建筑物牌上下颠倒放置，以便其他游戏者能看得更清楚。
- **主要行动之后下一个游戏者立即开始**  
在一个游戏者完成主要行动之后，可以不必等待他把自己的回合完全结束，直接让游戏继续进行，这样可以节省时间。因为很少有人会在执行主要行动之后再继续进行买卖。如果游戏者确实想要买卖，他随时可以喊“等一下！”
- **轮数**  
在准备游戏时，将计轮牌的数字按顺序排好，并放成一堆，通过它也可以确定尚未进行的轮数。当前的游戏轮数可以通过随时观看当前的计轮牌的方法确定。
- **结束行动**  
在结束行动时，大多数情况下不需要保持游戏顺序，因为大家的行动可以同时进行。如果顺序仍然有意义的话，比如支付使用费或者购买豪华游轮，你们还是可以恢复此顺序。

不需要将船只牌翻转，因为其他游戏者对此不感兴趣。



中文版翻译编辑：ZeraniX

© Lookout Games 2008  
www.lookout-games.de

一轮游戏的示例以及各种卡牌的解释位于建筑物附录中。

## 致谢

„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 Mieke, 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 Griebisch, Norbert Pipenhagen, Joachim Schabrowski, Mechthild Kanz, (160.) Reiner Frensemeyer, Reinhold Kanz, Heike Lopez, Michael Lopez, Sebastian Halbig, Hans Pöter, Harald Topf, Joachim Janus, Charly Petri, Jörg Schulte, (170.) Markus Treis, Thomas Kroll, Ralf Rechmann, Sebastian Felgenhauer, Stefan Hagen, Hartmut Thorsden, 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.



## 所有标准建筑列表

一共有33个标准建筑物。并不是所有情况下都使用全部建筑物（参见游戏规则中“游戏准备和游戏部件分配”）。

33个标准建筑物之中有9个手工业企业、6个经济建筑、10个工业建筑、4个公共建筑和4个非建筑。

所有建筑物上总共有6个鱼竿和8个锤子标志。

**Amtsgericht** 地方法院 (Ö, 序号15, 价值16, 无使用费, 建造材料: 3个木材和2个粘土)。游戏者可以无偿退还1或2张贷款证明: 如果他只拥有1张贷款证明, 他直接将其退回。如果有正好2张贷款证明, 他退回1张贷款证明并从城市财政获得2法郎。如果有3张或更多的贷款证明, 他可以选择退还2张或者只退还1张并获得2法郎。

暂时拥有5张或更多贷款证明的人也可以借助地方法院保留获胜的希望。不过遗憾的是地方法院只有在三人或以上的完整版游戏中才出现（简短版只在五人时出现）。不过人少的时候送货的机会就比较多, 这足以帮助游戏者偿还贷款。

**Backhaus** 面包房 (H, 序号05, 价值8, 使用费: 1食物, 建造材料: 2个粘土)。游戏者将他手中任意数量的谷物转化成面包, 即将谷物标志物翻转到背面。每烤一个面包都需要付出能量。此处需要向上取整: 比如烤3个面包需要2个能量。每烤2个面包, 游戏者就获得额外的1放了作为补贴, 必要时向下取整: 即烤2-3个面包获得1法郎, 4-5个面包获得2法郎, 以此类推。

一个焦炭可以允许游戏者烤最多20个面包。

**Bank** 银行 (W, 序号29, 价值16, 购买价40, 建造材料: 4个砖块和1个钢)。银行中没有行动可以执行。游戏结束时银行的拥有者拥有的工业建筑越多, 银行的价值就越高。每个工业建筑将银行的价值提高3法郎。此外每个经济建筑还会将银行的价值提高2法郎。此时银行本身也算作经济建筑。

需要注意的是, 银行是游戏里唯一一个需要用钢建造的建筑物。银行和市政厅都是鼓励烧钱的建筑, 有了它之后, 你就该把省下来的钱投入到工业和经济建筑当中。

**Bauhandwerksbetriebe** 专业建筑企业 (H, 起始建筑, 共两张, 价值分别为4和6, 使用费分别为0和1食物, 各有1个锤子符号)。手工建筑企业是起始建筑。此建筑只能用来建造建筑物, 不能造船。借助手工建筑企业, 游戏者可以从建造计划牌堆最顶上的3个建筑物中选择一个建造。属于市政府的建筑物不能建造, 因为它们已经被建成了, 今后只能被购买。

