


## Sobre o Jogo

*Le Havre é uma cidade francesa que contém o segundo maior porto da França (depois de Marseilles). A cidade é notável, não somente por seu tamanho, mas também por seu nome incomum. A palavra holandesa "Havre", significa "Porto" e foi adotada na França no século XII, mas, atualmente é considerada arcaica e em vez dela é usada "le port".*

*O princípio do jogo é simples. O turno do jogador consiste de duas partes: Primeiro, distribua novos bens/mercadorias nos espaços de Oferta; então, realize uma ação. Como um ação, os jogadores podem escolher entre pegar todos os bens de um tipo de um espaço de Oferta ou usar um dos edifícios disponíveis. Ações dos edifícios permitem aos jogadores melhorar seus bens, vendê-los ou usá-los para construir seus próprios edifícios e navios. Edifícios/Prédios são ao mesmo tempo uma oportunidade de investimento e uma fonte de rendimento, pois os jogadores deverão pagar uma taxa de entrada/acesso para usar os edifícios que eles não possuem. Navios, por outro lado, são utilizados principalmente para fornecer o alimento necessário para alimentar os trabalhadores.*

*Depois de sete turnos, a rodada se encerra: a Colheita aumenta a reserva de grãos/cereais e gado dos jogadores e eles deverão alimentar seus trabalhadores. Após uma quantidade fixa de rodadas, cada jogador poderá realizar uma última ação final e, então, o jogo termina. Os jogadores somam o valor de seus edifícios e navios ao dinheiro de sua reserva. O jogador que acumulou a maior fortuna é o vencedor.*

## Componentes

1 Manual de regras
1 Apêndice de regras: Visão Geral dos Edifícios
3 Tabuleiros de Jogo (que unidos, formam o tabuleiro principal)
5 Discos de Jogador (1 em cada cor de jogador)
5 Marcadores de Navio (1 em cada cor de jogador)

- **6 folhas de marcadores, contendo:**
  - 7 fichas redondas, grandes, de suprimento, cada uma mostrando 2 marcadores de jogo
  - 16 fichas redondas, grandes, de produção de Alimento (4x "2/5", 3x "3/4", 3x "5/6", 2x "7/8", 2x "9/10", 1x "11/12", 1x "13/14")
  - 1 ficha redonda, grande, de Jogador Inicial
  - Um total de 420 marcadores:
    - 48 moedas de "1 Franco" *(Francos não são considerados como bens)*
    - 30 moedas de "5 Francos" *(Você pode trocar e ter troco das moedas de Franco a qualquer momento)*
    - 60 marcadores de "Gado" (0 Alimento) com "Carne" (3 Alimentos) no verso *(Não existe troco de alimento)*
    - 60 marcadores de "Grãos" (0 Alimento) com "Pão" (2 Alimentos) no verso
    - 30 marcadores de "Ferro" com "Aço" no verso *(Aço também pode ser usado como ferro)*
    - 42 marcadores de "Argila" com "Tijolo" no verso *(Tijolo também poode ser usado como argila)*
    - 48 marcadores de "Madeira" (1 Energia) com "Carvão" (3 Energias) no verso *(Não existe troco de energia)*
    - 42 marcadores de "Peixe" (1 Alimento) com "Peixe defumado" (2 Alimentos) no verso
    - 30 marcadores de "Hulha" (3 Energias) com "Coque" (10 Energias) no verso
    - 30 marcadores de "Couro cru" com "Couro" no verso

- **159 cartas:**
  - 5 cartas de referência do "Resumo do turno" nas cores dos jogadores, com "Despensa" no verso *(A Despensa é um armazém de alimento)*
  - 33 Cartas de edifícios comuns *(incluindo os edifícios iniciais: uma Construtora e duas Empreiteiras)*
  - 85 Cartas de Edifícios Especiais (*incluindo as cartas da expansão Le Grand Hameau e outras cartas bônus)*
  - 20 Cartas de Rodada com um "Navio" no verso *(7 Navios de Madeira, 6 Navios de Ferro, 4 Navios de Aço e 3 Cruzeiros de Luxo)*
  - 11 Cartas de "Empréstimo"
  - 5 Cartas de "Resumo da Rodada" – 1 para cada tipo de partida (1, 2, 3, 4 e 5 jogadores).

## Preparação e Explicação dos Componentes

Le Havre pode ser jogado na versão completa ou na versão reduzida. As mudanças nas regras para a versão reduzida são descritas no final desta seção. A seguinte tabela mostra quantas rodadas são jogadas, dependendo da quantidade de jogadores:

| **Quantidade de jogadores** | **1** | **2** | **3** | **4** | **(5)** |
|---|---|---|---|---|---|
| Número de Rodadas (versão completa) | 7 | 14 | 18 | 20 | (20) |
| Duração em minutos (versão completa) | 60 | 120 | 180 | 200 | (210) |
| Número de Rodadas (versão reduzida) | 4 | 8 | 12 | 12 | (15) |
| Duração em minutos (versão reduzida) | 20 | 45 | 120 | 130 | (150) |

Nós recomendamos a partida para 5 jogadores somente para jogadores que já estejam habituados com "Le Havre".



Regeln_LE_HAVRE_PT.indd 1 19/07/17 13:16

5. BENS MELHORADOS:
*Cada marcador de bens tem dois lados: um lado comum e um lado 'melhorado' – estes podem ser distinguidos por suas bordas. Somente bens comuns entram em jogo através dos espaços de Oferta – estes podem ser melhorados usando as ações dos Edifícios.*

