



## ABOUT THE GAME

르 아브르Le Havre는 프랑스에서 두 번째로 큰 항구가 있는 프랑스의 도시이다(첫 번째는 마르세이유). 이 도시는 크기 뿐만이 아니라 그 별난 이름으로도 유명하다. 독일어에서 "항구"를 뜻하는 단어 "Havre"는 12세기에 프랑스어에 차용되었다. 하지만 오늘날 그것은 고어체로 여겨지고, 대신 "le port"가 사용된다.

이 게임은 굉장히 간단하다. 한 플레이어의 턴은 두 부분으로 구성된다: 먼저, 새롭게 공급된 상품을 오퍼Offer 공간에 놓는다. 그리고 나서 액션을 수행한다. 플레이어는 자신의 액션으로 오퍼 공간 한 곳에 있는 상품 한 종류를 모두 가지거나, 가능한 건물을 사용하는 것을 선택할 수 있다. 건물에서의 액션은 상품을 업그레이드 하거나, 상품을 팔거나 또는 상품을 사용해 건물이나 배를 만들 수 있게 해준다. 건물은 투자할 기회이자 세입을 받는 수단이다. 플레이어는 그가 소유하지 않은 건물을 사용하기 위해서는 입장 비용을 지불해야 한다. 반면 배는 주로 일꾼을 먹여 살리기 위해 필요한 음식을 공급해준다.

매번 일꾼 턴이 지난 뒤에 그 라운드가 끝난다: 수확은 플레이어의 비축된 곡물과 소를 늘려주고, 플레이어는 일꾼을 먹여 살려야만 한다. 정해진 수의 라운드 뒤에, 각 플레이어는 한 번씩의 최종 액션을 수행하고 게임이 끝난다. 플레이어는 그들이 소유한 건물과 배의 가치에 가진 돈을 더한다. 가장 큰 부를 가진 플레이어가 승자가 된다.

## COMPONENTS

- 1 규칙 책자
- 1 규칙 부록 : 건물 개요
- 3 게임판
- 5 개인 디스크 (각 플레이어 색 별로 1)
- 5 배 마커 (각 플레이어 색에 따라 1개)

### 6개의 편칭할 카운터들. 다음의 것들이 포함되어있다:

- 7개의 크고 둥근 공급 타일, 각각은 두 개의 게임 토큰이 표시 되어 있다.
- 16개의 크고 둥근 음식 생산 토큰("2/5" 4개, "3/4" 3개, "5/6" 3개, "7/8" 2개, "9/10" 2개, "11/12" 1개, "13/14" 1개)
- 1개의 크고 둥근 시작 플레이어 타일
- 총 420개의 다음과 같은 토큰이 있다:
  - 48개의 "1 프랑Franc" 동전(프랑은 상품으로 치지 않는다)
  - 30개의 "5 프랑" 동전(프랑은 언제나 거슬러 받을 수 있다)
  - 60개의 "소Cattle" 토큰(음식 0). 뒷면에는 "고기Meat"(음식 3)이 표시되어 있다(음식은 절대 거슬러 받을 수 없다)
  - 60개의 "곡물Grain" 토큰(음식 0). 뒷면에는 "빵Bread"(음식 2)가 표시되어 있다
  - 30개의 "철Iron" 토큰. 뒷면에는 "강철Steel"이 표시되어 있다(강철은 철로 사용될 수 있다)
  - 42개의 "흙Clay" 토큰. 뒷면에는 "벽돌Brick"이 표시되어 있다(벽돌은 흙으로 사용될 수 있다)
  - 48개의 "나무Wood" 토큰(1 에너지). 뒷면에는 "숯Charcoal"(3에너지)가 표시되어 있다(에너지는 절대 거슬러 받을 수 없다)
  - 42개의 "생선Fish" 토큰(음식 1). 뒷면에는 "훈제 생선Smoked Fish"이 표시되어 있다
  - 30개의 "석탄Coal" 토큰(3 에너지). 뒷면에는 "코크스Coke"(10 에너지)가 표시되어 있다
  - 30개의 "원피Hide" 토큰. 뒷면에는 "가죽Leather"이 표시되어 있다

### 110장의 카드:

- 5장의 각 플레이어 색깔로 된 "게임 턴" 개요 카드. 뒷면에는 식료품 저장소Buttery가 표시되어 있다.
- 33장의 기본 건물 카드(3장의 시작 건물 포함: Construction Firm 한 장과 2장의 Building Firm)
- 36장의 특수 건물 카드
- 20장의 뒷면에 배가 그려진 라운드 카드(나무 배Wooden ship 7장, 철 배Iron ship 6장, 강철 배Steel ship 4장, 고급 정기선Luxury liner 3장)
- 11장의 "대출" 카드
- 5장의 "라운드 개요" 카드 - 각각 1, 2, 3, 4, 5인 게임에 사용한다.

## SETUP AND EXPLANATION OF COMPONENTS

Le Havre는 완전한 버전 또는 짧은 버전으로 플레이 할 수 있다. 짧은 게임에서 바뀌는 규칙은 이 섹션의 마지막 부분에 설명 할 것이다. 다음의 표는 플레이어의 수에 따라 플레이하는 라운드의 수를 보여준다.

플레이어의 수	1	2	3	4	(5)
라운드의 수 (완전한 버전)	7	14	18	20	(20)
걸리는 시간 (완전한 버전)	60	120	180	200	(210)
라운드의 수 (짧은 버전)	4	8	12	12	(15)
걸리는 시간 (짧은 버전)	20	45	120	130	(150)

5인 게임은 "Le Havre" 게임의 경험이 있는 플레이어들이 하기를 권장한다.

### 5. 상품 업그레이드:

각 상품 토큰은 양면으로 되어있다. 한쪽은 보통의 상품을 나타내고 다른 한쪽은 업그레이드 된 상품을 나타낸다. 이것은 테두리에 의해 구별된다. 오직 오퍼 공간을 통해 게임에 들어온 일반 상품이 건물 액션을 사용해 업그레이드 될 수 있다.