手工建筑企业在游戏规则“建造建筑物和船只”章节下的“建造新的建筑物”部分（第6页）也有解说。

**Baumarkt** 建材市场 (W, 序号06, 价值8, 使用费: 1食物, 建造材料: 3个木材和1个粘土, 1个锤子和1个鱼竿符号)。游戏者从资源区获得1个木材, 1个砖块和1个铁。

造船厂的现代化需要一个砖块, 建造毛皮工厂和菜市场也需要砖块。除了建材市场以外, 砖厂是砖块的主要来源。

**Bauunternehmen** 建筑公司 (I, 起始建筑, 价值8, 使用费: 2食物, 1个锤子符号)。建筑公司是起始建筑。此建筑只能建造建筑物, 不能建造船只。它可以连续建造2个建筑物。位于建造计划牌堆顶上的建筑物都可供选择。两个建筑物可以出自一个建造计划牌堆。此建筑的行动甚至允许你建造一个建筑物, 立即用额外行动购买同一牌堆上的下一张, 然后再建造第三张牌的建筑物。属于市政府的建筑物不能被建造, 它们已经建成, 只能被购买。

## 首轮示例

红色、绿色和蓝色进行完整版的游戏。每人以5法郎和1个煤开始。供给区域中放有1个粘土、2个木材、2个与和2个法郎（参见游戏准备中的第6和第7点）。

1. 红色: 翻开第一个补充牌片, 并把他的船只标志物放在上面。牌片上显示的是铁和法郎。他把1个铁从资源区放进铁供给区, 把1个法郎放进法郎供给区。然后他决定拿走法郎供给区里的3个法郎, 于是他总共有8法郎。他可以使用额外动作来购买建筑物（比如用6法郎购买市场），不过他放弃了。



2. 绿色: 用第二个补充牌片带来了木材和鱼, 然后他拿走了3个木材。

3. 蓝色: 翻出了鱼和谷物, 拿走了4个鱼。

4. 红色: 翻开了第四张补充牌片, 上面显示木材和牲畜。他把自己的船只标志物从第一个补充牌片移到第四张上。现在供给区中有1个木材, 1个粘土, 1个铁, 1个谷物和1个牲畜。



红色执行了一个额外行动: 他付出6法郎购买了建筑牌市场。随后他立即将其人物标志物放在市场上。这是他的主要行动。进入他自己的建筑并不需要支付使用费。他选择从资源区获得1个谷物和1个煤（两种不同的标准货物），并查看最顶上两张特殊建筑牌（参见市场的功能）。

5. 绿色: 翻出木材和法郎。他将自己的人物标志物放在手工建筑企业上, 此建筑无需使用费。他将3个木材退回木材资源区并建造航运公司。

6. 蓝色: 带来鱼和粘土。现在供给区里有1法郎, 1个鱼, 2个木材, 2个粘土, 1个铁, 1个谷物和1个牲畜。由于可以通过航运公司来挣钱, 根据自己的中期规划, 他想要购买一艘14法郎的木船, 所以他拿到了2个木材。

7. 红色: 进行总第七回合。他带来木材和粘土。除了粘土以外每种货物都只有一个。红色想多多益善于是拿走了3个粘土。



之后本轮结束。要清算计轮牌, 每个游戏者必须上交2个食物。蓝色从他的4个鱼中上交2个, 红色和绿色各支付2法郎。在三人游戏的第一轮没有收获时节。如果有收获时节的话, 红色会因为拥有谷物而获得一个额外的谷物。计轮牌要被翻到背面, 由此第一张船只牌进入游戏。

8. 绿色: 开始第二轮, 他将自己的船只标志物从第5张补充牌片上拿起来, 放到第一张补充牌片上: 他向供给区放入铁和法郎。补充牌片一直保持正面向上并且不会改变位置, 直到本局游戏结束。然后绿色执行他的主要行动。

建筑公司在游戏规则“建造建筑物和船只”章节下的“建造新的建筑物”部分（第6页）也有解说。

**Dock** 码头 (I, 序号26, 价值10, 购买价24, 建造材料: 1个木材, 2个砖块和2个铁)。码头上没有建筑物行动可以执行。游戏结束时, 码头的拥有者拥有的船只越多, 码头的价值就越高。每艘船, 不论类别, 都将码头的价值提高4法郎。码头只在4人或以上的游戏中出现。少于4人时它过强了。

**Eisenhütte** 铁厂 (I, 序号22, 价值12, 使用费: 3食物或1法郎, 建造材料: 3个木材和2个砖块, 1个锤子符号)。游戏者从资源区获得3个铁。如果他付出6个能量, 可以获得1个额外的铁。用6个能量换第四个铁十分昂贵, 不过有时你急需它来造铁船。

