

# Уве Розенберг Le Havre

## ОБ ИГРЕ

Гавр — это город во Франции со вторым по величине портом в стране (после Марселя). Город примечателен не только большой площадью, но и необычным названием. Голландское слово *havre*, означающее «порт», вошло во французский язык в XII веке, однако сейчас оно считается устаревшим и вместо него используется слово *port*.

Принцип игры прост. Ход игрока состоит из двух частей. Сначала игрок распределяет новые товары по клеткам поставок, а затем выполняет действие. В качестве действия он может либо взять все товары одного типа с любой клетки поставки, либо воспользоваться одним из доступных зданий. Действия зданий позволяют продавать и перерабатывать товары или использовать их для постройки собственных зданий и кораблей. Здания — это не только новые возможности, но и источники дохода, так как другие игроки платят вам за использование ваших зданий. Что касается кораблей, то их главное назначение — обеспечение едой ваших портовых рабочих.

Каждый раунд длится ровно 7 ходов, после чего (в случае урожая) игроки пополняют свои запасы зерна и коров, а затем кормят рабочих. Партия заканчивается после определённого числа раундов и 1 дополнительного хода каждого игрока. Игроки подсчитывают свои капиталы (сумму наличных и стоимость всех имеющихся у них зданий и кораблей), и тот, кому удаётся najить самое внушительное состояние, побеждает в игре.



## СОСТАВ ИГРЫ

- **Правила игры.**
- **Приложение с описанием зданий.**
- **Игровое поле.**
- **5 дисков (по 1 каждого цвета игрока).**
- **5 маркеров кораблей (по 1 каждого цвета игрока).**
- **6 картонных листов с жетонами, включающими:**
  - 7 больших круглых жетонов поставок, каждый изображает 2 товара или 1 товар и 1 франк.
  - 16 больших круглых жетонов производства еды (4 жетона «2/5х», 3 «3/4», 3 «5/6», 2 «7/8», 2 «9/10», 1 «11/12» и 1 «13/14»).
  - 1 большой круглый жетон первого игрока.
  - 420 жетонов товаров и денег:
    - 48 монет в 1 франк (*франки не считаются товарами*).
    - 30 монет в 5 франков (*вы можете разменивать франки в любой момент игры*).
    - 60 жетонов коров (0 еды) и мяса (3 еды) на другой стороне (*делать размен еды нельзя*).
    - 60 жетонов зерна (0 еды) и хлеба (2 еды) на другой стороне.
    - 30 жетонов железа и стали на другой стороне (*сталь можно использовать как железо*).
    - 42 жетона глины и кирпича на другой стороне (*кирпичи можно использовать как глину*).
    - 48 жетонов дерева (1 энергия) и древесного угля (3 энергии) на другой стороне (*делать размен энергии нельзя*).
    - 42 жетона рыбы (1 еда) и копчёной рыбы (2 еды) на другой стороне.
    - 30 жетонов угля (3 энергии) и кокса (10 энергии) на другой стороне.
    - 30 жетонов шкур и кожи на другой стороне.
- **110 карт:**
  - 5 памяток по игровому ходу (по 1 каждого цвета игрока) с хранилищем на другой стороне. (*Хранилище — это склад еды*).
  - 5 памяток по игровому раунду (по 1 для игры с 1, 2, 3, 4 и 5 участниками).
  - 33 карты обычных зданий (*включая начальные здания: 1 «Проектное бюро» и 2 «Строительные конторы»*).
  - 36 карт особых зданий.
  - 20 карт раундов с кораблём на другой стороне (*в игре 7 деревянных кораблей, 6 железных кораблей, 4 стальных корабля и 3 круизных лайнера*).
  - 11 карт займов.
- **12 промокарт** особых зданий.
- **Дополнение «Гранд-Амо»:** 38 карт особых зданий.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ И ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

Есть два варианта игры в «Гавр»: полный и сокращённый. (См. изменения при игре по сокращённому варианту в красных рамках на с. 2 и 3.) В таблице ниже указано, сколько раундов будет длиться партия в зависимости от числа игроков:

Число игроков	1	2	3	4	5*
Число раундов (полный вариант)	7	14	18	20	20
Длительность партии в минутах (полный вариант)	60	120	180	200	210
Число раундов (сокращённый вариант)	4	8	12	12	15
Длительность партии в минутах (сокращённый вариант)	20	45	120	130	150

\* Мы советуем играть впятером только опытным игрокам в «Гавр».

### 5. ПЕРЕРАБОТКА ТОВАРОВ

Все жетоны товаров двусторонние: на одной стороне изображён обычный товар, на другой – переработанный. Стороны жетона отличаются рамкой. Обычные товары попадают в игру с клеток поставок и могут быть переработаны благодаря действиям зданий.

### 4. ЖЕТОНЫ ТОВАРОВ И ДЕНЕГ

Поместите жетоны товаров и денег на соответствующие клетки запасов. Нет нужды заполнять клетки всеми жетонами, можете выложить лишь некоторую их часть и добавлять новые из коробки по мере необходимости.

