



WPROWADZENIE

Le Havre to francuskie miasto, w którym znajduje się drugi co do wielkości (po Marsylii) port morski. Miasto jest charakterystyczne nie tylko ze względu na swój rozmiar, ale również na nietypową nazwę. Holenderski wyraz „havre” oznacza „port”. Wyraz w tym brzmieniu wprowadzono do języka francuskiego w XII wieku, jednak obecnie uważa się go za archaiczny i najczęściej zastępuje go „le port”.

Podstawowy mechanizm gry jest prosty. Tura gracza składa się z dwóch części: rozłożenie nowo dostarczonych dóbr na straganach, a następnie wykonanie akcji. Jako akcję gracz bierze wszystkie dobra jednego rodzaju ze straganu albo wykorzystuje jeden z dostępnych budynków. Akcje w budynkach umożliwiają graczowi ulepszenie dóbr, ich sprzedaż albo wykorzystanie ich do zbudowania własnych budynków i statków. Budynki są jednocześnie okazją do inwestycji oraz źródłem przychodów, ponieważ gracze muszą płacić za wejście do budynków, których nie są właścicielami. Statki, z kolei, są przede wszystkim wykorzystywane do dostarczania żywności niezbędnej do utrzymywania robotników.

Runda kończy się żniwami po każdym siedmiu turach: podczas żniw wzrastają zasoby zboża i bydła, a gracze muszą nakarmić swoich robotników. Po przeprowadzeniu określonej liczby rund każdy gracz może przeprowadzić jeszcze jedną, końcową akcję, po której gra się kończy. Gracze sumują wartość swoich budynków, statków i zasobów gotówki. Zwycięża ten, kto zdobędzie największą fortunę.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 1 instrukcja
- 1 dodatek do instrukcji: przegląd budynków
- 3 plansze
- 5 znaczników graczy (po jednym w kolorze gracza)
- 5 znaczników statków (po jednym w kolorze gracza)

6 arkuszy z żetonami, zawierających:

- 7 dużych okrągłych żetonów zaopatrzenia - każdy z nich przedstawia 2 żetony dóbr
- 16 dużych okrągłych żetonów żywności (4x 2/5, 3x 3/4, 3x 5/6, 2x 7/8, 2x 9/10, 1x 11/12, 1x 13/14)
- 1 duży okrągły żeton gracza rozpoczynającego
- Łącznie 420 żetonów:
 - 48 monet **1 frank** (*franki nie liczą się jako dobra*)
 - 30 monet **5 franków** (*w razie potrzeby możesz je rozmieniać na drobne*)
 - 60 żetonów **Bydło** (0x żywność) posiadających **Mięso** (3x żywność) na odwrocie (*nie wolno „rozmieniać” żywności na drobne*)
 - 60 żetonów **Zboże** (0x żywność) posiadających **Chleb** (2x żywność) na odwrocie
 - 30 żetonów **Żelazo** posiadających **Stal** na odwrocie (*Stal może być również wykorzystywana jako żelazo*)
 - 42 żetonów **Gлина** posiadających **Cegła** na odwrocie (*Cegła może być również wykorzystywana jako glina*)
 - 48 żetonów **Drewno** (1x energia) posiadających **Węgiel drzewny** (3x energia) na odwrocie (*nie wolno „rozmieniać” energii na drobne*)
 - 42 żetonów **Ryba** (1x żywność) posiadających **Wędzone ryby** (2x żywność) na odwrocie
 - 30 żetonów **Węgiel** (3x energia) posiadających **Koks** (10x energia) na odwrocie
 - 30 żetonów **Skóra** posiadających **Błam** na odwrocie

110 kart:

- 5 kart podsumowania tury w kolorach graczy (przedstawiające *Chłodnię* na odwrocie)
- 33 kart budynków zwykłych (*włączając w to budynki początkowe: 1x Kompania budowlana i 2x Firma budowlana*)
- 36 kart budynków specjalnych
- 20 kart rund posiadających *Statek* na odwrocie (*w grze jest 7 drewnianych statków, 6 żelaznych, 4 stalowe i 3 luksusowe liniowce*)
- 11 kart *Pożyczka*
- 5 kart przebiegu rund – po jednej dla rozgrywek w 1, 2, 3, 4 i 5 graczy.

PRZYGOTOWANIE GRY ORAZ OBJAŚNIENIE POSZCZEGÓLNYCH KOMPONENTÓW

W *Le Havre* możesz grać wybierając wariant pełny lub skrócony. Zmiany, które są konieczne do wprowadzenia w wariacie skróconym, zostały opisane na końcu rozdziału. Poniższa tabela pokazuje ile rund należy rozegrać w zależności od liczby graczy:

Liczba graczy:	1	2	3	4	5
Liczba rund (wariant pełny)	7	14	18	20	(20)
Czas trwania w minutach (wariant pełny)	60	120	180	200	(210)
Liczba rund (wariant skrócony)	4	8	12	12	(15)
Czas trwania w minutach (wariant skrócony)	20	45	120	130	(150)

Grę w 5 osób zalecamy rozgrywać jedynie wtedy, kiedy wszyscy gracze mają już doświadczenie w *Le Havre*.

5. ULEPSZANIE DÓBR:

Każdy żeton dobra ma dwie strony: jedna z nich przedstawia dobro podstawowe, a druga ulepszone (co można rozróżnić po obramowaniu). Poprzez stragany do gry wprowadzane są jedynie dobra podstawowe. Dobra te można ulepszyć wykorzystując akcje oferowane przez budynki.

4. ŻETONY DÓBR I PIENIĘDZY:

Umieść żetony dóbr i pieniędzy na polach odpowiednich magazynów. Nie ma potrzeby kłaść na nich wszystkich żetonów; większość z nich możesz zostawić w pudełku i dołożyć, gdy zaczną ich brakować. Na planszy znajduje się 6 magazynów różnych rodzajów dóbr oraz monet 1-frankowych (Skarbiec też jest magazynem) wraz z odpowiadającymi im straganami. Dla węgla, skór oraz monet 5-frankowych są tylko magazyny (nie ma straganów). Franki są pieniędzmi w tej grze.

3. ŻETONY ZAOPATRZENIA:

Potasuj 7 żetonów zaopatrzenia i umieść je zakryte na okrągłych polach widocznych na planszach gry. Następnie umieść znaczniki statków wszystkich graczy z boku pierwszej planszy, obok pierwszego żetonu zaopatrzenia.

2. ZASOBY GRACZY:

Daj każdemu graczowi w jego kolorze: 1 znacznik gracza, 1 znacznik statku oraz jedną kartę podsumowania tury (po odwróceniu może służyć jako Chłodnia).

1. PLANSZE GRY:

Umieść 3 plansze gry, jedna obok drugiej, pośrodku stołu. Każda z nich ma numer w lewym górnym rogu. Planszę ze Skarbcecm 1 połóż z lewej strony, planszę z miejscem na trzy obszary Projektów budynków 2 w środku, a planszę z miejscami na statki 3 z prawej strony.

7. POZĄTKOWE ZASOBY:

Każdy gracz rozpoczyna grę (w pełnym wariantcie) posiadając 5 franków oraz 1x węgiel.

6. POZĄTKOWY STAN STRAGANÓW:

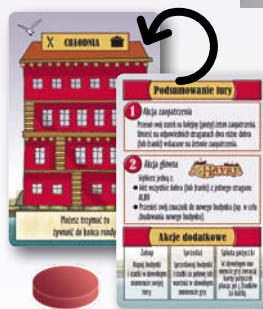
Zanim rozpoczniesz grę (w pełnym wariantcie), umieść 2 franki, 2x ryba, 2x drewno i 1x glina na odpowiednich straganach. (Patrz tekst obok straganów.)

8. BUDYNKI SPECJALNE:

Potasuj karty budynków specjalnych i umieść 6 z nich (zakrytych) na polu „Budynki specjalne”. Pozostałe karty budynków specjalnych nie są potrzebne, więc odłóż je do pudełka.

9. KARTY BUDYNKÓW:

W grze występują dwa rodzaje kart budynków: budynki zwykłe i specjalne (oznaczone kotwicą). Na kartach znajduje się informacja dotycząca tego jak dany budynek można wykorzystać: każda karta ma dwa lub trzy rzędy symboli.



Przygotowanie gry należy zmodyfikować w przypadku rozgrywki w skróconym wariantcie:

- Na siedmiu straganach rozłóż odpowiednio: 3x 1 frank, 3x ryba, 3x drewno, 2x glina, 1x żelazo, 1x zboże oraz 1x bydło (patrz tekst na polu „Budynki specjalne” na planszy gry)
- Na początku gry rozdaj każdemu: 5x 1 frank, 2x ryba, 2x drewno, 2x glina, 2x żelazo, 1x bydło, 2x węgiel i 2x skóra.
- Wybierając karty zwykłych budynków zostaw te z małymi jasnymi „ptaszkami”, a odrzuć te z dużymi.
- Budynki specjalne zostaw w pudełku. Nie będą wykorzystywane.
- W skróconej rozgrywce jednoosobowej zaczynasz posiadając kartę *Drewniany statek* o wartości 2. Dodatkową kartę *Drewniany statek* o wartości 2 umieść na polu *Drewniane statki* na planszy.



10. POZĄTKOWE BUDYNKI W MIEŚCIE:
Wybierz z talii kart i umieść obok planszy zielone karty budynków: Kompania budowlana oraz dwie karty Firma budowlana. Te budynki zostały zbudowane jeszcze przed rozpoczęciem gry i należą do miasta.

11. WYBÓR WŁAŚCIWYCH KART ZWYKŁYCH BUDYNKÓW:
Tabela znajdująca się na rewersie każdej karty zwykłego budynku wskazuje, czy dana karta będzie wykorzystywana w grze, czy nie. Duże ciemne „ptaszki” oznaczają pełny wariant gry; małe jasne „ptaszki” wskazują na wariant skrócony. Usui z gry wszystkie karty, które nie posiadają „ptaszka” obok właściwej liczby graczy. Wyjątek: jeśli karta zawiera tekst „Start” zamiast symbolu „ptaszka” - umieść ją jako jedną z trzech budynków początkowych.

Przykład: Podczas gry trzysobowej w wariantcie pełnym usuń kartę Dok, a kartę Tartak pozostaw. (Fragmenty rewersów tych kart pokazano po prawej stronie).



Rodzaj budynku



12. PROJEKTY BUDYNKÓW:
Potasuj pozostałe karty zwykłych budynków i podziel je na 3 stosy jednakowego rozmiaru. W każdym stosie osobno ułóż karty w kolejności numerów umieszczonych w prawym górnym rogu tak, aby karta o najniższym numerze znajdowała się na wierzchu stosu. Każdy stos połóż na osobnym polu Projektów budynków (plansza 2) i rozsuń go tak, aby widoczna była dolna linia każdej karty.

Karty z wierzchu stosów reprezentują budunki, które można zbudować lub kupić. Rozsuniecie stosów zwykłych budynków powoduje, że gracze od początku gry wiedzą kiedy będzie można dany budynek zbudować lub kupić (oraz jakie dobra wymagane są do jego budowy).

13. KARTY RUND:
Odwróć karty rund na stronę z napisem „Zniwa” (albo „Brak zniw”) i ułóż je w kolejności numerów rund dla właściwej liczby graczy. Numery rund umieszczono na okrągłych brązowych polach tuż obok cyfry oznaczającej liczbę graczy. Usui z gry karty, które w wierszu dla pożądanej liczby graczy nie posiadają oznaczenia numeru rundy. Złóż wybrane karty rund w stos odkrytych kart tak, aby karta dla rundy 1 znajdowała się na wierzchu (a za nią kolejno następne), a potem umieść stos na polu „Karty rund” na planszy 3.

W skróconym wariantcie gry wybierz te karty rund, które posiadają po dwa okrągłe pola z numerami rund (korzystaj z liczb umieszczonych na małych jasnych polach).

14. KARTY STATKÓW:
Nowe statki wprowadzane są do gry poprzez odwrócenie karty rundy, gdy zostanie ona wykorzystana. Karty statków (reprezentujące pełną gamę - od drewnianych statków do luksusowych liniowców) buduje się tak samo jak karty zwykłych budynków. W pierwszej linii na karcie umieszczono koszt budowy, w drugiej wartość (a pod nią koszt zakupu), rodzaj statku oraz symbol statku.