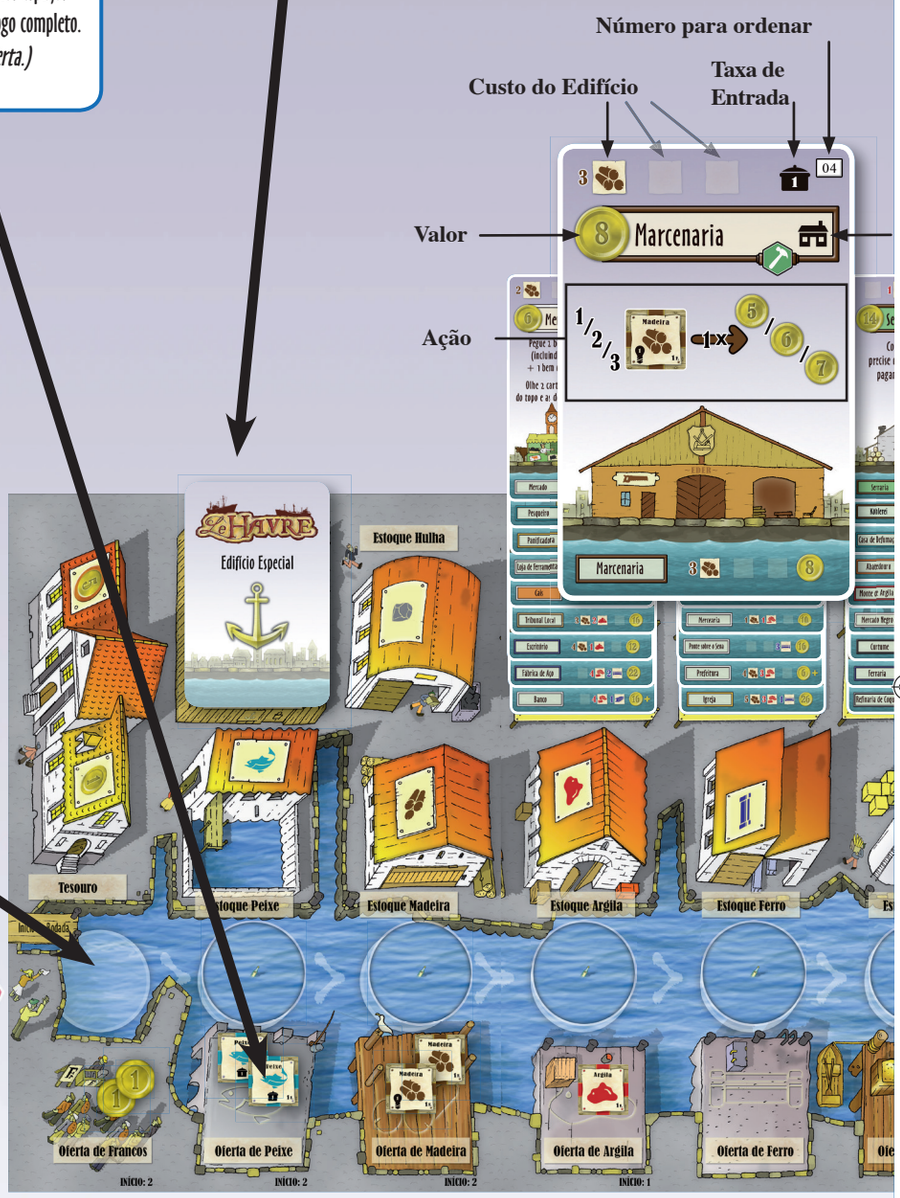
7. DINHEIRO INICIAL:
Cada jogador começa o jogo completo com 5 Francos e 1 Hulha.

8. EDIFÍCIOS ESPECIAIS:
Embaralhe as cartas de Edifícios Especiais e coloque 6 cartas, viradas para baixo, no espaço "Edifícios Especiais". As cartas restantes de Edifícios Especiais não serão utilizadas e são devolvidas à caixa.

9. CARTAS DE EDIFÍCIOS:
Há dois tipos de cartas de edifício: Edifícios Comuns e Edifícios Especiais (mostram uma ancora). Assim como uma indicação de como os edifícios são usados, cada carta de edifício tem duas ou três linhas de símbolos.

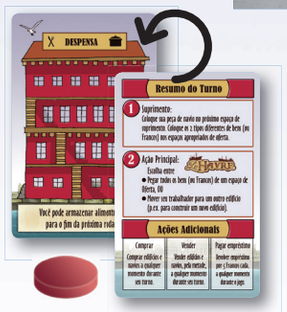
6. OFERTAS INICIAIS:
Antes do jogo começar, coloque 2 Francos, 2 peixes, 2 madeiras e 1 argila nos espaços apropriados de Oferta para o jogo completo. *(Veja o texto nos espaços de Oferta.)*

4. MARCADORES DE BENS E ALIMENTO:
Coloque os marcadores com bens e alimentos em seus espaços de Estoque. Não precisa colocar todos os marcadores nestes espaços; a maioria pode ser deixada de lado na caixa de jogo e ser adicionada conforme necessário. *Há um espaço de Estoque e seu respectivo espaço de Oferta para os seis tipos de bens, bem como para as moedas de 1 Franco, mas há somente espaço de Estoque para moedas de 5 Francos e para Hulha e Couro Cru. Francos representam o dinheiro neste jogo.*




3. FICHAS DE SUPRIMENTO:
Embaralhe as 7 fichas de Suprimento e coloque-as, viradas para baixo, nos espaços redondos nos tabuleiros de jogo. Coloque os marcadores de Navios ao lado do primeiro tabuleiro de jogo, próximos ao primeiro espaço de Suprimento.

2. PEÇAS DE JOGADORES:
Cada jogador pega 1 disco de Jogador, 1 marcador de Navio e uma carta de Resumo do Turno em sua cor de jogador. (Jogadores podem virar a carta de Resumo do Turno para mostrar a Despensa).




1. TABULEIROS DE JOGO:
Coloque os 3 tabuleiros de jogo, um ao lado do outro, no centro da área de jogo. O tabuleiro com o Tesouro (1) fica à esquerda, o tabuleiro com as Ofertas de Edifícios (2) fica no centro e o tabuleiro com os espaços de Navios (3) fica à direita.

**Mudanças na Preparação do Jogo para a versão reduzida:**
- Coloque 3 Francos, 3 peixes, 3 madeiras, 2 argilas, 1 ferro, 1 grão e 1 gado em cada um dos 7 espaços de Oferta (veja o texto no espaço 'Edifícios Especiais' no tabuleiro de jogo)
- No início da partida, cada jogador recebe 5 Francos, 2 peixes, 2 madeiras, 2 argilas, 2 ferros, 1 gado, 2 hulhas e 2 couros cru.
- Use o tique claro, pequeno, e não o tique escuro e grande para ordenar os Edifícios Comuns.
- Edifícios Especiais não são usados.
- Na partida solo do jogo reduzido, jogadores começam com uma carta de navio de madeira de valor 2. Uma carta adicional de navio de madeira de valor 2 é colocada no espaço de navios de madeira no tabuleiro de jogo.



Regeln_LE_HAVRE_PT.indd 2 19/07/17 13:16

10. OS EDIFÍCIOS INICIAS DA CIDADE:
A carta de Construtora verde e as duas cartas de Empreiteira são removidas da pilha de cartas de edifícios e colocadas ao lado dos tabuleiros de jogo. Estes são os edifícios construídos antes do início da partida e pertencem à cidade.