Для 6 типов товаров и монет в 1 франк предусмотрены как клетки запасов, так и клетки поставок. Для угля, шкур и монет в 5 франков есть только клетки запасов. (Франки – это игровые деньги.)

### 3. ЖЕТОНЫ ПОСТАВОК

Перемешайте 7 жетонов поставок и разложите их по большим круглым клеткам игрового поля лицевой стороной вниз. Разместите маркеры кораблей игроков слева от игрового поля.

### 2. КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА

Каждый игрок берёт 1 диск, 1 маркер корабля и 1 карту памяти по игровому ходу одного цвета. При желании игроки могут использовать обратную сторону памяти – хранилище (см. далее).

### 1. ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Разверните игровое поле посередине стола.

### 7. НАЧАЛЬНЫЕ НАКОПЛЕНИЯ

Играя в полный вариант, каждый участник начинает партию с 5 франками и 1 углём.

### 6. НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

Перед началом игры поместите 2 франка, 2 рыбы, 2 дерева и 1 глину на соответствующие клетки поставок. (См. надписи на клетках поставок.)

### 8. ОСОБЫЕ ЗДАНИЯ

Перемешайте карты особых зданий и выложите 6 карт на клетку «Особые здания» лицевой стороной вниз. Оставшиеся карты особых зданий в текущей партии не понадобятся: верните их в коробку.

### 9. КАРТЫ ЗДАНИЙ

Всего в игре два вида зданий: обычные и особые (помечены якорем). Помимо информации о том, как используется здание, на каждой карте присутствует 2 или 3 строки символов.



### Подготовка к игре по сокращённому варианту

- Разложите по 7 клеткам поставок 3 франка, 3 рыбы, 3 дерева, 2 глины, 1 железо, 1 зерно и 1 корову (см. текст на клетке «Особые здания» на игровом поле).
- В начале игры каждый участник получает 5 франков, 2 рыбы, 2 дерева, 2 глины, 2 железа, 1 корову, 2 угля и 2 шкуры.
- Ориентируйтесь на маленькие светлые галочки (вместо больших тёмных) при отборе обычных зданий.
- Особые здания не используются.
- При игре в одиночку по сокращённому варианту вы начинаете партию с картой деревянного корабля ценностью 2. Также на соответствующую клетку игрового поля выкладывается ещё одна карта деревянного корабля ценностью 2.



#### 10. НАЧАЛЬНЫЕ ЗДАНИЯ ГОРОДА

Найдите в колоде карт зданий 1 зелёную карту «Проектное бюро» и 2 зелёные карты «Строительная контора». Поместите их рядом с игровым полем: эти здания уже построены к началу игры и принадлежат городу.

#### 11. ОТБОР ОБЫЧНЫХ ЗДАНИЙ

Таблица на обороте каждой карты обычного здания показывает, используется ли эта карта в игре. Карты с тёмными галочками предназначены для полного варианта игры, а с маленькими светлыми галочками — для сокращённого. Карты, не отмеченные галочкой напротив текущего числа игроков, убираются из игры. **Исключение:** если вместо галочки на карте написано «START», она добавляется к 3 начальным зданиям города.

*Пример: игра втроем по полному варианту. Из игры убираются «Доки», но остаётся «Лесопилка» (справа показаны обратные стороны этих карт).*

3

1

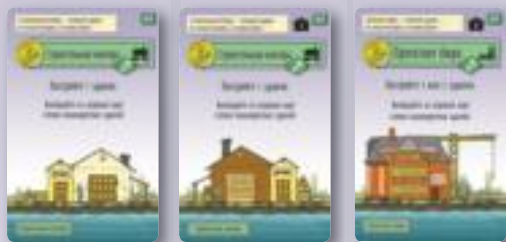
2

3 ✓



Обычное зд

Тип здания



#### 12. ПЛАНИРУЕМЫЕ ЗДАНИЯ

Перемешайте отобранные карты обычных зданий лицевой стороной вниз и разделите их на 3 равные стопки. Откройте стопки и разложите карты в каждой стопке по номерам (указаны справа вверх). Карты с меньшими номерами должны лежать выше. Выложите стопки на 3 клетки планируемых зданий на игровом поле так, чтобы были хорошо видны нижние строки всех карт.

*Самые верхние карты — единственные здания, которые можно купить или построить. Тем не менее игроки с самого начала должны видеть, когда для покупки или постройки станет доступно то или иное здание (и во сколько оно обойдётся).*

#### 13. КАРТЫ РАУНДОВ

Переверните карты раундов на сторону с надписью «Урожай» (или «Нет урожая»), разложите их по номерам раундов, учитывая текущее число игроков, и поместите на предназначенную для них клетку на игровом поле. Наверху стопки должна оказаться карта первого раунда. Таблица на картах раундов показывает номера раундов этих карт в зависимости от числа игроков. Карты без номера напротив текущего числа игроков убираются из игры.