### 4. 상품과 음식 토큰:

상품과 음식 토큰을 해당하는 공급 장소에 놓는다. 모든 토큰을 공간에 다 놓을 필요는 없고, 박스에 두었다가 필요하면 추가하면 된다. 보드에는 6종류의 상품과 1프랑 동전에 대해, 공급 공간과 그에 대응되는 오퍼 Offer 공간이 있다. 하지만 5프랑 동전과 석탄 Coal과 원피 Hides에 대해서는 오직 공급 공간만 있다. 프랑은 게임에서 화폐단위로 사용된다.

### 3. 공급 타일 :

7개의 공급 타일을 섞어서 게임 보드의 동근 공간 위에 뒤집어서 놓는다. 플레이어들의 배 마커들을 첫 번째 게임보드 옆의 첫 번째 공급 타일 근처에 놓는다.

### 2. 플레이어 말:

각 플레이어는 개인디스크 1개와 배 마커 1개, 게임 턴 개요 카드를 자신의 색에 맞춰 받는다(플레이어는 게임 턴 개요 카드를 Buttery가 보이도록 돌려 놓을 수 있다).

### 1. 게임 판:

3개의 게임보드를 붙여서 플레이 공간 가운데에 놓는다. 각 보드 왼쪽 위에는 번호가 적혀있는데, 1번 보드를 왼쪽에, 2번(은 가운데에) 3번은 오른쪽에 둔다.

### 7. 시작시의 돈:

각 플레이어는 5프랑과 석탄 1개를 갖고 시작한다(완전한 버전의 경우).

### 6. 시작시의 오퍼 공간:

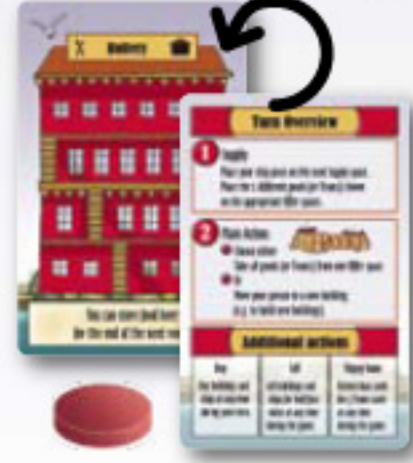
게임 시작 전에 2프랑, 생선 2개, 나무 2개, 흙 1개를 적절한 오퍼 공간에 놓는다(완전한 버전의 경우).

### 8. 특수 건물:

특수 건물 카드들을 섞어서 그 중 6장을 "특수 건물" 공간에 뒤집어서 놓는다. 남아있는 특수 건물 카드들은 필요하지 않으니 박스에 되돌려놓는다.

### 9. 건물 카드:

기본 건물카드와 특수 건물 카드(숫 그림이 그려진)의 두 종류 건물 카드가 있다. 카드에는 건물이 어떻게 사용되는지에 대한 내용이 심플블로 표시되어 있다.



### 짧은 버전의 게임을 위한 게임 준비:

- 3 프랑, 생선 3, 나무 3, 흙 2, 철 1, 곡물 1, 소 1을 오퍼 공간에 놓는다("특수 건물" 공간에 있는 텍스트를 보라).
- 게임이 시작할 때, 각 플레이어는 5 프랑, 생선 2, 나무 2, 흙 2, 철 2, 소 1, 석탄 2, 원피 2를 받는다.
- 작은 밝은 색의 표시가 된 기본 건물만을 정렬하여 사용한다.
- 특수건물은 사용하지 않는다.
- 1인 게임 에서는, 플레이어는 가치 2의 나무 배를 하나 가지고 시작한다. 추가로 가치 2의 나무 배 카드를 게임 보드 위의 나무 배 공간에 놓는다.



10. 마을의 시작 건물:

녹색의 Construction Firm 카드와 두 장의 Building Firm 카드는 건물 카드 덱에서 제거하여 게임 보드 옆에 둔다. 이 건물들은 게임 시작 전에 건설된 것이고 마을에 속해 있는 것이다.

11. 기본 건물 분류하기:

기본 건물 카드의 뒷면에 있는 표에는 그 카드가 게임에서 사용되는 지를 보여준다. 어두운 색의 표시는 완전한 게임에서 사용되고, 작고 밝은 색의 표시는 짧은 게임에서 사용된다. 적합한 플레이어 수에 해당하지 않는 표시가 된 카드는 게임에서 제거한다(예와: 카드에 표시 말고 "start"가 쓰여있다면, 그것은 시작건물 3개 중 하나이다).

예제: 3인이 완전한 버전의 게임을 하려고 할 때, Dock은 제거되고 Sawmill은 게임에 사용된다.

3

1

2

3



Standard bu

Type of building



12. 건설 계획(proposal) :

남아있는 기본 건물 카드를 섞어서 3개의 덱으로 나눈다. 각각의 덱은 카드 오른쪽 위에 있는 정렬 순서 번호에 따라, 낮은 숫자의 카드가 위쪽에 위치하도록 정렬한다. 카드들의 아래쪽에 있는 기호가 보이도록 카드들을 펼쳐 놓는다.

덱이 맨 위에 있는 카드는 다음번에 구입되거나 건설될 건물이다. 카드 아래쪽의 기호가 보이도록 카드를 펼쳐 놓는 것은, 플레이어들이 언제 어떤 건물이 구입 혹은 건설이 가능해 질지를 게임 시작할 때부터 볼 수 있도록 한다.