11. ORDENANDO OS EDIFÍCIOS COMUNS:
A tabela no verso de cada carta de Edifício Comum mostra quando uma carta é usada no jogo. Os tiques escuros são para o jogo completo; os pequenos e claros são para o jogo reduzido. Qualquer carta que não tenha um tique ao lado da quantidade apropriada de jogadores é removida do jogo. Exceção: se uma carta tem um texto que diz 'Início' ao invés de um tique, ela é colocada com os 3 Edifícios Iniciais.

*Exemplo: Três jogadores estão jogando o jogo da versão completa. A Doca é removida, a Serraria permanece em jogo. (O verso dessas duas cartas são mostradas ao lado).*







Tipo de Edifício




12. OFERTA DE EDIFÍCIOS:
Embaralhe as cartas restantes de edifícios comuns e divida-as em 3 pilhas de igual tamanho. Vire cada pilha e ordene as cartas por seu número de ordem (Topo Direita)com a carta de menor número no topo. Espalhe as cartas para fora dos espaços de Proposta de Edifícios (tabuleiro 2), de modo que a parte inferior de cada carta fique visível.

*As cartas do topo são edifícios que podem ser construídos ou comprados. A forma que as cartas ficam expostas permite que os jogadores vejam quais edifícios estarão disponíveis para construir e comprar (e o seus custos) logo no início da partida.*

13. CARTAS DE RODADA:
Vire as cartas de Rodada para o lado "Colheita"(ou "sem colheita"), distribua-as pelo número de Rodada para a quantidade apropriada de jogadores e as coloque, viradas para cima, no espaço de cartas de Rodada no tabuleiro 3, com a carta para a Rodada 1 no topo da pilha. A tabela nas cartas de rodada mostram o número de cartas de Rodada para diferentes quantidades de jogadores; cartas sem o número de rodada na linha apropriada são removidas da partida).

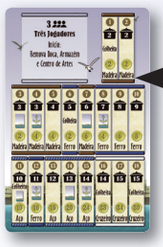
*Muitas cartas de rodada têm dois números de Rodada, estas cartas são usadas na versão reduzida do jogo, que usa o círculo claro, menor.*



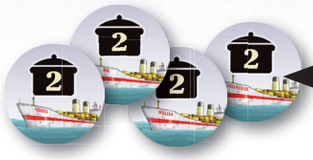

14. CARTAS DE NAVIO:
*Após cada carta de Rodada ser usada, vire-a. Isto introduz um novo navio no jogo. As cartas de Navios, que vão de navios de Madeira até Cruzeiros de Luxo, são lidas da mesma forma que as cartas de edifícios comuns: a primeira linha dá o custo de construção; a segunda mostra o valor (com o custo para comprar embaixo), o tipo de navio e o símbolo de navio.*




15. CARTAS DE EMPRÉSTIMOS:
Coloque as cartas de "Empréstimo" ao lado do tabuleiro no início do jogo. Pode ser que elas não sejam usadas no decorrer da partida.



16. RESUMO DA RODADA:
Em cada partida, somente uma carta de Resumo da Rodada é utilizada, e que corresponde a quantidade de jogadores. Um lado dá o resumo da versão completa e no verso para a versão reduzida.



17. FICHAS DE PRODUÇÃO DE ALIMENTO:
Coloque estas fichas de produção de alimento ao lado do tabuleiro.

- Em partida reduzida de 2 jogadores, cada jogador começa com uma carta de Navio de madeira de valor 2.
- ordene as cartas de Rodada pelo número claro, pequeno, nos círculos, não pelos escuros e grandes
- Use o lado "Versão Reduzida" nas cartas de Resumo
- Quando virar a carta de Rodada, não verifique de acordo com o número do topo (fundo cinza) mas com o número de baixo (fundo pálido)
  *(veja Dicas para um jogo fluído, página 11)*



Regeln_LE_HAVRE_PT.indd 3 19/07/17 13:17

## Jogando Le Havre

Durante a **Fase de Rodada**, os jogadores jogam uma quantidade fixa de rodadas (dependendo do número de jogadores). Uma rodada consiste de 7 turnos individuais de jogador e, após estes, a resolução da carta de Rodada aplicável.
Na **Fase Final** do jogo, cada jogador realiza uma última ação final. Após isso, os jogadores contam sua fortuna. O jogador com a maior riqueza vence o jogo.

## Fase de Rodadas

O **Jogador Inicial** é o jogador que mora mais próximo da água. Este jogador pega o marcador de jogador inicial. Após seu turno, os jogadores realizam os turnos em sentido horário ao redor da mesa.

## O Turno de um Jogador

O turno do jogador consiste de duas ações Obrigatórias bem como de ações Adicionais opcionais. Os jogadores devem realizar primeiro a ação de Suprimento e então a ação Principal. Ações Adicionais são Comprar e Vender, as quais podem ser realizadas a qualquer momento durante o turno do jogador.

### Ação de Suprimento

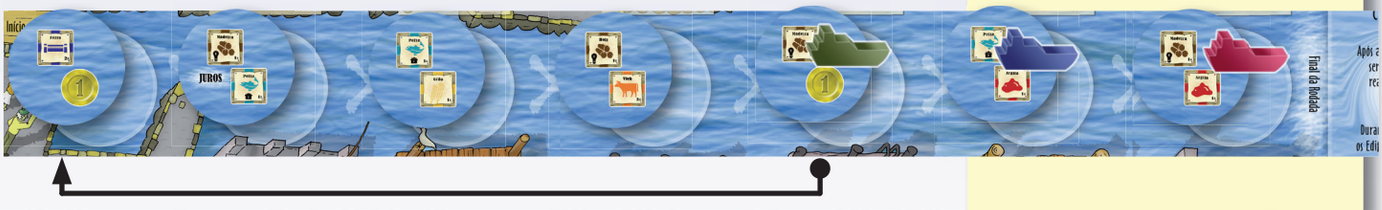
Durante a primeira ação de cada jogador, novos bens chegam ao porto e são colocados no correspondente espaço de Oferta.

- O jogador que realiza o turno coloca o seu marcador de Navio na próxima ficha de Suprimento (na direção da seta). Na primeira rodada, as fichas de Suprimento ficam viradas para baixo até que sejam ocupadas; uma vez ocupadas, elas são viradas para cima e permanecem assim até o final do jogo, sem mudar sua posição.

- Dois marcadores diferentes são mostrados em cada ficha de Suprimento (Bens ou Francos). O jogador pega 1 marcador de cada dos espaços de Estoque e os colocam, com o lado normal virado para cima, nos espaços apropriados de Oferta. A borda dos marcadores de bens mostra qual é o lado normal.