15. KARTY POŻYCZKI:
Na wszelki wypadek, na początku gry, umieść karty „Pożyczka” obok planszy. Istnieje jednak pewne prawdopodobieństwo, że nie będą wykorzystane w trakcie rozgrywki.

- Podczas rozgrywki dwuosobowej w wariantcie skróconym gracz rozpoczyna posiadając po jednej karcie drewnianego statku o wartości 2.
- Ułóż karty rund zgodnie z kolejnością wskazaną przez liczby na małych jasnych okrągłych polach (a nie dużych ciemnych).
- Korzystaj z kart podsumowania rundy opisujących wariant skrócony.
- Weryfikując numer gracza rozpoczynającego (podczas odwracania karty rundy) nie bierz pod uwagę górnej cyfry (ciemne tło), tylko niższą cyfrę (jasne tło) w odpowiednim rzędzie. (patrz też „Wskazówki zwiększające płynność rozgrywki”, str. 11)



16. PODSUMOWANIE RUNDY:
W każdej rozgrywce wykorzystywana jest tylko jedna karta przebiegu rund (dedykowana odpowiedniej liczbie graczy). Z jednej strony opisano na niej przebieg rund w wariantcie pełnym, a z drugiej w wariantcie skróconym.



17. ŻETONY ŻYWNOCİ:
Umieść żetony żywności obok planszy.



PRZEBIEG GRY

Podczas **etapu zwykłych rund**, rozegrajcie z góry określoną liczbę rund (zależną od liczby graczy). Runda składa się z **siedmiu** indywidualnych tur graczy oraz, następującego po nich, rozstrzygnięcia odpowiedniej karty rundy. W trakcie **etapu końcowego** gry, każdy gracz przeprowadzi jedną (finalną) akcję, po wykonaniu której podsumuje wartość posiadanych dóbr. Wygra ten, który zdobył największą fortunę.

PRZEBIEG RUNDY

Grę rozpoczyna ten, kto mieszka najbliżej rzeki/jeziora/morza. Ten gracz otrzymuje żeton gracza rozpoczynającego. Po zakończeniu jego tury grę kontynuuje osoba siedząca po lewej (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

TURA GRACZA

Podczas swojej tury wykonaj dwie akcje obowiązkowe (najpierw akcja zaopatrzenia, a następnie akcja główna) oraz ewentualnie akcje dodatkowe. Dodatkowymi akcjami są zakup i sprzedaż, które możesz przeprowadzać w dowolnym momencie swojej tury (nawet przed akcjami obowiązkowymi).

AKCJA ZAOPATRZENIA

Podczas każdej pierwszej akcji każdego gracza do portu przybywają nowe dobra. Umieść je na odpowiednich straganach.

- Na początku gry żetony zaopatrzenia są zakryte. Gracz wykonujący ruch umieszcza swój drewniany statek na najbliższym wolnym żetonie zaopatrzenia (zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez strzałkę). W momencie, gdy gracz podczas swojego ruchu postawi na nim swój znacznik, odwraca go i pozostawia odkryty do końca gry (nie zmieniając jego lokalizacji).
- Na każdym żetonie zaopatrzenia widnieją dwa różne symbole (dobra lub franki). Weź po jednym żetonie z magazynów wskazanych rodzajów i umieść je (stroną dobra podstawowego ku górze) na odpowiadających im straganach. Ramka wokół żetonów dóbr wskazuje, która strona reprezentuje dobro podstawowe, a która ulepszone.
- Tura, w której znacznik statku jednego z graczy dotrze do siódmego znacznika zaopatrzenia, jest ostatnią w rundzie. Po jej zakończeniu rozstrzygniecie bieżącą kartę rundy (patrz „Koniec rundy” na stronie 7). Na tym runda się kończy. Następnie rozegrajcie pierwszą turę kolejnej rundy (rozpoczyna gracz siedzący po lewej od uprzednio rozpoczynającego) od akcji zaopatrzenia związanego z pierwszym żetonem zaopatrzenia.



Kartę rundy rozstrzyga się po każdej siódmej turze. Gracze będą więc rozgrywać różną liczbę tur w rundzie.

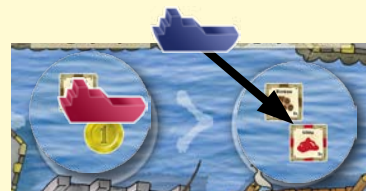


Żeton gracza rozpoczynającego nie ma stałej funkcji w grze i nie jest przekazywany pomiędzy graczami. Jego jedynym celem jest pomoc w zrozumieniu gry.

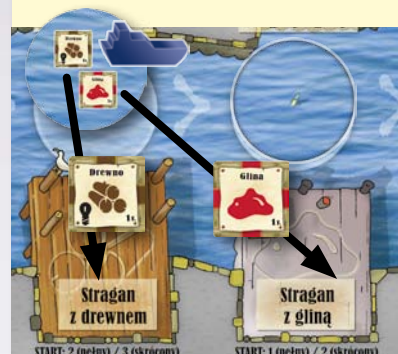
Podsumowanie tury

1 Akcja zaopatrzenia
Przeźnij swój statek na kolejny (pusty) żeton zaopatrzenia. Umieść na odpowiednich straganach dwa różne dobra (lub franki) wskazane na żetonie zaopatrzenia.

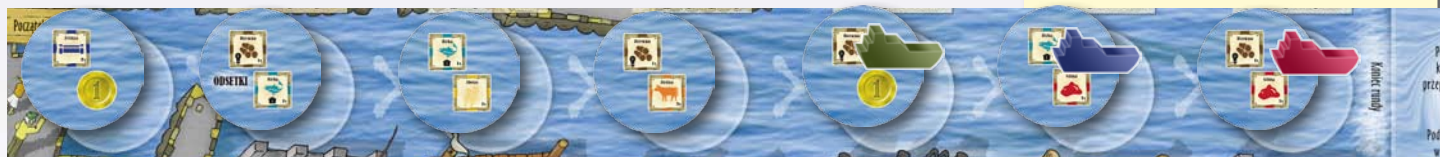
2 Akcja główna
Wybierz jedną z:
 Weź wszystkie dobra (lub franki) z jednego straganu ALBO
 Przenieś swój znacznik do nowego budynku (np. w celu zbudowania nowego budynku).



Gracze układają swoje statki na żetonach zaopatrzenia.



Dwa żetony zostają umieszczone na odpowiednich straganach.



• Odsetki od pożyczek:

Na jednym z siedmiu żetonów zaopatrzenia widnieje napis **Odsetki**. Za każdym razem, kiedy dowolny gracz umieści statek na tym żetonie, wszyscy gracze, którzy mają niespłaconą pożyczkę, muszą natychmiast zapłacić dokładnie 1 franka jako odsetki (bez względu na to, ile pożyczek zaciągnęli). Każdy pożyczkobiorca, który nie jest w stanie zapłacić 1 franka, musi albo sprzedać budynek (lub statek), albo wziąć kolejną pożyczkę (patrz „Karty pożyczek” str. 10) i z niej zapłacić 1 franka odsetek.



Wszyscy gracze posiadający co najmniej jedną pożyczkę płacą dokładnie 1 franka odsetek w każdej rundzie.



AKCJA GŁÓWNA

Akcja główna jest obowiązkowa i następuje po akcji zaopatrzenia. W ramach tej akcji musisz wybrać jedną z dwóch czynności: zabrać dobra ze straganu albo wykorzystać akcję budynku.

Akcja główna A: zabierz dobra ze straganu

- Zabierz wszystkie żetony (dobra albo franki) z jednego z siedmiu straganów.
- Twoje miejsce na zasoby nie jest ograniczone. Wszystkie dobra i franki musisz trzymać odkryte na stole. Nie możesz ich ukrywać przed innymi graczami.

Akcja główna B: wykorzystaj akcję budynku

• Wejście do budynku:

Większość kart budynków umożliwia odwiedzającym je graczom wykonanie akcji (np. zbudowanie dodatkowego budynku albo przetworzenie dóbr podstawowych na ulepszone). Aby skorzystać z akcji budynku musisz do niego **wejść**, czyli **przenieść** swój znacznik gracza na kartę **niezajętego** budynku.

Możesz wejść zarówno do budynków będących własnością **miasta, jak i innych graczy**. Kwestie związane z budynkami opisano na stronie 6 oraz w *Spisie budynków*.

• Oplata wejściowa:

Dość często za skorzystanie z budynku pobierana jest opłata. Wskazano ją w prawym górnym rogu karty budynku (pomiędzy kosztem budynku a jego numerem kolejnym). Opłatę tą musisz przekazać właścicielowi budynku w postaci dóbr lub franków **zanim** wejdiesz do tego budynku i go użyjesz. Jeśli koszt podany we frankach oraz w dobrach jest przedzielony symbolem „/”, musisz przekazać danemu graczowi jedną z tych dwóch rodzajów opłat. Nie możesz wchodzić do budynku, jeśli nie stać cię na poniesienie opłaty wejściowej. Po wejściu do budynku **musisz** wykonać dostępną tam akcję.

Uwaga: żywność możesz zawsze zastąpić frankami w stosunku 1:1. Franków jednak nigdy nie możesz zastąpić żywnością.

AKCJE DODATKOWE: KUPOWANIE I SPRZEDAŻ

• Kupowanie

Poza akcją zaopatrzenia oraz akcją główną możesz kupić jedną lub więcej kart budynków oraz/lub kart statków **w dowolnym momencie swojej tury** (nawet zanim wykonasz akcję zaopatrzenia lub główną). (Patrz Wyjaśnienie zasad, str. 9)

Budynki: możesz w dowolnym momencie kupić budynki **będące własnością miasta** oraz budynki znajdujące się **na wierzchu trzech stosów Projektów budynków**. Przeważnie cena zakupu jest równa wartości budynku. Niektóre budynki mają jednak cenę wskazaną poniżej wartości (jako „Koszt”). Jednorazowo możesz kupić więcej niż jeden budynek z tego samego stosu w miarę, jak kolejno kupowane budynki stają się dostępne.



Pomimo, że pieniądze nie są traktowane jako dobro, monety o wartości 1 franka można wziąć ze straganu (tak jak rybę, drewno, glinę, żelazo, zboże czy bydło). Jednakże węgiel oraz skóry można uzyskać jedynie przeprowadzając akcje w odpowiednich budynkach.

Można korzystać z budynków jedynie wtedy, kiedy gracz do nich wchodzi. Gracz nie może ponownie skorzystać z budynku, w którym do tej pory miał swój znacznik (nie wychodząc z niego). Nie wolno wchodzić do budynków, które znajdują się aktualnie w obszarze Projektów budynków (te budynki nie zostały jeszcze zbudowane).

Gracz musi uiścić opłatę wejściową, kiedy korzysta z akcji w danym budynku. Jeśli budynek należy do miasta, opłatę przekazuje się do Skarbcza (magazynu). Gracze nie płacą za wejście do własnych budynków.



Przykład: Anna wykorzystuje Armatora, który wymaga dwóch żywności w ramach opłaty wejściowej. Zamiast 2 żywności Anna może zapłacić albo 2 franki, albo 1 franka i 1 żywność. Jeśli Armator należy do niej, nie musi nic płacić.

Budynki oraz statki mogą nie tylko być budowane, ale również mogą zostać kupione.



Wartość Banku to 16 franków, jednak cena jego zakupu to aż 40 franków.



Statki: możesz kupić tylko odkrytą kartę leżącą na wierzchu każdego stosu statków. Koszt każdego statku jest wyższy od jego wartości oraz – tak samo jak na kartach budynków – jest wskazany poniżej jego wartości.

Uwaga: możesz **kupować** statki nawet jeśli nikt jeszcze nie wybudował Stoczni: stocznie są wymagane do **budowy** statków.

• Sprzedaż

Możesz odsprzedać budynki oraz statki **miastu**. Tego rodzaju akcje możesz przeprowadzać nawet podczas tur innych graczy, za wyjątkiem momentów, w których wykonują akcje. **Cena sprzedaży budynków oraz statków jest równa połowie ich wartości.**

Sprzedany budynek odłóż do grupy pozostałych budynków należących do miasta. Sprzedany statek odłóż natomiast na wierzch stosu statków tego samego rodzaju.