13. 라운드 카드 :

라운드 카드를 "수확Harvest" 쪽으로 (혹은 "수확 없음No Harvest"), 적합한 사람수에 따른 라운드 수에 따라 정렬하여 게임 판 3의 라운드 카드 공간에 놓는다(라운드1 카드가 맨 위로 가도록). 라운드 카드에 있는 표는 플레이어 수에 따른 카드의 라운드 번호를 보여준다(적합한 인원수에 해당하는 라운드 번호가 없는 카드는 게임에서 제거한다).

많은 라운드 카드는 2개의 라운드 번호를 가지고 있다. - 작고 밝은 색 원 안에 있는 숫자는 짧은 버전의 게임에서 사용된다.



14. 배 카드 :

매번 라운드 카드가 사용된 이후에 그것을 뒤집는다. 이것은 게임에 새로운 배가 들어오는 것을 나타낸다. 배 카드(나무 배부터 고급 정기선까지)는 기본 건물 카드와 같은 방식으로 읽으면 된다. 첫 번째 줄은 건설 비용, 두 번째 줄은 가치(그 밑에는 구입 비용이 있다), 배의 종류와 배 심볼이다.



15. 대출 카드 :

"대출Loan"카드를 게임 시작시에 보드 옆에 둔다. 게임을 하는 동안 전혀 사용되지 않을 수도 있다

- 짧은 버전의 2인 게임에서, 각 플레이어는 가치 2의 나무 배를 가지고 시작한다.
- 라운드 카드를 크고 어두운 원의 숫자가 아닌, 작고 밝은 색의 원에 있는 숫자로 정렬한다.
- 라운드 개요 카드의 "짧은 버전" 쪽을 사용한다.
- 라운드 카드를 뒤집을 때, 위에 있는 숫자(회색)가 아닌, 아래 있는 숫자(열은 색)를 체크한다.

16. 라운드 개요:

각 게임에서는 플레이어 수에 따라 하나의 라운드 개요 카드가 사용된다. 왼쪽면은 완전한 버전의 게임에서 사용되고, 반대쪽은 짧은 버전의 게임에서 사용된다.



17. 음식 생산 토큰 :

음식 생산 토큰을 보드 옆에 둔다.

## 게임 하기

라운드 스테이지 동안, 플레이어들은 고정된 수의 라운드(사람 수에 따른)를 플레이하게 된다. 한 라운드는 일곱 번의 플레이어 턴으로 구성되며, 그 이후에는 적절한 라운드 카드를 해결하게 된다.

게임의 최종 스테이지에서는, 각 플레이어는 마지막으로 하나의 액션을 수행한다. 그 후에 각 플레이어는 자신의 부Wealth를 계산하고, 가장 큰 부를 가진 플레이어가 승리한다.

## ROUND STAGE

시작 플레이어는 물에 가까운 곳에 사는 사람이다. 이 플레이어는 시작 플레이어 타일을 받는다. 그의 턴이 끝나면 시계방향순서로 돌아가며 턴을 가진다.

## A PLAYER'S TURN

플레이어의 턴은 두 개의 필수 액션과 선택적인 추가 액션으로 구성된다. 플레이어는 먼저 공급 액션을 수행하고, 이어서 메인 액션을 반드시 수행한다. 추가적인 액션은 구입과 판매로, 플레이어의 턴 중에 아무 때나 수행할 수 있다.

## SUPPLY ACTION

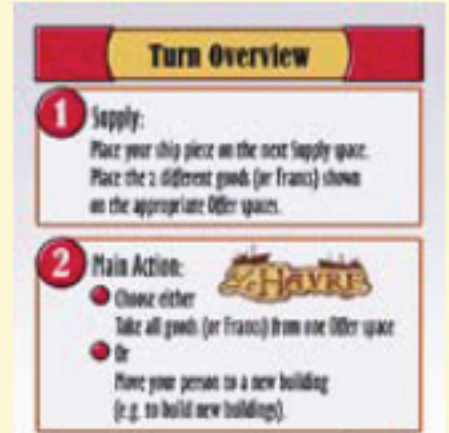
각 플레이어의 첫 액션 동안, 새로운 상품이 항구에 도착하고 대응되는 오피 공간에 놓여진다.

- 현재 턴을 진행중인 플레이어는 그의 배 마커를 다음 비어있는 공급 타일(화살표 방향으로)에 놓는다. 첫 번째 라운드에는 공급 타일들이 뒤집어져 있어서 누군가가 그 곳에 도착할 때까지는 볼 수 없다. 일단 누군가가 그 타일에 도착하게 되면 타일을 앞으로 뒤집고 나머지 게임동안 계속 앞면으로 남아있다.
  - 공급 타일에는 두 개의 다른 토큰(상품 또는 프랑)이 표시되어 있다. 플레이어는 각 토큰 하나씩을, 상품의 기본 면을 위로 하여 적합한 오피 공간에 놓는다. 상품 토큰의 테두리가 그것이 기본 상품임을 나타낸다.
- 배가 7번째 공급 타일에 놓여지는 턴이 그 라운드의 마지막 턴이다. 이 턴이 끝나고 나면 현재의 라운드 카드를 해결하고("라운드의 끝", 7페이지를 보라) 끝난다. 그 후에는 다음 플레이어가 첫 번째 공급 타일에서 공급 액션을 하며 다음 라운드의 첫 번째 턴이 시작한다.