- O turno no qual o navio é colocado na Sétima ficha de Suprimento é o último na rodada. Ao final deste turno, a carta de Rodada atual é resolvida *(veja "Final de uma Rodada" página 7)* e virada. Após isso, o primeiro turno da rodada seguinte começa com a ação de suprimento do próximo jogador na primeira ficha de Suprimento.

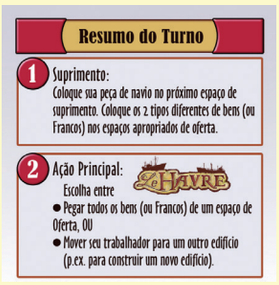


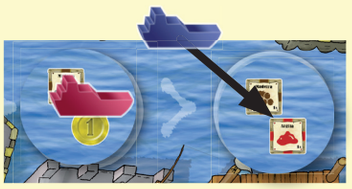

- **Juros para cartas de Empréstimo:**
A palavra "Juros" está escrita em uma das sete fichas de Suprimento. Sempre que um jogador colocar um navio nesta ficha, todos os jogadores que tiverem uma carta de empréstimo devem pagar imediatamente 1 Franco de juros, independente da quantidade de empréstimos que tenham. O jogador que não conseguir pagar este Franco deve vender um edifício ou navio, ou pegar uma outra carta de empréstimo *(veja "Cartas de empréstimo" página 10)* e deve, então, pagar 1 Franco.

*Uma carta de Rodada é resolvida após cada 7 turnos de jogo – jogadores terão quantidade diferentes de turnos em cada rodada.*



*A Ficha de Jogador Inicial não tem qualquer função neste jogo e não muda no curso da partida. Seu único propósito é ajudar na visão geral do jogo.*



*Marcadores de navios de jogador são colocados nas fichas de Suprimento*




*Dois marcadores são colocados na Área de Oferta*







*Todos jogadores com uma ou mais cartas de Empréstimo pagam exatamente 1 Franco durante cada Rodada.*



Regeln_LE_HAVRE_PT.indd 4 19/07/17 13:17

## Ação Principal

A Ação Principal é obrigatória e ocorre após a ação de Suprimento. O jogador do turno escolhe uma das duas ações Principais: Pegar bens de um espaço de Oferta ou Usar uma ação de Edifício.

### Ação Principal A: Pegar bens de um espaço de Oferta

- O jogador pega todos os marcadores (Bens ou Francos) de um dos sete espaços de Oferta.

- Não há limite para o tamanho do estoque pessoal. Todos os Bens e Francos são colocados virados para cima e não podem ser escondidos dos outros jogadores.




*Apesar de dinheiro não contar como um bem, 1 Franco pode ser ganho dos espaços de Oferta (assim como peixe, madeira, argila, ferro, grão e gado). Hulha e couro cru, entretanto, somente estão disponíveis através de ações de edifícios.*

### Ação Principal B: A Ação de Edifício

- **Entrando em um Edifício:**
  A maioria das cartas de Edifício permite que visitantes realizem uma ação, (p. ex. para construir edifícios adicionais) ou para converter bens comuns em bens melhorados. Para usar as ações destes edifícios, um jogador deve **entrar** no edifício; isto é, **mover** seu disco de Jogador para um edifício **desocupado**.
  Um jogador pode entrar em edifícios que sejam da **cidade ou de outros jogadores.**
  Edifícios são explicados na página 6 e na visão geral dos edifícios.

*Edifícios somente são usados quando entram neles. Um jogador não pode reutilizar um edifício que já contenha seu disco de jogador.*

*Os jogadores não podem entrar em edifícios cujas cartas ainda estejam nas áreas de Oferta de Edifícios. Estes edifícios ainda não foram construídos.*

- **Taxa de Entrada:**
  Há geralmente uma taxa de entrada para usar o edifício de outro jogador; isto é mostrado no topo direito da carta de Edifício (entre o custo do edifício e o número de ordem). Ela deve ser paga para o detentor do edifício, seja em alimento ou em Francos, antes de entrar no edifício e usá-lo. Se o custo de alimento e dinheiro for separado por uma /, o jogador somente paga um dos dois custos.
  O jogador nunca pode entrar em um edifício se não puder pagar a taxa de entrada. O jogador entrando em um edifício **deve** realizar a ação do edifício.

*Taxas de entrada devem ser pagas quando um jogador realizar a ação do edifício. Se o edifício pertence a cidade, o valor é pago para o "Tesouro" (estoque). Jogadores não pagam taxas para entrar em seus próprios edifícios.*




*Exemplo: João usa a Linha de Transporte, que requer 2 alimentos como taxa de entrada. Ao invés de 2 alimentos, ele pode pagar ou 2 Francos ou 1 Franco e 1 alimento. Se ele detém a Linha de Transporte, ele não paga a taxa.*

**Nota: Neste jogo, Alimento sempre pode ser substituído por Francos 1:1.** Francos, ao contrário, não podem ser substituídos por alimento.

## Ações adicionais; Comprando e Vendendo

- **Comprando**
  Adicionalmente às ações de Suprimento e Principal, um jogador pode comprar uma ou mais cartas de Edifícios e/ou Navios **a qualquer momento durante seu turno** (mesmo antes de realizar a ação de Suprimento ou ação Principal).
  *(Veja também: Esclarecimento de regras, página 9)*

  **Edifícios:** A qualquer momento, todos os edifícios que sejam de **propriedade da cidade** e os edifícios **no topo das três pilhas de Oferta de Edifícios** estão disponíveis para compra. Na maioria dos casos, o preço de compra é o valor do edifício; se este não for o caso, o preço de compra é indicado separadamente (como 'Custo') abaixo do valor. O jogador pode comprar mais do que um edifício da mesma pilha de edifício, em sequencia.

*Edifícios e Navios, além de construídos, podem ser comprados.*




*O banco tem o valor base de 16 Francos. Seu preço de compra, porém, é 40 de Francos.*



Regeln_LE_HAVRE_PT.indd 5 19/07/17 13:17

**Navios:** Somente a carta do topo virada para cima em cada pilha de navio pode ser comprada. O custo de cada navio é maior do que o seu valor - assim como nas cartas de edifícios – e está indicado abaixo do valor.
**Nota:** Navios podem ser **comprados** mesmo que ainda ninguém tenha construído o Cais: Cais somente são exigidos para **construir** navios.