*На многих картах раундов указаны сразу два номера. Такие карты используются в сокращённом варианте игры (для него имеют значение маленькие светлые круги).*

#### 14. КАРТЫ КОРАБЛЕЙ

Использованные карты раундов переворачиваются — так в игре появляются новые корабли. Карты кораблей, варьирующихся от деревянного корабля до круизного лайнера, структурированы так же, как и карты обычных зданий: первая строка — это стоимость строительства, вторая — ценность (с указанной ниже ценой покупки), тип корабля и символ корабля.

#### 15. КАРТЫ ЗАЙМОВ

Перед началом игры поместите карты «Займ» рядом с игровым полем. Возможно, они вам вообще не понадобятся.

#### 16. ПАМЯТКА ПО РАУНДАМ

В каждой игре используется одна из памяток по раундам — та, которая соответствует текущему числу игроков. Одна сторона памятки относится к игре по полному варианту, другая — по сокращённому.

#### 17. ЖЕТОНЫ ПРОИЗВОДСТВА ЕДЫ

Поместите жетоны производства еды рядом с игровым полем.

- При игре вдвоём по сокращённому варианту каждый игрок начинает партию с картой деревянного корабля ценностью 2.
- Разложите карты раундов по номерам, указанным в маленьких светлых кругах (не в больших тёмных).
- Используйте сторону «Сокращённый вариант» карты памятки по раундам.
- Перевернув карты раундов, ориентируйтесь на цифру в нижнем бежевом прямоугольнике вместо верхнего тёмного. (См. «Как сделать процесс игры динамичнее» на с. 11.)

#### ВАШ РЕЗУЛЬТАТ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

**Полный вариант**  
 250 и менее: плохо  
 251—350: нормально  
 351—400: хорошо  
 401 и более: отлично!

**Сокращённый вариант**  
 80 и менее: плохо  
 81—120: нормально  
 121—160: хорошо  
 161 и более: отлично!

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

**Этап раундов** состоит из определённого числа раундов (оно зависит от текущего числа игроков). В свою очередь, каждый раунд состоит из 7 ходов игроков и последующего применения эффекта карты раунда.

Во время **финального этапа** каждый игрок выполняет 1 финальное действие, после чего происходит подсчёт накопленных капиталов. Игрок, наживший наибольшее состояние, объявляется победителем.

## ЭТАП РАУНДОВ

**Первым игроком** становится тот, кто живёт ближе всех к воде. Он получает жетон первого игрока. После него право хода передаётся по часовой стрелке.

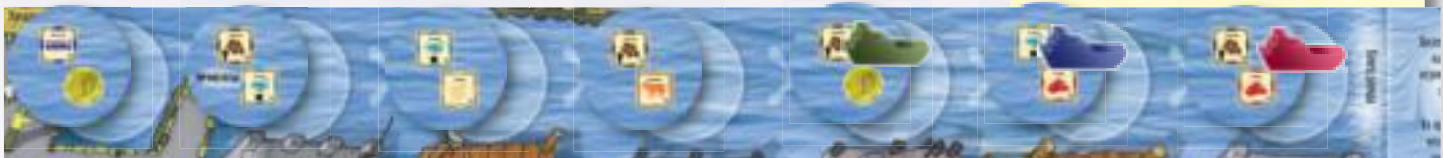
## ХОД ИГРОКА

Ход игрока состоит из двух обязательных действий и необязательных дополнительных действий. Сначала игрок выполняет действие поставки, а затем — основное действие. Дополнительные действия — это покупка и продажа; их игрок может выполнять в любой момент своего хода.

## ДЕЙСТВИЕ ПОСТАВКИ

Во время первого действия каждого игрока в порт прибывают новые товары. Они добавляются на соответствующие им клетки поставок.

- Делая ход игрок помещает свой маркер корабля на ближайший незанятый жетон поставки (в направлении стрелки). В первом раунде жетоны поставок лежат лицевой стороной вниз, но как только на жетон поставки впервые переносится маркер корабля, жетон переворачивается и остаётся лежать лицевой стороной вверх до конца игры, не меняя своего местоположения.
- На каждом жетоне поставки изображены 2 различных жетона товаров и/или франков. Игрок берёт по 1 из этих жетонов с клеток запасов и кладёт их на соответствующие клетки поставок стороной с обычным товаром вверх. (Обычные товары можно отличить по рамке на жетонах.)
- Ход, на котором маркер корабля выставляется на 7-й жетон поставки, становится последним в раунде. После этого хода разыгрывается и переворачивается текущая карта раунда (см. «Конец раунда» на с. 7). Затем настает новый раунд, первый ход в котором делает следующий игрок. Он начинает с выполнения действия поставки по 1-му жетону поставки.

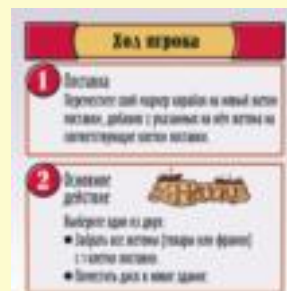


## Выплата процентов по займам

На одном из семи жетонов поставок написано «проценты». Всякий раз, когда игрок ставит маркер корабля на такой жетон, каждый игрок с хотя бы 1 картой займа платит в сокровищницу ровно 1 франк в качестве процентов (неважно, сколько именно у него займов). Если игрок не может выплатить проценты, он должен продать здание или корабль либо взять ещё один заём (см. «Карты займов» на с. 10), а затем заплатить 1 франк.