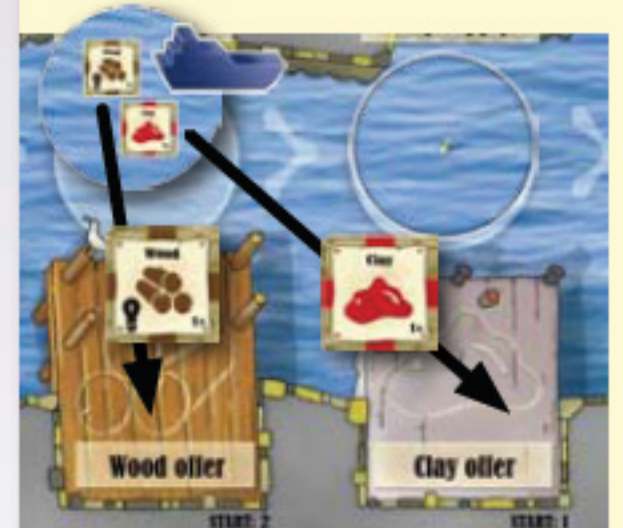
라운드 카드는 일곱 턴이 지날 때마다 해결된다 - 플레이어들은 각 라운드에 다른 수의 턴을 가진다



시작 플레이어 타일은 이 게임에서 아무런 기능이 없고 게임중에 바뀌지 않는다. 이것은 그저 게임의 진행을 돕기 위한 목적으로 쓰인다



플레이어의 배 마커는 공급 타일 위에 놓인다

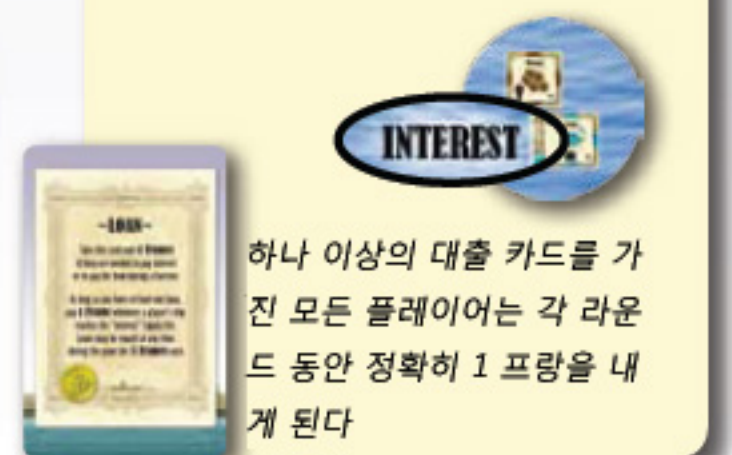


두 개의 토큰이 오피 공간에 놓인다



### 대출 카드에 대한 이자 :

7개의 공급 타일 중 하나에 "이자Interest"가 쓰여있다. 어떤 플레이어가 배를 그 타일 위에 놓았을 때, 그 동안 대출을 받았던 모든 플레이어들은 정확히 1프랑을 이자로 지불해야 한다. 대출을 받은 횟수에는 상관 없다. 이 이자를 지불하지 못하는 플레이어는 자신의 건물이나 배를 팔거나, 또 다른 대출 카드를 가져와서 반드시 1 프랑을 지불해야 한다.



하나 이상의 대출 카드를 가진 모든 플레이어는 각 라운드 동안 정확히 1 프랑을 내게 된다

## MAIN ACTION

메인 액션은 공급 액션 뒤에 반드시 수행해야 한다. 턴을 진행중인 플레이어는 두 개의 메인 액션 중 하나를 선택한다 - 오퍼 공간에서 상품을 가져오거나, 건물 액션을 사용하거나.

### 메인 액션 A : 오퍼 공간으로부터 상품 얻기

- 플레이어는 7개의 오퍼 공간 중에서 한 곳에 있는 모든 토큰(상품이나 프랑)을 가진다.
- 개인이 가질 수 있는 토큰의 양은 제한이 없다. 모든 상품과 프랑은 다른 플레이어들이 볼 수 있도록 한다.

### 메인 액션 B : 건물 액션

- 건물에 들어가기 :  
대부분의 건물 카드는 방문자가 액션을 수행하도록 하거나(예: 추가적인 건물 건설), 기본 상품을 업그레이드된 상품으로 바꾸도록 할 수 있다. 건물의 액션을 사용하기 위해서는, 플레이어는 반드시 건물에 들어가야 한다(자신의 개인 디스크를 점유되지 않은 건물로 이동시키는 것).  
플레이어는 마을 또는 아무 플레이어 소유의 건물에 들어갈 수 있다.  
건물들은 6페이지와 건물 개요에 설명되어 있다.
- 입장 비용 :  
다른 플레이어의 건물을 사용할 때는 요금을 내야 한다. 이것은 건물 카드의 오른쪽 위에 표시되어 있다(건설 비용과 정렬 순서 번호의 사이에). 이 요금은 건물에 들어가고 사용하기 전에, 건물의 주인에게 음식 또는 프랑으로 지불해야 한다.  
만약 음식 또는 돈 비용이 /로 구분되어 있다면, 플레이어는 두 비용 중 하나만 지불한다.  
플레이어는 입장 비용을 지불 할 수 없다면 건물에 들어갈 수 없다.  
건물에 들어간 플레이어는 건물의 액션을 반드시 수행해야 한다.

**Note :** 게임을 하는 도중에, 음식은 언제든지 1:1로 프랑으로 대체 가능하다. 하지만 프랑은 음식으로 대체하는 것이 불가능 하다.

## ADDITIONAL ACTIONS; BUYING AND SELLING

### • 구입

공급과 메인 액션 이외에 추가로, 플레이어는 하나 또는 그 이상의 건물/배 카드를 자신의 턴 중에 아무 때나 살 수 있다(공급 액션이나 메인 액션을 수행하기 전에도).

**건물 :** 마을에 소유된 모든 건물과 3개의 건설 계획 더미의 맨 위에 있는 건물들은 어느 때라도 구입이 가능하다. 대부분의 경우에 구입 가격은 건물의 가치이다(가치가 구입 가격이 되지 않는 경우에는, 가치 밑에 'Cost'라고 따로 가격이 표시되어있다). 플레이어는 같은 건물 더미에서 순서대로 하나 이상의 건물을 구입할 수도 있다.



비록 돈이 상품으로 취급되진 않지만, 1 프랑 동전도 오퍼 공간에서 얻을 수 있다(생선, 나무, 흙, 철, 곡물, 소 처럼). 하지만 석탄과 원피는 건물 액션을 통해서만 얻을 수 있다.