- **Vendendo**
  Edifícios e Navios também podem ser vendidos **para a cidade**. Estas ações podem acontecer até mesmo durante o turno de outro jogador, mas não enquanto ele estiver realizando uma ação. **Edifícios e navios são vendidos pela metade de seus valores.**

  Quando um jogador vende um edifício, ele é colocado com os outros edifícios que pertencem à cidade. Quando um jogador vende um navio, ele é colocado no topo da pilha de navio daquele tipo.

- **Notas:**
  - Discos de jogadores nos edifícios sempre voltam para o jogador quando um edifício for comprado ou vendido. (O trabalhador é enviado para casa)

  - Edifícios não podem ser vendidos e então comprados no mesmo turno.

  - Edifícios e navios não podem ser vendidos para outros jogadores.




*Este navio de madeira tem valor de 2 Francos. Seu preço de compra é 14 Francos. (Cruzeiros de Luxo, por outro lado, não podem ser comprados e precisam ser construídos)*

*Os jogadores podem vender a qualquer momento, pela metade do valor. O valor pode ser diferente do preço de compra. Ele sempre é mostrado à esqueda do nome da carta.*

*Comprar e vender edifícios permite os jogadores a "liberá-los" quando ocupados por discos de jogadores para que, então, possam entrar neles.*

*Esta regra é particularmente relevante para o "Mercado Negro" (veja Resumo Edifícios).*

## Edifícios

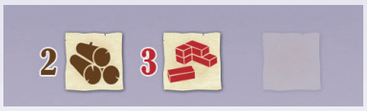
### Construindo novos edifícios

Novos edifícios podem ser construídos usando a "Construtora" e as duas "Empreiteiras". No início do jogo, estes edifícios pertencem à cidade. O jogador que entrar em um desses edifícios pode construir **qualquer edifício do topo da área de Oferta de Edifícios** pagando o custo de construção do novo edifício.




*Os edifícios iniciais permitem novos edifícios serem construídos.*
*Nota: Eles não permitem que navios sejam construídos, somente edifícios.*

Os materiais de construção exigidos são exibidos no topo da carta de edifício (e são repetidos na parte inferior da carta).




Nota: Tijolo pode ser utilizado ao invés de argila e aço pode ser utilizado ao invés de ferro.




Maiores explicações sobre as cartas de edifícios estão incluídas no apêndice de regras, o qual contém uma lista das cartas de edifícios usuais.

### Construindo Navios

Navios reduzem a quantidade de alimento que seu dono deve pagar no final de cada rodada.
No final de cada rodada, quando a carta de Rodada é virada, uma nova carta de Navio é introduzida ao jogo *(veja "Final de uma Rodada, "Nova carta de Navio", página 8)*. Estes navios podem ser construídos em um dos Cais (um navio por visita).

*Navios ajudam os jogadores a cumprir as exigências com alimentos. Em partidas de 3-5 jogadores, há dois Cais; em partidas de 1 ou 2, há somente um.*



Regeln_LE_HAVRE_PT.indd 6 19/07/17 13:17

Para construir um Navio, o jogador paga a taxa de entrada exigida para o proprietário do Cais e, então, paga os recursos de construção e 3 energias que são necessárias para construir o navio *(veja Navios no verso das cartas de Rodadas)*. Jogadores geram energia de madeira (que pode ser melhorada para carvão) ou hulha (coque).

**Caso Especial:**
O primeiro jogador a construir um navio que não seja de madeira no Cais (um navio de Ferro ou Aço ou um Cruzeiro de Luxo) deve **modernizar** o cais colocando 1 tijolo nele. O tijolo permanece no Cais pelo restante do jogo para mostrar que o Cais foi modernizado **para todos os jogadores**. Somente o jogador que esteja construindo o navio pode modernizar o Cais. O jogador não precisa possuir o Cais para moderniza-lo.

**Navios são muito importantes!**
Neste jogo, um planejamento a longo prazo para preencher as necessidades de alimento é muito importante. Um jogador que não pega muito grão ou gado no início do jogo deve construir ou ao menos comprar um navio no início do jogo – do contrário, é possível que ele gaste boa parte do jogo somente tentando arrumar alimento. Em médio prazo, construir navios é importante para todos os jogadores. Essencialmente, o jogo não pode ser vencido sem navios.



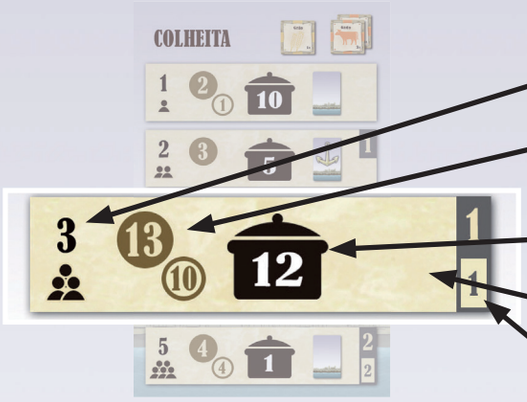

*Navios são construídos no Cais.*

*O primeiro jogador a construir um navio que não seja de madeira em determinado Cais, deve primeiro moderniza-lo pagando 1 Tijolo.*




## Final de uma Rodada

Após cada sétimo turno, a **Carta de Rodada** do topo da pilha será resolvida.




- Veja a linha na carta que corresponde a quantidade atual de jogadores.
- O segundo número na linha dá o número atual da rodada. Use o número no círculo marrom para o jogo completo e o número no círculo claro para o jogo reduzido.
- O terceiro número, no símbolo de panela, indica a quantidade de alimento que cada jogador deve pagar durante a fase de Alimentação.
- O quarto item na linha pode mostrar um símbolo de edifício *(veja "A cidade constrói edifícios")*
- Na coluna mais à direta está o número de Jogador Inicial que somente é relevante no início da rodada *(veja primeiro ponto em "Dicas para um jogo fluído", página 11)*

### Colheita

Na colheita, os jogadores recebem grãos e gado. O jogador com ao menos 1 grão receve 1 grão adicional. O jogador com ao menos 2 gados, recebe 1 gado adicional. Nas rodadas onde „Sem Colheita" é mostrado, nem grão nem gado são distribuídos.

*Os Jogadores recebem grãos e gado. Um jogador não pode receber mais de 1 grão e 1 gado durante a colheita.*

### Fase de Alimentação

Cada jogador deve pagar a quantidade de alimento mostrada no símbolo de panela na carta de Rodada. Navios ajudam com esta exigência: **Cada navio que o jogador possui** reduz a quantidade de alimento que ele deve pagar pelo total mostrado na tabela na carta de navio. O jogador que não tiver alimento suficiente deve escolher entre vender edifícios ou pegar uma carta de Empréstimo (ou cartas) – *(veja "Carta de Empréstimo", página 10)*.