• Uwaga:

- Znacznik innego gracza leżący na budynku należy zawsze zwrócić właścicielowi, gdy dany budynek zostaje kupiony lub sprzedany (ludzie odsyłani są do domów). Zasada ogólna: znacznik gracza leży na karcie budynku do czasu, gdy jego właściciel przesunie go do innego budynku albo karta zmieni właściciela.
- Nie możesz sprzedać i kupić tego samego budynku w jednej turze (*patrz Reguły dla zaawansowanych graczy, str. 12*).
- Nie możesz sprzedawać budynków i statków innym graczom.

Budynki i statki

Wznoszenie nowych budynków

Nowe budynki możesz budować wykorzystując akcję w budynku *Kompanii budowlanej* lub w jednej z dwóch *Firm budowlanych*. Na początku gry te budynki należą do miasta. Wchodząc do jednego z tych budynków możesz zbudować **dowolny budynek leżący na wierzchu stosów w obszarze Projektów budynków** płacąc odpowiedni koszt budowy.

Materiały budowlane wymagane do budowy zostały wskazane na górze karty budynku (oraz na dole karty - jako powtórzenie).



Uwaga: cegłę możesz zawsze wykorzystać w zastępstwie gliny, a stal w zastępstwie żelaza.

Dalsze wyjaśnienia odnośnie kart budynków znajdują się w *Spisie budynków*, zawierającym pełną listę wszystkich kart budynków.

Budowanie statków

Statki umożliwiają ich właścicielom obniżenie ilości żywności, którą muszą zapłacić na koniec każdej rundy.

Po zakończeniu każdej rundy, gdy odwrócona jest karta rundy, do gry wprowadzany jest nowy statek (*patrz „Koniec rundy / Nowy statek” na stronie 8*). Te statki możesz budować w jednej ze *Stoczni* (jeden statek w trakcie jednej wizyty).



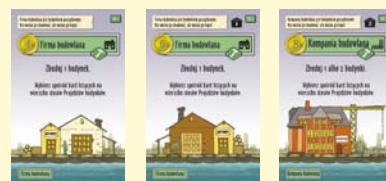
Ten drewniany statek ma wartość 2 franków. Cena jego zakupu to jednak 14 franków.

Luksusowe liniowce nie mogą być kupowane! Trzeba je zbudować.

Gracze mogą sprzedawać budynki i statki w dowolnym momencie za połowę wartości. Wartość może być inna niż cena zakupu i jest wskazana po lewej stronie nazwy karty.

Zakup i sprzedaż budynku umożliwia graczom „opróżnienie” ich z przebywających w nich znaczników graczy, a następnie wejście do nich.

Ta zasada odnosi się w szczególności do karty budynku Czarny rynek (patrz Spis budynków).



Budynki początkowe umożliwiają wznoszenie nowych budynków.

Uwaga: nie można za ich pomocą budować statków - tylko budynki.



Statki pomagają graczom w spełnieniu kryteriów związanych z żywnością.

W trakcie gry w 3-5 osób dostępne są dwie Stocznie.

W rozgrywce jedno- lub dwuosobowej dostępna jest tylko jedna Stocznia.



Aby zbudować statek musisz zapłacić opłatę wejściową (dla właściciela *Stoczni*) oraz przekazać do odpowiednich magazynów zasoby wymagane do budowy statku wraz z trzema jednostkami energii (*patrz: statki na odwrocie kart rund*). Energię możesz pozyskać z drewna (którego ulepszenie to węgiel drzewny) albo węgla (którego ulepszenie to koks).

Przypadek specjalny:

Pierwszy gracz, który chce zbudować statek inny niż drewniany (żelazny, stalowy lub luksusowy liniowiec) w danej *Stoczni*, musi najpierw **zmodernizować** tę *Stocznie* umieszczając na niej 1 cegłę. Leży ona na niej do końca gry jako przypomnienie, że ta *Stocznia* została już zmodernizowana **dla wszystkich graczy**. *Stocznie* można zmodernizować jedynie podczas budowy statku. Nie musisz być właścicielem *Stoczni*, żeby ją zmodernizować.

Statki są bardzo ważne!

Długofalowe planowanie zaspokajania potrzeb żywnościowych w tej grze jest niezmiernie ważne. Jeśli nie uezbiarałeś wystarczającej ilości zboża lub bydła na początku gry, powinieneś jak najwcześniej zbudować albo nawet kupić statek. W przeciwnym razie jest wysoce prawdopodobne, że większą część gry spędzisz na próbach zdobywania żywności. W dalszej grze budowa statków stanie się ważna dla wszystkich graczy. Tej gry nie da się wygrać bez posiadania statków.



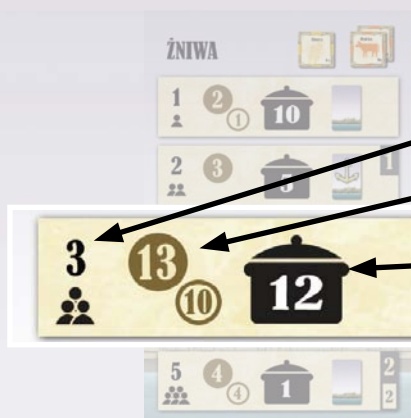
Statki buduje się w Stoczniach.

Pierwszy gracz, który chce zbudować statek inny niż drewniany w danej *Stoczni*, musi najpierw zmodernizować ją placąc 1 cegłę.



KONIEC RUNDY

Po każdej siódmej turze należy „rozstrzygnąć” wierzchnią **kartę rundy** ze stosu kart rund. W tym celu:



- Należy wziąć pod uwagę linię wskazującą odpowiednią liczbę graczy.
- Druga liczba w tej linii wskazuje bieżący numer rundy. W wariantcie pełnym należy patrzeć na liczbę w brązowym kółku, a w wariantcie skróconym na liczbę w jasnym kółku.
- Trzecia liczba, widoczna na symbolu garnka, wskazuje ilość żywności, którą każdy z graczy musi zapłacić w trakcie fazy żywienia.
- Czwarte miejsce w tej linii przeznaczone jest na symbol budynku (*patrz Miasto wznosi nowy budynek*).
- Po prawej stronie umieszczono numer gracza rozpoczynającego, który ma znaczenie tylko na początku rundy (*patrz: pierwszy punkt w rozdziale Wskazówki zwiększające płynność rozgrywki, strona 11*).

Żniwa

W trakcie żniw, gracze otrzymują zboże oraz bydło. Każdy, kto posiada co najmniej 1 zboże, otrzymuje dodatkowe 1 zboże. Każdy, kto posiada co najmniej 2 sztuki bydła, otrzymuje 1 dodatkową sztukę bydła. W rundach oznaczonych „brak żniw“ nie jest rozdawane ani zboże, ani bydło.

Faza żywienia

Każdy gracz musi przekazać do zasobów ogólnych żywność w wysokości wskazanej na symbolu garnka na karcie rundy. Statki pomagają spełnić to wymaganie: **każdy twój statek** pomniejsza ilość żywności, którą musisz zapłacić, o liczbę wskazaną w tabeli na karcie statku. Jeśli nie posiadasz wystarczająco dużo żywności musisz: albo sprzedać budynki, albo wziąć kartę pożyczki (lub kilka kart) – (*patrz „karty pożyczek“, strona 10*).

Jeśli runda nie jest oznaczona „brak żniw”, to gracze otrzymują zboże i bydło. Gracz nie może otrzymać więcej niż 1 żetonu zboża i 1 żetonu bydła podczas żniw.

	1	2	3	4	5
	5	4	3	2	1

Gracze oddają żywność. Statki redukują ilość żywności, którą gracz musi oddać (zgodnie z tabelką na karcie statku).



- Uwaga: **każdy frank liczy się jako 1 żywność**. Możesz opłacić całość albo część wymaganej żywności we frankach.
- Po zbudowaniu statku weź odpowiedni żeton żywności. Żeton ten wskazuje o ile mniej żywności musisz płacić w trakcie każdej fazy żywienia.
- Jeśli twój statek dostarcza więcej żywności niż jest to wymagane albo jeśli nie jesteś w stanie zapłacić dokładnej ilości żywności (np. płacisz żetonem „mięso”, bo nie masz dobra dającego mniej żywności), nie otrzymujesz z powrotem nadmiarowej żywności.

Miasto wznosi nowy budynek

Symbole oraz widoczne na niektórych kartach rund wskazują, że należy dodać kartę budynku zwykłego lub specjalnego do puli budynków należących do miasta.

- **Karta budynku zwykłego** : jeśli miasto buduje zwykły budynek, popatrz na karty leżące na wierzchu trzech stosów w obszarze Projektów budynków. Wybierz kartę o **najniższym numerze kolejnym** (w prawym górnym rogu).
- **Karta budynku specjalnego** : jeśli miasto buduje budynek specjalny, odwróć wierzchnią kartę z zakrytego stosu kart budynków specjalnych (*patrz karta budynku Targowisko w Spisie budynków*).

Nowy statek

Na koniec odwróć kartę rundy na stronę ze statkiem i umieść ją na stosie kart statków tego samego rodzaju (*patrz Plansza gry numer 3*).

Następna runda

Następną rundę rozpoczyna kolejny gracz (*patrz również: pierwszy punkt rozdziału „Wskazówki zwiększające płynność rozgrywki”, strona 11*).

Karta przebiegu rund

Karta przebiegu rund obrazuje podsumowanie wszystkich kart rund.

- Pierwszy rząd na karcie wskazuje numer rundy (w brązowym okręgu).
- Drugi rząd (liczba pod numerem rundy, na symbolu garnka) wskazuje ilość żywności, którą każdy gracz musi przekazać robotnikom na koniec rundy.
- Trzeci rząd wskazuje, czy po zakończeniu rundy miasto będzie budowało budynek zwykły lub specjalny, albo czy żniwa nie nastąpią.
- Czwarty i piąty rząd wskazują, która karta statku będzie wprowadzona do gry po odwróceniu karty rundy. Przykładowo, cyfra „2” oraz napis „Drewno” oznacza Drewniany statek o wartości 2 franków.

→	4	5	6	7	8	9	10
→	3	4	5	6	7	8	9
→			Żniwa				
→	4	4	2	6	4	6	8
	Drewno	Drewno	Żelazo	Drewno	Żelazo	Żelazo	Żelazo



Miasto wznosi budynek



Karta rundy staje się kartą statku.

Kłódka oznacza, że ta karta nie oferuje możliwości wykonania akcji w budynku.



Budynki specjalne są oznaczone kotwicą.

Symbol „plus” wskazuje, że budynek posiada dodatkową wartość na koniec gry.



ETAP KOŃCOWY

Etap zwykłych rund kończy się, po rozegraniu ostatniej karty rundy. Potem następuje etap końcowy.

AKCJA KOŃCOWA


Wszyscy gracze (kolejno) przeprowadzają po jednej turze, w trakcie której wykonują akcję końcową – jedną z akcji głównych (patrz str. 5). Nie możesz wykonywać akcji zaopatrzenia i kupna. Nie musisz również spłacać odsetek. Możesz jednak spłacać pożyczki oraz sprzedawać budynki i statki.

Swoją akcję końcową przeprowadza najpierw gracz rozpoczynający, a po nim kolejni gracze.

Uwaga: W etapie końcowym (**i tylko wtedy**) dozwolone jest umieszczanie znaczników graczy w **budynkach, w których już znajdują się znaczniki innych graczy**. Dzięki temu każdy ma szansę odwiedzić dowolnie wybrany budynek. Jedynym budynkiem, do którego nie można wejść to ten, w którym gracz aktualnie się znajduje.

KONIEC GRY ORAZ ZWYCIĘZCA

Gra kończy się natychmiast po przeprowadzeniu akcji końcowych. Wygrywa najbogatszy gracz. Bogactwo określa się przez zsumowanie:

- Wartości **budynków i statków** (liczba po lewej stronie nazwy budynku)
- Dodatkowej wartości budynków oznaczonej symbolem  (np. Bank), która jest zależna od innych, posiadanych przez ciebie budynków (patrz: opis i ilustracja na kartach).
- Posiadanej **gotówki**.
- Karnej opłaty: 7 franków za każdą niespłaconą pożyczkę.

Dobra w twoich zasobach nie mają żadnej wartości (wyjątek: Narzędziownia).

W przypadku remisu wszyscy remisujący wygrywają.