**Fischerei** 捕鱼厂 (H, 序号03, 价值10, 无使用费, 建造材料: 1个木材和1个粘土, 1个鱼竿符号)。游戏者从资源区获得3个鱼, 并且他的建筑物牌上每有一个鱼竿符号, 他就获得1个额外的鱼。捕鱼厂自身就有一个鱼竿。

**Gerberei** 毛皮工厂 (H, 序号20, 价值12, 无使用费, 建造材料: 1个木材和1个砖块)。游戏者将最多





4个毛皮转换成皮革，即将标志物翻转到背面。每个转换的毛皮都给他带来额外的1法郎作为补贴。在36个特殊建筑中有4个可以高价出售皮革。参见建筑附录的最后一页：“皮革能做什么？”

**Kirche** 教堂(Ö, 序号30, 价值26, 不能购买, 无使用费, 建筑材料: 5个木材和3个砖块以及1个铁)。只有在游戏者至少有5个面包和2个鱼(不能是熏鱼)时才能进入教堂。该游戏者获得额外的5个面包和3个鱼。建筑物牌上描绘的是勒阿弗尔的圣约瑟夫教堂。教堂的行动象征的是圣经中布施5000人的故事(马太福音14, 13-21, 马可福音6, 31-44, 路加福音9, 10-17)。

**Köhlerei** 木炭厂(H, 序号07, 价值8, 无使用费, 建筑材料: 1个粘土)。游戏者将任意数量的木材转化成木炭, 即将标志物翻到背面。游戏者并不需要将所有木材都转化。木炭转化过程无需花费能量。对此的解释是, 在转换过程中木材自身就可以提供其所需能量。

**Kokerei** 焦炭厂(I, 序号25, 价值18, 使用费: 1法郎, 建筑材料: 2个砖块和2个铁)。游戏者将任意数量的煤转化成焦炭, 即将标志物翻到背面。此外他每转化一个煤, 就获得1法郎的补贴。焦炭带来10个能量。能量主要用于开船和生产钢。获得焦炭的过程无需花费能量。对此的解释是, 在转换过程中煤自身就可以提供其所需的能量。

**Kontor** 商会(W, 序号21, 价值12, 使用费: 1法郎, 建筑材料: 4个木材和1个粘土, 1个锤子符号和1个鱼竿符号)。使用商会的游戏者可以用4个货物(无论升级与否)交换1个钢。金钱不算做货物。他还可以用任意1个货物交换1个木炭、1个皮革或者1个砖块。上述两个动作他可以选择其一或者都执行。4个任意货物可以是相同的。游戏者访问商会两次就能够获得建造昂贵的钢船所需的钢材。

**Kulturzentrum** 文化中心(Ö, 序号11, 价值10, 使用费: 1食物, 建筑材料: 1个木材和1个粘土, 1个鱼竿符号)。使用文化中心的游戏者从城市财政获得金钱, 其数量等于在此人建筑物中的其他游戏者标志物数量乘以4法郎。此时他自己的标志物不计入。初次游戏的人应该注意, 当你能由此获得8法郎或更多钱时, 不要错过这个好机会。文化中心只出现在4人或更多的游戏中。少于4人时它过弱了。

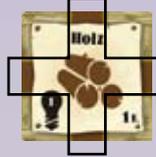
**Lagerhaus** 仓库(W, 序号24, 价值4, 购买价10法郎, 建筑材料: 2个木材和2个砖块, 1个锤子符号)。仓库中没有建筑物行动。游戏结束时, 仓库的拥有者所有的货物越多, 仓库就越有价值。每个货物标志物将仓库的价值提高1/2法郎, 无论是否升过级。仓库的最终价值要向下取整。

仓库只出现在4人或更多的游戏中。少于4人时它过强了。

**Lebensmittelmarkt** 菜市场(W, 序号19, 价值10, 使用费: 1法郎, 建筑材料: 1个木材和1个砖块)。游戏者从资源区获得1个鱼, 1个熏鱼, 1个谷物, 1个面包, 1个牲畜和1个肉。菜市场提供的所有货物价值共8个食物, 其中有些还可以进一步加工。

**Lehmhügel** 粘土窑(N, 序号10, 价值2, 使用费: 1食物)。粘土窑不能被建造, 只能被购买。使用它的游戏者从资源区获得3个粘土。此外他拥有的建筑物上每有一个锤子符号, 他就获得1个额外的粘土。

**Marktplatz** 市场(N, 序号01, 价值6, 使用费: 2食物或1法郎, 建筑材料: 2个木材)。使用市场的人选择两种不同的标准货物, 他从资源区(不是从供给区)获得每种各一个。标准货物可以通过标志物的边框进行辨认。可供选择的有: 鱼, 木材, 粘土, 铁, 谷物, 牲畜以及毛皮和煤。他每拥有一个手工业建筑, 就可以多选择一种标准货物。他获得的标准货物不能相同。即他最多可以得到8个货物, 标准货物只有8种。接下来他可以查看特殊建筑牌堆最顶上的两张牌。然后按照任意顺序将它们放回牌堆顶上。



即使到游戏结束时特殊建筑物牌堆也不会被用光。这与市场的特性紧密相关: 市场的使用者应该直到游戏结束都有影响特殊建筑顺序的能力。在市场的使用者还在查看特殊建筑牌时, 下一个游戏者已经可以开始他的回合了。

**Räucherei** 熏鱼厂(H, 序号08, 价值6, 使用费: 2食物或1法郎, 建筑材料: 2个木材和1个粘土, 1个鱼竿符号)。游戏者最多可以将6个鱼转化为熏鱼, 即将鱼标志物翻转到背面。不管游戏者转换了多少鱼, 他都必须付出1个能量。熏制2-3个鱼他可以得到1法郎的补贴。熏制4-5个鱼获得2法郎。熏制6个鱼获得3法郎。

**Rathaus** 市政厅(Ö, 序号28, 价值6, 购买价30, 建筑材料: 4个木材和3个砖块)。市政厅中没有建筑物行动。游戏结束时, 市政厅的拥有者拥有的公共建筑越多, 市政厅就越有价值。每个公共建筑将市政厅的价值提高4法郎。此时市政厅也计入其中, 因为它自己就是公共建筑。此外他拥有的每个手工业建筑会将市政厅的价值提高2法郎。

市政厅和银行都是鼓励烧钱的建设, 有了它之后, 你就该把省下来的钱投入到公共建筑和手工业企业中。

**Reederei** 航运公司(W, 序号18, 价值10, 使用费: 2食物, 建筑材料: 2个木材和3个砖块, 1个鱼竿符号)。游戏者为每艘用来卖货的船只支付3个能量。用船可以运出2个货物标志物, 铁船3个, 钢船4个。豪华游轮不适合运货。每运送一个毛皮、铁、砖块、肉、熏鱼或木炭, 游戏者都获得2法郎, 每个煤、面包或牲畜3法郎, 每个皮革4法郎, 焦炭5法郎, 钢8法郎。其他货物每个1法郎。每种货物的价格在航运公司牌以及各个货物标志物(右下角)上都有标注。如果游戏者想用多艘船只, 他可以一次付清所有能量, 而不需要多次为每艘船分别支付。

典型的选择是用1个价值10能量的焦炭, 来开动3艘船。最常见的货物是皮革、牲畜和面包, 有时也会是焦炭和砖块。每个货物都可以放在任何一艘船上。同一艘船可以装载多个同样或不同的货物。



**Sägewerk** 锯木厂(I, 序号02, 价值14, 无使用费, 建筑材料: 1个粘土和1个铁)。锯木厂与手工业建筑企业类似。在锯木厂里可以建造建筑物(船只不行)。所以锯木厂牌的名称背景为绿色, 如手工业建筑企业和建筑公司一样。然而与手工业建筑企业不同的是, 锯木厂只能建造至少花费1个木材的建筑物。

锯木厂的优势在于, 它花费的木材比正常所需少1个。建造时候选的是在建造计划牌堆最上面的3张。属于市政府的建筑物不能被建造, 因为它们已经被建成, 它们只能被购买。

在游戏早期可以把锯木厂卖掉, 以使用得到的钱购买木船。捕鱼厂和木炭厂也是如此。

**Schlachthof** 屠宰场(H, 序号09, 价值8, 使用费: 2法郎, 建筑材料: 1个木材, 1个粘土和1个铁)。游戏者将任意数量的牲畜转化为肉, 即将标志物翻到背面。宰杀2-3个牲畜, 他获得额外的1个毛皮。宰杀4-5个牲畜, 获得2个毛皮。宰杀6-7个牲畜, 获得3个毛皮, 以此类推。

毛皮至少宰杀牲畜的副产品。它可以被加工成皮革。关于皮革的用途参见建筑附录的最后一页。

**Schreinerei** 木器厂(H, 序号04, 价值8, 使用费: 1食物, 建筑材料: 3个木材, 1个锤子符号)。游戏者付出1-3个木材, 然后从城市财政分别获得5-7个法郎。在游戏早起可以多使用木器厂, 以使用得到的钱购买木船。

**Schwarzmarkt** 黑市(N, 序号13, 价值2, 使用费: 1食物)。黑市不能被建造, 只能被购买。如果供给区中有空的区域, 则访问黑市的人对对应种类的资源区获得2个标志物。这些标志物包括1法郎硬币、鱼、木材、粘土、铁、谷物和牲畜。5法郎硬币、煤和毛皮, 以及各种升级后的货物不能通过黑市获取。

注意! 假如在游戏准备时黑市出现在建造计划牌堆顶上, 我们建议把所有建筑物牌重新洗混再次摆放。否则起始游戏者会获得过大的先手优势。

黑市的使用频率, 很大程度上依赖于它何时进入游戏。初次游戏的人应该注意, 当你从黑市获得4个或更多标志物时, 不要错过这个好机会。

**Seine-Brücke** 塞纳河桥(N, 序号27, 价值16, 使用费: 2法郎, 建筑材料: 3个铁)。游戏者可以卖出任意数量的货物。每个升过级的货物售价为1法郎, 未升级的货物必须3个一组出售, 一组由任意3个货物组成, 售价为1法郎。

建筑物牌上的图画是勒阿弗尔的诺曼底大桥。在游戏结束时可以使用塞纳河桥来出售所有剩余的货物。

**Stahlwerk** 炼钢厂(I, 序号23, 价值22, 使用费: 2法郎, 建筑材料: 4个砖块和2个铁)。游戏者将任意数量的铁转化成钢, 即将铁标志物翻到背面。每转化一个铁, 他都必须支付5个能量。如果他加工了多个铁, 他可以把所有能量一次付清, 而不需要多次支付5个能量。

典型的选择是用焦炭来炼钢。除了炼钢厂之外, 商会是第二个钢材来源。

**Werft** 造船厂(I, 共两张, 序号分别为12和17, 价值14, 使用费: 2食物, 建筑材料: 2个木材, 2个粘土和2个铁, 可以现代化)。游戏者付出造价, 建造他想要的船(包括3个能量)。造船厂只能造一艘船。游戏者只能制造位于供给区的船, 即从计牌牌翻转过来的牌, 而且只有位于牌堆最上面的。第一个在某个造船厂里建造非木船只的人, 必须将该船现代化: 他把一个砖块放在该船厂上。它留在此地直到游戏结束。





只有之后造了船的人才能在该造船厂进行现代化。在一个已完成现代化的造船厂里建造铁船、钢船或者豪华游轮的人不需要再付出额外的砖块。

在游戏规则的主要部分，关于造船厂已经做了充分的说明（参见第6页“建造建筑物和船只”中的“建造船只”部分）。

注意！购买船只不需要造船厂：你可以直接去邻近城市的造船厂造一艘。所有同类的船只拥有相同的食物供给表。它们唯一的区别在于价值。越到后面船只的价值越高。不过豪华游轮是个例外，第一艘价值38而最后一艘价值30法郎。

**Zeche** 矿场(I, 序号16, 价值10, 使用费：2食物, 建造材料：1个木材和3个粘土)。游戏者从资源区获得3个煤。如果他至少有一个锤子符号，他获得1个额外的煤。即使他有2个或更多锤子符号，他也只能获得1个额外的煤。我们建议任何游戏者都争取至少拥有1个锤子（比如通过购买一个手工工业企业或者建筑公司），原因就在于矿场。除此之外市场是另一个能获得煤的地方。其他能量来源还有木炭厂和焦炭厂。

**Ziegelei** 砖厂(I, 序号14, 价值14, 使用费：1食物, 建造材料：2个木材, 1个粘土和1个铁)。游戏者将任意数量的粘土转化成砖块，即将粘土标志物翻到背面。每烧一个粘土，他都必须提供1/2个能量，向上取整。即1-2个砖块消费1个能量，3-4个砖块2个能量，5-6个砖块3个能量，以此类推。每转化2个粘土他都获得1法郎作为补贴。此处要向下取整。即2-3个砖块1法郎，4-5个砖块2法郎，以此类推。

除了砖厂以外，建材市场是砖块的另一个来源。

### 所有特殊建筑列表

每局游戏只使用最多5个特殊建筑。出于对标准建筑市场的功能的考虑，进行游戏准备时要使用6张特殊建筑。如其他属于市政府的建筑物一样，亮出来的特殊建筑也可以被游戏者购买。不过它们不能用材料建造（就像粘土窑和黑市一样，足球场是一个例外）。

在这36张特殊建筑中，有6个手工业企业，14个经济建筑，6个工业建筑，4个公共建筑，5个非建筑和1艘船。在这些建筑上一共有13个鱼竿和9个锤子符号。

**Arbeitsamt** 劳动局(Ö, 价值6, 无使用费, 1个鱼竿)。使用劳动局的人每拥有一个鱼竿就从资源区获得1个鱼。此外他每有一个锤子就获得1个煤。

**Bäckerei** 面包店(W, 价值6, 使用费：1食物)。游戏者可以卖出最多6个面包，每个3法郎。

**Baguetterie** 法棍店(W, 价值4, 使用费：1食物)。游戏者可以卖出最多4对肉和面包的组合，每对售价为6法郎。

**Bauernhof** 农庄(W, 价值8, 使用费：1法郎, 1个鱼竿)。游戏者从资源区获得2个鱼，2个谷物，2个木材，1个毛皮和1个牲畜。

**Bekleidungsindustrie** 服装工业(I, 价值8, 使用费：2食物或1法郎)。游戏者可以出售任意数量的毛皮和皮革组合，每对售价7法郎。

**Eisenmine und Flöz** 铁矿床(N, 价值6, 使用费：1食物, 1个锤子)。游戏者从资源区获得2个铁和1个煤。

**Fischmarkt** 鱼市(W, 价值4, 使用费：1食物, 1个鱼竿)。游戏者可以卖出最多7个鱼，每个2法郎。但是不能卖熏鱼。

**Fischrestaurant** 海鲜饭馆(W, 建筑6, 使用费：1食物, 1个鱼竿)。游戏者可以卖出任意数量的熏鱼，每个3法郎。

**Fischteich und Gehölz** 鱼塘和灌木(N, 价值4, 使用费：1食物, 1个鱼竿)。游戏者从资源区获得3个鱼和3个木材。

**Forststube** 森林小屋(W, 价值4, 使用费：1食物, 1个鱼竿)。游戏者可以付出最多4对木材和肉，每对给他带来5法郎。

**Fußballstadion** 足球场(Ö, 价值24, 建造材料：1个木材, 2个砖块, 2个铁, 序号31)。足球场里没有建筑物行动。足球场不仅可以被购买，还可以被建造，但前提是至少有一个建造计划区域的牌被用光。之后足球场的牌就留在该空闲区域中，直到它被游戏者得到为止。

**Gärtnerei** 园艺商(H, 价值6, 使用费：1食物, 1个锤子)。游戏者从资源区获得4个木材并从城市财政获得3法郎。

**Gewerbegebiet** 工业园区(N, 价值10, 购买价12, 1个锤子)。工业园区里没有建筑物行动。在游戏结束时其拥有者拥有的工业建筑越多，工业园区的价值就越高。每个工业建筑将工业园区的价值提高2法郎。

**Gildenhause** 行会大厅(W, 价值4, 购买价8, 1个鱼竿和1个锤子)。行会大厅里没有建筑物行动。在游戏结束时，其拥有者拥有的经济建筑越多，行会大厅的价值越高。每个经济建筑将行会大厅的价值提高2法郎。此时行会大厅本身也计入，因为它也是经济建筑。

**Hafenwache** 港口哨所(Ö, 价值6, 使用费：1食物)。使用此建筑的人选择另一个游戏者，并付给对方1法郎。对方必须将其人物标志物收回，放到自己面前。接着使用港口哨所的人将他的人物标志物放进此前对方所在的建筑物。如果该建筑物不属于他，他依然需要如常支付使用费。

如果游戏者所在的建筑物在进入时没有任何功能，那么他不能从那里被赶出来。不过这种建筑物到游戏的扩展版才会出现。

**Hüttenwerk** 提炼厂(I, 价值10, 使用费：2法郎)。游戏者从资源区获得1个煤，1个焦炭和1个铁。

**Imbisskette** 零食店(W, 价值6, 使用费：1食物, 1个鱼竿)。游戏者可以出售最多3组木材、熏鱼和面包各一个的组合，每组合售价为8法郎。

**Jagdhütte** 猎人小屋(H, 价值6, 使用费：1食物, 2个鱼竿和1个锤子)。游戏者从资源区获得2个毛皮和3个肉。

**Kohlenhandlung** 煤铺(W, 价值4, 使用费：1食物)。游戏者可以付出1个食物然后从资源区获得1个木炭，或者用2个食物换1个煤。在此之后每2个额外的食物可再换到1个煤。食物可以按照总价值一起计算。比如付出2个肉，食物总价值为6，他可以获得3个煤。

在煤铺里依然有效的规则：可以用金钱代替食物。

**Konditorei** 点心店(W, 价值6, 使用费：1食物)。游戏者可以出售最多3对谷物和面包的组合，每对售价为5法郎。

**Kürschnerei** 皮草商(H, 价值6, 使用费：1食物)。游戏者可以将任意数量的毛皮换成面包。他也可以卖出最多2个皮革，每个5法郎。上述两个行动他可以任选一个或者都执行。

**Lederindustrie** 皮革工业(I, 价值8, 使用费：2食物)。游戏者付出3个皮革，并将自己的至少14法郎现金展示给大家，然后他获得16法郎。

**Lehmbrennerei** 烧粘土厂(H, 价值6, 使用费：1食物)。游戏者用1个粘土和1个能量换取3个砖块。

**Luxusjacht** 豪华游艇(S, 价值20, 1个鱼竿)。游戏者用主要行动进入一个造船厂并支付对应的使用费。他将自己的一艘铁船免费换成这艘豪华游艇。被换掉的铁船退出游戏。豪华游艇也算作铁船。但与通常的铁船不同的是，它不能用于航运公司，而且一轮结束时不产生食物。这艘船上没有建筑物行动。

**Mastbetrieb** 饲养场(W, 价值6, 购买价8)。饲养场里没有建筑物行动。在每次收获时节，如果其拥有者有2-6个牲畜，则获得2个新的牲畜。如果他超过7个牲畜，则只能像正常情况下一样获得1个新的牲畜。

**Maurerinnung** 石匠公会(H, 价值8, 购买价10, 1个锤子)。石匠公会里没有建筑物行动。其拥有者建造的每个建筑都少使用1个粘土或者1个砖块。无需用粘土或砖块建造的建筑物不受影响。

**Möbelfabrik** 家具厂(I, 价值8, 使用费：2食物, 1个锤子)。游戏者可以出售任意数量的皮革和木材组合，每对售价6法郎。

**Rathausplatz** 市政广场(N, 价值6, 使用费：1法郎)。游戏者每拥有一个手工业建筑，他就可以选择一个高级货物。高级货物可以通过标志物的边框来辨认。游戏者只能选择不同类的货物。他不能选择钢、金钱和标准货物。所获得的货物来自资源区。



**Schenke** 酒馆(W, 价值4, 无使用费, 1个鱼竿)。游戏者可以出售最多4对木材和谷物的组合，每对组合售价3法郎。

**Spedition** 运货公司(W, 价值6, 使用费：1食物)。游戏者首先支付3法郎，然后他选择两个相邻的供给区域并获得其中所有货物。他不能选择法郎。相邻的区域包括牲畜和谷物，谷物和铁，铁和粘土，粘土和木材，以及木材和鱼。

**Schnapsbrennerei** 烈酒厂(H, 价值6, 使用费：1食物)。游戏者可以将最多4个谷物每个换成2法郎。

**Stahlhütte** 钢厂(I, 价值8, 使用费：2食物或1法郎, 1个锤子)。游戏者将1个铁换成2个钢。他必须花费15个能量。最多只能转化一个铁。

**Steakhaus** 牛排馆(W, 价值6, 使用费：1食物)。游戏者可以出售最多4对肉和木炭的组合，每组合售价为6法郎。

**Windmühlenspark** 风车园(N, 价值8, 购买价12)。在风车园里没有建筑物行动。当其拥有者在某个主要行动中需要动用能量时，他可以少付3个能量。

超额的能量不会得到“找零”（比如在熏鱼厂、面包房或砖厂）。

**Ziegelindustrie** 制砖工业(I, 价值8, 使用费：2食物, 1个锤子)。游戏者付出3个砖块，并将自己的至少10法郎现金展示给大家，然后他获得14法郎。

**Zoo** 动物园(Ö, 价值8, 使用费：1法郎, 1个鱼竿)。游戏者为他所有或者有的动物获得金钱：每个牲畜1/3法郎，每个鱼1/3法郎。总值向下取整。执行此行动时，他不需要用掉这些动物。





## 8 如何获得金钱？

金钱（硬币符号）在购买建筑物、偿还贷款、作为食物替代品方面都必不可少，当然它最终还决定游戏的胜负。此处的通货为法郎。

- 在供给区域“法郎”中有法郎。
- 在木器厂里你可以出售1-3个木材换取5-7个法郎。
- 在熏鱼厂、面包房和砖厂会得到补贴（每个货物1/2法郎），同样在毛皮工厂和焦炭厂也有补贴（每个货物1法郎）。
- 在船运公司可以发送货物——具体数量由你自己的船只决定。
- 在塞纳河桥你可以出售货物（只在游戏结束时可用）。
- 在特殊建筑物动物园和园艺商中有金钱，36个特殊建筑物中还有15个可以出售货物。
- 建筑物和船只可以随时以半价出售。