Эффект карты раунда применяется после каждых 7 ходов. В каждом раунде количество ходов разных игроков будет отличаться.

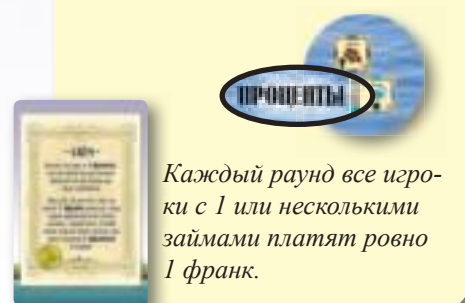
У жетона первого игрока нет никакого эффекта, и он не меняет владельца в течение игры. Его единственное назначение — помогать отслеживать очерёдность хода.



Маркеры кораблей занимают жетоны поставок.



На клетки поставок добавляются 2 указанных жетона.



Каждый раунд все игроки с 1 или несколькими займами платят ровно 1 франк.

## Основное действие

Основное действие обязательное. Оно выполняется после действия поставки. Делаящий ход игрок выбирает одно из двух основных действий: взять товары/франки с клетки поставки или воспользоваться зданием.

### Основное действие А. Получить товары/франки

- Игрок берёт все жетоны (товары или франки) с одной из семи клеток поставок.
- Нет никакого ограничения на число товаров и франков в личном запасе игрока. Получая товары и франки, он кладёт их перед собой. Нельзя скрывать товары и франки, находящиеся в личном запасе, от других игроков.

### Основное действие Б. Воспользоваться зданием

#### • Вход в здание

Большинство карт зданий позволяют своим посетителям выполнять новые действия (например, построить здание) или превращать обычные товары в переработанные. Чтобы воспользоваться зданием, игрок обязан **войти** в него, то есть **переместить** свой диск (из личного запаса или с другого здания) на **незанятое** здание.

Игрок может входить в здания, принадлежащие **другим игрокам и городу**. (Подробнее о зданиях см. на с. 6 и в приложении.)

#### • Плата за вход

Чаще всего за пользование чужим зданием приходится платить. Игрок отдаёт **владельцу здания** плату за вход, указанную в правом верхнем углу карты здания (между стоимостью строительства и порядковым номером). Плата за вход (еда или франки) отдаётся до использования здания. Если еда и деньги разделены косой чертой, игрок уплачивает одно из двух по своему выбору.

Если игрок не может заплатить за вход в здание, он не может его использовать. Игрок, вошедший в здание, **обязан** выполнить действие этого здания.

**Примечание: вы всегда можете заменять еду франками по курсу 1:1. Но франки нельзя заменять едой!**

## Дополнительные действия: покупка и продажа

#### • Покупка

В дополнение к действию поставки и основному действию игрок может купить 1 или несколько карт зданий и/или кораблей. Сделать это можно **в любой момент своего хода** (даже перед выполнением первого или второго обязательных действий). (См. также «Некоторые уточнения» на с. 9.)

**Здания.** В любой момент игрок может купить любые из **принадлежащих городу зданий** и **самые верхние здания из 3 стопок планируемых зданий**. По умолчанию цена здания равна его ценности, но в некоторых случаях цена указывается отдельно в строке «Цена» (чуть ниже ценности). При желании игрок может поочерёдно купить сразу несколько карт из одной стопки.

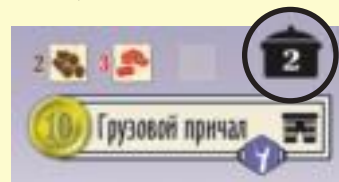


*Деньги не считаются товаром, однако монеты в 1 франк можно получить с клетки поставки так же, как рыбу, дерево, глину, железо, зерно и коров. Уголь и шкуры, хоть и являются обычными товарами, приобретаются только через действие зданий.*

*Чтобы использовать здание, в него нужно войти. Игрок не может войти в здание, уже занятое его диском.*

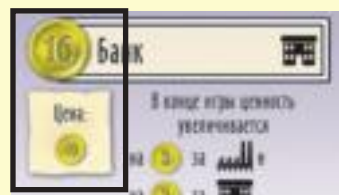
*В здания, лежащие в стопках планируемых зданий, войти нельзя: их ещё не построили.*

*Решив использовать действие здания, игрок платит владельцу этого здания за вход. Если здание принадлежит городу, он платит в сокровищницу (общий запас). Если это его здание, он ничего не платит.*



**Пример:** Женя хочет использовать «Грузовой причал». Плата за вход – 2 еды. При желании эти 2 еды он мог бы выплатить 2 франками или 1 едой и 1 франком. Если «Грузовой причал» принадлежит ему самому, он вообще не платит за вход.

*Здания и корабли можно не только строить, но и покупать.*



*Ценность «Банка» — 16 франков, но цена его покупки — 40 франков.*

**Корабли.** Купить можно лишь верхние открытые карты каждой стопки кораблей. Цена корабля всегда выше его ценности. (Как и на картах зданий, цена указана под ценностью.)