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

*Os Jogadores pagam alimento. Navios reduzem a exigência de alimentos pelo valor indicado.*



Regeln_LE_HAVRE_PT.indd 7 19/07/17 13:17

- Lembre-se: **Cada Franco conta como 1 Alimento.** Jogadores podem pagar todo ou parte dos alimentos em Francos.
- Quando os jogadores constroem navios, eles recebem uma ficha de produção de alimento que indica a quantidade de alimento que eles recebem cada rodada de suas cartas de Navio.
- Mesmo se o navio de um jogador fornecer mais alimento do que ele deve pagar ou se o jogador não puder pagar a quantidade exata de alimento (p.ex. pagando com um marcador de "carne"), ele não pode pegar o excesso de alimento.

## A cidade constrói edifícios

Os símbolos  e  em algumas cartas de Rodada indicam que uma carta de edifício comum ou de edifício especial deve ser adicionada aos edifícios da cidade.

- **Carta de edifício comum** : Se uma carta de edifício normal é exigida, pegue a carta com o *menor número de ordem* (canto superior direito) da Oferta de Edifícios.
- **Carta de edifício especial** : Se uma carta de edifício especial é requerida, a carta do topo da pilha de Edifícios Especiais é virada para cima *(veja o "Mercado" Edifícios comuns na visão geral de edifícios)*.

## Nova carta de navio

Finalmente, a carta de Rodada é virada para mostrar o navio em seu verso. Coloque-a na pilha de cartas de Navios de seu tipo *(veja Tabuleiro de jogo 3)*.

## Próxima Rodada

O próximo jogador no turno começa a próxima rodada *(veja também o primeiro ponto em "Dicas para um jogo fluído", página 11)*.

## Carta de Resumo da Rodada

A carta de Resumo da Rodada dá uma visão geral de todas as cartas de Rodada.

- A primeira linha da carta mostra o número da rodada em um círculo marrom.
- A segunda linha mostra a quantidade de alimento que cada jogador deve consumidr no final da rodada.
- A terceira linha indica se um edifício comum ou especial deve ser construido no final da rodada, ou se uma colheita ocorre ou não.
- A quarta e a quinta linha mostram quais cartas de Navio serão introduzidas no jogo quando a carta de Rodada for virada: por exemplo: "2" e "Madeira" significam um navio de Madeira com valor de 2 Francos.










*A cidade constrói um edifício.*




*A carta de Rodada se torna uma carta de Navio.*

*O cadeado indica que esta carta não oferece uma ação de edifício.*




*Edifícios especiais são indicados por uma âncora.*

*O sinal de mais indica que o edifício tem um valor adiciona no final do jogo.*



Regeln_LE_HAVRE_PT.indd 8 19/07/17 13:17

## Estágio Final

O estágio de Rodada termina quando a última carta de Rodada for resolvida. O Estágio Final começa.

## Ação Final

Cada jogador tem exatamente um turno a mais e executa uma ação Final – uma ação Principal *(veja página 5)*. Ações de Suprimento e de Compra não podem ser executadas e os Juros não são pagos. Jogadores podem, entretanto, pagar seus empréstimos e vender edifícios e navios.

O jogador inicial começa, então, cada outro jogador faz um turno.

Nota: **Somente** no estágio Final, discos de jogadores podem ser movidos para **edifícios que já estejam ocupados por um ou mais discos de jogadores**. Cada jogador, portanto, tem a chance de visitar um edifício de sua escolha durante a ação Final. O único edifício que não pode ser visitado é aquele em que o disco de jogador já se encontra.

## Final de Jogo e Vencedor

O jogo termina imediatamente depois das ações finais. O jogador mais rico é o vencedor. A riqueza de um jogador é calculada somando:

- O valor indicado em seus **edifícios e navios** *(o número à esqueda do nome da carta)*
- O valor adicional de edifícios com um símbolo de mais (p.ex. o Banco), que depende de outros edifícios que ele possui. (veja o texto e a ilustração nas cartas)
- Seu **dinheiro**.
- Subtrais 7 Francos para cada empréstimo não pago.

Bens no estoque dos jogadores não têm valor *(exceção: o Armazém)*.

Se houver empate, serão vários vencedores.

# Dicas Importantes (Leia isto antes da sua primeira partida!)

## Esclarecimento de Regras

- **Diferença entre construção e compra**
  Todos edifícios e navios podem ser construídos ou comprados conforme o jogador escolher; normalmente eles são construídos. A diferença é muito importante:
  **Construídos** é sempre uma ação Principal e exige materiais de construção. Eles são obtidos em um edifício de Construção ou em Empreiteira.
  **Comprado** é sempre uma ação Adicional e exige dinheiro.
  Em ambos os casos, o jogador que construiu ou comprou o edifício, pega a carta e a coloca em sua frente.
- **Somente edifícios na Oferta de Edifícios podem ser construídos**
  Os edifícios no topo das pilhas de Oferta de Edifícios podem ser comprados ou construídos. Edifícios que pertencem à cidade somente podem ser comprados (O edifício já está construído).

*No final da partida, cada jogador realiza exatamente uma Ação Principal. Neste estágio **somente**, discos de jogador podem ser movidos para edifícios que já estejam ocupados.*




*A Ponte sobre o Sena é uma ação Final popular, pois ela permite que os jogadores convertam os bens que sobraram em Francos.*

*O jogador com a maior riqueza total, compreendendo os valores de edifícios, navios e dinheiro, é o vencedor.*




*Exemplo: Luiz compra o Mercado por 6 Francos com uma ação adicional e imediatamente usa com sua ação principal.*

*Os edifícios iniciais também podem ser comprados.*



Regeln_LE_HAVRE_PT.indd 9 19/07/17 13:17

- **Marcadores ilimitados**
  O estoque de marcadores do jogo (bens e Francos) é ilimitado. Se o estoque de um tipo de bem esgotar, há os multiplicadores 5x no verso das fichas de "Produção de 2 Alimentos". Se um marcador é colocado nesta ficha, ele conta como 5 marcadores.
- **Oferta de Edifícios esvaziada**
  Se qualquer uma das três ofertas de edifícios ficar vazia de cartas, ela permanece vazia pelo resto do jogo.
- **Troco de dinheiro, mas não troco de energia ou alimento**
  Neste jogo, os jogadores podem trocar cinco moedas de 1 Franco por uma moeda de 5 Francos (ou vice versa) a qualquer momento, e podem receber troco se eles pagarem mais dinheiro do que o exigido. O jogador que pagar a taxa de entrada com alimento ou pagar alimento durante a fase de Alimentação não recebe troco em caso de pagamento em excesso. O mesmo se aplica quando o jogador paga mais energia por uma ação de construção; a energia excedente não volta.
- **Sempre arredonde em desvantagem ao jogador**
  Em muitas cartas de edifícios os jogadores podem ganhar metade de bens ou metade de Francos, ou ser exigido pagar metade de energia. Sempre arredonde em desvantagem ao jogador: Se um jogador deve receber metade de algo, arredonde para baixo. Se um jogador deve pagar metade de algo, arrredonde para cima.

