

# Uwe Rosenberg

# Le HAVRE

## DER BINNENHAFFEN

Un jeu de Uwe Rosenberg pour 2 joueurs dès 10 ans

### IDÉE

*Le Havre: cette fois il s'agit de développer le port fluvial. Les joueurs construisent et utilisent 31 bâtiments différents pour augmenter leurs réserves de 4 marchandises différentes et devenir le plus riche à la fin de la partie.*

### MATÉRIEL

2 plateaux de jeu avec une aiguille  
 2 plateaux de marchandises  
 31 tuiles bâtiment  
 20 pièces 1 franc  
 10 pièces 5 francs  
 1 aide de jeu  
 8 pions marchandises  
 8 tuiles marchandises  
 1 règle

Avant la première partie, assemblez les aiguilles sur les plateaux avec les vis plastiques prévues, comme indiqué ci-dessous.



Les pions marchandises présentent deux faces différentes qui sont strictement identiques en terme de jeu. Vous pouvez utiliser ces marqueurs indifféremment sur une face ou sur l'autre ou les remplacer par les cubes en bois.

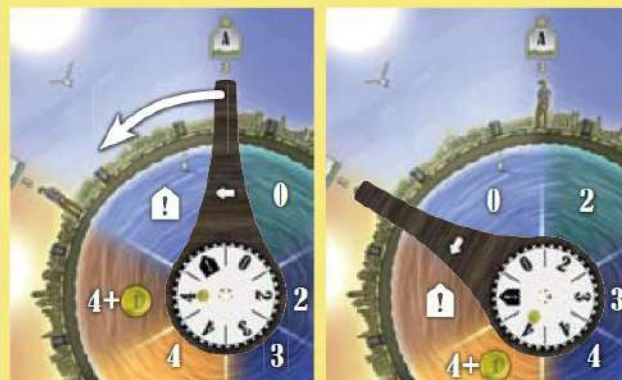
### MISE EN PLACE

Le premier joueur est tiré au hasard. Il reçoit le plateau de jeu avec les **lettres A à F**, l'autre joueur prend le plateau avec les **lettres G à L**. Chaque joueur prend un plateau de marchandises (**entrepôt**), **4 pions marchandises** et **3 francs**.

L'**aiguille** des deux plateaux est dirigée vers le haut en début de partie. Chaque joueur place ses pions marchandise sur les emplacements indiqués de son dépôt. En début de partie, chacun dispose de 4 poissons (bleu), 3 argiles (rouge), 2 bois (brun) et 1 céréale (jaune).

Les **tuiles bâtiment** sont triées selon leur lettre au verso et mises de côté: elles arriveront en jeu par ordre alphabétique. L'aide de jeu est placée au centre de la table afin que les deux joueurs puissent avoir une vue d'ensemble des bâtiments qui doivent encore entrer en jeu.

Le plateau de jeu est divisé en 6 secteurs. Pour chacun d'eux, une valeur est inscrite sur l'aiguille (0,2,3,4,4+, 0, 1)



Lorsque l'aiguille se déplace, la valeur du secteur est modifiée en conséquence.

## DÉROULEMENT

Une partie dure 12 tours durant lesquels les joueurs ne joueront pas les deux un même nombre de fois. Le déroulement de chaque tour suite un ordre déterminé:

- **Début du tour:** mise à disposition de nouveaux bâtiments
- **Phase principale:** chaque joueur effectue le nombre d'actions (à tour de rôle) indiqué par l'aiguille du plateau de jeu.
- **Fin du tour:** les deux joueurs font avancer l'aiguille de leur plateau d'une lettre en sens anti-horaire, ceci pouvant obliger des ventes forcées.



### Exemple:

- Emma et Max jouent l'un contre l'autre.
- Emma est première joueuse. Au premier tour, les bâtiments A arrivent en jeu (lettre indiquée par l'aiguille). Les joueurs disposent ensuite de 3 actions au total – dans ce cas Emma effectue une action, puis Max en fait une et enfin Emma fait la 3e action. Ceci fait, chacun avance l'aiguille de son plateau d'une lettre. L'aiguille du plateau d'Emma montre la lettre B, celle du plateau de Max la lettre H.
- Maintenant, les bâtiments B sont disponibles et Max est premier joueur du tour qui comporte 3 actions. Ce sera cette fois lui qui pourra effectuer 2 actions et Emma n'en aura qu'une seule.

## Les bâtiments

Les tuiles bâtiment fournissent les informations suivantes: **Coût de construction, Valeur et Nom, Fonction.** Il existe 3 types de coûts de construction: 21 bâtiments doivent être payés avec une combinaison d'**argile et de bois**, 5 bâtiments avec de la **nourriture** (blé ou poisson ou un mélange des deux au gré du joueur) et 5 bâtiments doivent être payés en **francs**. Si un joueur n'a pas de quoi payer le coût requis, il ne peut pas acquérir le bâtiment.



**Valeur:** le nombre de francs (= points de victoire PV) que le bâtiment rapporte à la fin de la partie.

**Fonction:** L'effet du bâtiment lorsqu'il est utilisé. Un bâtiment avec un 6 n'a aucun effet et ne rapporte que des PV.

## LES PHASES

### Début du tour

L'aiguille fournit trois informations: les bâtiments qui vont arriver en jeu, le nombre d'actions à jouer et le premier joueur du tour.

**Tous** les bâtiments avec la lettre désignée par l'aiguille sont mis en jeu. Les bâtiments des tours précédents restent en jeu. Le chiffre détermine le nombre total d'action du tour pour les deux joueurs (pas pour chacun d'eux): un 3 signifie que le premier joueur effectue 2 actions et l'autre 1 action. Le nombre d'action est toujours impair et le premier joueur change à chaque tour. Ce dernier est désigné par un cadre clair entourant l'icône désignée par l'aiguille.



Au tour E, 5 actions sont jouées. Le joueur qui possède ce plateau est le premier joueur de ce tour.

### Phase principale

Le joueur dont c'est le tour a le choix entre **construire** un bâtiment ou **activer** un bâtiment déjà construit. Il doit choisir une de ces possibilités. En complément, le joueur peut aussi vendre un de ses bâtiments.

#### Construire

Le joueur choisit un des bâtiments disponible, paie le coût et le place sur son plateau sur le secteur immédiatement **à droite** de l'aiguille (repéré par la valeur 0). Son tour est terminé.

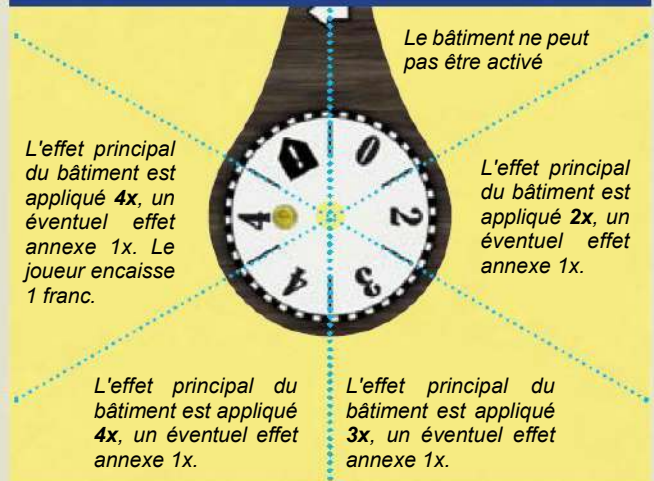
#### Activer un bâtiment

Le joueur choisit un de ses bâtiments et son effet est appliqué autant de fois qu'indiqué par la valeur du secteur dans lequel se situe le bâtiment. Certains bâtiments ont un effet annexe qui ne peut être utilisé qu'une seule fois. L'effet appliqué selon cette règle, le joueur déplace le bâtiment dans le secteur immédiatement à droite de l'aiguille (valeur 0). Son action est terminée.

Le joueur peut aussi utiliser un bâtiment de son adversaire. Il doit alors verser 1 franc à son adversaire. Après usage, le bâtiment est placé dans le secteur 0.

Les bâtiments placés dans le secteur 0 ne peuvent pas être utilisés, même pas pour leur effet annexe.

### Les bâtiments peuvent se trouver dans 5 secteurs



### Les symboles et leur signification



Déplace ton pion marchandise **rouge** à droite



Déplace ton pion marchandise **brun** en diagonale en haut à droite



Déplace **différents** pions marchandises en diagonale en haut à gauche



Déplace les pions marchandise **de ton choix** vers la droite



Reçois **1 franc**



Déplace ton pion marchandise **jaune d'exactly 1 case** vers le bas à gauche



Déplace ton pion marchandise **bleu d'exactly 1 case** à droite



Le coût est indiqué avant la flèche, l'effet après. Le coût est à payer individuellement pour chaque fois que l'effet est appliqué.



**Exemple:** Emma utilise le bâtiment *Holzbetrieb* dans le secteur marqué 3. Elle peut déplacer son pion brun de 3 cases vers la droite.



Max utilise le *Kontor* dans le secteur 4+. Il déplace ses 4 pions marchandise d'une case en bas à gauche et reçoit  $4 \times 5 = 20$  francs, plus 1 franc de bonus du secteur.



Si un déplacement de pion l'amènerait hors du plateau, le pion reste en place sur la dernière case possible.

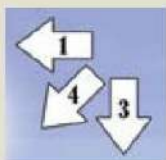
La position des pions marchandise indiquent combien le joueur possède de marchandise de ce type. Les valeurs des lignes et des colonnes sont additionnées.

Dans l'illustration, le joueur a 8 bruns en réserve (6 pour la ligne, 2 pour la colonne).



### Trois possibilités existent pour le paiement:

Si le joueur déplace le pion d'une case vers la gauche, il verse 1 unité, s'il le déplace d'une case vers le bas, il paie 3 unités et s'il le déplace d'une case en bas à gauche il paie 4 unités.



Le jeu **ne fait pas la monnaie**. Si le pion argile se trouve dans la première colonne sur la ligne 6 et que le joueur doit payer 2 argiles, il doit descendre son pion d'une case et donc payer 3.

### Vendre:

**En plus** de son action, le joueur peut vendre des bâtiments qu'il possède. Il reçoit la **moitié** de la **valeur** du bâtiment en francs. Le joueur revient à la réserve et pourra être racheté ultérieurement par l'un ou l'autre des joueurs.

### Fin de tour

Le tour prend fin lorsque le nombre d'actions spécifié a été effectué. Le décompte peut se faire facilement puisque chaque action implique qu'un bâtiment soit placé dans le secteur 0.

Chaque joueur tourne ensuite l'aiguille de son plateau d'un secteur dans le sens de la flèche.

Les bâtiments qui se trouvent à ce moment dans le secteur **1** **doivent** être vendus à la moitié de leur **valeur**. Ils reviennent à la réserve.

Un nouveau tour peut commencer. La partie se termine au terme du 12e tour.

### FIN DE PARTIE

La partie se termine après que l'aiguille soit déplacée à la fin du tour L, ce qui peut conduire à une vente forcée.

Chaque joueur **additionne** ensuite la **valeur de ses bâtiments** et **ajoute** autant de points qu'il a de **francs**. Le joueur qui totalise le plus de points l'emporte.

En cas d'égalité, les joueurs font une revanche en changeant de premier joueur.

## LES BÂTIMENTS EN DÉTAIL

BÂTIMENTS A



### Holzbetrieb:

Fabrique de bois: déplace le pion bois de 2 à 4 cases, selon le secteur du bâtiment, vers la **droite**.



### Ackerland:

Terres cultivées: déplace le pion blé de 2 à 4 cases, selon le secteur du bâtiment, vers la **droite**.

Action annexe: déplace le pion bois et le pion argile d'exactly 1 case à **droite**.



### Lehmhügel:

Colline argileuse: déplace le pion argile de 2 à 4 cases, selon le secteur du bâtiment, vers la **droite**.

Action annexe: déplace le pion argile d'exactly 1 case à **droite**.



### Geschäft:

Commerce: prends 2 à 4 francs, selon le secteur du bâtiment (5 francs si le bâtiment est sur le secteur 4+).

Action annexe: déplace le pion blé et le pion poisson d'exactly une case à **droite**.



### Baumarkt:

Quincaillerie: déplace le pion bois ou le pion argile de 2 à 4 cases, selon le secteur du bâtiment, vers la **droite**. Tu dois effectuer l'ensemble du déplacement avec une des deux marchandises.

BÂTIMENTS B



### Bauernhof:

Ferme: déplace le pion blé de 2 à 4 cases, selon le secteur du bâtiment, en diagonale **en haut à droite**.

Action annexe: déplace le pion blé d'une case en diagonale **en bas à gauche**. Ces deux mouvements combinés font que le pion se déplace en diagonale en haut à droite de 1, 2 ou 3 cases, selon le secteur du bâtiment.



### Lehm Brennerie:

Briqueterie: déplace le pion argile de 2 à 4 cases, selon le secteur du bâtiment, **en haut à gauche**.



### Räucherei:

Fumoir: déplace le pion poisson de 2 à 4 cases, selon le secteur du bâtiment, **en haut à gauche**.



### Backhaus:

Boulangerie: déplace le pion blé de 2 à 4 cases, selon le secteur du bâtiment, **en haut à gauche**.

BÂTIMENTS C



### Holzhandlung:

Commerce de bois: en secteur 2 tu peux jusqu'à 2 fois payer 1 franc et 2 nourriture pour faire **monter** le pion bois d'une case. En secteur 3, 4 et 4+ tu peux le faire resp. 3, ou 4 fois et le 1 franc gagné en 4+ peut être utilisé pour payer le 1 franc requis.

BÂTIMENTS D

Restaurant:



Restaurant: en secteur 2, tu peux payer jusqu'à 2 fois 1 nourriture pour gagner 2 francs. En secteur 2, 4 et 4+ tu peux le faire resp 3 ou 4 fois.

Markt:



Marché: déplace de 2 à 4 cases, selon le secteur du bâtiment, les pions marchandise de ton choix à **droite**. Le mouvement **peut** être répartis sur un ou plusieurs pions.

Fischmarkt:



Marché aux poissons: en secteur 2 tu peux payer jusqu'à 2 fois 1 franc pour déplacer le pion poisson d'une case **en haut à droite**. En secteur 3, 4 et 4+ tu peux le faire resp. 3 ou 4 fois. En secteur 4+ le franc reçu peut être utilisé pour payer le franc requis.

Sägewerk:



Scierie: déplace le pion bois de 2 à 4 cases, selon le secteur du bâtiment, **en haut à gauche**.

BÂTIMENTS F

Baufirma:



Entreprise de construction: déplace les pions bois et argile de 2 à 4 cases, selon le secteur du bâtiment, vers la **droite**.

Kirchplatz:



Parvis: déplace les pions blé et poisson de 2 à 4 cases, selon le secteur du bâtiment, vers la **droite**.

Wochenmarkt:



Marché hebdomadaire: en secteur 2 tu peux déplacer le pion poisson ou le pion blé jusqu'à 2 fois vers le **bas** pour encaisser 4 francs. En secteur 3, 4 et 4+ tu peux le faire resp. 3 ou 4 fois.

ZunftHaus:



Corporation: déplace 2 à 4 pions différents, selon le secteur du bâtiment, d'une case **en haut à gauche**. Il est **interdit** de déplacer le même pion plusieurs fois.

**Kontor:**

Comptoir: déplace 2 à 4 pions différents, selon le secteur du bâtiment, d'une case **en bas à gauche** et encaisse 5 francs. Il est **interdit** de déplacer le même pion plusieurs fois.

**Reederei:**

Compagnie de navigation: prends 2 à 4 fois 3 francs selon le secteur du bâtiment (soit 6, 9 ou 12 francs ainsi que le bonus en secteur 4+).

**Gildenhäus:**

Guilde: déplace 2 à 4 pions différents, selon le secteur du bâtiment, d'une case en haut à droite. Il est interdit de déplacer le même pion plusieurs fois.

**Pier:**

Môle: déplace les pions de ton choix de 2 à 4 cases, selon le secteur du bâtiment, vers la droite.  
*Action annexe: déplace deux pions de ton choix d'exactly une case à droite. Tu peux déplacer un même pion plusieurs fois.*

**Handwerkerhof:**

Quartier artisanal: déplace les pions de ton choix de 2 à 4 cases, selon le secteur du bâtiment, **en haut à gauche**.

*Action annexe: déplace un pion de ton choix d'exactly une case en haut à gauche. Tu peux déplacer un même pion plusieurs fois.*

**Fischfabrik:**

Poissonnerie: rapporte 1 PV par poisson dans ton entrepôt au terme de la partie.

Le symbole  indique qu'il te rapporte aussi des points si tu possèdes le dock.

**Prachtbau:**

Maison de maître: rapporte 26 points au terme de la partie.



**Zoo:**

Zoo: rapporte 20 points au terme de la partie.

**Seine-Brücke:**

Pont sur la Seine: rapporte 50 points au terme de la partie

**Getreidesilo:**

Silo à grains: rapporte 1 PV par blé dans ton entrepôt au terme de la partie.  
Le symbole ⚓ indique qu'il te rapporte aussi des points si tu possèdes le dock.

**Holzfabrik:**

Menuiserie: rapporte 1 PV par bois dans ton entrepôt au terme de la partie.

Le symbole ⚓ indique qu'il te rapporte aussi des points si tu possèdes le dock.

**Dock:**

Dock: rapporte au terme de la partie 10 PV par bâtiment avec le symbole que tu possèdes (poissonnerie, silo à grain, menuiserie, glaisière).

**Lehmindustrie:**

Glaisière: rapporte 1 PV par argile dans ton entrepôt au terme de la partie.  
Le symbole ⚓ indique qu'il te rapporte aussi des points si tu possèdes le dock.

Les dénominations germanophones des bâtiments ont été conservées pour faciliter le repérage avec les tuiles du jeu.

Traduction: Pierre Berclaz

Hébergement: [www.geniedelalampe.org/?page\\_id=117](http://www.geniedelalampe.org/?page_id=117)

**Credits**

„Le Havre – Der Binnenhafen“ wurde im Januar 2012 entwickelt. Die Redaktion für dieses Spiel bildeten Uwe Rosenberg und Hanno Girke. Die Realisation lag in den Händen von Hanno Girke. Für das Korrekturlesen der Spielregel bedankt sich der Autor bei Grzegorz Kobiela. Grafik und Illustrationen stammen von Klemens Franz. Der Autor dankt in chronologischer Reihenfolge allen Testspielern, ohne die das Spiel in dieser Form nicht umzusetzen gewesen wäre: Sebastian Wehlmann, Tanja Muck, Peter Muck, Agnieszka Kobiela, Grzegorz Kobiela, Susanne Rosenberg, Kai Poggenklas, Andreas Höhne, Ronny Vorbrott, Hagen Dorgathen, Marco Althoff, Julia Inderliet, Carsten Hübner, Miriam Bode, Georg von der Brüggen, Thorsten Kempkens, Hanno Girke, Sören Paukstädt, Rolf Raupach, Petra Böhm, Dieter Alber, Claudia Hast, Ralf Partenheimer, Yvonne Lüscher, Ihno Kelsch, Bernadette Becker, Andreas Buhlmann, Tanja Eberhard, Torsten Becker, Bettina Bressel, Rainer Ludwig, Richard Clyne und Steve Wright.

Fragen, Anregungen oder Kritik?  
Schreiben Sie uns an [buero@lookout-games.de](mailto:buero@lookout-games.de)

© 2012 Lookout Spiele  
Hiddigwarder Straße 37, D- 27804 Berne, Deutschland.  
Alle Rechte vorbehalten.