**Примечание:** корабли можно **покупать**, даже если никто ещё не построил «Верфь». «Верфи» требуются только для **строительства** кораблей.

#### • Продажа

Здания и корабли можно продавать **городу**. Делать это можно даже на чужом ходу (но не во время выполнения действия). **Здания и корабли продаются за половину своей ценности.**

Когда игрок продаёт здание, оно добавляется к другим зданиям, принадлежащим городу. Когда игрок продаёт корабль, он откладывается наверх стопки карт кораблей того же типа.

#### • Примечания:

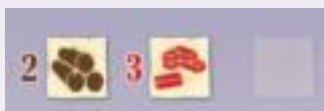
- Если игрок покупает или продаёт здание с выложенным диском, этот диск возвращается владельцу (работник уходит домой).
- Одно и то же здание нельзя продать и купить на одном ходу.
- Здания и корабли нельзя продавать другим игрокам.

## Здания

### Строительство зданий

Новые здания строятся при помощи «Проектного бюро» и двух «Строительных контор». В начале игры эти 3 здания принадлежат городу. Игрок, вошедший в одно из них, строит любое верхнее здание из любой стопки планируемых зданий, выплачивая стоимость строительства этого нового здания.

Вверху карты здания указаны стройматериалы, необходимые для его строительства (они также дублируются внизу карты).



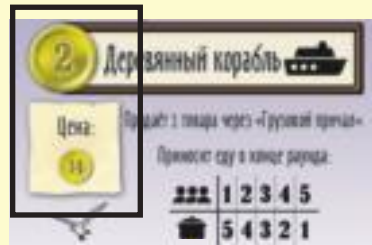
**Примечание:** игрок всегда может использовать кирпичи вместо глины и сталь вместо железа.

Более подробное описание карт зданий приведено в приложении. Там вы сможете ознакомиться со всеми зданиями, присутствующими в игре.

### Строительство кораблей

Корабли уменьшают количество еды, которое их владелец обязан тратить в конце каждого раунда.

В конце раунда, перевернув карту раунда, вы вводите в игру новый корабль (см. «Новая карта корабля» на с. 8). Такие корабли можно построить на одной из «Верфей» (1 корабль за посещение).



Ценность этого деревянного корабля — 2 франка, а цена его покупки — 14 франков. (Круизные лайнеры нельзя купить, их можно только построить.)

Игроки могут продавать здания и корабли в любое время, получая половину их ценности. Ценность (указана слева от названия карты) может отличаться от цены покупки.

Покупка и продажа зданий позволяет игрокам «освободить» их от занимающих их дисков и впоследствии войти в них.

Запрет на продажу/покупку одного и того же здания на одном ходу особенно актуален для «Чёрного рынка» (см. описание зданий в приложении).



Начальные здания позволяют строить новые здания.

**Примечание:** с их помощью нельзя построить корабли, можно только здания.



Корабли сокращают число еды, необходимой для портовых рабочих. В партиях с 3—5 игроками используются две «Верфи», в партиях с 1—2 игроками — только одна.

Чтобы построить корабль, игрок заходит на «Верфь», платит владельцу за вход, выбирает доступную карту корабля и тратит указанные на ней стройматериалы и 3 энергии (см. карты кораблей на обороте карт раундов). Энергию можно покрыть деревом, древесным углём (переработанное дерево), углём и коксом (переработанный уголь).

### Особый случай

Первый, кто строит **не деревянный** корабль на той или иной «Верфи» (железный или стальной корабль либо круизный лайнер), **обязан модернизировать** эту «Верфь», выложив на неё 1 кирпич. Этот кирпич остаётся на «Верфи» до конца игры, показывая, что она модернизирована для всех игроков. Только лишь игрок, строящий корабль, может модернизировать «Верфь», и этим игроком не обязан быть её владелец.

### Корабли очень важны!

В игре особенно важно заранее планировать расход еды. Игроку, не получившему достаточно зерна или коров в начале игры, следует задуматься о скорейшем строительстве или даже покупке корабля. В противном случае он рискует провести большую часть игры в поисках еды. Однако строить корабли нужно не только этому игроку, но и всем остальным. Можно сказать, что вы не сможете одержать победу без кораблей.



Корабли строятся на «Верфях».

Первый, кто строит не деревянный корабль на немодернизированной «Верфи», обязан сначала модернизировать её, заплатив 1 кирпич.



## Конец раунда

После каждого 7-го хода применяется эффект верхней карты раунда.



- Строка, соответствующая текущему числу игроков.
- Второе число в строке — это номер раунда. Число в коричневом круге используется для полного варианта игры, число в светлом круге — для сокращённого.
- Третье число (на символе кастрюли) показывает, сколько еды должен потратить каждый игрок в фазе потребления.
- На этом месте может быть указан символ особого или обычного здания (см. «Город строит здания» на с. 8).
- Крайний правый символ показывает, какой по счёту игрок начинает текущий раунд (см. «Как сделать процесс игры динамичнее» на с. 11).