## Cartas de Empréstimo

- **Pegando um empréstimo:**
  Um jogador **somente** pode pegar um ou mais empréstimos se ele não puder pagar os juros de empréstimos que já tenha *(veja ação de Suprimento, página 4)* ou não puder pagar o alimento exigido durante a fase de alimentação *(veja Final de uma Rodada, página 7)*.
  O jogador deve usar todo o seu alimento e dinheiro e, somente se ainda assim não conseguir pagar a quantidade exigida, pode pegar um novo empréstimo. Um jogador pegando um empréstimo deve pegar a carta de empréstimo e coloca-la à sua frente.
  **O jogador recebe 4 Francos para cada empréstimo pego.** Os jogadores não são obrigados a vender seus edifícios.
- **Pagando seus empréstimos**
  Um empréstimo pode ser pago a qualquer momento durante o jogo (mesmo imediatamente antes do pagamento de juros). Isto custa 5 Francos. No final do jogo, os jogadores subtraem 7 Francos por cada empréstimo que tiverem *(veja Final de Jogo e Vencedores, página 9)*.

## Os Edifícios

- Há cinco tipos de cartas de Edifícios: Edifícios de Artesãos, edifícios Econômicos, edifícios Indistriais e edifícios Públicos. ). O Mercado, Monte de Argila e o Mercado Negro contam como não-edifícios (sem ícone).
- A maioria dos edifícios permite que visitantes executem uma ação. Outros (por exemplo, o Banco) não permitem ações e são importantes apenas para seus proprietários. Estas cartas têm um cadeado no topo.
- No início do jogo, somente edifícios de Artesãos são importantes *(veja "Mercado" e "Praça da Cidade" na visão geral de edifícios)*. A diferença entre os vários tipos de edifícios é relevante nos últimos momentos do jogo para a




*Esta imagem mostra 25 Francos.*



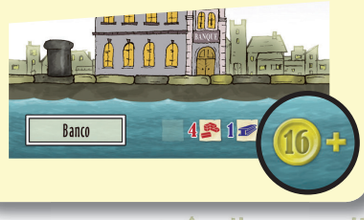

*Não há necessidade de arredondamento quando vender edifícios ou navios. O valor sempre será um número inteiro.*

*Os Jogadores não podem pegar um empréstimo para investir em um edifício ou em um navio ou para pagar uma taxa de entrada.*

*Se não houver cartas de empréstimo suficientes no jogo, elas podem ser viradas: o verso das cartas de empréstimo mostram "3 empréstimos".*

***Dica:** É bem possível para um jogador ganhar o jogo se ele pegar vários empréstimos. (Uma possibilidade é possuir o Tribunal Local, veja Resumo dos Edifícios).*






Regeln_LE_HAVRE_PT.indd 10 19/07/17 13:17

Prefeitura e o Banco (Edifícios comuns), bem como para o Centro Empresarial e a Associação Comercial (edifícios especiais), além de outros edifícios especiais. O valor destes edifícios está ligado ao tipo de edifícios que o jogador possui. O símbolo de mais é mostrado em todas as cartas cujo valor esteja vinculado a outras cartas ou recursos. *(veja ilustração da carta "Banco" na página 10)*.



- **Nota:** Cartas mostrando um símbolo de **Martelo** ou um **Percador** dá um bônus para o proprietário de algumas cartas, como o Monte de Argila e o Pesqueiro.
- Uma barra / entre os requerimentos significa que um ou outro é exigido. Do contrário, use "e, opcionalmente ou": há várias cartas de edifícios que permitem diversas ações (p.ex. o Mercado).
- Uma **flecha** permite que bens sejam melhorados de um tipo para outro. Quando realizando a ação, a melhoria pode ser feita tantas vezes quanto o jogador desejar, a menos que haja uma restrição. Restrições são mostradas como um número abaixo da flecha, mostrando quantas vezes a melhoria pode ser feita (p. ex. "6x"). Uma condição é mostrada às vezes sobre a flecha, indicando que energia deve ser adicionada para cada melhoria ou para a melhoria inteira de uma vez (p.ex. Panificadora e Olaria).

## Dicas para um jogo fluído

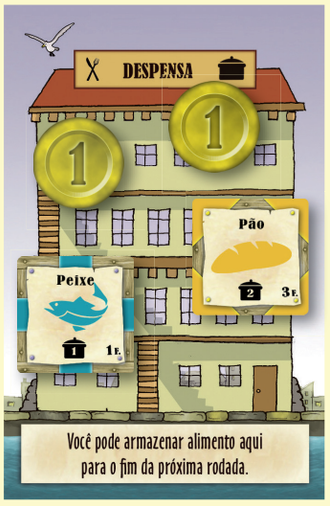
- **Quem é o primeiro a jogar em uma rodada?**
  Sempre que uma carta de Rodada for virada para o lado do navio, o número à direita da nova carta de Rodada mostra qual jogador irá realizar o primeiro movimento nesta nova rodada: "1" é o Jogador Inicial, "2" é o próximo jogador, etc. Isto garante que os jogadores se lembrem de virar a carta de Rodada resolvida. Na versão reduzida do jogo, use o menor número na caixa clara.
- **A Despensa**
  *(A Despensa é um armazém de alimento)*
  A Despensa no verso da carta de Resumo de Turno ajuda os jogadores a manter uma visão geral de quantos alimentos eles precisam para o final de cada rodada. Os jogadores podem colocar marcadores de alimento na Despensa para pagar ao final de cada rodada, ou podem colocar fichas de produção de alimento para se lembrarem dos alimentos que seus navios fornecem. *(veja Fase de Alimentação, página 7)*
- **Anúncio da Colheita**
  No final de cada rodada, o jogador deve anunciar sua "Colheita" de modo que os jogadores sejam alertados para pegarem qualquer grão ou gado que eles produzam.
- **Edifícios também podem ser vendidos**
  É fácil esquecer que edifícios podem ser vendidos a qualquer momento. Um jogador inexperiente pode constatar que ele não pode pagar a taxa de entrada de um edifício e olhar para diferentes ações. Ele pode, entretanto levantar a taxa de entrada vendendo um edifício. Até o final do jogo pode ser muito importante livrar-se de edifícios baratos e navios de madeira.




