

# Le Havre

Diseñado por Uwe Rosenberg

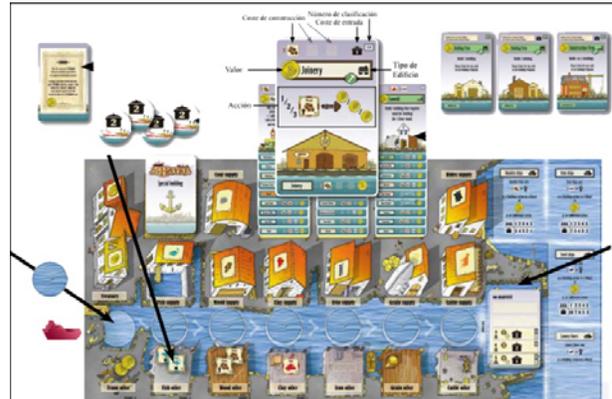
1-5 Jugadores / 30 minutos por jugador / 12+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / [www.jck.cl](http://www.jck.cl))

El objetivo del juego es ser el jugador con más dinero. En cada turno los jugadores deben decidir si toman todos los bienes de un tipo en la oferta o mueven a su persona para llevar a cabo la acción que permite uno de los edificios disponibles. Los edificios permiten procesar bienes, venderlos o usarlos para construir edificios o barcos. Los edificios construidos funcionan como inversión y fuente de ingresos, ya que los otros jugadores deben pagar por usarlos. Los barcos sirven para producir comida y embarcar bienes.

## PREPARACION

- **Tablero:**
  - Coloca los 3 tableros al centro de la mesa.
  - Coloca al azar los 7 círculos de oferta boca abajo.
  - Coloca los francos y bienes en los edificios respectivos.
  - Coloca a un costado los préstamos, las fichas de producción de comida y el resumen de la ronda.
- **Oferta inicial:**
  - Juego Completo: \$2 / 2 pescados / 2 maderas / 1 arcilla
  - Juego Corto: \$3 / 3 pescados / 3 maderas / 2 arcillas / 1 acero / 1 cereal / 1 vaca
- **Edificios Iniciales del municipio:**
  - Juego Completo: colócalos boca arriba junto al tablero. Siempre serán 3: los verdes B1, B2 y B3
  - Juego Corto: colócalos boca arriba junto al tablero. Son 6/4/3/4/4 con 1/2/3/4/5 jugadores: B1, B2, B3 y aquellos con "Start" detrás de la carta (01-02-13).
- **Proyectos Municipales:** Con ticket oscuro/claro en juego completo/corto: Barájalos y sepáralos en 3 grupos iguales. Ordénalos de menor a mayor y colócalos desplazados de manera que se vea el costo del siguiente.
- **Edificios Especiales** (Sólo para juego completo): Coloca 6 cartas al azar boca abajo en el tablero. Devuelve el resto a la caja.
- **Cartas de Ronda/Barcos:** Ordénalas según el número de ronda (círculo oscuro/claro para juego completo/corto), de modo que la ronda más baja quede arriba.
  - \* Sólo en solitario corto un barco de madera de valor 2 es colocado en la oferta.
- **Cada jugador recibe:**
  - 1 barco que coloca junto al primer círculo de oferta.
  - 1 disco de persona
  - 1 carta de resumen
  - Bienes:
    - Juego Completo: \$5 / 1 carbón
    - Juego Corto: \$5 / 2 pescados / 2 maderas / 2 arcillas / 2 acero / 2 carbones / 2 pieles / 1 vaca
  - Sólo en juegos cotos de 1 o 2 jugadores → Cada jugador recibe 1 barco de madera de valor 2 y la ficha de producción de comida respectiva



## TURNO

### FASE 1: OFERTA

- Mover barco
- Agregar nueva oferta (y pagar intereses)

### FASE 2: ACCION PRINCIPAL

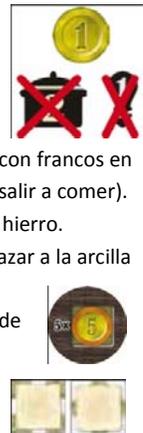
- Tomar una de las ofertas o mover persona.
- Adicionalmente: Comprar y/o vender

## ACLARACIONES

**REDONDEAR** siempre en desventaja para el jugador, ie, si se está pagando/recibiendo → hacia arriba/abajo

### FRANCOS Y BIENES

- Francos: Se puede obtener cambio en cualquier momento.
- Comida/Energía: Si se paga en exceso no se da cambio.
- Franco vs Comida: Siempre se puede pagar con francos en lugar de comida, pero no al revés (es como salir a comer).
- Hierro/Acero: El acero puede reemplazar al hierro.
- Arcilla/Ladrillo: Los ladrillos pueden reemplazar a la arcilla
- Las fichas son en teoría ilimitadas (usar multiplicadores detrás de las fichas de producción de comida de ser necesario).
- Borde estándar es recto / Borde procesado es triangular.

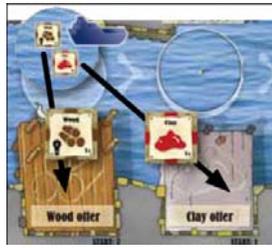


### PRESTAMOS

- Solo pueden tomarse si no se puede pagar los intereses o la comida al final de la ronda.
- Recibe \$4 por cada uno.
- Puede ser pagado en cualquier momento del juego por \$5

## FASE 1: OFERTA

- Mueve tu barco al siguientes espacio disponible de oferta. Si el círculo estaba boca abajo voltéalo (permanece así).
- Toma las fichas indicadas y colócalas en la oferta.
- Si la ficha dice "Interés" → Los jugadores que tengan préstamos deben pagar \$1 (independiente de la cantidad de préstamos que tenga). Si no tiene dinero → debe vender un edificio/barco o tomar otro préstamo.