### Урожай

Во время урожая игроки получают зерно и коров. Игрок с хотя бы 1 зерном получает 1 дополнительное зерно. Игрок с хотя бы 2 коровами получает 1 дополнительную корову. В раундах с надписью «Нет урожая» никто не получает ни зерна, ни коров.

### Фаза потребления

Каждый игрок обязан потратить количество еды, указанное на символе кастрюли текущей карты раунда. Корабли автоматически покрывают часть этой еды: **каждый корабль игрока** уменьшает количество требуемой еды на число, указанное в таблице на карте этого корабля. Игрок, у которого недостаточно еды, обязан либо продать здания или корабли, либо взять карту(ы) займов (см. «Карты займов» на с. 10).



Игроки получают зерно и коров. Во время урожая игрок не может получить больше 1 зерна и 1 коровы.



222	1	2	3	4	5
Кастрюля	5	4	3	2	1

Игроки тратят еду. Корабли уменьшают количество необходимой еды на указанное значение.

- Не забывайте, что **каждый франк считается 1 едой**. Игроки могут отдать всю или часть требуемой еды франками.
- Когда игроки строят корабли, они получают жетоны производства еды, показывающие, сколько еды покрывают их корабли каждый раунд (см. рисунок справа).
- Если корабли игрока производят больше еды, чем требуется, или игрок платит больше еды, чем нужно (например, жетоном мяса), он не получает обратно «лишнюю» еду.

### Город строит здания

Символы  и , встречающиеся на некоторых картах раундов, показывают, что к зданиям города добавляется обычное или особое здание.

- **Обычные здания** . Если на карте указано обычное здание, возьмите карту с *наименьшим номером* (в правом верхнем углу) из стопок планируемых зданий и добавьте её к зданиям, принадлежащим городу.
- **Особые здания** . Если на карте указано особое здание, откройте верхнюю карту из закрытой стопки особых зданий и добавьте её к зданиям, принадлежащим городу. (См. также свойство *обычного здания «Рынок»* в описании зданий.)

### Новая карта корабля

Наконец, карта раунда переворачивается на сторону с кораблём и откладывается на стопку кораблей соответствующего типа (см. игровое поле).

### Следующий раунд

Следующий по очереди игрок начинает новый раунд (см. также «Как сделать процесс игры динамичнее» на с. 11).

### Памятка по раундам

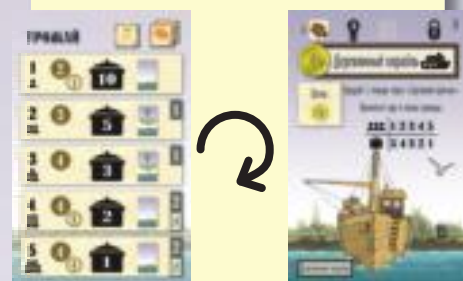
Карта памятки по раундам кратко описывает все карты раундов.

- Первая строка символов на памятке (тёмные круги с числами) — это номера раундов.
- Вторая строка (символы кастрюль) — количество еды, которую тратит каждый игрок в конце соответствующего раунда.
- Третья строка показывает, будет ли построено особое или обычное здание в конце раунда и будет ли урожай.
- Четвёртая и пятая строки описывают корабль, который появится в игре, когда перевернётся карта раунда. Например, «2» и «Дер. к.» означают, что в игру добавится деревянный корабль ценностью 2 франка.

→	4	5	6	7	8	9	10
→	3	4	5	6	7	8	9
→			Урожай				
→	4	4	2	6	4	6	8
	Дер. к.	Дер. к.	Жел. к.	Дер. к.	Жел. к.	Жел. к.	Жел. к.



Город строит здание.



Карта раунда становится картой корабля.

Замок показывает, что у карты нет действия здания.



Особые здания помечены якорем.

Знак плюса указывает на то, что ценность здания увеличивается в конце игры.

## ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

Этап раундов заканчивается после розыгрыша последней карты раунда. Начинается финальный этап.

## ФИНАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ


Каждому игроку даётся ещё один ход для выполнения финального действия — ровно одного основного действия (см. с. 5). **Действие поставки не выполняется**, следовательно, игроки не платят проценты по займам. Выполнять действия покупки нельзя, но игроки по-прежнему могут погашать займы и продавать здания и корабли.

Первым финальное действие выполняет первый игрок, затем право хода передаётся по часовой стрелке.

**Примечание:** во время финального этапа (и только тогда) игроки могут помещать диски в здания, уже занятые 1 или несколькими дисками. Таким образом, в качестве финального действия каждый игрок может посетить 1 любое здание. Тем не менее игрок по-прежнему не может войти в уже занятое им здание.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается сразу после выполнения финальных действий. Побеждает самый богатый игрок. Для подсчёта своего капитала игрок складывает:

- Ценность своих карт зданий и кораблей (число слева от названия карты).
- Дополнительную ценность зданий с символом  (например, «Банк»), зависящую от других его зданий. (См. текст и иллюстрации на картах.)
- Свои наличные.
- Минус 7 франков за каждый свой непогашенный заём.

Товары игрока не учитываются (исключение: здание «Склады»).

В случае ничьей в игре несколько победителей.