건물은 들어갔을 때만 사용할 수 있다. 플레이어는 자신의 개인 디스크가 이미 들어가 있던 건물의 액션을 재사용 할 수 없다.

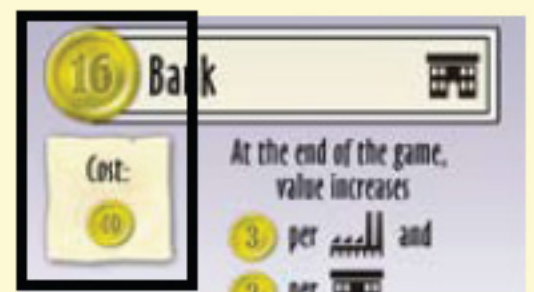
건설 계획 공간에 있는 건물 카드에는 들어갈 수 없다. 그 건물들은 아직 지어진 것이 아니다.

입장 비용은 건물의 액션을 할때 반드시 지불되어야 한다. 만약 건물이 마을에 속해 있다면, "Treasury"에 지불한다. 자신이 소유한 건물에 들어갈 때는 비용을 지불하지 않는다.



예 : John은 입장 비용으로 음식 2가 필요한 Shipping Line을 사용했다. 음식 2 대신 그는 2 프랑 또는 1 프랑과 음식 1을 지불할 수 있다. 만약 그가 Shipping Line을 소유하고 있다면 입장 비용은 지불하지 않는다.

건물과 배는 건설할 뿐 아니라, 구입할 수도 있다.



은행의 기본 가치는 16 프랑이다. 하지만 구입 가격은 40 프랑이다.



**배 :** 각각의 배 카드 더미의 맨 위의 카드만을 구입할 수 있다. 각각의 배의 가격은 그것의 가치보다 높으며, 그것은 건물카드와 마찬가지로 가치 밑에 표시되어 있다.  
**Note :** 배는 아무도 wharf를 건설하지 않았다고 해도 구입purchase할 수 있다. Wharf는 배를 구입하는 것이 아닌 **건조build**하는 데 필요하다.

• **판매**

건물과 배를 **마을에** 팔 수도 있다. 이 액션은 다른 플레이어의 턴에도 수행할 수 있다. 다만 액션을 수행하는 중에는 할 수 없다. 건물과 배는 그 가치의 절반의 가격으로 팔린다.

플레이어가 건물을 팔면, 그것은 마을에 속한 다른 건물들과 같이 놓는다. 배를 팔면 그 종류의 배 카드더미의 맨 위에 놓는다.

• **Notes :**

- 건물에 놓인 개인 디스크는 그 건물이 구입되거나 팔리게 되면 플레이어에게로 돌아간다.
- 같은 턴 동안에 건물을 팔고 재구입 할 수는 없다.
- 건물과 배를 다른 플레이어에게 팔 수는 없다.

**Buildings**

**새로운 건물을 건설하기**

“Construction Firm”과 두 개의 “Building Firm”을 사용하여 새로운 건물을 지을 수 있다. 게임이 시작할 때, 이 건물들은 마을의 소유이다. 이 건물들 중 하나에 들어간 플레이어는 **건설 계획 더미의 맨 위의 건물**을 건설 비용을 지불하여 건설할 수 있다.

필요한 건설 재료는 건물 카드의 위쪽에 표시되어 있다(카드의 아래에도 표시되어 있다).



**Note :** 벽돌Brick은 언제든지 흙Clay 대신 사용 될 수 있고, 강철Steel은 철Iron 대신 사용될 수 있다.

건물 카드에 대한 추가 설명은 건물 개요에 포함되어 있다.

**배 건조하기**

배는 매 라운드 끝에 지불해야 하는 음식의 양을 감소시켜준다. 매 라운드의 끝에, 라운드 카드가 뒤집어질 때, 새로운 배가 게임에 들어온다(“라운드의 끝”, “새로운 배 카드”를 보라, 8 페이지). 이 배는 Wharves중에 한 곳에서 건조될 수 있다(한 번 방문에 배 하나씩).

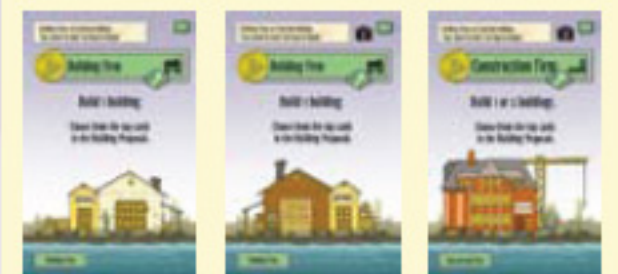


이 나무 배는 2 프랑의 가치를 가진다. 구입 가격은 14 프랑이다(고급 정기선은 구입할 수 없고, 오직 건조할 수 밖에 없다).

플레이어는 아무 때나 가치의 절반에 판매할 수 있다. 가치는 구입 가격과 다를 수 있다. 가치는 항상 카드 이름의 왼쪽에 쓰여 있다.

건물을 구입하고 파는 것은 점유하고 있던 개인 디스크로부터 건물을 자유롭게 하고, 들어갈 수 있게 해준다.

이 규칙은 특별히 “Black Market” 건물 카드와 관련된 것이다(건물 개요를 보라)



시작 건물은 새로운 건물을 지을 수 있게 해준다.

**Note:** 이 곳에서는 배는 건조할 수 없다. 오직 건물만 지을 수 있다.



배는 플레이어에게 음식 요구사항에 대한 도움을 준다. 3-5인 게임에서는 두 개의 Wharf가 사용되고, 1-2인 게임에서는 하나만 사용된다.