WAŻNE WSKAZÓWKI (PRZECZYTAJ PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ!)

DODATKOWE WYJAŚNIENIE NIEKTÓRYCH ZASAD

• Różnica pomiędzy budowaniem a kupnem

Możesz budować lub kupować wszystkie budynki oraz statki. Możesz wybrać dowolny sposób ich pozyskania. Z reguły będziesz je budować. Ta różnica jest bardzo ważna, ponieważ:

- **Budowanie** jest zawsze akcją główną, która wymaga posiadania odpowiednich surowców. Taką akcję musisz przeprowadzić w budynku umożliwiającym budowanie, np. *Kompania budowlana* albo jedna z *Firm budowlanych*.
- **Kupowanie** jest zawsze akcją dodatkową, która wymaga pieniędzy.

Bez względu na metodę pozyskania budynku, kartę zbudowanego lub kupionego budynku umieszczasz przed sobą na stole.

• Możesz budować tylko budynki znajdujące się w obszarze Projektów budynków

Budynki znajdujące się na wierzchu stosów Projektów budynków możesz kupić albo zbudować. Nie możesz jednak budować budynków należących do miasta. Możesz je tylko kupić (te budynki już zostały zbudowane).

Na koniec gry, każdy gracz może przeprowadzić dokładnie jedną akcję główną. W tym etapie (**i tylko w nim**) znaczniki graczy można umieszczać na kartach budynków aktualnie zajętych przez innych graczy.



Most nad Sekwaną jest popularną akcją końcową, ponieważ umożliwia graczom zamianę posiadanych dóbr na franki.

Zwycięzcą zostaje gracz posiadający największą fortunę, uwzględniając wartość budynków, wartość statków oraz gotówkę.



Przykład: w ramach swojej akcji dodatkowej Martyna kupuje Targowisko za 6 franków i natychmiast wykorzystuje je w ramach akcji głównej.

Budynki początkowe również można kupować.



- **Brak limitu żetonów**

Ogólne zasoby żetonów (dobra oraz franki) nie są ograniczone. Jeśli któryś rodzaj żetonów wyczerpie się, wykorzystaj żeton wielokrotności 5x znajdujący się z drugiej strony żetonu „2 żywności”. Żeton umieszczony w tym miejscu liczy się jak 5 żetonów tego rodzaju.

- **Pusty obszar Projektów budynków**

Jeśli dowolny z trzech obszarów Projektów budynków zostanie opróżniony, pozostaje pusty do końca gry.

- **Możesz rozmieniać pieniądze, ale nie żywność i energię**

W dowolnym momencie gry możesz wymienić pięć monet o nominale 1 franka na jedną monetę o nominale 5 franków (i odwrotnie) oraz otrzymywać resztę, jeśli zapłaciłeś więcej niż jest wymagane. Jeśli zapłacisz opłatę wejściową w postaci żywności albo zapłacisz żywnością podczas fazy żywienia, nie otrzymujesz zwrotu ewentualnej nadpłaty. Ta sama reguła ma zastosowanie, gdy zapłacisz za dużo energii za wykonanie akcji w budynku: nadwyżka energii nie jest zwracana.

- **Wszystkie zaokrąglenia są zawsze na twoją niekorzyść**

W wielu budynkach możesz zarobić pół dobra, pół franka albo musisz zapłacić pół jednostki energii. Zaokrąglaj zawsze na swoją niekorzyść: jeśli masz otrzymać pół czegoś, zaokrąglaj w dół. Jeśli masz zapłacić pół czegoś, zaokrąglaj w górę.



Powyższy przykład to 25 franków.



Nigdy nie ma potrzeby zaokrąglania podczas sprzedaży budynków lub statków. Ich wartość jest zawsze liczbą parzystą.

KARTY POŻYCZEK

- **Wzięcie pożyczki:**

Możesz wziąć jedną lub więcej pożyczek **jedynie** w sytuacji, w której nie jesteś w stanie spłacić odsetek od posiadanych pożyczek (*patrz Akcja zaopatrzenia, str. 4*) albo nie posiadasz wystarczającej ilości żywności podczas fazy żywienia (*patrz Koniec rundy, str. 7*). W takiej sytuacji najpierw musisz wykorzystać wszystkie swoje zasoby żywności i pieniędzy. Dopiero jeśli to nie wystarcza, możesz wziąć nową pożyczkę. Biorąc pożyczkę musisz wziąć kartę pożyczki i położyć ją przed sobą na stole (odkrytą). **W ramach każdej pożyczki otrzymujesz 4 franki.** Nigdy nie ma przymusu sprzedawania budynków.

- **Splata pożyczki**





Pożyczkę możesz spłacić w dowolnym momencie gry (nawet tuż przed splatą odsetek). Koszt splaty to 5 franków. Po zakończeniu gry odejmij 7 franków za każdą niespłaconą pożyczkę, którą posiadasz (*patrz Koniec gry oraz Zwycięzca, str. 9*).

Zapożyczanie się w celu zakupu budynku, statku albo poniesienia opłaty wejściowej nie jest dozwolone.

Jeśli zabrakło kart pożyczek, można wykorzystać drugą stronę karty pożyczki: rewers karty pożyczki przedstawia „3 pożyczki”.

Wskazówka: *jest bardzo prawdopodobne, że zwycięzca musiał się kilkakrotnie zapożyczać w trakcie gry. (Jedną z możliwości jest wejście w posiadanie Sądu Rejonowego, patrz Spis budynków).*

BUDYNKI


- W grze występuje pięć rodzajów kart budynków: (Rz) rzemieślnicze , (Go) gospodarcze , (Pr) przemysłowe  oraz (Pu) publiczne . Targowisko, Gliniane wzgórze oraz Czarny rynek traktowane są jako (Ps) pseudo budynki i nie są oznaczone żadnym symbolem.

- Większość budynków umożliwia odwiedzającym wykonanie w nich akcji. Pozostałe (przykładowo *Bank*) nie umożliwiają wykonywania w nich żadnych akcji. Tego rodzaju budynki są więc ważne jedynie dla ich właścicieli. Takie karty oznaczono symbolem kłódki w górnej części karty.

- Na początku gry ważne są tylko budynki rzemieślnicze (*patrz Targowisko oraz Rynek miejski w Spisie budynków*). Różnica pomiędzy różnymi rodzajami budynków staje się istotna w późniejszym





czasie, ze względu na budynki: *Ratusz* oraz *Bank* (budynki zwykłe), jak również na *Siedzibę cechu* oraz *Park przemysłowy* (budynki specjalne). Wartość tych budynków zależna jest od rodzajów innych budynków posiadanych przez ich właściciela. Symbol  umieszczono na wszystkich kartach, których wartość jest zależna od innych kart albo od dóbr (*patrz ilustracja karty „Bank” na str. 10*).

- **Uwaga:** Karty, na których widnieją ikony **Młota** albo **Wędkarza** dają premie właścicielowi *Glinianego wzgórza*, *Kopalni węgla*, *Lowiska* oraz *Rynku miejskiego* (*patrz Spis budynków*).



- Symbol „/” pomiędzy informacjami oznacza, że obowiązująca jest tylko jedna albo druga informacja (a nie obie jednocześnie). W innych przypadkach rozdzielne informacje zawsze interpretuje się jako „i, ewentualnie lub”. Przykładem mogą być karty *Targowisko* i *Biuro*, które umożliwiają wykonanie jednocześnie kilku akcji.
- Symbol **strzałki** wskazuje na możliwość ulepszenia, czyli przetworzenia dóbr jednego rodzaju na dobra innego rodzaju. Akcją przetworzenia możesz powtórzyć dowolną liczbę razy, chyba że wskazano limit. Limit zobrazowano w postaci liczby na strzałce. Limit określa, ile razy możesz przeprowadzić przetworzenie (np. „6x”). Niekiedy ponad strzałką widnieje również warunek nakazujący zapłatę energią: za każde przetworzenie osobno albo jednorazowo za wszystkie przetworzenia wykonywane w tej akcji (np. *Piekarnia* i *Cegielnia*). Energię dostarczają dobra: drewno (węgiel drzewny) i węgiel (koks).

WSKAZÓWKI ZWIĘKSZAJĄCE PŁYNNOŚĆ ROZGRYWKI

- **Kto wykonuje pierwszy ruch w rundzie?**

Za każdym razem, gdy odwracasz kartę rundy na stronę prezentującą statek, cyfra widniejąca po prawej stronie (w odpowiednim rzędzie) na nowej karcie rundy wskazuje gracza, który będzie wykonywał pierwszy ruch w nowej rundzie: „1” to gracz rozpoczynający, „2” to gracz po jego lewej stronie, itd. Kontrolowanie tej cyfry również pomaga pamiętać o konieczności odwracania rozstrzygniętej karty rundy. W wariantcie skróconym, wykorzystaj dolną z dwóch cyfr (na jasnym tle).

- **Chłodnia**

Chłodnia, znajdująca się na odwrocie karty podsumowania tury, pomaga kontrolować poziom żywności niezbędnej pod koniec rundy. Możesz w niej przechowywać żetony żywności, które zapłacisz na koniec rundy. Możesz w niej również umieścić żetony żywności, aby pamiętać ile żywności zapewniają twoje statki (*patrz Faza żywienia, str. 7*).

- **Ogłoszenie żniw**

Na koniec rundy, gracz wykonujący ostatnią turę powinien powiedzieć na głos „Żniwa” tak, aby nikt nie zapomniał wziąć przysługującego zboża i bydła.

- **Możesz również sprzedawać budynki**

Łatwo zapomnieć, że budynki możesz sprzedawać w dowolnym momencie. Niedoświadczony gracz może uważać, że nie stać go na opłatę wejściową i zrezygnować z tej akcji, podczas gdy mógłby sprzedać budynek i w ten sposób uzbierać niezbędną kwotę. Sprzedaż tanich budynków i drewnianych statków może stać się opłacalna zwłaszcza pod koniec gry.

- **Odwracaj budynki**

Sugerujemy układanie budynków „do góry nogami”, aby pozostali gracze mogli je łatwo odczytać.



Przykład: Maciek posiada co najmniej 1 młot, więc otrzymuje w Kopalni węgla 4 żetony węgla zamiast trzech.

Wędkarnia jest wyjątkiem, jeśli chodzi o zaprezentowanie zapotrzebowania na energię. Została ona zobrazowana przed symbolem przetworzenia.



Nie musisz odwracać statków, ponieważ mają znaczenie tylko dla ciebie.



- **Po wykonaniu akcji głównej następuje tura kolejnego gracza**

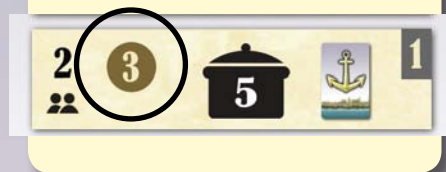
Nie musisz czekać z rozpoczęciem swojej tury do momentu, w którym poprzedni gracz powie, że zakończył swoją. Gracze bardzo rzadko sprzedają lub kupują budynki po zakończeniu akcji głównej. Jeśli miałoby mieć to miejsce, taki gracz może poprosić cię o wstrzymanie ruchu.

- **Która to runda?**

Liczba kart rund ułożonych w stos przed rozpoczęciem gry jest zawsze równa liczbie rund, które będą rozegrane. Łatwo więc określić, która aktualnie jest runda. Wystarczy popatrzeć na numer bieżącej karty rundy.

- **Akcje końcowe**

Kolejność rozgrywania końcowych akcji przeważnie nie ma znaczenia. Mogą więc być przeprowadzane równocześnie. W rzadkim przypadku, gdy ma to znaczenie (np. płacisz opłatę wejściową albo kupujesz luksusowy liniowiec), zachowajcie tę samą kolejność, która obowiązywała w trakcie całej gry.



© Lookout Games 2008-2013
www.lookout-games.de



© Lacerta 2013

www.LACERTA.pl

www.facebook.com/LacertaPL

kontakt@lacerta.pl

REGUŁY DLA ZAAWANSOWANYCH GRACZY

- **Sprzedaż statków i budynków**

Możesz sprzedawać budynki i statki poza swoją turą tylko w sytuacji, w której jesteś zmuszony do zapłaty, a nie masz wystarczających środków (np. płacąc odsetki lub żywiąc robotników). Możesz wówczas sprzedać tylko tyle budynków, ile potrzeba, aby pokryć brakującą kwotę.