## FASE 2: ACCION PRINCIPAL

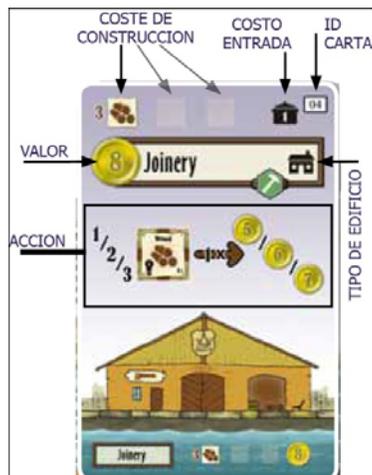
- El jugador debe escoger entre tomar los bienes de una de las ofertas o mover a su persona para usar un edificio.
- Adicionalmente los jugadores pueden comprar o vender en cualquier momento de su turno.

### OPCION 1: TOMAR BIENES DE LA OFERTA

- Escoge cualquiera de los 7 espacios de oferta y toma todas las fichas que ahí se encuentren.
- No hay límite a la cantidad de francos o bienes que pueda tener un jugador.
- Los bienes deben ser colocados por el lado correcto y de manera visible.

### OPCION 2: MOVER PERSONA PARA USAR EDIFICIO

- Debes mover a tu persona a un edificio que esté vacío. Si lo haces debes ejecutar la acción del edificio.
- No puedes ejecutar la acción de un edificio donde comenzaste el turno.
- Si el edificio es de otro jugador o del municipio se debe pagar un costo indicado en la esquina superior derecha a su dueño.  
/ → el jugador escoge cual paga.
- Al procesar bienes se pueden procesar tantas mercancías como se quiera a menos que se indique lo contrario sobre la flecha.



## CONSTRUCCIÓN

- Costo: indicado en la parte superior e inferior de la carta.
- **EDIFICIOS**
  - El jugador debe mover a su persona a un edificio verde.
  - Solo se pueden construir los edificios superiores de los Proyectos Municipales.
- **BARCOS**
  - El jugador debe mover a su persona a un astillero.
  - Solo se pueden construir los barcos superiores de cada pila.
  - Recibe de inmediato la ficha de producción de comida correspondiente.
  - Modernizar astillero: Debe hacerlo el primer jugador en construir un barco que no sea de madera para lo cual paga un ladrillo. Queda modernizado por el resto de la partida.



## COMPRAR O VENDER

No se puede comprar y vender el mismo edificio en un turno.

### COMPRAR

- Un jugador puede comprar 1 o más edificios/barcos en cualquier momento de su turno.
- Costo: indicado junto al nombre, a menos que se especifique uno mayor bajo él.
- Edificios →
  - Puede escoger cualquier Edificio del Municipio o cualquier Proyecto Municipal que esté a la vista.
  - Si había una persona en un edificio comprado → es devuelta a su propietario.
- Barcos →
  - Se puede comprar solo el superior de cada pila.
  - Recibe de inmediato la ficha de producción de comida correspondiente.
  - Se puede comprar aunque aún no se hayan construido astilleros.



### VENDER

- Los edificios/barcos solo pueden ser vendidos al municipio.
- Esta permitido vender en el turno de otro jugador, pero no mientras este lleva a cabo una acción.
- Valor de venta: mitad de su *valor*.
- Edificios →
  - Colócalos en el municipio.
  - Si había una persona en un edificio vendido → es devuelta a su propietario
- Barcos →
  - Colócalo en la parte superior de la pila correspondiente.
  - Devuelve la ficha de producción de comida.

## FIN DE UNA RONDA

RONDA →	3	4	5	6	7	8	9	10
COMIDA A PAGAR →	3	3	4	5	6	7	8	9
EDIFICIO A CONSTRUIR / NO COSECHA →				Harvest				
PROXIMO BARCO →	Wood	Wood	Wood	Iron	Wood	Iron	Iron	Iron

- Cuando acabe el séptimo turno.
- Si hay Cosecha → Cada jugador con al menos [1 cereal / 2 vacas] recibe [1 cereal / 1 vaca] adicional.
- Alimentar →
  - Pagar comida según cantidad indicada en la carta, restándole la producción de comida de las fichas de barco (si hay exceso se pierde).
  - Se puede pagar con comida y/o francos.
  - Si no tiene suficiente → debe vender un edificio/barco o tomar un préstamo.
- Si hay carta de edificio → mueve la carta de valor inferior de la oferta de edificios al municipio.
- Si hay carta de edificio especial (con ancla) → voltea la carta superior y colócala en el municipio.
- Nuevo barco → finalmente voltea la carta de ronda y coloca el barco en la parte superior de la pila correspondiente.
- El siguiente jugador en turno comienza la nueva ronda (se puede verificar en el cuadro de la nueva carta de ronda).



## FASE FINAL

- Cuando se resuelva la última carta de ronda comenzando por el jugador inicial cada jugador tendrá un último turno.
- PUEDE: llevar a cabo una acción principal, vender y pagar préstamos.
- NO PUEDE: agregar fichas a la oferta o comprar
- Sólo en esta etapa varias "personas" pueden moverse a un mismo edificio. Evidentemente no se puede usar un edificio en el que se comenzó la fase final.



## FIN DEL JUEGO

Valor de Edificios y Barcos

- + Valor adicional de algunos edificios (signo "+" abajo)
  - + Francos
  - 7 francos por cada préstamo no pagado
- Riqueza Total

El jugador con más riqueza será el ganador.