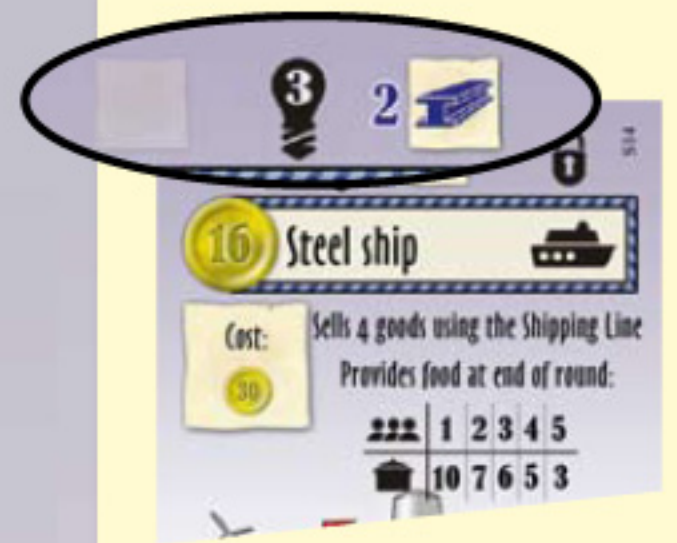
배를 건조하기 위해, 플레이어는 Wharf의 소유자에게 입장 비용을 지불해야 하고, 건조 재료와 3 에너지를 지불해야 한다(라운드 카드 뒷면에 있는 배를 보라). 플레이어는 나무Wood(나무가 업그레이드된 숯Charcoal도 가능) 또는 석탄Coal(코크스Coke)으로 에너지를 만들 수 있다.

**특수한 경우:**

어떤 Wharf에서 나무 배Wooden ship가 아닌 배(철 또는 강철 배 또는 고급 정기선)를 건조한 첫 번째 플레이어는 그 wharf에 벽돌Brick 1개를 놓아 **현대화Modernise** 시켜야만 한다. 그 벽돌은 게임이 끝날 때까지 Wharf에 남아서 그 wharf가 **모든 플레이어에게** 현대화 되었다는 것을 보여준다. Wharf를 현대화 하기 위해 그것을 소유할 필요는 없다.

**배는 매우 중요하다!**

이 게임에서, 음식 요구사항을 맞추기 위한 장기 계획은 굉장히 중요하다. 게임의 시작에서 곡물grain이나 소cattle를 얻지 않은 플레이어는 빠른 시간 내에 배를 사거나 건조해야 한다. 그렇지 않으면 게임의 대부분을 그저 음식을 얻는 일로 보내게 될 것이다. 게임의 중반에서는 배를 건조하는 것은 모든 플레이어들에게 중요하다. 이 게임은 본질적으로 배 없이는 이길 수 없다.



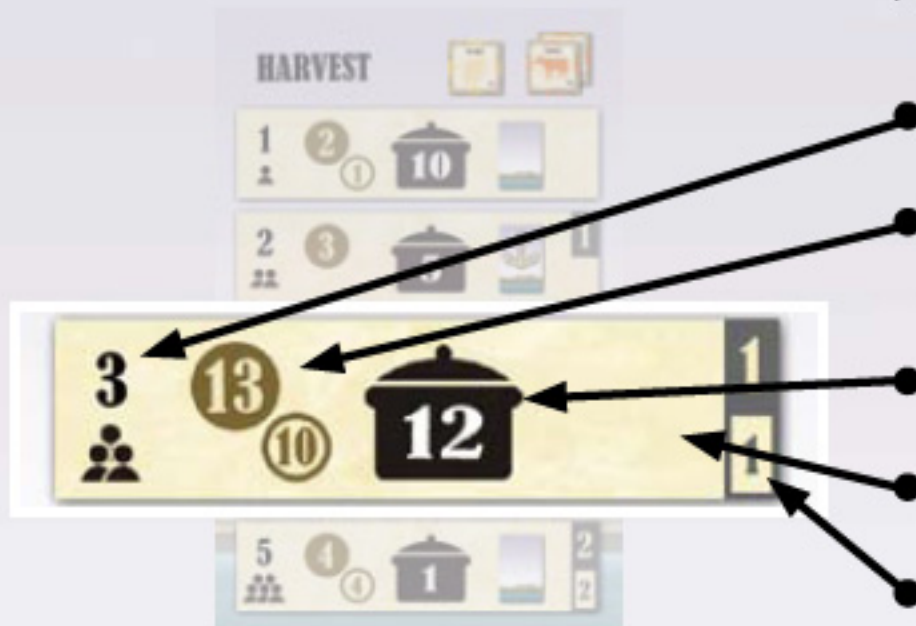
배는 Wharf에서 건조된다.

어떤 Wharf에서 처음으로 나무 배가 아닌 배를 만드는 플레이어는, 벽돌 하나를 지불하여 Wharf를 현대화 시켜야 한다.



**END OF A ROUND**

7번의 턴이 지날 때 마다, **라운드 카드** 더미의 맨 위 카드를 해결한다



- 현재 플레이어 수에 대응되는 카드의 행을 참조한다.
- 행의 두 번째 숫자는 현재의 라운드 수이다. 갈색 원 안의 숫자는 완전한 게임에서 사용하고, 밝은 색의 원은 짧은 게임에서 사용한다.
- 냄비 안에 있는 세 번째 숫자는 먹여 살리기 단계에 각 플레이어들이 지불해야 하는 음식의 양을 나타낸다.
- 행의 네 번째 자리는 건물 심볼이 그려져 있다("마을에 건물 건설"을 보라).
- 제일 오른쪽 열은 라운드가 시작할 때 시작 플레이어의 번호이다("부드러운 게임 진행을 위한 팁" 아래의 첫 번째 부분을 보라, 11 페이지).

**수확Harvest**

수확에서, 플레이어들은 곡물grain과 소cattle를 받는다. 곡물을 하나라도 가진 플레이어는 곡물 하나를 받는다. 소 두 마리 이상을 가진 플레이어는 소를 하나 받는다. 이번 라운드 카드에 "수확 없음No Harvest"이라고 나와 있다면, 곡물과 소를 추가로 받지 못한다.