*Exemplo: Maria Luiza tem ao menos 1 martelo, então, ela recebe 4 hulhas ao invés de 3 na Mina de Carvão.*

*A Casa de Defumação é uma exceção para a forma normal de mostrar exigência de energia. A energia é mostrada antes da conversão.*






Regeln_LE_HAVRE_PT.indd 11 19/07/17 13:17

- **Virar edifícios de ponta cabeça**
  Nós sugerimos que os jogadores virem suas cartas de edifícios de ponta cabeça de modo que os outros jogadores possam ler mais facilmente.
- **Após a Ação Principal, é o turno do próximo jogador**
  O Jogador não precisa esperar pelo jogador anterior anunciar que terminou seu turno antes de realizar o seu próprio turno. Raramente, um jogador pode escolher vender ou comprar um edifício após realizar sua Ação Principal. Se ele deseja fazer isso, ele sempre pode pedir para o próximo jogador aguardar um momento.
- **Número de Rodadas**
  O número de cartas de Rodada que são ordenadas e colocadas na pilha durante a fase de preparação é sempre igual ao número de rodadas que serão jogadas. Os jogadores podem sempre dizer qual a Rodada está sendo jogada olhando para a carta de Rodada atual.
- **Ações Finais**
  Em geral, a ordem de jogo para as ações finais não é importante e elas podem ser realizadas simultaneamente. Em casos raros em que a ordem de jogo importar por alguma razão, por exemplo, quando uma taxa de entrada for paga ou um Cruzeiro de Luxo for comprado, os jogadores deverão seguir a ordem de jogo.

Um exemplo detalhado de uma rodada de jogo, com informações sobre as cartas, está na Visão Geral dos Edifícios.

*Cartas de Navios não precisam ser viradas, pois somente são relevantes para os jogadores que as possui.*




LUDOFY

www.ludofy.com
Compartilhe a sua experiência de jogo com
#lehavre #ludofy

Tradução para o Português: Rafael Verri
Qualquer problema com sua cópia de Le Havre, envie email para ludofy@ludofy.com

## Agradecimentos

Le Havre é um jogo que foi desenvolvido durante Dezembro de 2007. Ele foi inspirado por jogos como “Caylus” de William Attia e “Agricola”. O jogo foi editado por Uwe Rosenberg e Hanno Girke. O autor agradece Ralph Bruhn por ajudar em coletar e estruturar as regras e Susanne Rosenberg pela revisão. Gráficos e Ilustrações são de Klemens Franz. O autor agradece (em ordem cronológica) todos os Playtesters– sem seu feedback seria muito difícil colocar este jogo como esta: Susanne Rosenberg, Bernd Breitenbach, Christian Hennig, Alexander Nentwig, Nicole Griesenbrock, André Kretzschmar, Hagen Dorgathen, Miriam Bode, Ursula Kraft, (10.) Volker Kraft, Katharina Wehr, Peer Wehr, Holger Wiedemann, Anja Grieger, Axel Krüger, Ralf Menzel, Andreas Höhne, Jens Schulze, Nicole Weinberger, (20.) Michael Kapik, Ingo Kasprzak, Martin Kischel, Sascha Hendriks, Astrid Nolte, Christian Woelfel, Torben Trapp, Eva Samson-Trapp, Axel Trapp, Wilhelm Volle, (30.) Gerda Leutermann, Frauke Häußler, Jutta Borgmeier, André Hergemöller, Silke Krimphove, Brigitte Ditt, Wolfgang Ditt, Gabriele Goldschmidt, Michael Dormann, Michael Rensen, (40.) Wolfgang Thauer, Christian Becker, Holger Herrmann, Ulf Reintges, Ralph Bruhn, Christian Gentges, Andreas Hemmann, Alfred Schneider, Claudio Maniglio, Diana Schmidt, (50.) Harry Kübler, Inga Blecher, Kathrin Ostendorp, Simon Hennig, Gesa Bruhn, Andrea Gesell, Marion Wieners, Jens Sinzel, Elmar Wieners, Ole Peters, (60.) Fabian Schriever, Nina Wolf, Katharina Woroniuk, Florian Feldhaus, Frank Hommes, Tobias Lausziat, Felix Gorschlüter, Heike Feister, Heiko Schiffer, Carola Krause, (70.) Dirk Krause, Sonja Jöher, Ralf Jöher, Kathrin Seckelmann, Burkhard Hehenkamp, Tabea Luka, Erwin Amann, Anke Ferlemann, Harry Obereiner, Anja Müller, (80.) Karsten Höser, Nils Miehe, Birgit Baer, Jürgen Kudritzky, Suse Dahn, Thomas Balcerek, Thorsten Rickmann, Alexander Ikenstein, Jan Bullik, Hans-Günter Simon, (90.) Elisabeth Mohing, Corinna Häffs, Michael Häffs, Dorle Burgdorf, Matthias Cramer, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Thomas Mechtesheimer, Margareta Neuhaus, Sebastian Groh, (100.) Kilian Klug, Miriam Krischke, Susanne Amler, Sonja Baier, Joachim Gerß, Andrea Dilcher, Horst Blomberg, Hanno Girke, Jan-Simon Behnke, Mark-Oliver Behnke, (110.) Felix Girke, Thomas Hageleit, Gero Moritz, Daniel Saltmann, Bastian Trachte, Gesa Vogelsang, Jessica Jordan, Timo Loist, Jörg Hübner, Melanie Busse, (120.) Michael 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 Kattnig, 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, Dominik Krister, Rolf Braun, Timo Schreiter, Thorsten Kempkens, (180.) Georg von der Brüggen, Markus Dichtl, Frank Josephs, Petar Damir Nenadic, Ingrid Bohle, Berit Ehlers, Ludwig Voß, Nele Peters, Peter Weyers, Detlef Krägenbrink, (190.) Bodo Therissen, Jörg Pioch, Marc Holzrichter, Markus Benning, Markus Dichtl, Nicole Fröhlingsdorf, 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 Winner, Knut Happel, Uta Hillen, Horst Sawroch, Frank Gartner, Nicole Biedinger, Dario Bagatto, (270.) Stephan Gehres, Hans-Peter Stoll.



Regeln_LE_HAVRE_PT.indd 12 19/07/17 13:17