- **Drogi pożyczki**

Splacając odsetki, zapłać o 1 frank więcej, jeśli w grze w 2/3/4/5 osób masz 2/3/4/5 lub więcej pożyczek.

Szczegółowy opis przykładowej rundy gry oraz informacje dotyczące wszystkich kart znajdują się w *Spisie budynków*.

Tłumaczenie wersji polskiej: Przemysław Korzeniewski.

PODZIĘKOWANIA

Gra Le Havre została zaprojektowana w grudniu 2007 roku. Inspiracją jej powstania była gra „Caylus” Williama Attia oraz „Agricola”. Następnie grę udoskonalali Uwe Rosenberg oraz Hanno Girke. Autor składa podziękowania dla Ralph Bruhn za wsparcie przy opracowaniu instrukcji oraz Susanne Rosenberg za korektę. Opracowanie graficzne oraz ilustracje wykonał Klemens Franz. Autor dziękuje również (w kolejności chronologicznej) wszystkim graczom testującym, bez których pomocy trudno byłoby doprowadzić grę do obecnej postaci: 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 Ostendorf, 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 Mechtshheimer, 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 Brocker, 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 together with 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 Thordsen, Michael 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 Frühlingsdorf, 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 Vorbrodt, Carsten Grebe, Albert Wolf, Rolf Raupach, Carsten Büttemeier, 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 Winter, Knut Happel, Uta Hillen, Horst Sawroch, Frank Gartner, Nicole Biedinger, Dario Bagatto, (270.) Stephan Gehres, Hans-Peter Stoll, Michael Drewitz, Nils Finkemeyer und Jörg Beylich, Christian Reismann, Yvonne Tietze, Marco Frank, Meik Nickel, Stephan Valkyser, Gunter von Hayn, (280.) Franz Heidbüchel, Florian Koch, Daniel Ley, Thorsten Tschetschko.



Budynki zwykłe

W pudełku są 33 zwykłe budynki. Liczba wykorzystywanych budynków zależy od liczby graczy (patrz „Przygotowanie do gry oraz objaśnienie poszczególnych komponentów” w instrukcji gry).

Na 33 zwykłe budynki składa się: 9 budynków rzemieślniczych, 6 budynków gospodarczych, 10 budynków przemysłowych, 4 budynki publiczne oraz 4 pseudo budynki. Łącznie jest na nich 6 wędkarzy i 8 młotów.

Armator (Go; Numer: 18; Wartość: 10; Oplata wejściowa: 2 żywności; Materiały budowlane: 2 drewna i 3 cegły; 1 Wędkarz). Zapłać po 3 jednostki energii za każdy swój statek, który chcesz wykorzystać do transportu dóbr. Drewniany statek mieści 2, Żelazny 3, a Stalowy 4 dobra. Nie możesz wykorzystywać Luksusowych liniowców do przewozu dóbr. Każde przewożone mięso, wędzona ryba, węgiel drzewny, skóra, cegła i żelazo dają ci 2 franki; każda sztuka bydła, chleb i węgiel to 3 franki; każdy błam to 4 franki, każdy koks 5, a każda stal to 8 franków. Inne dobra możesz transportować po 1 franku za każde. Zarobki są wskazane na karcie Armatora oraz na każdym żetonie dobra (prawy dół - patrz ilustracja obok). Jeśli przewożysz dobra więcej niż jednym statkiem jednocześnie, możesz zapłacić łączny koszt energii - nie musisz płacić za każdy statek osobno. *Przeważnie wykorzystuje się 1 koks o wartości 10 energii, aby odprawić 3 statki. Najczęściej transportuje się blam, bydło, chleb, koks i cegły. Dobra możesz przewozić na dowolnym rodzaju statków. Na jednym statku mogą być te same lub różne dobra.*



Bank (Go; Numer: 29; Wartość: 16; Koszt: 40; Materiały budowlane: 4 cegły i 1 stal). Bank nie umożliwia wykonania żadnej akcji. Na koniec gry jego wartość uzależniona jest od innych budynków posiadanych przez jego właściciela. Każdy budynek przemysłowy podnosi wartość Banku o 3 franki, a każdy budynek gospodarczy (włączając Bank) o 2 franki. *Uwaga: Bank jest jedynym budynkiem w grze, do budowy którego wymagana jest stal. Posiadając Bank lub Ratusz, zamiast oszczędzać, powinieneś raczej inwestować - w tym przypadku w budynki przemysłowe i gospodarcze.*

Biuro (Go; Numer: 21; Wartość: 12; Oplata wejściowa: 1 frank; Materiały budowlane: 4 drewna i 1 glina; 1 Młot i 1 Wędkarz). Możesz zamienić dowolne 4 dobra (podstawowe lub nie) na 1 stal. Franki nie liczą się jako dobro. Dodatkowo lub alternatywnie możesz zamienić 1 dowolne dobro na 1 węgiel drzewny, 1 blam albo 1 cegłę. *Te 4 dobra mogą być takie same lub różne. Zebranie stali na ceny statek stalowy wymaga tylko dwóch wizyt w Biurze.*

Centrum kultury (Pu; Numer: 11; Wartość: 10; Oplata wejściowa: 1 żywność; Materiały budowlane: 1 drewno i 1 glina; 1 Wędkarz). Po wejściu do Centrum kultury policz ilu innych graczy przebywa w twoich budynkach. Za każdego z nich weź ze skarbca 4 franki. Twój własny znacznik **nie** jest brany pod uwagę. *Zwróć uwagę początkującym graczom w momentach, w których mogą zarobić 8 lub więcej franków, ponieważ sami mogą nie zauważyć takiej szansy. Centrum kultury pojawia się tylko w grze dla czterech lub większej liczby graczy, ponieważ przy mniejszej liczbie przynosiłoby zbyt małe korzyści.*

Cegielnia (Pr; Numer: 14; Wartość: 14; Oplata wejściowa: 1 żywność; Materiały budowlane: 2 drewna, 1 glina i 1 żelazo). Możesz przetworzyć dowolną ilość gliny na cegły (odwróć żeton gliny). Wyprodukowanie każdej cegły kosztuje ½ energii (zaokrąglaj w górę: 1-2 cegły kosztują 1 jednostkę energii, 3-4 cegły to koszt 2 jednostek, itd.). Za wyprodukowanie każdej cegły otrzymujesz dotację w wysokości 1 franka (zaokrąglaj w dół: otrzymujesz 1 franka za wyprodukowanie 2-3 cegieł, 2 za 4-5 cegieł, itd.) *Poza Cegielnię, również Sklep narzędziowy umożliwia pozyskanie cegły.*

Czarny rynek (Ps; Numer: 13; Wartość: 2; Oplata wejściowa: 1 żywność). Nie możesz zbudować Czarnego rynku, jednak możesz go kupić. Odwiedzając Czarny rynek możesz wziąć po 2 żetony tych dóbr (również franków), dla których odpowiedni Stragan jest aktualnie pusty. Możesz więc otrzymać: franki, rybę, drewno,

PRZYKŁADOWA PIERWSZA RUNDA

Gosia (Czerwony), Martyna (Zielony) i Maciek (Niebieski) rozgrywają pełen wariant gry. Każdy z początku posiada 5 franków i 1 węgiel. Na straganach są: 1x glina, 2x drewno, 2x ryba i 2 franki (patrz „Przygotowanie, punkty 6 i 7”).

1. Gosia odwraca pierwszy żeton zaopatrzenia i umieszcza na nim swój znacznik statku. Na żetonie widnieją symbole żelaza i franków, więc umieszcza 1 żelazo z magazynu na straganie z żelazem oraz 1 franka na straganie z zasilkami. Następnie bierze 3 franki ze straganu z zasilkami, co daje jej łącznie 8 franków. Mogłaby przeprowadzić akcję dodatkową i kupić budynek (np. Targowisko za 6 franków), ale decyduje tego nie robić.



2. Martyna odwraca drugi żeton zaopatrzenia, dodaje drewno i rybę do odpowiednich straganów, a następnie umieszcza na nim swój statek. Martyna decyduje się zabrać ze straganu 3 drewna.

3. Maciek umieszcza swój statek na kolejnym żetonie zasobów. Dodaje rybę i zboże do odpowiednich straganów, po czym zabiera 4 ryby ze straganu.

4. Gosia odwraca czwarty żeton zaopatrzenia i dodaje do straganów drewno i bydło. Zabiera swój znacznik statku z pierwszego żetonu zaopatrzenia i kładzie go na żetonie, który właśnie odwróciła. Stragany aktualnie zawierają: 1x drewno, 1x glina, 1x żelazo, 1x zboże i 1x bydło.



Gosia przeprowadza akcję dodatkową: płaci 6 franków i kupuje Targowisko. Następnie przeprowadza akcję główną: umieszcza swój znacznik na Targowisku. Nie musi płacić opłaty wejściowej, ponieważ jest to jej budynek. Bierze 1x węgiel i 1x zboże (dwa różne dobra podstawowe) z magazynów i przegląda dwie karty z wierzchu stosu kart budynków specjalnych (patrz Targowisko).

5. Martyna przesuwa swój statek na piąty żeton zaopatrzenia i dodaje do straganów drewno i 1 franka. Następnie umieszcza swój znacznik w budynku Firmy budowlanej (który nie wymaga uiszczenia opłaty wejściowej). Zwraca 3 drewna do odpowiedniego magazynu i buduje Stalarnię.

6. Kolejny żeton zaopatrzenia dostarcza rybę i glinę. Stragany zawierają więc: 1 frank, 1x ryba, 2x drewno, 2x glina, 1x żelazo, 1x zboże i 1x bydło. **Maciek** myśli o zakupie drewnianego statku za 14 franków, więc bierze 2 drewna ze straganu z zamiarem sprzedania go w kolejnej rundzie w Stalarni zbudowanej przez Martynę.

7. Gosia przeprowadza siódmą turę w rundzie. Po dodaniu drewna i gliny, na straganach znajdują się aktualnie: 3x glina oraz po jednym żetonie każdego innego dobra. Gosia myśli „im więcej, tym lepiej” i bierze 3 gliny.



W tym momencie kończy się runda. Na karcie rundy zaznaczono, że każdy gracz musi zapłacić 2 żywności. Maciek w ramach zapłaty przekazuje 2 ryby, a Gosia i Martyna płacą po 2 franki. Pierwszą rundę rozgrywki trzysobowej oznaczono „brak żniw”. Gdyby nie to, to Gosia otrzymałaby dodatkowo 1 zboże. Po odwróceniu karty rundy, w grze pojawia się pierwszy statek.

8. Martyna zaczyna drugą rundę przesuując swój statek z piątego żetonu zaopatrzenia na pierwszy. Dodaje żelazo oraz 1 franka do odpowiednich straganów. Żetony zaopatrzenia pozostają odkryte do końca gry i nie zmieniają już swoich pozycji w trakcie gry. Martyna może teraz przeprowadzić swoją akcję główną.

glinę, żelazo, zboże i bydło. Z Czarnego rynku nie możesz otrzymać monet 5 frankowych, węgla i skór (oraz dóbr ulepszonych). **Uwaga:** Jeśli Czarny rynek leży na wierzchu jednego ze stosów tuż po przygotowaniu gry, zalecamy przetasowanie kart budynków i ponowne ich rozmieszczenie. W przeciwnym przypadku gracz rozpoczynający będzie miał zbyt dużą przewagę w trakcie gry. **Częstość korzystania z Czarnego rynku zależy od momentu, w którym pojawi się w grze. Zwróć uwagę początkującym graczom w momentach, gdy mogą otrzymać na Czarnym rynku 4 lub więcej dóbr, ponieważ sami mogą nie zauważyć takiej szansy.**

Dok (Pr; Numer: 26; Wartość: 10; Koszt: 24; Materiały budowlane: 1 drewno, 2 cegły i 2 żelaza). Dok nie umożliwia wykonania żadnej akcji. Na koniec gry jego

wartość uzależniona jest od liczby statków posiadanych przez jego właściciela. Każda karta statku, bez względu na rodzaj, podnosi wartość Doku o 4 franki. *Dok pojawia się tylko w grze dla czterech lub większej liczby graczy, ponieważ przy mniejszej liczbie przynosiłoby zbyt duże korzyści.*

Firma budowlana (Rz; Budynek początkowy, są dwa takie same; Wartość: 4/6, Brak opłaty wejściowej/Oplata wejściowa: 1 żywność; 1 Młot w każdym). Firmy budowlane to budynki początkowe. Umożliwiają budowanie budynków, ale nie statków. Możesz wykorzystać Firmę budowlaną, aby zbudować jeden z trzech budynków znajdujących się na wierzchu stosów Projektów budynków. Nie możesz zbudować budynków należących do miasta, bo już zostały zbudowane. Możesz





je jednak kupić. **Zasady działania Firmy budowlanej zostały również wytlumaczone w instrukcji, w rozdziałach „Wznoszenie nowych budynków” oraz „Budowa statków” (patrz str. 6).**

Garbarnia (Rz; Numer: 20; Wartość: 12; Brak opłaty wejściowej; Materiały budowlane: 1 drewno i 1 cegła). Możesz przetworzyć do 4 skór na blam (odwróć żeton skóry). Za każdą wygarbowaną skórę otrzymujesz dotację w wysokości 1 franka. **Wśród 36 budynków specjalnych są 4 pozwalające sprzedać blam w lukratywnej cenie. Patrz również „Co mogę zrobić z blamem?” na ostatniej stronie tego dodatku.**

Gliniane wzgórze (Ps; Numer: 10; Wartość: 2; Oplata wejściowa: 1 żywność). Nie możesz zbudować Glinianego wzgórza, ale możesz je kupić. Wchodząc na Gliniane wzgórze otrzymujesz 3 gliny z magazynu oraz dodatkową 1 glinę za każdy Młot widniejący na twoich budynkach.