**먹여 살리기 단계**

각 플레이어는 라운드 카드의 냄비 심볼 안에 표시된 만큼의 음식을 지불해야 한다. 배는 이 요구사항을 충족시키는 것을 도와준다: **플레이어가 소유한 각 배는** 그가 지불해야 하는 음식의 양을 배 카드에 표시된 만큼 줄여준다. 충분한 양의 음식을 가지지 못한 플레이어는 건물을 팔거나 대출 카드를 받아야 한다("대출카드"를 보라, 10 페이지).

플레이어들은 곡물과 소를 받는다. 한 플레이어는 수확동안 곡물 한 개와 소 한 마리보다 더 받을 수는 없다.

3	1	2	3	4	5
5	4	3	2	1	



플레이어들은 음식을 지불한다. 배는 표시된 만큼의 음식 요구치를 줄여준다.


- 기억할 것: 1 프랑은 음식 1개가 될 수 있다. 플레이어는 음식 요구에 대해 전부 또는 일부를 프랑으로 지불할 수 있다.


- 플레이어가 배를 건조 할 때, 그 배 카드를 통해 매 라운드 받는 음식의 양을 나타내는 음식 생산 토큰을 받는다.

- 만약 플레이어의 배가 지불해야 하는 것 보다 많은 음식을 제공해 주거나, 만약 플레이어가 정확한 양의 음식을 지불할 수 없는 경우(예: "고기meat"토큰을 지불 한 경우), 플레이어는 초과하여 지불한 음식을 돌려 받을 수는 없다.

### 마을에 건물 건설

몇몇 라운드 카드의 4번째 열에 그려져 있는  와  기호는 기본 건물이나 특수 건물 카드가 마을의 건물들에 추가되어야 한다는 것을 가리킨다.

- 기본 건물 카드  : 만약 보통의 건물이 필요하다면, 건설 계획 중에 가장 작은 정렬 순서 번호를 가진 카드를 사용한다.

- 특수 건물 카드  : 만약 특수 건물 카드가 필요해지면, 뒤집어져 있는 특수 건물 카드 더미의 맨 위 카드를 앞면으로 뒤집는다(건물 개요에 있는 "시장Marketplace" 기본건물을 보라).

### 새로운 배 카드

마지막으로, 라운드 카드를 배가 보이도록 반대로 뒤집는다. 이것을 종류에 맞게 배 카드 더미 위에 놓는다(게임 판 3을 보라).

### 다음 라운드

다음 순서인 플레이어가 다음 라운드를 시작한다("부드러운 게임 진행을 위한 팁" 아래의 첫 번째 부분을 보라, 11 페이지).

### 라운드 개요카드

라운드 개요 카드는 모든 라운드 카드를 요약해 놓은 것이다.

- 카드의 첫 번째 행에는 갈색 원 안에 라운드 번호가 있다.
- 두 번째 번호 - 라운드 번호의 아래, 냄비 그림 안에는 각 플레이어가 라운드의 끝에 소비해야 하는 음식의 양이 표시되어 있다.
- 세 번째 줄은 그 라운드의 끝에 기본/특수 건물이 건설 될지, 또는 수확이 일어나지 않을 지를 나타낸다.
- 네 번째와 다섯 번째 줄은 그 라운드 카드가 뒤집어 지면 어떤 배 카드가 게임에 들어올 지를 보여준다: 예를 들어, "2"와 "나무Wood"는 2프랑의 가치를 가진 나무 배를 의미한다.

→	4	5	6	7	8	9	10
→	3	4	5	6	7	8	9
→			Harvest				
→	4	4	2	6	4	6	8
	Wood	Wood	Iron	Wood	Iron	Iron	Iron



마을에 건물이 건설된다.



라운드 카드가 배 카드가 된다.

자물쇠 기호는, 이 카드는 건물 액션을 제공하지 않는다는 것을 가리킨다.



특수 건물에는 덧 표시가 되어있다.

더하기 기호는, 이 건물은 게임이 끝났을 때 추가 가치를 가진다는 것을 뜻한다.



## FINAL STAGE

마지막 라운드 카드가 해결되면 라운드 스테이지가 끝나고 최종 스테이지가 시작된다.

## FINAL ACTION

각 플레이어는 한 번씩의 턴을 가지게 되고 최종 액션(하나의 메인 액션)을 수행한다. 공급과 구입 액션은 할 수 없고, 이자는 더 이상 지불하지 않는다. 플레이어는 대출 받은 것을 상환할 수 있고 건물과 배를 팔 수 있다.

시작 플레이어부터 시작하여 각 다른 플레이어들도 턴을 가진다.

Note: 최종 스테이지에 한해서, 개인 디스크는 **하나 또는 그 이상의 개인 디스크에 의해 이미 점유된 건물로 이동할 수 있다.** 그러므로 각 플레이어는 최종 액션 동안 자신이 원하는 하나의 건물에 방문할 기회를 가진다. 들어갈 수 없는 단 하나의 건물은, 자신의 개인 디스크가 원래 위치하고 있던 건물뿐이다.

## GAME END AND WINNER

게임은 최종 액션 뒤에 즉시 종료한다. 가장 부자인 플레이어가 승자가 된다. 플레이어의 부는 다음의 것들을 더해서 계산한다:

- 각자의 건물과 배에 표시된 가치(카드 이름 왼쪽의 숫자).
- 더하기 심볼 **+** (예: 은행)에 의한 건물의 추가 가치. 어떤 다른 건물을 가지고 있는지에 따라 결정 된다(카드 텍스트와 그림을 보라).
- 가지고 있는 돈.
- 상환하지 않은 각각의 대출에 대해 7프랑을 공제한다.

플레이어가 가지고 있는 남은 상품은 가치가 없다(예외: the Storehouse).