## ВАЖНЫЕ СОВЕТЫ (ПРОЧИТЕ ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ!)

### НЕКОТОРЫЕ УТОЧНЕНИЯ

- **Разница между строительством и покупкой**

В общем случае здания и корабли можно либо построить, либо купить. Игрок сам делает выбор (обычно он решает строить). Разница в двух этих действиях огромна!

**Строительство** — это всегда основное действие, для выполнения которого нужны стройматериалы. Его можно выполнить в «строительном» здании, таком как «Проектное бюро» или «Строительная контора».

**Покупка** — это всегда дополнительное действие, для выполнения которого нужны деньги.

В обоих случаях, купив или построив здание, игрок кладёт его перед собой.

- **Построить можно лишь здание из стопки планируемых зданий!** Самые верхние здания в стопках планируемых зданий можно либо купить, либо построить. Здания, принадлежащие городу, построить нельзя, их можно только купить (ведь они уже построены).

В конце игры каждый игрок выполняет ровно 1 основное действие. **Только на этом этапе диски можно выкладывать на уже занятые карты зданий.**



«Мост через Сену» — хорошее здание для выполнения финального действия, так как оно позволяет превратить оставшиеся товары во франки.

Победителем становится игрок, накопивший большой капитал, складывающийся из ценности зданий, кораблей и наличных.



**Пример:** дополнительным действием Лера покупает «Рынок» за 6 франков и тут же использует его свойство в качестве основного действия.

Начальные здания тоже можно покупать.

### • Бесконечные товары и деньги

Запас товаров и франков считается безграничным. Если у вас закончились товары какого-либо типа, используйте жетоны умножения на 5 (обратная сторона жетонов производства 2 еды). Любой жетон, выложенный поверх жетона умножения, считается за 5 жетонов.

### • Отсутствие карт в стопке планируемых зданий

Когда в стопке планируемых зданий заканчиваются карты, она остаётся пустой до конца игры.

### • Размен денег и никакого размена еды и энергии

Игроки могут в любое время разменять 5 монет в 1 франк на 1 монету в 5 франков и наоборот. Также они получают сдачу, если платят больше денег, чем требуется. Однако игрок, тратящий еду в качестве платы за вход или во время фазы потребления, не получает сдачу в случае переплаты. То же правило касается и переплаты энергии при выполнении действия здания: излишки энергии не возмещаются.

### • Округление не в пользу игрока

Очень часто игроки получают дробное число указанных на карте здания товаров или франков либо тратят нецелое количество единиц энергии. Всегда делайте округление не в свою пользу: если вы должны получить половину чего-то, округляйте в меньшую сторону; если заплатить — округляйте в большую сторону.

## КАРТЫ ЗАЙМОВ

### • Получение займа

Игрок берёт один или несколько займов, **только** если не может выплатить проценты по имеющимся у него займам (см. «*Действие ставки*» на с. 4) или отдать требуемую еду в фазе потребления (см. «*Конец раунда*» на с. 7). Во всех этих случаях игрок сначала тратит все деньги и еду, что у него есть, а затем может взять новый заём. Для этого он выкладывает перед собой карту «Заём» лицевой стороной вверх и **берёт 4 франка**. Игроки никогда не обязаны продавать здания и корабли.





### • Погашение займа

В любой момент игры вы можете погасить свои займы (даже сразу перед выплатой процентов). Погашение каждого займа стоит 5 франков. В конце игры каждый ваш непогашенный заём вычитает 7 франков из вашего результата (см. «*Конец игры и определение победителя*» на с. 9).

### • Альтернативное правило

Можете использовать это правило для более сбалансированной игры: если число ваших займов больше или равно числу игроков, то вы платите по процентам 2 франка вместо 1.

## Здания

- В игре 4 типа зданий: ремесленные , коммерческие , производственные  и общественные .

Такие здания, как «Рынок», «Глиняный холм» и «Чёрный рынок», не считаются зданиями (у них нет символа).

- Большинство зданий позволяют посетителям выполнить действие. Некоторые здания (например, «Банк») просто приносят определённую выгоду владельцу. В верхней строке таких карт имеется символ замка.



На этом примере 25 франков.

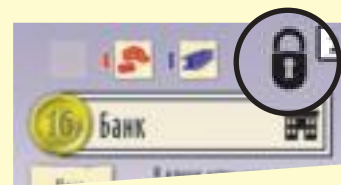


При продаже кораблей и зданий округлять ничего не нужно: их ценность всегда чётна.

Игрок не может взять заём просто так (например, чтобы купить здание или корабль либо заплатить за вход).

Если в игре не остаётся карт займов, их можно перевернуть: с обратной стороны на них изображены сразу 3 займа.

**Совет:** игрок вполне может победить, даже если брал несколько займов (например, ему может помочь «Местный суд», см. описание зданий в приложении).



- В начале игры значение имеют только ремесленные здания (см. «Рынок» и «Городская площадь» в описании зданий). Здания определённого типа важны лишь для обычных зданий «Ратуша» и «Банк», а также для особых зданий «Гильдия» и «Промышленная зона». Ценность этих зданий зависит от имеющихся у игрока зданий. На всех картах, ценность которых зависит от других карт или ресурсов, присутствует знак плюса (см. пример карты «Банк»).