注意！只有在给养阶段食物不足以供给，或者不能支付利息时，才可以获取贷款。

## 2 如何获得食物？

食物（锅形符号）对供给工人生活和支付使用费是必需的。

- 重要！金钱总是可以当作食物来使用。
  - 在供给区域“鱼”中有鱼（每个1食物）。
  - 此外在捕鱼厂、有时在黑市上也会有鱼（每个1食物）。
  - 鱼可以在熏鱼厂里转化成熏鱼（每个2食物）。
  - 谷物可以在面包房里转化成面包（每个2食物）。
  - 牲畜通过屠宰场的一个过程可以转化为肉类（每个3食物）。
- 注意！谷物和牲畜如果不转换不能算作食物。
- 在菜市场上除了1个谷物和1个牲畜，还有8个食物。
  - 在教堂里有13个食物（但是只能在游戏结束时使用）。
  - 在特殊建筑物中能提供食物的有猎人小屋（9食物）、皮草商（每个毛皮2食物）以及市政广场（最多7食物）。

## 1 如何获得能量？

能量（灯泡符号）在多个转换过程中都是必需的。

- 在供给区域“木材”中有木材（每个木材1个能量）。
- 在木炭厂可以将木材（1能量）转化为木炭（3能量）。
- 在矿山有3-4个煤（每个3能量）。
- 在焦炭厂可以将煤（3能量）转化成焦炭（10能量）。
- 在商会可以用任意1个货物交换1个木炭（3能量）。
- 你可以通过黑市随机获得2个木材（每个1能量）。
- 在特殊建筑中最重要的能量来源是提炼厂，它可以提供1个焦炭和1个煤（即总共13能量），市政广场如果包含1个焦炭和1个木炭也能提供总值13的能量，在煤铺你可以用食物换能量，在劳动局你每拥有一个锤子标志就获得1个煤，还有风车园，每个行动都可以节省3个能量。

## 如何获得砖块？

砖块用于升级造船厂和许多建筑物的建造。

- 在建材市场有1个砖块。
  - 在砖厂可以把粘土烧制成砖块（每个砖块需要1/2个能量）。
  - 在特殊建筑中有“烧粘土厂”，它可以把1个粘土和1个能量转化成3个砖块，此外在市政广场也有1个砖块。
  - 石匠公会的拥有者每次建造建筑物都节省1个砖块。
  - 在商会可以用任意1个货物交换1个砖块。
- 如果建造时需要用到粘土，也可以用砖块来代替。

## 如何获得铁？

铁在建造铁船和某些建筑物时有用。

铁可以被加工成钢。

- 在供给区域“铁”中有铁。
- 在铁矿厂里有3-4个铁。
- 可以从市场获得1个铁。
- 建材市场上有1个铁。
- 只要供给区域“铁”是空的，黑市上就有2个铁。
- 在特殊建筑中有“铁矿床”，它可以带来2个铁，还有提炼厂能提供1个铁。

## 如何获得钢？

钢对制造钢船、豪华游轮以及银行是必需的。此外如果能借助船运公司运送出去的话，每个钢可以获益8法郎。

- 在炼钢厂可以将铁升级为钢（每个钢需要5个能量）。
  - 在特殊建筑中有锻钢厂，它可以把1个铁和15个能量转化成2个钢。
  - 在商会中可以用任意4个货物交换1个钢。
- 如果建造时需要用铁，也可以用钢来代替。

## 皮革能做什么？

游戏者通过屠宰场由牲畜产生毛皮。

在毛皮工厂里将毛皮加工成皮革。

在船运公司里可以出售皮革以获利。每个皮革售价为4法郎。

在特殊建筑中有四个建筑也可以高价出售皮革（服装工业、皮草商、皮革工业和家具厂）。

仅仅是将毛皮转换成皮革就已经相当有价值了（每个皮革1法郎的补贴）。即便是该皮革最终通过塞纳河桥“廉价”售出，在毛皮工厂里的过程也足以值回成本。

## 在游戏即将结束时可以使用哪些行动？

- 塞纳河桥，将你不需要的所有货物卖掉。
- 炼钢厂，以获得建造钢船和豪华游轮用的钢材。
- 造船厂，以便建造钢船和豪华游轮。
- 船运公司，将货物送出，然后用收益来购买建筑。
- 建筑企业，方便你建造高价值的市政厅、银行和教堂。
- 木器厂，为了再赚7法郎。
- 此外就是能赚钱的特殊建筑物。

注意！在结束行动中不再允许购买建筑物。