Huta stali (Go; Numer: 23; Wartość: 22; Oplata wejściowa: 2 franki; Materiały budowlane: 4 cegły i 2 żelaza). Możesz przetworzyć dowolną ilość żelaza na stal (odwróć żeton żelaza). Ulepszenie kosztuje 5 jednostek energii za każde żelazo. Jeśli przetwarzasz więcej niż 1 żelazo na raz, możesz zapłacić łączny koszt energii; nie musisz płacić osobno za każde żelazo. **Przeważnie energię uiszcza się wykorzystując koks. Stal możesz pozyskać również w Bzurze.**

Huta żelaza (Pr; Numer: 22; Wartość: 12; Oplata wejściowa: 3 żywności albo 1 frank; Materiały budowlane: 1 drewno oraz 2 cegły; 1 Młot). Weź 3 żelaza z magazynów. Możesz również zapłacić 6 energii i wziąć 1 dodatkowe żelazo. **6 energii to bardzo wysoka cena za czwarte żelazo. Czasami jednak możesz być w potrzebie, np. budując Żelazny statek.**

Koksownia (Pr; Numer: 25; Wartość: 18; Oplata wejściowa: 1 frank; Materiały budowlane: 2 cegły i 2 żelaza). Możesz przetworzyć dowolną ilość węgla na koks (odwróć żeton węgla). Za każdy wyprodukowany koks otrzymujesz dotację w wysokości 1 franka. Koks dostarcza 10 jednostek energii. **Koks głównie potrzebny jest do transportu morskiego i do produkcji stali. Do produkcji koksu nie jest wymagana energia - proces koksowania samodzielnie generuje energię.**

Kompania budowlana (Pr; Budynek początkowy; Wartość: 8; Oplata wejściowa: 2 żywności; 1 Młot). Kompania budowlana jest budynkiem początkowym. Dzięki niej możesz zbudować nawet 2 budynki z wierzchu stosów Projektów budynków, jeden po drugim. Oba budynki mogą pochodzić z tego samego stosu. Możesz również wybudować pierwszy budynek w Kompanii budowlanej, kolejny wykorzystując akcję dodatkową, a potem trzeci znów korzystając z Kompanii budowlanej. Nie możesz budować budynków należących do miasta – one zostały już wybudowane, więc możesz je ewentualnie kupić. W tym budynku nie możesz budować statków. **Zasady działania Kompanii budowlanej zostały również wytłumaczone w instrukcji, w rozdziałach „Wznoszenie nowych budynków” oraz „Budowa statków” (patrz str. 6).**

Kopalnia węgla (Pr; Numer: 16; Wartość: 10; Oplata wejściowa: 2 żywności; Materiały budowlane: 1 drewno i 3 gliny). Weź 3 żeton węgla z magazynu. Jeśli na twoich budynkach widnieje co najmniej 1 Młot, otrzymujesz dodatkowy 1 węgiel. Nie otrzymujesz więcej węgla nawet jeśli masz więcej niż 1 Młot. **Wskazówka: Kopalnia węgla jest dobrym powodem, dla którego każdy gracz powinien mieć co najmniej 1 Młot (np. z zakupionej Firmy budowlanej lub Kompanii budowlanej). Poza Kopalnię węgla, również Targowisko umożliwia pozyskanie węgla. Energię możesz również pozyskać w Wypalarni węgla oraz w Koksowni.**

Kościół (Pu; Numer: 30; Wartość: 26, nie możesz go kupić; Brak opłaty wejściowej; Materiały budowlane: 5 drewna, 3 cegły i 1 żelazo). Możesz wejść do Kościoła tylko, jeśli masz co najmniej 5 bochenków chleba i 2 ryby (ale nie wędzone). W kościele otrzymujesz dodatkowe 5 bochenków i 3 ryby. To cud! **Ilustracja na karcie przedstawia Kościół Św. Józefa w Le Havre. Akcja odpowiada biblijnej przepowiedni o rozmnożeniu chleba.**

Łowisko (Rz; Numer: 03; Wartość: 10, Brak opłaty wejściowej; Materiały budowlane: 1 drewno i 1 glina; 1 Wędkarz). Weź 3 ryby z magazynu. Weź też

1 dodatkową rybę za każdego Wędkarza widniejącego na twoich budynkach. **Na karcie Łowisko również jest Wędkarz.**

Most nad Sekwaną (Ps; Numer: 27; Wartość: 16; Oplata wejściowa: 2 franki; Materiały budowlane: 3 żelaza). Możesz sprzedać dowolną liczbę. Weź 1 franka za każde ulepszone dobro oraz 1 franka za dowolną kombinację trzech dóbr podstawowych (nie muszą być tego samego rodzaju). **Obrazek na karcie przedstawia Most Normandzki w Le Havre. Gracze często wykorzystują Most nad Sekwaną pod koniec gry, aby wymienić pozostałe dobra na gotówkę.**

Narzędziownia (Go; Numer: 24; Wartość: 4; Koszt: 10 franków; Materiały budowlane: 2 drewna i 2 cegły; 1 Młot). Narzędziownia nie umożliwia wykonania żadnej akcji. Na koniec gry jej wartość uzależniona jest od liczby żetonów posiadanych przez jej właściciela: każdy żeton dobra (ulepszony lub nie) zwiększa wartość Narzędziowni o 1/2 franka (zaokrąglij w dół w razie potrzeby). **Narzędziownia pojawia się tylko w grze dla czterech lub większej liczby graczy, ponieważ przy mniejszej liczbie przynosiłaby zbyt duże korzyści.**

Piekarnia (Rz; Numer: 05; Wartość: 8; Oplata wejściowa: 1 żywność; Materiały budowlane: 2 gliny). Możesz przetworzyć dowolną ilość zboża na chleb (odwróć żeton zboża). Upieczenie każdego bochenka kosztuje 1/2 energii (zaokrąglij w górę; aby upiec 3 chleby musisz spożytkować 2 jednostki energii, itd.). Za upieczenie każdej pary bochenków chleba otrzymujesz dotację w wysokości 1 franka (zaokrąglij w dół). **Możesz np. upiec nawet 20 bochenków wykorzystując 1 koks.**

Ratusz (Pu; Numer: 28; Wartość: 6; Koszt 30; Materiały budowlane: 4 drewna i 3 cegły). Ratusz nie umożliwia wykonania żadnej akcji. Na koniec gry jego wartość uzależniona jest od innych budynków posiadanych przez jego właściciela. Każdy budynek publiczny (z Ratuszem łącznie) zwiększa wartość Ratusza o 4 franki, a każdy budynek rzemieślniczy o 2 franki. **Possiadając Ratusz lub Bank, zamiast oszczędzać, powinieneś raczej inwestować - w tym przypadku w budynki publiczne i rzemieślnicze.**

Rzeźnia (Rz; Numer: 09; Wartość: 8; Oplata wejściowa: 2 franki; Materiały budowlane: 1 drewno, 1 glina i 1 żelazo). Możesz przetworzyć dowolną liczbę bydła na mięso (odwracając żeton bydła). Dodatkowo otrzymujesz 1 skórę za każde 2 ubite sztuki bydła (zaokrąglij w dół: weź 1 skórę za ubicie 2-3 sztuk bydła, 2 za ubicie 4-5, itd.). **Skóry są jedynie produktem ubocznym podczas uboju. Możesz je przetworzyć na blam. Patrz rozdział „Co mogę zrobić z blamem?” na ostatniej stronie tego dodatku.**

Sąd rejonowy (Pu; Numer: 15; Wartość: 16; Brak opłaty wejściowej; Materiały budowlane: 3 drewna i 2 gliny). Możesz zwrócić 1 lub 2 karty pożyczek bez płacenia. Jeśli masz dokładnie 1 pożyczkę - zwróć ją. Jeśli masz dokładnie 2 pożyczki - zwróć jedną i weź 2 franki ze Skarbcza. Jeśli masz 3 lub więcej pożyczek, zwróć 2 z nich (zamiast tego możesz wybrać opcję zwrotu jednej i zabrania 2 franków ze Skarbcza). **Nawet jeśli posiadasz 5 lub więcej pożyczek, Sąd rejonowy da ci nadzieję na zwycięstwo. Ta karta pojawia się tylko w grze dla trzech lub większej liczby graczy (w wariantach skróconym - tylko dla 5 graczy) - przy mniejszej liczbie graczy każdy z łatwością spłaciłby wszystkie pożyczki.**

Sklep narzędziowy (Rz; Numer: 06; Wartość: 8; Oplata wejściowa: 1 żywność; Materiały budowlane: 3 drewna i 1 glina; 1 Młot i 1 Wędkarz). Weź z magazynów 1 drewno, 1 cegłę i 1 żelazo. **Jedna cegła jest potrzebna do zmodernizowania Stoczni oraz do zbudowania Garbarni i Sklepu spożywczego. Poza Sklepem narzędziowym, również Cegielnia umożliwia pozyskanie cegły.**

Sklep spożywczy (Go; Numer: 19; Wartość: 10; Oplata wejściowa: 1 frank; Materiały budowlane: 1 drewno i 1 cegła). Weź z magazynów: 1 bydło, 1 mięso, 1 rybę, 1 wędzoną rybę, 1 zboże oraz 1 chleb. **Dobra otrzymane w Sklepie spożywczym to łącznie 8 żywności. Niektóre możesz później ulepszyć.**

Stocznia (Pr; są dwie takie same; Numer: 12/17; Wartość 14; Oplata wejściowa: 2 żywności; Materiały budowlane: 2 drewna, 2 gliny i 2 żelazo; może być modernizowana; 1 Wędkarz). Wybierz kartę statku i opłać koszt jego budowy (wraz z 3 jednostkami energii).

Jednorazowo możesz zbudować tylko 1 statek w Stoczni. Możesz budować tylko te statki, które są dostępne i leżą na wierzchu każdego stosu. Pierwszy gracz, który chce wybudować w danej Stoczni statek inny niż drewniany, musi najpierw ją zmodernizować umieszczając na niej 1 cegłę. Ta cegła pozostaje na karcie Stoczni do końca gry. Możesz zmodernizować Stocznie tylko wtedy, kiedy budujesz statek. Budując Żelazny lub Stalowy statek albo Luksusowy liniowiec w zmodernizowanej Stoczni nie musisz już płacić dodatkowej cegły. **Działanie Stoczni zostało opisane szczegółowo w instrukcji gry (patrz „Budowanie statków” w rozdziale „Budynki i statki”, str. 6). Wszystkie statki tego samego rodzaju dostarczają tę samą ilość żywności. Jedyń różnicą między nimi jest ich wartość: każdy nowopojawiający się statek danego rodzaju jest bardziej wartościowy niż jego poprzednik. Wyjątkiem jest Luksusowy liniowiec: pierwszy ma wartość 38, a ostatni tylko 30.**

Stolarnia (Rz; Numer: 04; Wartość: 8; Oplata wejściowa: 1 żywność; Materiały budowlane: 3 drewna; 1 Młot). Możesz sprzedać 1, 2 lub 3 drewna za (odpowiednio) łącznie 5, 6 lub 7 franków. **Wskazówka: Stolarnia jest często wykorzystywana na początku gry do sfinansowania zakupu Drewnianego statku.**

Targowisko (Ps; Numer: 01; Wartość: 6; Oplata wejściowa: 2 żywności albo 1 frank; Materiały budowlane: 2 drewna). Wybierz 2 różne dobra podstawowe i weź je z magazynów (nie ze straganów!).