- **Примечание:** карты с символом **молотка** и **рыбака** приносят награду владельцам «Глиняного холма», «Угольной шахты», «Рыбного хозяйства» и «Городской площади» (см. описание зданий в приложении).



- Знак кривой черты означает, что требуется либо одно, либо другое. В противном случае подразумевается «и/или»: в игре есть несколько зданий, позволяющих выполнить сразу несколько действий (например, «Рынок» и «Торговая контора»).
- **Стрелка** указывает на возможность переработки одного типа товаров в другой. Выполняя подобное действие, игрок может сделать сколько угодно переработок, если только на карте нет ограничения в виде цифры над стрелкой. Цифра показывает, сколько переработок можно сделать за одно посещение здания (например, «бх»). Иногда над стрелкой указана энергия, которая тратится при каждой переработке или за все переработки сразу (например, «Хлебозавод» и «Кирпичный завод»).



**Пример:** у Лены есть «хотя бы 1 молоток», поэтому «Угольная шахта» приносит ей 4 угля вместо 3.

«Коптильня» — исключение в плане траты энергии. Энергия расходуется вне зависимости от числа переработок.

## КАК СДЕЛАТЬ ПРОЦЕСС ИГРЫ ДИНАМИЧНЕЕ

### • Кто ходит первым в раунде?

Когда карта раунда становится кораблём, цифра в крайнем правом столбце новой (открывшейся) карты раунда показывает, кто из игроков делает первый ход в новом раунде: «1» — это первый игрок, «2» — второй и так далее. Эта подсказка не даст игрокам забыть перевернуть разыгранную карту раунда. В игре по сокращённому варианту ориентируйтесь на нижнюю цифру в светлом прямоугольнике.

### • Хранилище

*(Хранилище — это ваш склад еды.)*

Хранилище, изображённое на обратной стороне памятки по игровому ходу, помогает отслеживать, сколько еды скопил игрок к концу раунда. Игрок может класть сюда жетоны еды, которые потратит в фазе потребления, и жетоны производства еды, чтобы помнить о еде, которую приносят корабли. (См. «Фаза потребления» на с. 7.)

### • Объявляйте урожай

Пусть кто-то из игроков в конце раунда объявляет об урожае, чтобы никто не забыл получить зерно и коров.

### • Здания тоже можно продавать

Игроки часто забывают, что здания можно продать в любой момент игры. Новичок может неожиданно выяснить, что ему нечем заплатить за вход, и, вместо того чтобы избавиться от дешёвого здания или деревянного корабля, будет думать над другим действием (хотя ему, возможно, было бы выгоднее что-то продать и войти в определённое здание, чем остаться с дешёвым зданием или кораблём и выполнить менее эффективное действие).



### • Поворачивайте здания

Мы советуем разворачивать свои карты зданий от себя — так их будет лучше видно остальным игрокам.

### • После основного действия наступает ход следующего игрока

Игроку не нужно ждать, что делающий ход предыдущий игрок объявит о завершении хода. Вы редко когда захотите продать или купить здание после выполнения основного действия. В крайнем случае игрок всегда может попросить следующего игрока подождать.

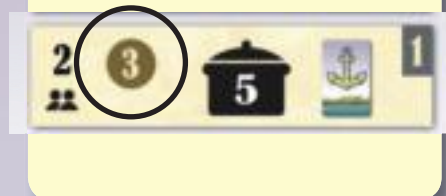
### • Номер текущего раунда

Количество карт раундов, которые вы отсортировали по номерам и сложили стопкой во время подготовки к игре, равно числу игровых раундов. Игроки всегда могут понять, какой сейчас раунд, просто взглянув на текущую карту раунда.

### • Финальные действия

Как правило, очерёдность выполнения финальных действий не имеет значения, поэтому игроки могут делать ходы одновременно. Однако если по какой-то причине очерёдность хода окажется важна (например, если отдаётся плата за вход или строится круизный лайнер), игроки ходят по очереди.

*Карты кораблей поворачивать не нужно, поскольку ими пользуются только владельцы.*



В приложении вы найдёте подробный пример игрового раунда, а также информацию обо всех картах зданий.

## Благодарности

Игра «Гавр» была придумана в декабре 2007 г. Её создание было вдохновлено играми «Caulyus» (автор: Вильям Аттья) и «Агрикола». Игру развивали Уве Розенберг и Ханно Гирке. Автор благодарит Ральфа Бруна за помощь в упорядочивании и структуризации правил, а также Сюзанну Розенберг — за их вычитку. Графический дизайн и иллюстрации сделаны Клеменсом Францем. Автор благодарит 270 человек, помогавших ему в тестировании игры, поскольку без их замечаний и отзывов игра едва ли стала такой.

## Русское издание игры



Издатель

«Crowd Games»

Руководители проекта

Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор и переводчик

Александр Петрунин

Корректор

Кирилл Егоров

Верстальщик

Константин Соколов

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games». Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru) или написав на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).



[www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru)