



遊戲介紹

Le Havre (勒阿弗爾) 是法國的一個城市，坐擁法國第二大港口（僅次於馬賽港口）。這個城市不僅因規模大小聞名，也因為它有個不尋常的名字。「Havre」荷蘭文的意思是港口，在12世紀時成為法語，但這個詞現在被認為過時，而漸漸改以「Le port」取代。

遊戲的原則很簡單，每個玩家的回合由兩個部份組成：

1. 首先，執行一個補給行動：分配新的補充貨物到供給區。
2. 然後，執行其中的一個主要行動。
 - A. 在行動階段，每位玩家可以選擇從一個供給區拿走全部的貨物。
 - B. 或是使用的建築物效果：建築物的行動可以將貨物升級，賣出貨物或是用這些貨物建造建築物與船。
建築物是一個投資機會與收入來源，因為使用自己不擁有的建築物，需要支付使用費。船則是用來提供工作者食物。

遊戲進行7個回合之後，一輪結束。這時候會有收穫階段，收穫階段為每位玩家增加農產收穫，但同時也需要提供工作者食物。經固定幾輪之後，每位玩家可以執行最後一次行動，然後結束遊戲。玩家加總手邊建築物與船的價值，再加上手上持有的現金，最多財富的玩家獲得遊戲的勝利。

遊戲配件

- 1本中文規則書
- 1本規則附錄：建築物一覽表
- 1個遊戲圖板
- 5個人物指示物（每個人一個顏色）
- 5個船型指示物（每個人一個顏色）
- 6張可以卸下的圖板，包含：
 - 7個大、圓形補給板塊，每個板塊上有兩個指示物
 - 16個大、圓形食物生產板塊（4×「2/5」，3×「3/4」，3×「5/6」，2×「7/8」，2×「9/10」，1×「11/12」，1×「13/14」）
 - 1個大、圓形起始玩家板塊總共420個指示物：
 - 48個「1法郎」錢幣（法郎不能被算為貨物）
 - 30個「5法郎」錢幣（遊戲中任何時間可以兌換不同面額的法郎）
 - 60個「牛」指示物（0份食物）反面是「肉」指示物（3份食物）（食物無法找零）
 - 60個「穀物」指示物（0份食物）反面是「麵包」指示物（2份食物）
 - 30個「鐵」指示物 反面是「鋼鐵」指示物（鋼鐵可以作為鐵使用）
 - 42個「黏土」指示物反面是「磚塊」指示物（磚塊可以作為黏土使用）
 - 48個「木材」指示物（1點能源）反面是「木炭」指示物（3點能源）（能源無法找零）
 - 42個「魚」指示物（1份食物）反面是「煙燻魚」（2份食物）
 - 30個「煤」指示物（3點能源）反面是「焦煤」指示物（10點能源）
 - 30個「毛皮」指示物反面是「皮革」指示物
- 110張牌卡
 - 5張回合概述卡，標有玩家代表顏色，背面則是食物儲藏室
 - 33張基本建築物卡（包含起始的建築物：1張營造廠以及2張建設公司）
 - 36張特殊建築物卡
 - 20張計輪卡，背面是「船」（7艘木船、6艘鐵船、4艘鋼鐵船、3艘豪華遊輪）
 - 11張借貸卡
 - 5張計輪概述卡——每張各顯示1、2、3、4及5人遊戲
- 港都情濃擴充：Le Grand Hameau 34張牌卡和4張玩家創意空白卡
- 港都情濃擴充：Essen Promo Cards 12張牌卡

遊戲設置和配件說明

《港都情濃》的遊玩可以進行完整版本及短時間版本。短時間版本的規則變動，會在這節最後說明。根據遊玩的人數，下列的表格顯示了遊戲需進行的輪數。

玩家人數	1	2	3	4	(5)
輪數（完整版本）	7	14	18	20	(20)
遊戲時間（分）（完整版本）	60	120	180	200	(210)
輪數（短時間版本）	4	8	12	12	(15)
遊戲時間（分）（短時間版本）	20	45	120	130	(150)

只建議經驗豐富的「港都情濃」玩家進行5人遊戲。

5. 升級貨物：

每一個貨物指示物有兩面：一面基礎面（未加工）與一面「升級」面，可以從指示物的邊框來區辨，一開始貨物在供給區都以未加工型態進入遊戲，他們可以透過接下來的建築物行動進行升級。

4. 貨物及食物指示物：

在貨物及食物指示物放在對應的資源補充區，不需要將所有指示物放到資源補充區，大部分可以先留在盒子裡，需要的時候再拿出來。

遊戲圖板上有對應的六種貨物及1法郎的資源補充區與供給區，5法郎、煤與毛皮只有資源補充區；法郎是這款遊戲中的貨幣。

3. 補給板塊：

將七個補給板塊混洗，面朝下放在遊戲圖板中的圓形區域中。將玩家的船型指示物放在第一個補給板塊旁邊。

2. 玩家配件：

每位玩家拿取一個人物的指示物、一個船隻指示物、一張同顏色的回合概述卡（玩家可以選擇翻轉到背面的食物儲藏室）。

1. 遊戲圖板：

將遊戲圖板如同右圖放置，左中右的順序為：

左：財政部
中：建築物計畫區
右：船隻空格

7. 起始資本：

每位完整版玩家起始獲得5法郎、1個煤。

6. 起始供給：

完整版遊戲開始前，放置2法郎、2條魚、2個木材、1份黏土在相對應的供給區。（見下圖供給區）

8. 特殊建築物：

洗好特殊建築物卡，並面朝下放置6張卡在「特殊建築物」區。其他特殊建築物卡放回盒子，在這次遊戲中不會使用到。

9. 基本建築物卡：

共有兩種建築物卡：基本建築物卡與特殊建築物卡（以船錨作為區分）。
卡片上除了使用說明外，每張建築物卡還有一或以上的符號。



起始設置變更（短時間版本）：

- 在7個供給區放上3法郎、3條魚、3個木材、2份黏土、1塊鐵、1份穀物及1頭牛（參見遊戲圖板的「特殊建築物」區）
- 每位玩家起始資本：5法郎、2條魚、2個木材、2份黏土、2塊鐵、1頭牛、2個煤及2張毛皮。
- 基本建築物卡背面標示，看較淺色的小勾勾，而不是深色的大勾勾。
- 不使用特殊建築物卡。
- 在單人短時間版本遊戲，玩家起始有一艘價值2的木船，同時把另一艘價值2的木船卡放在木船格的遊戲圖板上。

10. 鎮上的起始建築：

綠色的營造廠卡以及2張建設公司卡從建築物牌堆中移除，放在遊戲圖板的旁邊。這些建築在遊戲開始前已經被建好，並屬於城鎮。

11. 基本建築物卡排序：

每張基本建築物卡背面顯示這張卡在遊戲中是否會被使用到，按照玩家人數挑選背後有打勾的卡片。完整版本是看顏色較深的大勾勾，短時間版本是看顏色淺的小勾勾。

如果卡片上在適合人數那格沒有打勾，則從遊戲中移除。（特例：如果卡片上標示「起始」而沒有打勾，則將它放在起始建築旁邊。）例如：3人完整版本遊戲，移除碼頭、保留鋸木廠。（如右圖標示這兩張卡片的背面欄位）

3

1

2

3

基本建築

建築物類型



12. 建築計畫區：

將保留的基本建築卡混洗，並平分成3堆。將它們翻到正面並按照排序編號（右上角）排好，最小的數字在最上面。將牌堆在遊戲圖板上向上展開，讓每張卡片最下面一行是可以被看到的。

最上面的建築物是可以被建造或購買的，卡片最後一行露出來讓玩家可以知道接下來哪一棟建築物可以被建造或購買的（同時也知道建築成本或價值）。

13. 計輪卡：

將計輪卡翻到「收穫」（或是「無收穫」）那面，並按照玩家人數與輪數將它們排序，計輪卡朝上放在遊戲圖板中，第一回合在最上面。

計輪卡顯示不同玩家人數的輪數，如果玩家人數上沒有相對應的輪數，則將它從遊戲中移除。

許多計輪卡上有兩個數字，短時間版本的遊戲看顏色淺的小圈圈。

14. 船卡：

當計輪卡被使用過後將它翻面，這樣就有一艘新的船進入遊戲。船卡（從木船到豪華遊輪），與基本建築物卡標示方式相同：最上面那行顯示建設成本，第二行標示價值（下面為售價）、船的類型與船的符號。



15. 借貸卡：

遊戲開始時將借貸卡放在遊戲圖板旁，也有可能在遊戲中都不會使用到。

16. 計輪概述卡：

在每個遊戲中只會有一張適合玩家人數的計輪概述卡，一面是完整版本遊戲，另一面是短時間版本遊戲。



17. 食物生產板塊：

將食物生產板塊放在遊戲圖板旁。



- 在2人短時間版本遊戲，每一位玩家起始都有一艘價值2的木船。
- 計輪卡按照淺色小圈圈的數字排序，而不是深色大圈圈的數字。
- 計輪概述卡請看「短時間版本」那面。
- 當翻開一張計輪卡時，不要看右邊上面的數字（灰底）而是看下面的數字（白底）。（參見第11頁，遊戲順暢的小技巧）



遊戲進行

在**計輪階段**，依據玩家遊戲人數進行固定的輪數。一輪由7個玩家的回合組成，其他如計輪卡所述。

在**最後階段**，每一位玩家執行最後一次行動，然後結算每個人的財富，最多財產的人贏得遊戲。

計輪階段

住的離水最近的玩家為**起始玩家**，起始玩家獲得起始玩家板塊，在他的行動結束後，遊戲依順時針的方向進行。

每個玩家的回合

每個玩家的回合包括兩個強制行動與數個額外行動。玩家必須進行第一個補給行動，然後執行主要行動。額外行動如購買、出售，是可以在玩家回合的任何時間進行。

補給行動

在每個玩家的第一個行動，都是新貨物到港口，將相對應的資源放到供給區。

- 玩家將自己的船型指示物放到下一個空的補給板塊上（依照箭頭的方向）。在第一輪回合中，補給板塊面朝下直到有船在上面，它們才會被翻開，遊戲結束前它們都不會改變位置。

- 每個補給板塊上會有兩種指示物（貨物或是法郎），玩家各由資源補充區拿取一個相對應的資源放到供給區，指示物的未加工那面朝上，指示物邊框會顯示他是否加工過。



- 當一個玩家的船放到第七個補充板塊上時，為此輪的最後一個行動回合，這一次行動結束後，最接近的輪數計輪卡會結算（參見第7頁「一輪結束」），然後將卡片翻面。之後新的一輪開始，下一位玩家從第一個補給板塊開始補給行動。



借貸卡的利息：

七張補給板塊中，有一個標示著「利息」，每當玩家放置船在這個板塊上，所有向銀行借貸的玩家都需要繳交1法郎的利息（不管他借貸多少）。若有一位玩家無法支付法郎，他必須賣出建築物、船隻或是再借貸（參見第10頁「借貸卡」），然後支付這1法郎。

每7個行動一輪結束就會結算一張計輪卡——每個玩家可能在一輪的回合數是不同的。



起始玩家板塊在遊戲中沒有實際功能，而且也不會被傳遞，板塊的目的只是用來幫助玩家了解該輪的起始玩家應該是第幾位（詳細請參見計輪卡）。



玩家的船型指示物放在補給板塊上。



兩個貨物指示物被放到對應的供給區。



每一回合，有一張以上借貸卡的玩家，需要支付1法郎的利息（不論幾張借貸卡僅需付1法郎）。





主要行動

補給行動後是主要行動，主要行動也是強制執行，玩家必須從兩個主要行動中選擇一個執行：從一個供給區拿取貨物，或是執行建築物的行動效果。

主要行動A：從供給區拿走貨物

- 玩家將一個供給區的所有指示物（貨物或是法郎）都拿走。
- 每位玩家的個人貨物沒有上限，所有的貨物和法郎面朝上，它們是公開的並不是隱藏資訊。

主要行動B：建築物行動

進入建築物

大部分的建築物能讓訪客執行一個行動（例如：建造其他的建築物），或是將未加工的貨物升級。執行一個建築物行動，玩家必須進入建築物，將他們的人物指示物移動至未被佔用的建築物上。

玩家可以進入鎮上的建築物或是其他玩家的建築物。

建築物的行動在第6頁及建築物一覽表都有詳細說明。

使用費

使用其他玩家的建築物需要支付使用費，使用費在建築物卡的右上角（在建設成本和排序編號的中間）。在進入建築物、使用該建築前，必須支付食物或法郎給擁有的玩家。

如果食物或金錢中間有／分開，則玩家只需要支付其中一種作為使用費。

如果玩家無法支付使用費，則他無法使用該建築物。一位玩家進入一個建築物必須執行該建築物的行動。

注意：在這個遊戲中，法郎可以1:1替換食物，但食物不能替代金錢。

額外行動：購買與出售

購買

除了補給和主要行動外，在自己的回合中，玩家可以隨時（在補給行動前或是主要行動前）購買一間或多間建築物與船隻。

（詳細參見第9頁「規則釋義」）

建築物：任何時間，所有鎮上的建築物，以及建築計畫區最上方的3張建築物卡是可以被購買的，大多的情況，建築物的購買費用是它的價值，如果費用不同會顯示在價值下面（售價）。玩家可以從同一個計畫區依序購買多棟建築。



儘管金錢在遊戲中不算貨物，1法郎可以從供給區獲得（如同魚、木材、黏土、鐵、穀物與牛）。煤與毛皮只能透過建築物行動獲得。

只有進入建築物才能執行建築物行動，當一位玩家在建築物放置自己的人物指示物後，他在下個行動回合不能重複使用同一個建築物行動。

建築計畫的建築物不能進入，這些建築物還沒有被建造。

執行建築物行動時必須支付建築物使用費，如果建築物為城鎮所有，則支付費用給「財政部」（資源補充區）。玩家使用自己的建築物不需要支付使用費。



例如：John使用航線，需要支付2份食物當作使用費。他可以付2法郎來替代2份食物，或是1法郎及1份食物。如果他擁有航線，則不需要支付使用費。

建築物與船隻除了被建造出來之外，也可以被購買。



銀行的基本價值是16法郎，但是它的售價為40法郎。



船：只有面朝上、放在最頂端的船可以買，每艘船的售價都比它的價值高，如同建築物卡，售價會顯示在價值的下面。

注意：造船廠還未被建造前，玩家可以購買船的，造船廠只有在建造船時必須存在。

· 出售

建築物與船是可以賣給城鎮的。即使在其他玩家的回合也可以進行出售的行動，但不能打斷現在玩家的行動。建築物與船出售的價格為價值的一半。

當一位玩家出售建築物時，這棟建築物被放到鎮上的建築物旁；當一位玩家出售船時，這艘船回到該種類型船卡的頂端。

· 注意：

- 當一棟建築物被購入或出售時，建築物上的人物指示物會回到玩家手中（工人被送回家）
- 在同一個玩家的回合內，不能賣出同一棟建築物又買回來。
- 不能將建築物與船隻出售給其他玩家。
- 償還貨款請參見第10頁「償還貨款」。

建築物

建設新建築物

玩家可以使用「營造廠」以及「建設公司」的行動，建造新建築物。遊戲開始時，這些建築物歸鎮上所有，當玩家進入這些建築物時，可以支付建設成本建造在建築計畫區最上面的建築物。

建設成本所需要的資源顯示在建築物卡的頂端（同時也會顯示在卡片底部）。



注意：磚塊可以替代黏土，鋼鐵可以替代鐵。

建築物一覽表中有其他更多建築物卡的說明，包含完整的建築物卡列表與其行動效果。

建造船隻

每一輪結束時，擁有船隻的玩家可以减少支付的食物量。

每一輪結束時，當計輪卡被翻開，會帶來一艘新的船隻（參見第8頁「一輪結束」的「新的船隻」）。玩家可以透過造船廠的行動建造船隻（一次行動只能建造一艘船）。



這艘木船價值2法郎，但售價14法郎。（豪華遊輪無法被購買，只能被建造）

玩家可以在遊戲中任何時間出售自己的船，但出售的價格都只有價值的一半。船隻的價值與其購入的價格不同，價值在船卡名字的左邊。

玩家可以透過購買與出售建築物，將上面原有的人物指示物清空，然後再進入該建築物。

這條規則對建築物卡「黑市」的應用特別重要。（詳細參考建築物一覽表）



起始建築行動可以建造新的建築物。

注意：起始建築行動無法建造船隻，只能建造建築物。



船能提供玩家足夠的食物需求，在3-5人遊戲中會有兩個造船廠，但1-2人遊戲中僅有一個造船廠。



要建造船隻，玩家必須支付造船廠擁有者使用費、建設資源與3點能源（詳細請參閱計輪卡背面的船隻說明）。玩家可以從木材（或木炭）及煤（或焦煤）中產生能源。

特殊情況：

第一次使用造船廠建造一艘木船以外的船（如鐵船、鋼鐵船或豪華遊輪），使用的玩家必須放置1塊磚塊在造船廠，讓造船廠現代化。磚塊保留在造船廠上，對所有玩家而言，這間造船廠已經完成現代化。只有要造船的人可以使造船廠現代化，不一定要是造船廠擁有者。

船隻非常重要！

在這個遊戲中，長期規劃食物供應方式是非常重要的。若玩家在遊戲開始時沒有足夠的穀物或牛，建議要盡量早點建造或購買船隻——否則他可能會花大部分遊戲的時間在獲取食物。遊戲進入中期，對每位玩家來說建造船都是非常重要的事，如果沒有船就無法從遊戲中獲勝！



船隻只能在造船廠建造。

第一位在造船廠建造非木船的玩家，必須支付1塊磚塊讓造船廠現代化。



一輪結束

每經過7個玩家的回合，最上面的計輪卡要進行結算。



- 找到對應到玩家人數的位置。
- 第二個數字表示輪數，完整版本遊戲看咖啡色的圈，短時間版看淺色圈。
- 第三個數字，飯鍋裡的數字，表示每位玩家在餵食階段需支付的食物量。
- 第四個物件可能會顯示一個建築物的圖示（參見第8頁「小鎮建設的建築物」）
- 最右邊的格子是這輪數起始玩家提醒，只會與一輪的開始有關係（參見第11頁，「遊戲順暢的小技巧」的第一點）。

收穫階段

在收穫階段，達到以下條件的玩家，可以得到穀物與牛隻：當一位玩家有至少一個穀物，才會再得到一個穀物；一位玩家至少要有2頭牛，才會再得到一頭牛。當計輪卡上顯示「無收穫」，則穀物與牛不會增加。

餵食階段

每位玩家需支付計輪卡上飯鍋裡顯示的食物量。船隻可以幫助支付食物需求，每一艘玩家所擁有的船，可減免的食物量顯示在船卡上。若一位玩家付不出足夠的食物量，則他必須賣掉建築物或是拿取借貸卡（參見第10頁「借貸卡」）。

玩家獲得穀物與牛隻，但一位玩家不能在收穫階段得到超過1份穀物與1頭牛。

222	1	2	3	4	5
5	4	3	2	1	

玩家支付食物，船隻可用來抵免食物需求，抵免量如圖所示。



- 記得：每1法郎可以被視為1份食物，玩家可以使用法郎支付全部或部分食物。
- 當玩家建造船隻時，他們會獲得對應玩家數量的食物生產板塊，板塊表示該玩家每輪從船卡得到的食物。
- 如果一位玩家擁有的船隻生產的食物超過需求量，或是一位玩家支付超過的食物量（例如：支付「肉」指示物，3份食物），多支付的部分無法找零。

小鎮建設的建築物

某些計輪卡上會有  或  這兩種牌的符號，表示一棟建築物或一棟特殊建築物會被加入鎮上建築物。

- **基本建築物卡** ：如果計輪卡上顯示的是基本建築物卡，則從建築計畫區中，選擇排序編號最小（排序編號在卡片右上角）的建築物放到鎮上。
- **特殊建築物卡** ：如果計輪卡上顯示的是特殊建築物，則將最上面覆蓋的特殊建築物翻開（詳細內容請參閱建築物一覽表「市場」的內容）。

新的船隻

當計輪卡結算後，將計輪卡翻到背面，會有一艘新船隻加入遊戲，將新的船放在該種類船卡的最上面（見第3頁的遊戲圖板）。

下一輪

下一位玩家開始新的一輪（可以參閱第11頁「遊戲順暢的小技巧」的第一點）。

計輪概述卡

計輪概述卡提供所有輪數的概況。

- 卡片上面第一行，棕色圈圈的數字顯示遊戲輪數。
- 第二行數字（在輪數下面、飯鍋圖形內），顯示每一輪結束每一位玩家需要支付的食物量。
- 第三行表示
 - A. 一輪結束有無基本建築物或特殊建築物被建造出來。
 - B. 有無收穫階段。
- 第四行與第五行表示哪一種船卡在輪結算後會被加入遊戲中，例如：「2」與「木船」，表示會有一艘價值2法郎的木船加入遊戲。

4	5	6	7	8	9	10
3	4	5	6	7	8	9
		收穫				
4	4	2	6	4	6	8
木船	木船	鐵船	木船	鐵船	鐵船	鐵船



小鎮建設了一棟建築物。



計輪卡反面變成船隻。

上鎖表示這張建築物卡不能進行建築物行動。



特殊建築物卡
右下角會有船錨符
號標示。

加號符號，表示這棟建築物在
遊戲最後結算階段，會帶來額
外價值。



最後階段

當最後一張計輪卡結算完，遊戲進入最後階段。

最後行動

每位玩家只有一個回合，僅能執行一次主要行動（見第5頁）。不能執行補給與購買行動、也不需要支付借貸的利息。玩家仍然可以償還貸款、出售建築物及船隻。

由起始玩家開始，每位玩家輪流執行一個回合。

注意：只有最後階段，人物指示物可以重複進入已經有人使用的建築物。在最後階段，每一位玩家都有機會可以使用任一個建築物，唯一不能使用的建築物，是原本該玩家已經站著的建築物。

遊戲結束及勝利者

最後行動結束後，遊戲結束。最富有的玩家獲得勝利！

玩家的財富包括：

- 建築物與船隻所標註的價值（卡片名稱左邊的數字）
- 有加號  的建築物，會根據玩家擁有的建築物或貨物數量而提供額外的價值（例如：銀行）（詳請參閱卡片的文字與圖片說明）。
- 現金
- 每張未償還的借貸卡扣7法郎

玩家的貨物是沒有價值的（例外：倉庫）。

如果遊戲結算獲得平手，則同時有多位勝利者！

重要提示（第一次玩之前閱讀！）

規則釋義

• 建造與購買的差異

建築物與船隻可以被建造與購買，通常玩家透過建造的方式取得，以下說明兩者重要差異：

建造是主要行動，玩家須使用建築效果來建築，從建設計畫區選擇建築物，並且需要支付建設成本。

購買是額外行動，需要花費金錢。

不論是建造或是購買，玩家都會將該張建築物卡拿到自己面前。

• 只有建築計畫區的建築物可以被建造

建築計畫區最上面的建築物是可以被建造或購買的。但鎮上的建築物（或小鎮建設的建築物）不能被建造，只可以被購買（因為它們已經被建造了）。

在遊戲最後階段，每個玩家會再執行一個主要行動。只有在這個階段，玩家可以移動人物指示物到已經被佔用的建築物裡。



塞納河大橋在最後階段是最受歡迎的，因為它能將玩家剩餘的貨物轉成法郎。

計算建築物、船隻的價值與金錢，擁有最多財富的玩家贏得勝利。



例如：Larry在額外行動中用6法郎買了市場，他可以立即使用該建築物行動作為他的主要行動。

起始建築物也可以被購買。



指示物無上限

遊戲供給的指示物（貨物與法郎）是沒有上限的。如果其中一種貨物的指示物沒有了，可以使用「2食物生產板塊」背面的5x（五倍板）來表示。當有一個貨物放在五倍板上，將其視為5個貨物。

建築計畫區牌堆用光

如果有任一建築計畫區被清空，就讓它維持清空的狀況。

可以換錢，但不能換食物與能源

在遊戲過程中，任何時間玩家可以將五個1法郎兌換成5法郎（以此類推），當他們支付過量的金額可以找零。當玩家使用食物支付建築物使用費或餵食階段支付食物時，付出超過需要的量不會被找零。

同樣的，當玩家使用建築物行動支付能源時，多餘的能源不會歸還。

總是不利玩家

在許多建築物卡上，玩家可以得到一半貨物、一半法郎或需要支付一半能源。總是不利玩家：當一位玩家得到一半的資源時，向下取整數（意指無條件捨去）；當一位玩家要支付一半的資源時，向上取整數（無條件進位）。

借貸卡

貸款

當玩家付不出應該付的貸款利息（參見第4頁「補給行動」），或是在餵食階段付不出需要的食物時（參見第7頁「一輪結束」），玩家才能拿一張或多張貸款卡。

當玩家有食物或錢必須支付，除非他仍然無法支付需求量，他可以再拿一張新的借貸卡。玩家獲得借貸卡後，必須將借貸卡面朝上放在自己面前。

透過借貸卡玩家可以獲得4法郎，玩家不會被強迫出售建築物。

償還貸款

遊戲中任何時間都可以還貸款（即使在繳交貸款利息前），償還貸款須繳交5法郎，若未償還，遊戲結束時每張貸款卡會扣玩家總資產7法郎（參見第9頁「遊戲結束及勝利者」）。

建築物

建築物卡總共有五類：工藝業 、商業 、工業 、公共建築 

市場、土窯與黑市這三種建築物則視為非建築物（無符號）。

大多數建築物允許訪客執行建築物行動。其他不提供玩家執行行動的建築物（例如：銀行），只對擁有的玩家有意義，這些建築物卡右上角有一個上鎖的標記。

遊戲一開始，只有工藝業有意義的（參見建築物一覽表的「市場」與「市政廣場」）。（接第11頁）各種建築物的差異只對基本建築物的「市政廳」與「銀行」、特殊建築物的「公會」與「創業園區」有影響。這些建築物的價值會隨著玩家擁有的建築物種類而異動。

如果卡片右下角有加號，表示其價值與其他卡片或是資源有關。（參見第10頁「銀行」的圖片）



這張圖表示25法郎。

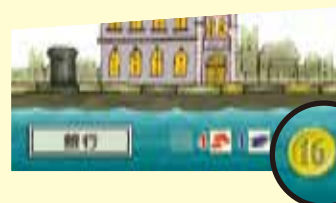


出售建築物與船隻時，不需要計算小數，因為價值都是偶數。

玩家不能主動選擇拿取借貸卡，換取金錢購買建築物、船隻或支付建築物使用費。

如果借貸卡不夠用了，可以將它翻到背面：借貸卡背面表示「3張借貸卡」。

小技巧：即使在遊戲中拿了很多借貸卡，仍有可能贏得遊戲。（有個可能性是該玩家擁有「地方法院」，詳細參見建築物一覽表）





- 注意：卡片上如果有「榔頭」或「漁夫」標記在不同建築物會有優勢（詳細參見建築物一覽表）。

擁有「榔頭標記」建築物的玩家，在土窯、煤礦坑會有額外的收穫；

擁有「漁夫標記」建築物的玩家，在漁場、市政廣場會有額外的收穫。

- 當卡片上有／符號時，表示「或」。

其他的情況都視作「和」，有些建築物行動，一個行動回合可以執行多次行動（例如：市場、商務中心）。



- 箭頭表示可以讓貨品升級，若玩家執行這個行動，除非卡片上有限制，否則他可以升級任意數量的貨品。若有限制升級次數，會顯示在箭頭內（例如：「6x」）。有時箭頭上還有升級條件，可能在貨品升級時需要支付能源（例如：麵包廠及製磚廠）。

遊戲順暢的小技巧

每一輪由誰開始？

每當計輪卡結算完，翻到船卡那面時，計輪卡的最右邊會顯示下一輪哪一位玩家為第一個行動的人：「1」是起始玩家，「2」表示第二位玩家，以此類推，這也確保玩家每輪都有結算計輪卡。

在短時間版本，看下面較淺色格子內的數字，為第一個行動的人。

食物儲藏室

（食物儲藏室用來儲存食物）

食物儲藏室在回合概述卡的背面，可以幫助玩家評估該一輪結束前自己有多少食物。玩家可以將餵食階段需要的食物指示物放置在食物儲藏室，回合結算時繳交，或者是將食物生產板塊放置在食物儲藏室，提醒玩家擁有的船隻可提供多少食物。（參見第7頁「餵食階段」）

宣布收穫祭

每一輪結束時，玩家應該宣布「收穫祭」，所有玩家可以互相提醒這階段他們可以多得到一份穀物與牛隻。

建築物可以被賣出

大家常常會忘記建築物可以在任意時間出售，新手玩家常常會覺得自己付不起建築的使用費，所以選擇其他行動；但其實他可以賣出一棟建築物以獲得使用建築物的費用。在遊戲尾聲，出售便宜的建築物或木船是非常划算的。



例如：Eleanor有至少一個榔頭標記，他在煤礦坑會獲得4個煤而不是3個。

煙燻場的能源需求與一般建築物不同，在貨品升級前它需要一個能源。





· 建築物倒置

我們建議玩家將他們的建築物卡牌倒著放，這樣其他玩家可以更容易地閱讀它們。

· 主要行動之後，輪到下一位玩家的回合

當一位玩家完成他的主要行動之後不用宣稱他結束了，下一位玩家可以直接進行他的回合。有些玩家會在主要行動後出售或購買建築物，但這是很少見的，如果該玩家想要這麼做，他可以請下一位玩家等一下再開始他的回合。

· 輪數

計輪卡的數量與玩家進行的遊戲輪數相同，計輪卡會在遊戲起始時，會按照順序放好。玩家可以透過計輪卡，檢視目前進行到哪一輪。

· 最後行動

一般而言，最後一次行動對遊戲影響不大，玩家可以同時進行行動。但在一些少見的情況，行動順序可能影響遊戲，例如：需要支付使用費，或是要建造豪華遊輪，則可以依照原本的遊戲順序。

遊戲一輪的詳細範例，與所有卡牌的資訊可以參見建築物一覽表。

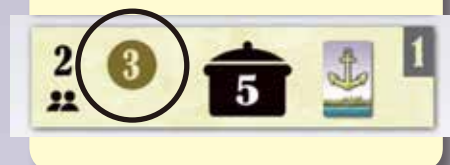
中文翻譯：大捲、Cheryl

中文編輯/LOGO設計：阿圭

中文校稿：彥佑、Pathfinder、阿圭

中文發行：GoKids玩樂小子

玩家建造船隻後，不需要將船卡翻面，因為船隻只對擁有的玩家有意義。



© Lookout Games 2008 - 2012
www.lookout-games.de

© 2016 Kids Power International Ltd.
GoKids 玩樂小子 All Rights Reserved.

所有中文翻譯文字、排版均為兒童動力國際有限公司版權所有。
版權所有，翻印必究。

致謝

《Le Havre》是2007年12月被發明的，受到William Attia的遊戲凱呂斯「Caylus」及「Agricola」的啟發。這款遊戲由Uwe Rosenberg 與Hanno Girke設計，作者同時感謝Ralph Bruhn協助規則建構與Susanne Rosenberg校稿。Klemens Franz負責圖片及美術設計。作者感謝所有的遊戲測試員，沒有他們的回饋，也很難形成目前的遊戲形式，以下按照時間順序排列：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 Kirschke, 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 Mariskén, (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 Fröhlingdorf, 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 Büttemeyer, 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.

建築物一覽表

基本建築物

總共有33棟基本建築物，但會因為玩家人數調整，不是所有建築物都會用到（參見遊戲規則的「遊戲設置和配件說明」）。

33棟基本建築物中，有9個工藝業、6個商業、10個工業、4個公共建築和4個非建築；所有建築物上共有6個漁夫標記、8個榔頭標記。

市場（N，排序編號01，價值6，使用費：2份食物或1法郎，建造成本：2個木材）玩家可以選擇2種不同的基本貨物，然後從資源補充區各拿取一個（不是從供給區！）。基本貨物可以藉由指示物的邊框辨識出來，玩家可以選擇魚、木材、黏土、鐵、穀物、牛隻、毛皮或是煤。玩家如果擁有工藝業建築，每有一棟可以多選擇一種基本貨物，但同一種基本貨物不能重複拿取，所以一位玩家最多可以得到8個貨物。這個行動之後，玩家可以看特殊建築物牌卡最上面的兩張，然後任意順序放回牌頂。**遊戲結束時，特殊建築物牌堆永遠不會是空的，這讓市場使用者可以一直影響特殊建築物的順序。當玩家在特殊建築物時，下一位玩家可以開始他的回合。**

鋸木廠（I，排序編號02，價值14，無使用費，建造成本：1個黏土、1塊鐵）鋸木廠與建設公司有些類似，鋸木廠讓玩家可以建造建築物但不能建造船隻，這張卡片的名字背景是綠色，如同建設公司與營造廠。玩家可以使用鋸木廠的建築物行動，建造建築計畫牌堆最上面的三個建築物之一，但這個建築物至少需花費一個木材作為建造成本。鋸木廠的優勢，在於建築時可以少支付一個木材成本。鎮上的建築物無法被建造，它們已經被建造好了，只能被購買。**技巧：在遊戲初期可以將鋸木廠賣掉，換取購買木船的资金，漁場與炭窯也可以採取相同的策略。**

漁場（C，排序編號03，價值10，無使用費，建造成本：1個木材、1個黏土、1個漁夫標記）玩家執行漁場的建築物行動，可以從資源補充區領3條魚。此外，如果玩家擁有的建築物卡上有漁夫標記，每個標記可以多領1條魚。**漁場本身也有1個漁夫標記。**

木工廠（C，排序編號04，價值8，使用費：1份食物，建造成本：3個木材、1個榔頭標記）玩家付出1-3個木材回資源補充區，可以從財政部獲得5-7法郎。**技巧：遊戲早期多使用木工廠，可以獲得購買木船的钱。**

麵包廠（C，排序編號05，價值8，使用費：1份食物，建造成本：2個黏土）玩家可以將任意數量的穀物升級成麵包，即將指示物翻轉到背面。每烤1塊麵包需要支付1/2點能源（向上取整數）。舉例來說，要烤3塊麵包需要支付2點能源。每烤2塊麵包可以額外獲得1法郎（向下取整數）。**玩家使用1個焦煤最多可以烤20塊麵包。**

五金行（C，排序編號06，價值8，使用費：1份食物，建造成本：3個木材、1個黏土、1個榔頭標記、1個漁夫標記）進入五金行的玩家可以從資源補充區獲得1個木材、1個磚塊、1塊鐵。**磚塊可以用來讓造船廠現代化，建造皮革工廠與菜市場。除了五金行之外，製磚廠也是一個獲得磚塊的方式。**

炭窯（C，排序編號07，價值8，無使用費，建造成本：1個黏土）玩家可以將任意數量的木材升級成木炭，即將指示物翻轉到背面。**若玩家使用這個建築物行動，並不用將所有木材都升級；升級木炭不需要支付能源點數，製造木炭本身即能提供需要的能源。**

首輪示範

David(紅色玩家)、Fraser(綠色玩家)、Dale(藍色玩家)正常玩完整版的遊戲。每個人起始獲得5法郎、1個煤，在供給區會有1個黏土、2個木材、2條魚、2法郎(可以參見「遊戲設置和配件說明」的第6及第7點)。

1. **紅色** 玩家翻開第一張補給板塊，並將他的船型指示物放上去，板塊上顯示的是鐵跟法郎，則從資源補充區拿1塊鐵放上鐵的供給區，從資源補充區拿取1法郎放在法郎供給區。然後他從法郎供給區拿走3法郎（主要行動），現在他有8法郎了。他可以使用額外行動購買一棟建築物（例如：6法郎買市場），不過這名玩家沒有這麼做。



2. **綠色** 玩家翻開第二個補給板塊，是要添加木材與魚在相對應的供給區上，然後他將他的船型指示物放在補給板塊上，他拿走3個木材（主要行動）。

3. **藍色** 玩家翻開下一張補給板塊，並將船型指示物放上去，然後將魚與穀物從資源補充區放到供給區，然後他從供給區拿走4條魚（主要行動）。

4. **紅色** 玩家翻開第四張補給板塊，並將木材與牛加入供給區，他將他的船型指示物從第一個補給板塊移到他剛翻開的板塊上。現在供給區有1個木材、1個黏土、1塊鐵、1個穀物與1頭牛。



紅色玩家先使用額外行動支付6法郎購買市場建築物，然後他的主要行動是將自己的指示物放在市場上，因為這是他擁有的建築物，所以不需要支付使用費，他從資源補充區拿1個煤與1個穀物（兩個不同的基本貨物），然後看了一下特殊建築物牌堆最上面兩張。（詳細參考「市場」的說明）

5. **綠色** 玩家將他的船型指示物移動到第五個補給板塊上，然後將木材、1法郎加到供給區，他將他的人物指示物放在建設公司（不需要支付使用費的那棟），他將三個木材回到資源補充區，建造航線。

6. 下一個補給板塊為供給區帶來1條魚與1個黏土，現在供給區有1法郎、1條魚、2個木材、2個黏土、1塊鐵、1個穀物與1頭牛，因為航線可以賺錢，**藍色** 玩家有考慮要花14法郎買木船，他從供給區拿2個木材。

7. **紅色** 玩家現在執行遊戲的第七回合，並在供給區補上木材與黏土，現在供給區總共有3個黏土、每種貨物各1個，紅色玩家想「越多越好」，所以他拿了3個黏土。



現在結束一輪，結算計輪卡，每位玩家需要支付兩份食物，藍色玩家付了2條魚，紅色與綠色玩家各付2法郎，三人遊戲的第一輪無收穫，如果是豐收的話，紅色玩家獲得1個穀物。計輪卡結算完成後，翻過來變成第一艘進入遊戲的船。

8. **綠色** 玩家開始第二輪，將他的船型指示物從第5個補給板塊移到第1個補給板塊，將1塊鐵、1法郎從資源補充區拿到供給區。在接下來的遊戲中補給板塊維持面朝上，而且不會改變它們的位置。接著綠色玩家可以執行他的主要行動了。

煙燻廠（C，排序編號08，價值6，使用費：2份食物或1法郎，建造成本：2個木材與1個黏土、1個漁夫標記）使用煙燻廠的建築物行動，玩家最多可以將6條魚升級成煙燻魚，即將指示物翻轉到背面。不論升級幾條魚，都只需要支付1點能源，而升級2條魚會獲得1法郎（向下取整數），即玩家升級2-3條魚可以獲得1法郎，升級4-5條魚可以獲得2法郎，以此類推。

屠宰場（C，排序編號09，價值8，使用費：2法郎，建造成本：1份木材、1個黏土、1塊鐵）玩家可以將任意數量的牛隻轉換成肉，即將指示物翻轉

到背面，此外，該名玩家每屠宰2頭牛，可以獲得1個毛皮（向下取整數），每屠宰4-5頭牛，可以獲得2個毛皮。**毛皮是屠宰牛的副產品，它們可以升級成皮革，可以參見附錄最後一頁：「我可以如何使用皮革」。**

土窯（N，排序編號10，價值2，使用費：1份食物，土窯不能被建造，只能購買）玩家使用土窯的建築物行動，可以從資源補充區領3個黏土，如果玩家擁有的建築物卡上有榔頭標記，每個標記可以多領1個黏土。



藝術中心（P，排序編號11，價值10，使用費：1份食物，建造成本：1份木材、1個黏土、1個漁夫標記）使用的玩家會得到財政部補助，每有一位其他玩家指示物（自己的不算）在自己的建築物內，使用藝術中心的玩家可以得到4法郎補助。**第一次遊玩的玩家，應該注意遊戲中可以贏得8法郎或更多錢的機會，不要錯過這個大好機會！藝術中心只有在遊玩人數4人以上時使用，當遊玩人數太少時，它的建築物行動太弱。**

造船廠（I，共2張，排序編號12/17，價值14，使用費：2份食物，建造成本：2個木材、2個黏土、2塊鐵，需要現代化，1個漁夫標記）玩家進入造船廠，支付建造船的成本（包括3點能源）可以建造船隻，玩家一次只能建造一艘船。玩家只能建造已經出現在遊戲圖板上的船隻，且只能建造牌堆最上面那一張。第一位在造船廠建造非木船的玩家，需要支付一個磚塊讓造船廠現代化，磚塊保留在造船廠的卡片上，直到遊戲結束。只有要建造船隻的玩家可以讓造船廠現代化。已經完成現代化的造船廠，之後再建造鐵船、鋼鐵船或豪華遊輪時不需要再進行現代化。**造船廠在遊戲規則中有詳細說明（參見第6頁「建築物與船隻」章節的「建造船隻」）。同類型的船隻提供等量的食物，唯一的差異是價值，越後期的船隻價值越高，但豪華遊輪是例外，第一艘豪華遊輪價值38，最後一艘是30。）**

黑市（N，排序編號13，價值2，使用費：1份食物）黑市只能被購買無法被建造，使用黑市的玩家可以從空的供給區中，各獲得2個貨物，如：1法郎、魚、木材、黏土、鐵、穀物與牛；5法郎、煤、毛皮以及各種升級貨物不能透過黑市取得。注意：如果遊戲設置完成，黑市在建策計畫區的牌堆頂，我們建議重洗、重新設置，否則起始玩家優勢太大。**黑市會多常被使用取決於它在遊戲中出現的時間，第一次遊玩的玩家需要提高警覺，當黑市出現可以獲得4個或以上的貨物，不要錯過這個機會。**

製磚廠（I，排序編號14，價值14，使用費：1份食物，建造成本：2份木材、1個黏土、1塊鐵）玩家可以將任意數量的黏土升級成磚塊，即將指示物翻轉到背面。每升級1塊磚塊需要支付1/2點的能源（向上取整數），即升級1-2塊磚塊，需要支付1點能源，3-4塊磚塊需要支付2點能源，5-6塊磚塊需要3點能源，以此類推。每升級2塊磚塊，玩家可以額外獲得1法郎（向下取整數），當玩家燒2-3塊磚塊，獲得1法郎，4-5塊磚塊2法郎，以此類推。**除了製磚廠，五行是其它可以獲得磚塊的方式。**

地方法院（P，排序編號15，價值16，無使用費，建造成本：3個木材、2個黏土）玩家可以直接退回1或2張借貸卡，如果玩家剛好只有1張借貸卡，可以直接退回。如果有2張借貸卡，可以退回1張並從財政部得到2法郎。若玩家有3或以上的借貸卡，可以退回2張（或是選擇退1張借貸卡，從財政部得到2法郎）。**如果一位玩家有5張或以上的借貸卡，藉由地方法院的幫助仍然有希望贏得遊戲。地方法院卡只有在3人以上遊玩時使用（短時間版本，則只有5人遊玩會加入），遊玩人數較少，每位玩家運送貨物的機會多，有足夠的時間償還貸款。**

煤礦坑（I，排序編號16，價值10，使用費：2份食物，建造成本：1個木材、3個黏土）玩家使用煤礦坑的建築物行動，可以從資源補充區領3個煤，如果玩家擁有的建築物卡上有榔頭標記，可以多領1個煤，但最多也只會多領1個。**技巧：因為煤礦坑的加乘效果，建議玩家要取得1個榔頭標記（例如：買一個建設公司或是營造廠）。如同煤礦坑的建築物行**

動，市場也能獲得煤，此外，在炭窯、焦煤廠也能獲得能源。

航線（E，排序編號18，價值10，使用費：2份食物，建造成本：2個木材與3個磚塊、1個漁夫標記）執行航線建築物行動的玩家，用一艘船運送貨物需要支付3點能源，木船可以運送2個貨物、鐵船3個、鋼鐵船4個，豪華遊輪無法用來運送貨物。每次運送肉、煙燻魚、木炭、毛皮、磚塊與鐵，可以獲得2法郎；如果運送牛、麵包、煤可以獲得3法郎，皮革可以獲得4法郎，焦煤可以獲得5法郎，鋼鐵可以獲得8法郎，其他貨物則每個1法郎。每個貨物的售價有標示在航線卡上，在貨物指示物（右下角）也有標示。玩家使用一艘以上的船運送貨物，可以一起支付所有的能源，不需要分開支付。**通常，玩家會用1個價值10點能源的焦煤支付3艘船的能源。皮革、牛、麵包最常被運送，焦煤與磚塊也很常見。每種貨物都能被各種船運送，在同一艘船上可以是相同的貨物，也可以是不同的。**

菜市場（E，排序編號19，價值10，使用費：1法郎，建造成本：1個木材、1個磚塊）進入菜市場的玩家可以从資源補充區獲得1頭牛、1塊肉、1條魚、1條煙燻魚、1個穀物、1塊麵包。**從菜市場得到的貨物相當於8份食物，其中有些還可以拿來升級。**

製革廠（C，排序編號20，價值12，無使用費，建造成本：1個木材、1個磚塊）使用製革廠的建築物行動，玩家最多可以將4張毛皮升級成皮革，即將指示物翻轉到背面。每將一張毛皮轉成皮革，玩家會獲得額外的1法郎。**在36棟特殊建築物中，有4棟可以讓玩家将皮革賣出好價錢，同時可以參考附錄最後一頁「我可以如何使用皮革？」。**

商務辦公室（E，排序編號21，價值12，使用費：1法郎，建造成本：4個木材、1個黏土，1個榔頭標記與1個漁夫標記。）使用商務辦公室的玩家，可以將任意的4個貨物（無論有沒有升級）交換成1個鋼鐵，法郎不算是貨物，此外，也可以選擇用任意1個貨物交換1個木炭、1張皮革或是1塊磚塊。**4個貨物可以是一樣或不一樣的貨物，玩家使用2次商務辦公室的建築物行動，即可收集到建造最貴的鋼鐵船所需要的建材。**

煉鐵廠（I，排序編號22，價值12，使用費：3份食物、1法郎，建造成本：1個木材、2個磚塊，1個榔頭標記）玩家從資源補充區拿到3塊鐵。玩家可以付出6點能源以取得額外一塊鐵。**用6點能源換第4塊鐵非常不划算，但有時候玩家急需鐵來建造鐵船。**

煉鋼廠（I，排序編號23，價值22，使用費：2法郎，建造成本：4個磚塊、2塊鐵）玩家可以將任意數量的鐵升級成鋼鐵，即將指示物翻轉到背面。每升級一塊鐵需要支付5點能源，如果玩家同時升級1個以上的鐵，他可以一起支付能源，不需要分開支付。**通常，玩家會使用焦煤支付能源，除了煉鋼廠之外，玩家也可以透過商務辦公室來獲得鋼鐵。**

倉庫（E，排序編號24，價值4，售價10，建造成本：2個木材、2個磚塊，1個榔頭標記）

倉庫無法執行建築物行動。在遊戲結束時，倉庫的價值會依據擁有者剩下的貨物數量增加，不論基本或是升級的貨物，每個貨物都能增加倉庫1/2法郎的價值（必要時，向下取整數）。**倉庫只有在4人以上遊玩時使用，在遊玩人數不多的情況下會太強。**

焦煤廠（I，排序編號25，價值18，使用費：1法郎，建造成本：2個磚塊、2塊鐵）玩家可以將任意數量的煤升級成焦煤，即將指示物翻轉到背面。每生產出1個焦煤，玩家獲得1法郎。焦煤能提供10點能

源。焦煤主要用在移動船隻與生產鋼鐵，生產焦煤本身不需要支付額外的能源，製造焦煤本身即能提供需要的能源。

碼頭（I，排序編號26，價值10，售價24，建造成本：1個木材、2個磚塊、2塊鐵）碼頭不允許執行建築物行動。在遊戲結束時，碼頭的價值依據擁有者擁有的船隻數量而增加，每張船卡，不論船的種類，替碼頭增加4法郎的價值。**碼頭只有在4或以上的遊玩人數時使用，在遊玩人數不多的情況下會太強。**

塞納河大橋（N，排序編號27，價值16，使用費：2法郎，建造成本：3塊鐵）玩家可以責任任意數量的貨物，每個升級過的貨物1法郎，基礎貨物必須3個一起賣，並獲得1法郎（可以是一樣或不同的貨物）。**建築物卡的圖案是勒阿弗爾的諾曼地大橋，塞納河大橋通常在遊戲最後用來銷售所有剩下的貨物。**

市政廳（P，排序編號28，價值6，售價30，建築成本：4個木材、3塊磚塊）市政廳沒有建築物行動可以執行，在遊戲結束時，市政廳的價值會受擁有者的其他建築物影響，每一個公共建築（包括市政廳本身）增加市政廳4法郎的價值。此外，每棟工藝業建築增加市政廳2法郎的價值。**市政廳與銀行是非常鼓勵投資的，市政廳的擁有者需要存錢買公共建築與工藝業建築。**

銀行（E，排序編號29，價值16，售價40，建造成本：4個磚塊、1個鋼鐵）銀行不提供行動，在遊戲結束時，銀行的價值會依據擁有者的其它建築物而不同。每個工業建築提升銀行3法郎的價值，此外每個商業建築（包括銀行本身）提升銀行2法郎的價值。**注意：銀行是遊戲的建築物中唯一需要鋼鐵的建築。銀行與市政廳是非常鼓勵投資的，所以擁有者需要存錢買工業與商業建築。**

教堂（P，排序編號30，價值26，不能被購買，無使用費，建造成本：5個木材、3個磚塊、1塊鐵）玩家進入教堂必須有至少5個麵包和2條魚（非煙燻魚），他進入教堂後，會額外獲得5個麵包、3條魚，這是奇蹟！**築物卡上的圖案是勒阿弗爾的聖約瑟夫教堂，這個行動是來自聖經裡布施眾人（五餅二魚）的故事。**

建設公司（C，排序編號B1/B2，起始建築，價值4/6，使用費：無/1份食物，各有1個榔頭標記）建設公司是起始建築，這些建築讓玩家建設建築物，但不能造船，玩家可以使用建設公司建造建築計畫區牌頂3個建築物的其中一個，小鎮建設的建築物不能被建造——它們已經被建造好了，所以只能被購買。**建設公司的詳細內容，在規則書裡的第6頁「建築物與船隻」章節的「建設新建築物」下也有解說。**

營造廠（I，排序編號B3，起始建築，價值8，使用費：2份食物，1個榔頭標記）營造廠是起始建築，使用它的建築物行動是讓玩家能從建築計畫牌庫頂建造兩棟建築物，但無法讓玩家建造船隻。玩家可以從同一列中連續建造兩棟建築物，玩家也可以僅建造一棟建築，然後用額外行動購買下一棟建築物，然後再用營造廠的效果，建造第三張的建築物。小鎮建設的建築物不需要再被建造，它們已經被建造過了、只能被購買。**營造廠在規則書第6頁「建築物與船隻」章節的「建設新建築物」下也有解說。**



特殊建築物

每一場遊戲最多可以買到5個特殊建築物，但由於「市場」的功能，每場遊戲會準備6張特殊建築物卡。就像其他小鎮建設的建築物一樣，特殊建築物可以被購買，但無法被建造（如同土窯與黑市一樣，但足球場例外）。

36棟特殊建築物中有6個工藝業建築、14個商業建築、6個工業建築、4個公共建築、5個非建築與1艘船，所有特殊建築物卡上總共有13個漁夫標記、9個榔頭標記。

勞工局（P，排序編號001，價值6，無使用費，1個漁夫標記）使用這個建築物行動的玩家，每有一個漁夫標記可以從資源補充區獲得1條魚，此外，每有一個榔頭標記，則玩家可以獲得1個煤。

麵包坊（E，排序編號002，價值6，使用費：1份食物）玩家可以賣出麵包，每個麵包3法郎，最多賣出6個麵包。

法國麵包鋪（E，排序編號003，價值4，使用費：1份食物）玩家可以賣出1塊肉與1個麵包的組合，最多賣4組，每賣出一組可以從財政部得到6法郎。

農莊（E，排序編號004，價值8，使用費：1法郎、1個漁夫標記）玩家可以從資源補充區獲得2條魚、2份穀物、2個木材、1個毛皮與1頭牛。

成衣廠（I，排序編號005，價值8，使用費：2份食物或1法郎）玩家可以賣出任意組數的毛皮與皮革組合，每一組毛皮與皮革，可以從財政部獲得7法郎。

鐵礦與煤坑（N，排序編號006，價值6，使用費：1份食物，1個榔頭標記）使用這個建築物行動的玩家，可以從資源補充區獲得2個鐵礦與1個煤。

漁市（E，排序編號007，價值4，使用費：1份食物、1個漁夫標記）玩家可以賣出最多7條魚，每條魚2法郎。但在這裡無法賣出煙燻魚。

海產店（E，排序編號008，價值6，使用費：1份食物、1個漁夫標記）玩家可以在這裡賣出任意數量的煙燻魚，1條3法郎。

魚塘與灌木林（N，排序編號009，價值4，使用費：1份食物、1個漁夫標記）進入魚塘與灌木林的玩家，會從資源補充區得到3條魚、3個木材。

林中小屋（E，排序編號010，價值4，使用費：1份食物、1個漁夫標記）玩家可以賣出1個木材與1塊肉的組合，最多賣四組。每賣出一組，可以從財政部獲得5法郎。

苗圃（C，排序編號011，價值6，使用費：1份食物，1個榔頭標記）使用苗圃建築物行動的玩家，可以從資源補充區獲得4個木材、從財政部獲得3法郎。

創業園區（N，排序編號012，價值10，售價12，1個榔頭標記）創業園區無法執行建築物行動，在遊戲結束時，創業園區的價值受該玩家所擁有的其他建築物而影響。每個工業建築提升創業園區2法郎的價值。

公會（E，排序編號013，價值4，售價8，1個漁夫標記，1個榔頭標記）公會無法執行建築物行動，在遊戲結束時，公會的價值會因為擁有者其他的建築物而有差異。每一個商業建築（包含公會本身）提升公會2法郎的價值。

港哨（P，排序編號014，價值6，使用費：1份食物）玩家可以支付某一位玩家1法郎，這位玩家必須將他的人物指示物從建築物拿回來自己的面前；而進入港哨的玩家，這時候移動他的人物指示物到剛剛那位玩家原本站的建築物上，如果這棟建築物非該玩家所有，需要支付使用費然後執行建築物行動。**如果建築物無法執行建築物行動，則在上面的玩家不能被踢走，但這些建築物只會在基本遊戲的擴充出現。**

冶煉廠（I，排序編號015，價值10，使用費：2法郎）使用冶煉廠的玩家，可以從資源補充區獲得1個煤、1個焦煤、1個鐵。

餐廳（E，排序編號016，價值6，使用費：1份食物，1個漁夫標記）玩家可以賣出1個木材、1個煙燻魚與1個麵包，最多三組，每組貨物可以從財政部獲得8法郎。

狩獵小屋（C，排序編號017，價值6，使用費：1份食物、2個漁夫標記，1個榔頭標記）使用狩獵小屋建築物行動的玩家，可以從資源補充區獲得2張毛皮與3塊肉。

煤交易鋪（E，排序編號018，價值4，使用費：1份食物）玩家可以用1份食物換1個資源補充區的木炭，或是用2份食物換1個煤。食物可以加在一起計算，例如，一位玩家可以用2塊肉，價值6份食物換3個煤。**即使是在煤交易鋪，玩家仍然可以用法郎代替食物。**

甜點店（E，排序編號019，價值6，使用費：1份食物）使用甜點店建築物行動的玩家，可以賣出一組麵包與穀物的組合，最多三組，每賣出一組可以從財政部獲得5法郎。

毛皮商（C，排序編號020，價值6，使用費：1份食物）玩家可以將任意數量的毛皮換成麵包，此外，可以賣出皮革換得5法郎，最多兩次。

皮革工業（I，排序編號021，價值8，使用費：2份食物）玩家交回3個皮革，然後付出手上的14法郎，就可以從財政部獲得30法郎。

磚窯（C，排序編號022，價值6，使用費：1份食物）使用這個建築物行動的玩家，可以用1個黏土與1點能源交換3個磚塊。

豪華遊艇（S，排序編號023，價值20，1個漁夫標記）豪華遊艇被小鎮建造後，玩家主要行動時，可以進入造船廠支付使用費，免費將一艘自己的鐵船換成豪華遊艇，被交換的鐵船會被移除遊戲。豪華遊艇被算作鐵船的一種，但不能航行在航線上，也無法在每輪結束時提供玩家食物。豪華遊艇無法執行建築物行動。

飼養場（E，排序編號024，價值6，售價8）飼養場無法執行建築物行動，但如果擁有飼養場的玩家有2-6頭牛，他在每次收穫時，會得到2頭牛而不是1頭。如果他有7頭牛以上，則在收穫時只會多得到

1頭牛。

石匠公會（C，排序編號025，價值8，售價10，1個榔頭標記）石匠公會無法執行建築物行動，擁有石匠公會的玩家，建造建築物時可以少支付1個黏土或是1個磚塊。如果建築物的建造成本沒有黏土或磚塊，則無法減免。

傢俱廠（I，排序編號026，價值8，使用費：2份食物，1個榔頭標記）玩家可以賣出任意組數的1個皮革與1個木材的組合，每賣出一組可以從財政部得到6法郎。

市政廣場（N，排序編號027，價值6，使用費：1法郎）使用市政廣場的玩家，每擁有一棟工藝業建築，可以從資源補充區拿取一個升級的貨物。升級的貨物可以從指示物邊框辨別，玩家只能選擇不同類的貨物，而且不能選擇鋼鐵、法郎或基本貨物。

酒館（E，排序編號028，價值4，無使用費，1個漁夫標記）玩家可以賣出一組木材與穀物的組合，最多四組，每賣出一組可以從財政部獲得3法郎。

貨運公司（E，排序編號029，價值6，使用費：1份食物）玩家必須支付3法郎給財政部，然後從兩個相鄰的供給區拿取所有的貨物，但不能選擇法郎。相鄰的供給區包括：牛與穀物、穀物與鐵、鐵與黏土、黏土與木材、木材與魚。

釀酒廠（C，排序編號030，價值6，使用費：1份食物）使用釀酒廠的玩家，可以賣出最多4份穀物，1份2法郎。

足球場（P，排序編號31，價值24，建造成本：1個木材、2個磚塊、2塊鐵）足球場無法執行建築物行動，足球場無法被購買，而且必須等到有一列建築計畫清空了才能建造。足球場會一直保留在建築計畫堆直到被建造。

煉鋼廠（I，排序編號031，價值8，使用費：2份食物或1法郎，1個榔頭標記）使用這個建築物行動的玩家，可以支付15點能源將最多1塊鐵轉換成2個鋼鐵。

牛排館（E，排序編號032，價值6，使用費：1份食物）玩家可以賣出一組肉與木炭最多四組，每賣出一組可以從財政部獲得6法郎。

風力發電廠（N，排序編號033，價值8，售價12）風力發電廠無法執行建築物行動。擁有的玩家在主要行動需要支付能源時，可以少消耗3點能源。如果玩家需要支付的能源少於3點（例如：煙燻廠、麵包廠或製磚廠），也無法得到多出來的能源。

磚塊工廠（I，排序編號034，價值8，使用費：2份食物，1個榔頭標記）玩家付出10法郎與3個磚塊，從財政部獲得24法郎。

動物園（P，排序編號035，價值8，使用費：1法郎，1個漁夫標記）使用動物園的玩家會因為擁有的動物而獲得金錢，每1頭牛可以獲得1/3法郎，每1條魚可以獲得1/3法郎，兌換的金額向下取整數，但玩家可以保留這些動物指示物。



8 如何獲得金錢？

金錢（以錢幣標示）在遊戲中用來建造建築物、船隻，或是償還貸款，此外，也可以拿來代替食物，最後他還可以用來贏得遊戲。在遊戲中的貨幣稱為法郎。

- 「法郎」供給區提供法郎。
- 在木工廠，賣出1-3個木材，可以獲得5-7法郎。
- 有些建築物賣出貨物可以獲得津貼，在煙燻廠、麵包坊、製磚廠（每個貨物1/2法郎），或是在製革廠、焦炭廠（每個貨物1法郎）。
- 航線可以提供玩家運送貨物—數量取決於玩家擁有的船隻類型。
- 貨物也可以透過塞納河大橋出售（但較推薦在遊戲結束時使用）。
- 動物園、苗圃等特殊建築提供金錢；36棟特殊建築物中有15棟可以銷售貨物。
- 建築物與船隻隨時可以半價出售。

注意：玩家只有在餵食階段付不出食物，或是他無法支付貸款利息時，才可以拿取借貸卡。

2 如何獲得食物？

食物（以飯鍋標示）用來餵食工人，以及支付使用建築物的花費。

- 注意：食物永遠可以用錢來替代。
- 可以從「魚」供給區獲得魚（1份食物）。
- 漁場提供魚（1份食物）、黑市也可能提供2條魚。
- 魚可以在煙燻廠升級成煙燻魚（2份食物）。
- 穀物可以在麵包廠升級成麵包（2份食物）。
- 牛隻可以在屠宰廠升級成肉（3份食物）。
- 注意：穀物和牛隻在未升級前不算作食物。
- 菜市場可以獲得8份食物，包括1個穀物、1頭牛。
- 教堂可以獲得13份食物（直到遊戲結束）。
- 特殊建築物中的狩獵小屋（9份食物）、毛皮商（將毛皮轉換成2份食物）、市政廣場（最多7份食物）。

1 如何獲得能源？

能源（以燈泡標示）在多種升級中使用。

- 在「木材」供給區的木材（1點能源）。木材能在炭窯升級成木炭（3點能源）。
- 煤礦坑可以獲得3-4個煤（每個3點能源）。
- 煤可以在焦煤廠升級成焦煤（10點能源）。
- 商務辦公室可以將任何1個貨物換成1個煤（3點能源）。
- 玩家可以常常藉由黑市獲得2個木材。
- 在特殊建築物中，冶煉廠提供1個煤與1個焦煤，共13點能源；市政廣場則可以換到1個焦煤、1個木炭，共13點能源；煤交易鋪可以用食物換得能源；勞工局每一個榔頭標記可以獲得1個煤；還有風力發電廠，每次行動可以減免3點能源支付。



如何獲得磚塊？

磚塊用來升級造船廠以及建造許多建築物。

- 五金行可以獲得1個磚塊。
- 黏土可以在製磚廠燒成磚塊（每塊磚塊需要支付1/2點能源）。
- 特殊建築物的磚窯可以用1個黏土與1點能源升級成3個磚塊；玩家也可以從市政廣場獲得1個磚塊。
- 石匠公會的擁有玩家，每次建造時可以減免1塊磚塊，如果建造建築物需要黏土，也可以用磚塊取代黏土。
- 商務辦公室可以用任何1個貨物交換1個磚塊。



如何獲得鐵？

鐵被拿來建造鐵船或是某些建築物。鐵可以升級成鋼鐵。

- 可以從鐵供給區獲得鐵。
- 煉鐵廠可以獲得3-4塊鐵。
- 可以從市場獲得1塊鐵。
- 五金行可以獲得1塊鐵。
- 如果「鐵」供給區空了，可以從黑市獲得2塊鐵。
- 特殊建築物中的鐵礦與煤坑提供2塊鐵，冶煉廠提供1塊鐵。



如何獲得鋼鐵？

鋼鐵用來建造鋼鐵船與豪華遊輪，同時也可以拿來建造銀行。玩家也可以透過航線賣出鋼鐵，1個8法郎。

- 鐵可以在煉鋼廠升級成鋼鐵（每個鋼鐵需要支付5點能源）。
- 特殊建築物包括煉鋼廠，可以將1塊鐵與15點能源升級成2個鋼鐵。
- 商務辦公室中可以將4個貨物換成1個鋼鐵。
- 如果建築物需要鐵的時候，玩家可以用鋼鐵取代鐵。



我可以如何使用皮革？

玩家能透過屠宰牛隻生產出毛皮，毛皮可以在製革廠升級成皮革。

皮革可以透過航線銷售賺錢（每個皮革4法郎）。

皮革在製革廠生產，可以在航線中賣出獲利（每個皮革4法郎）。此外也有其他特殊建築物可以賣出皮革（成衣廠、毛皮商、皮革工廠、傢俱廠）。儘管只是將毛皮轉換成皮革就已經很值得了（轉換1個皮革可以獲得1法郎），即使皮革只能在塞納河大橋賣出，但在製革廠的轉換過程已經值回票價了。



在遊戲的最後，哪些建築物行動是我應該執行的？

記住：在最後階段無法購買建築物。

- 塞納河大橋：將不需要的貨物全部賣出。
- 煉鋼廠：生產鋼鐵來建造鋼鐵船或是豪華遊輪。
- 造船廠：建造鋼鐵船或豪華遊輪。
- 航線：賣出貨物。
- 工藝業建築：提升市政廳、銀行與教堂的價值。
- 木工廠：賺取額外的7法郎。
- 其他能賺錢的特殊建築物。