Dobra podstawowe rozróżnisz po obramowaniu żetonów (patrz ilustracja obok). Możesz wybrać pomiędzy: ryba, drewno, glina, żelazo, zboże, bydło, skóra i węgiel. Możesz również wziąć jedno dodatkowe dobro podstawowe za każdy budynek rzemieślniczy, który posiadasz. Nie możesz jednak wziąć więcej niż po 1 żetonie tego samego rodzaju. Łącznie możesz więc wziąć maksymalnie 8 dóbr. **Następnie możesz wziąć 2 karty z wierzchu stosu kart specjalnych, obejrzeć je, a następnie zwrócić na wierzch stosu w dowolnej kolejności. Stos kart budynków specjalnych nie wyczerpie się do końca gry. Targowisko pozwoli ci więc mieć wpływ na kolejności pojawiających się budynków do samego końca gry. Następny gracz może rozpocząć swoją turę podczas, gdy przeglądasz jeszcze budynki specjalne.**

Tartak (Pr; Numer: 02; Wartość: 14; Brak opłaty wejściowej; Materiały budowlane: 1 glina i 1 żelazo). Działanie Tartaku jest podobne do działania Firmy budowlanej: umożliwia budowę budynków, ale nie statków. Nazwa karty jest na zielonym tle - tak jak nazwy Firmy budowlanej i Kompanii budowlanej. Możesz wykorzystywać Tartak do zbudowania jednego z trzech budynków leżących na wierzchu stosów Projektów budynków, o ile wymagają one co najmniej 1 drewna do budowy. Zaletą Tartaku jest to, że płacisz 1 drewno mniej za budowę. Nie możesz budować budynków należących do miasta – one zostały już wybudowane, więc możesz je ewentualnie kupić. **Wskazówka: Tartak, podobnie jak Łowisko i Wypalarnia węgla, często jest sprzedawany na początku gry, aby sfinansować zakup Drewnianego statku.**

Wędzarnia (Rz; Numer: 08; Wartość: 6; Oplata wejściowa: 2 żywności albo 1 frank; Materiały budowlane: 2 drewno i 1 glina, 1 Wędkarz). Możesz przetworzyć do 6 ryb na wędzone ryby (odwróć żeton ryb). Koszt wędzenia to 1 energia bez względu na liczbę ryb. Za uwędzenie każdej pary ryb otrzymujesz dotację w wysokości 1 franka (zaokrąglij w dół; otrzymujesz 1 franka za uwędzenie 2-3 ryb, 2 za 4-5 ryb, itd.).

Wypalarnia węgla (Rz; Numer: 07; Wartość: 8, Brak opłaty wejściowej; Materiały budowlane: 1 glina). Możesz przetworzyć dowolną ilość drewna na węgiel drzewny (odwróć żeton drewna). **Wykonując tę akcję nie musisz przetwarzać całego posiadanego drewna. Do wypalania nie jest wymagana energia - proces wypalania węgla drzewnego samodzielnie generuje energię.**





Budynki specjalne

W każdej rozgrywce gracze mogą kupić łącznie do 5 budynków specjalnych. Z uwagi na działanie karty Targowisko, w każdej rozgrywce wykorzystuje się 6 kart budynków specjalnych. Podobnie jak wszystkie pozostałe budynki zbudowane przez miasto, odkryte budynki specjalne możesz kupić, ale nie możesz ich zbudować (czyli tak jak Gliniane wzgórze lub Czarny rynek; wyjątkiem jest Stadion).

Na 36 budynków specjalnych składa się: 6 budynków rzemieślniczych, 14 budynków gospodarczych, 6 budynków przemysłowych, 4 budynki publiczne, 5 pseudo budynków oraz 1 statek. Łącznie jest na nich 13 wędkarzy i 9 młotów.

Bar (Go; Wartość: 6; Oplata wejściowa: 1 żywność; 1 Wędkarz). Maksymalnie 3 razy możesz sprzedać zestaw dóbr: 1 drewno, 1 wędzoną rybę i 1 chleb. Za każdy taki zestaw otrzymujesz 8 franków ze Skarbcza.

Cech strycharzy (Rz; Wartość: 8; Koszt 10; 1 Młot). Cech strycharzy nie umożliwia wykonania żadnej akcji. Jeśli jesteś właścicielem tego cechu, to budowa budynków kosztuje cię o 1 glinę albo o 1 cegłę mniej (twój wybór). W przypadku budowy budynków nie wymagających gliny lub cegieł do budowy, rabat nie obowiązuje.

Cukiernia (Go; Wartość: 6; Oplata wejściowa: 1 żywność). Maksymalnie 3 razy możesz sprzedać parę dóbr: 1 chleb i 1 zboże. Za każdą parę tych dóbr otrzymujesz 5 franków ze Skarbcza.

Domek myśliwski (Rz; Wartość: 6; Oplata wejściowa: 1 żywność; 2 Wędkarzy i 1 Młot). Weź 2 Skóry oraz 3 mięsa z odpowiednich magazynów.

Elektrownia wiatrowa (Ps; Wartość: 8; Koszt 12). Elektrownia wiatrowa nie umożliwia wykonania żadnej akcji. Za każdym razem, gdy właściciel elektrowni wiatrowej ma zużyć energię podczas wykonywania akcji głównej, otrzymuje rabat w wysokości 3 jednostek energii. Nadwyżka nie jest jednak wypłacana jeśli zapotrzebowanie jest mniejsze niż 3 jednostki energii (przykładowo: Wędzarnia, Piekarnia lub Cegielnia).

Fabryka mebli (Pr; Wartość: 8; Oplata wejściowa: 2 żywności; 1 Młot). Możesz sprzedać dowolną liczbę par dóbr: błąm i drewno. Za każdą parę tych dóbr otrzymujesz 6 franków ze Skarbcza.

Firma holownicza (Go; Wartość: 6; Oplata wejściowa: 1 żywność). Zapłać 3 franki (do Skarbcza) i zabierz dobra z dwóch straganów, z którymi sąsiaduje twój statek. Nie możesz jednak zabrać franków. Sąsiadującymi parami straganów są: bydło i zboże, zboże i żelazo, żelazo i glina, glina i drewno oraz drewno i ryby.

Gorzelnia (Rz; Wartość: 6; Oplata wejściowa: 1 żywność). Maksymalnie 4 razy możesz sprzedać zboże po 2 franki za każde. Pieniądże weź ze Skarbcza.

Gospodarstwo (Go; Wartość: 8; Oplata wejściowa: 1 frank; 1 Wędkarz). Weź z odpowiednich magazynów: 2 ryby, 2 zboża, 2 drewna, 1 skórę i 1 sztukę bydła.

Hurtownia węgla (Go; Wartość: 4; Oplata wejściowa: 1 żywność). Możesz kupić maksymalnie 1 węgiel drzewny za 1 żywność. Możesz również (dodatkowo lub zamiast) maksymalnie 5 razy kupić 1 węgiel za 2 żywności. Zsumuj liczbę wymaganej przed zaplaceniem. Przykładowo, za 2 mięsa o łącznej wartości 6 żywności możesz kupić 3 węgle. *W Hurtowni węgla możesz również zapłacić frankami zamiast żywnością.*

Kombinat hutniczy (Pr; Wartość: 8; Oplata wejściowa: 2 żywności albo 1 frank; 1 Młot). Zapłać 15 jednostek energii, aby przetworzyć maksymalnie 1 żelazo na 2 żetony stali.

Leśniczówka (Go; Wartość: 4; Oplata wejściowa: 1 żywność; 1 Wędkarz). Maksymalnie 4 razy możesz sprzedać parę dóbr: 1 drewno i 1 mięso. Za każdą parę tych dóbr otrzymujesz 5 franków ze Skarbcza.

Luksusowy jacht (Statek; Wartość: 20; 1 Wędkarz). W ramach swojej akcji głównej, wejdź do Stoczni i zapłać opłatę wejściową (jeśli jest wymagana). Następnie usuń z gry jeden ze swoich żelaznych statków, a w jego miejsce wstaw ten Luksusowy jacht. Ta zamiana nie pociąga za sobą żadnych dodatkowych kosztów. Luksusowy jacht traktuj jak żelazny statek z tym wyjątkiem, że nie umożliwia przewożenia (dla Armatora) oraz nie przynosi żywności na końcu rundy. Luksusowy jacht nie umożliwia wykonania żadnej akcji.

Park przemysłowy (Ps; Wartość: 10; Koszt 12; 1 Młot). Park przemysłowy nie umożliwia wykonania żadnej akcji. Na koniec gry jego wartość uzależniona jest od innych budynków posiadanych przez jego właściciela. Każdy budynek przemysłowy podnosi wartość Parku przemysłowego o 2 franki.

Piec martenowski (Pr; Wartość: 10; Oplata wejściowa: 2 franki). Weź z odpowiednich magazynów 1 węgiel, 1 koks oraz 1 żelazo.

Pracownia kuśnierska (Rz; Wartość: 6; Oplata wejściowa: 1 żywność). Możesz zamienić dowolną liczbę razy 1 skórę na 1 chleb. Dodatkowo (lub zamiast) możesz również sprzedać maksymalnie 2 błąmy po 5 franków każdy. Pieniądże weź ze Skarbcza.

Przemysł odzieżowy (Pr; Wartość: 8; Oplata wejściowa: 2 żywności albo 1 frank). Możesz sprzedać dowolną liczbę razy parę dóbr: 1 skóra i 1 błąm. Za każdą parę tych dóbr otrzymujesz 7 franków ze Skarbcza.

Przemysł skórzany (Rz; Wartość: 8; Oplata wejściowa: 2 żywności). Pokaż, że posiadasz 14 franków w gotówce, zwróć 3 błąmy do magazynu skór, a następnie weź 16 franków ze Skarbcza.

Ruda żelaza i pokład węgla (Ps; Wartość: 6; Oplata wejściowa: 1 żywność; 1 Młot). Weź 2 żelaza i 1 węgiel z odpowiednich magazynów.

Rynek miejski (Ps; Wartość: 6; Oplata wejściowa: 1 frank). Weź tyle żetonów ulepszonych dóbr z odpowiednich magazynów, ile posiadasz budynków rzemieślniczych. Dobra ulepszone rozróżnisz po obramowaniu żetonów (patrz ilustracja obok). Każde dobro, które wybierzesz, musi być innego rodzaju. W ramach akcji w tym budynku nie możesz wybrać: stali, franków i dóbr podstawowych.



Siedziba cechu (Go; Wartość: 4, Koszt 8; 1 Wędkarz i 1 Młot). Siedziba cechu nie umożliwia wykonania żadnej akcji, a koniec gry jego wartość uzależniona jest od innych budynków posiadanych przez jego właściciela. Każdy budynek gospodarczy (włączając w to Siedzibę cechu) podnosi wartość Siedziby cechu o 2 franki.

Sklep piekarniczy (Go; Wartość: 6; Oplata wejściowa: 1 żywność). Możesz sprzedać maksymalnie 6 bochenków chleba po 3 franki każdy. Pieniądże weź ze Skarbcza.

Sklep z kanapkami (Go; Wartość: 4; Oplata wejściowa: 1 żywność). Możesz sprzedać maksymalnie 4 razy parę dóbr: 1 chleb i 1 mięso. Za każdą parę tych dóbr otrzymujesz 6 franków ze Skarbcza.

Smażalnia ryb (Go; Wartość: 6; Oplata wejściowa: 1 żywność, 1 Wędkarz). Możesz sprzedać dowolną liczbę wędzonych ryb po 3 franki każda.

Stadion (Pu; Numer: 31; Wartość: 24; Materiały budowlane: 1 drewno, 2 cegły i 2 żelaza). Stadion nie umożliwia wykonania żadnej akcji. Nie tylko nie możesz kupić stadionu, ale również nie możesz go wybudować przed spełnieniem ważnego warunku. Stadion możesz zbudować dopiero wtedy, kiedy co najmniej jeden z obszarów Projektów budynków zostanie opróżniony. Karta Stadion pozostaje na swoim miejscu tak długo, aż ktoś zbuduje Stadion.

Staw rybny w lesie (Ps; Wartość: 4; Oplata wejściowa: 1 żywność; 1 Wędkarz). Weź 3 ryby i 3 drewna z odpowiednich magazynów.

Steakhouse (Go; Wartość: 6; Oplata wejściowa: 1 żywność). Maksymalnie 4 razy możesz sprzedać parę dóbr: 1 mięso i 1 węgiel drzewny. Za każdą parę tych dóbr weź 6 franków ze Skarbcza.

Straż przybrzeżna (Pu; Wartość: 6; Oplata wejściowa: 1 żywność). Wybierz jednego gracza i zapłać mu 1 franka. Ten gracz musi zabrać swój znacznik i umieścić go w swoich zasobach. Następnie przenieś swój znacznik do budynku, z którego wybrany przez ciebie gracz przed chwilą zabrał swój znacznik. Jeśli to nie jest twój budynek, to musisz zapłacić odpowiednią opłatę wejściową. *W powyżej opisany sposób nie możesz usuwać znaczników graczy z budynków, które nie oferują żadnej akcji przy wchodzeniu do nich. Tego rodzaju budynki są jednak dostępne tylko w rozszerzeniu gry.*

Szkołka roślin (Rz; Wartość: 6; Oplata wejściowa: 1 żywność; 1 Młot). Weź 4 drewna z magazynu oraz 3 franki ze Skarbcza.

Targ rybny (Go; Wartość: 4; Oplata wejściowa: 1 żywność; 1 Wędkarz). Możesz sprzedać maksymalnie 7 ryb po 2 franki każda. Pieniądże weź ze Skarbcza. Nie możesz sprzedawać tu wędzonych ryb.

Tawerna (Go; Wartość: 4; Brak opłaty wejściowej; 1 Wędkarz). Maksymalnie 4 razy możesz sprzedać parę dóbr: 1 drewno i 1 zboże. Za każdą parę tych dóbr weź 3 franków ze Skarbcza.

Tuczarnia (Go; Wartość: 6; Koszt 8). Tuczarnia nie umożliwia wykonania żadnej akcji. Jeśli właściciel Tuczarni posiada podczas żniw od 2 do 6 sztuk bydła, otrzymuje dwa cielaki zamiast jednego. Jeśli posiada 7 lub więcej, otrzymuje tylko jedno cielę (zgodnie ze standardowymi zasadami).

Urząd pracy (Pu; Wartość: 6, Brak opłaty wejściowej; 1 Wędkarz). Otrzymujesz 1 rybę (weź z magazynu) za każdego Wędkarza widniejącego na twoich kartach. Dodatkowo, otrzymujesz 1 węgiel (weź z magazynu) za każdy Młot widniejący na twoich kartach.

Wypalarnia cegieł (Rz; Wartość: 6; Oplata wejściowa: 1 żywność). Możesz przetworzyć maksymalnie 1 glinę na 3 cegły. Do przetworzenia potrzebna jest 1 jednostka energii.

Wytwórnia cegieł (Pr; Wartość: 8; Oplata wejściowa: 2 żywności; 1 Młot). Pokaż, że posiadasz 10 franków w gotówce, zwróć 3 cegły do magazynu gliny, a następnie weź 14 franków ze Skarbcza.

Zoo (Pu; Wartość: 8; Oplata wejściowa: 1 frank; 1 Wędkarz). Weź ze Skarbcza pieniądze za wszystkie żywe zwierzęta, które posiadasz: jedną trzecią franka za każdą sztukę bydła i jedną trzecią franka za każdą żywą rybę. Łączną kwotę zaokrąglij w dół. Zwierzęta zostają w twoich zasobach.

W pudełku znajdziesz również 33 karty rozszerzenia gry: Le Grand Hameau. Autorami kart rozszerzenia są: Grzegorz Kobiela, Uwe Rosenberg, Jay Volk, Darrell Perrins, Kevin Lee, Brian Cherry, Mikko Ämmälä, Anthony Snider, Eric Boivin, Ken Roberts oraz Matt Tonks.





Skąd wziąć pieniądze?

Za pieniądze (oznaczone symbolem monety) możesz kupować budynki i statki. Służą też do spłat pożyczek oraz zastępują żywność. Ostatnim, choć nie najmniej ważnym powodem do ich posiadania jest to, że determinują zwyciężcę gry. Pieniędźmi w tej grze są franki.

- Stragan z zasilkami dostarcza monety 1-frankowe.
- W *Stolarni* możesz sprzedać 1, 2 lub 3 drewna za 5, 6 lub 7 franków.
- Dotacje po ½ franka za każde dobro otrzymasz w *Wędzarni*, *Sklepie piekarniczym* i w *Cegielni*. Dotacje po 1 franku otrzymasz w *Garbarni* i w *Koksowni*.
- Armator umożliwi przewożenie dóbr – ilość tych dóbr zależy od statków, które posiadasz.
- Możesz sprzedawać dobra na *Moście nad Sekwaną* (zalecamy to jedynie pod koniec gry).

Budynki specjalne: *Zoo* oraz *Szkołka roślin* również oferują pieniądze; możesz sprzedawać dobra w kolejnych 15 z 36 budynków specjalnych.

- Możesz sprzedawać budynki i statki w dowolnym momencie za połowę ich wartości.

Uwaga: Możesz wziąć pożyczkę tylko, jeśli nie posiadasz wystarczającej ilości żywności podczas fazy żywienia lub jeśli nie jesteś w stanie zapłacić wymaganej kwoty odsetek.



Skąd wziąć żywność?

Żywność (oznaczona symbolem garnka) potrzebujesz do żywienia robotników oraz do uiszczenia opłat wejściowych do budynków.

- Uwaga: żywność możesz zawsze zastąpić pieniędźmi (ale nie odwrotnie!).
- Ryby (1 żywność) dostępne są na straganie z rybami.
- Sporo ryb może dostarczyć *Lowisko* (1 żywność za każdą rybę), a *Czarny rynek* może dostarczyć 2 ryby.
- W *Wędzarni* możesz przetworzyć świeże ryby na ryby wędzone (po 2 żywności za każdą).
- W *Piekarni* możesz przetworzyć zboże na chleb (po 2 żywności za każdy).
- W *Rzeźni* możesz przetworzyć bydło na mięso (po 3 żywności za każde).

Uwaga: zboże oraz bydło nie są żywnością do czasu ich przetworzenia.

- W *Sklepie spożywczym* znajdziesz 8 żywności oraz 1 zboże i 1 bydło.
- *Kościół* umożliwi rozmnażanie żywności oraz jest wart 13 pieniędzy (czyli żywności) na koniec gry.
- Wśród budynków specjalnych znajduje się kilka, które dostarczają żywność: *Domek myśliwski* (9 żywności), *Pracownia kuśnierska* (za każdą skórę otrzymasz 2 żywności) oraz *Rynek miejski* (nawet 7 żywności).



Skąd wziąć energię?

Energię (oznaczona symbolem żarówki) wykorzystujesz w wielu procesach ulepszania dóbr.

- Drewno (1 jednostka energii) dostępne jest na straganie z drewnem. Możesz je przetworzyć na węgiel drzewny (3 jednostki energii) w *Wypalarni węgla*.
- W *Kopalni węgla* możesz otrzymać 3-4 węgle (3 jednostki energii każdy).
- W *Koksowni* możesz przetworzyć węgiel na koks (10 jednostek energii).
- W *Biurze* możesz zamienić dowolne 1 dobro na 1 węgiel drzewny (3 jednostki energii).
- Często możesz pozyskać 2 drewna na *Czarnym rynku*.
- Wśród budynków specjalnych są: *Piec martenowski* (dający 1 koks i 1 węgiel warte łącznie 13 energii), *Rynek miejski* (mogący dać ci 1 koks i 1 węgiel drzewny warte łącznie 13 energii), *Hurtownia węgla* (w której możesz wymienić żywność na energię), *Urząd pracy* (dający 1 węgiel za każdy Młot) oraz *Elektrownia wiatrowa* (dająca oszczędność 3 jednostek energii przy każdej akcji).



Skąd wziąć cegły?

Cegiel potrzebujesz do modernizacji *Stoczni* oraz podczas budowy wielu budynków.

- W *Sklepie narzędziowym* otrzymasz 1 cegłę.
- W *Cegielni* możesz wytworzyć cegły z gliny (co wymaga ½ jednostki energii za każdą cegłą).
- Wśród budynków specjalnych znajduje się *Wypalarnia cegieł*, która umożliwia przetworzenie 1 gliny za pomocą 1 energii na 3 cegły.
- Jedną cegłę możesz pozyskać również na *Rynku miejskim*.
- Właściciel *Cechu strycharzy* może oszczędzić 1 cegłę podczas każdej budowy. Jeśli nie masz wymaganej ilości gliny podczas budowy, możesz zastąpić ją cegłą.
- W *Biurze* możesz wymienić dowolne 1 dobro na 1 cegłę.



Skąd wziąć żelazo?

Żelazo jest potrzebne do budowy żelaznych statków oraz niektórych budynków. Żelazo możesz przetworzyć na stal.

- Żelazo dostępne jest na straganie z żelazem.
- W *Hucie żelaza* możesz pozyskać 3-4 żelaza.
- 1 żelazo możesz otrzymać na *Targowisku*.
- 1 żelazo otrzymasz też w *Sklepie narzędziowym*.
- Na *Czarnym rynku* dostaniesz 2 żelaza jeśli stragan z żelazem jest pusty.
- Niektóre budynki specjalne oferują żelazo: *Ruda żelaza* i *pokład węgla* dwa żelaza, a *Piec martenowski* jedno.



Skąd wziąć stal?

Stal potrzebujesz podczas budowy *Banku*, żelaznych statków oraz luksusowych liniowców. Możesz przewozić *Stal dla Armatora* za 8 franków.

- W *Hucie stali* przetworzysz żelazo na stal (co dodatkowo kosztuje 5 jednostek energii za każdą wyprodukowaną stal).
- Wśród budynków specjalnych znajduje się *Kombinat hutniczy*, który umożliwi ci przetworzenie 1 żelaza za pomocą 15 jednostek energii, aby otrzymać 2 zetony stali.
- W *Biurze* możesz wymienić 4 dobra na 1 stal.
- Jeśli nie masz wystarczającej ilości żelaza podczas budowy, możesz zastąpić je stalą.



Co mogę zrobić z błamem?

Podczas ubijania bydła otrzymujesz skóry. W *Garbarni* możesz przetworzyć skóry na Błam.

- Przewożenie błamu u *Armatora* przynosi spore zyski (4 franki za każdy błam).
- Wśród budynków specjalnych są 4, które umożliwiają sprzedaż błamu: *Przemysł odzieżowy*, *Pracownia kuśnierska*, *Przemysł skórzany* oraz *Fabryka mebli*.
- Przetwarzanie skór na błam jest również oplacalne: dotacja w wysokości 1 franka za każdą skórę.
- Nawet jeśli pod koniec gry miałbyś sprzedać błam na *Moście nad Sekwaną*, to wciąż może być warto wykorzystać *Garbarnię*.



Których akcji w budynkach powinienem użyć pod koniec gry?

Pamiętaj: nie możesz kupić żadnego budynku w końcowej fazie gry.

- *Most nad Sekwaną*: sprzedaj wszystkie dobra, których już nie potrzebujesz.
- *Kombinat hutniczy*: zdobądź stal na stalowe statki i luksusowe liniowce.
- *Stocznia*: zbuduj stalowe statki i luksusowe liniowce.
- *Armator*: przewieź dobra za pieniądze.
- *Kompania budowlana* lub *Firma budowlana*: aby zbudować wartościowe budynki, takie jak: *Ratusz*, *Bank* lub *Kościół*.
- *Stolarnia*: możesz zarobić nawet 7 franków.
- oraz pozostałe budynki specjalne, które umożliwiają zarobienie pieniędzy.