동점이 있으면, 모두 승리한다.

## IMPORTANT TIPS (READ BEFORE YOUR FIRST PLAY!)

### RULE CLARIFICATIONS

#### • 건설과 구입의 차이

모든 건물과 배는 플레이어의 선택에 따라 건설될 수도 있고 구입될 수도 있다(보통은 건설한다). 이 차이는 굉장히 중요하다.

- 건설은 항상 메인 액션이고 건설 자재를 필요로 한다. 이것은 Construction Firm 이나 Building Firm과 같은 건설 건물에서 행해진다.
- 구입은 추가 액션이고 돈을 필요로 한다. 구입과 건설을 통해 얻은 카드는 모두 자신의 앞에 놓는다.

#### • 건설 계약에 있는 건물만 건설이 가능하다.

건설 계약 더미의 맨 위에 있는 건물들만이 구입되거나 지어질 수 있다. 마을에 속해있는 건물은 구입하는 것만 가능하다(이미 건설된 건물).

게임의 끝에서, 각 플레이어는 정확히 한번의 메인 액션을 할 수 있다. 이 최종 스테이지 에서만, 개인 디스크를 이미 점유된 건물 카드로 이동시킬 수 있다.



Bridge over the Seine는 인기있는 최종액션이다. 이 건물은 남아있는 상품을 프랑으로 바꿀 수 있게 해준다.

건물과 배의 가치, 현금을 합한 가장 큰 부를 가진 플레이어가 승자가 된다.



예 : 래리는 추가 액션으로 6 프랑에 Marketplace를 구입했고, 즉시 그의 메인 액션으로 기능을 사용할 수 있다.

시작 건물들도 구입할 수 있다.



### • 토큰 제한 없음

게임 토큰(상품과 프랑)의 공급은 무제한이다. 만약 한 종류 상품이 다 떨어지면, "2 음식 생산" 토큰의 뒷면에 있는 5x 곱하기를 사용한다. 이 위에 토큰이 놓여지면 그것은 토큰 5개로 계산한다.

### • 비어버린 건설 계약

건설 계약 카드 더미 중 하나가 다 떨어지게 되면, 게임이 끝날 때까지 비어있는 채로 둔다.

### • 거스름돈은 있지만, 음식이나 에너지는 거스름이 없다

이 게임에서, 플레이어는 아무 때나 5개의 1프랑 동전을 5프랑 동전으로(또는 반대로) 교환할 수 있고 더 많은 돈을 지불했을 경우 거스름 돈을 받을 수 있다. 플레이어가 입장 비용을 음식으로 지불하거나 또는 먹여 살리기 단계 동안 음식을 지불할 때는 초과지불 한 것에 대한 거스름을 받지 못한다. 마찬가지로 건물 액션을 위해 너무 많은 에너지를 지불했을 경우에도 초과한 에너지는 돌려받지 못한다.

### • 항상 플레이어가 불리하게 올림/버림 한다

많은 건물 카드에서, 플레이어는 절반의 상품 또는 절반의 프랑을 얻거나 절반의 에너지를 지불 해야 한다. 이럴 때는 항상 플레이어에게 불이익이 가도록 올리거나 버린다: 만약 플레이어가 무언가의 절반을 받아야 한다면 나머지를 버리고, 무언가의 절반을 지불해야 한다면 올림으로 지불한다.

## LOAN CARDS





### • 대출 받기 :

플레이어는 이미 받은 대출에 대한 이자를 지불할 수 없거나, 먹여 살리기 단계에 필요한 음식을 지불할 수 없을 때만 하나 또는 여러 개의 대출을 받게 된다. 플레이어가 그의 모든 음식과 돈을 사용하고, 그럼에도 여전히 요구된 양을 지불할 수 없을 때에만 새로운 대출을 받을 수 있다. 대출 받은 플레이어는 대출 카드를 자신의 앞에 둔다. **플레이어는 각각의 대출 마다 4프랑을 받는다.** 플레이어는 절대 건물을 팔 것을 강요 받지 않는다.

### • 대출 상황

대출 받은 것은 게임 중 어느 때라도 상환 할 수 있다(이자를 지불하기 직전에도). 상환하는 금액은 5프랑이다. 게임이 끝날 때, 플레이어는 아직 가지고 있는 미해결한 대출 하나당 7프랑씩 공제한다.

## THE BUILDINGS

- 다섯 종류의 건물 카드가 있다(Craftman's , economic , industrial , public , 시장Marketplace, 흙 제방Clay Mound와 암시장Black Market은 건물로 치지 않는다(아이콘이 없다).
- 대부분의 건물은 방문자가 액션을 수행 하도록 한다. 나머지 건물들(예: 은행)은 액션을 할 수 없고 오직 소유자에게만 중요하다. 이 나머지 건물들은 카드의 윗줄에 자물쇠 표시가 되어 있다.
- 게임이 시작 할 때는, Craftman's 건물이 중요하다(건물 개요의 "시장Market Place"과 "마을 광장Town Square"을 보라). 여러가지 건물 종류의 차이는 이후의 게임에 관계가 있다(기본 건물의 마을 회관Town Hall이나 은행Bank, 특수 건물의 조합 회관Guild House이나 공단Business Park. 이 건물들의 가치는 플레이어가 소유한 건물 종류에 따라 더해진다)



이것은 25 프랑을 나타낸다.

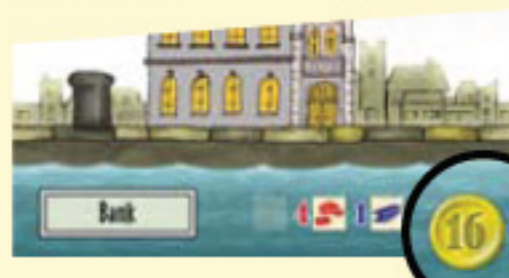
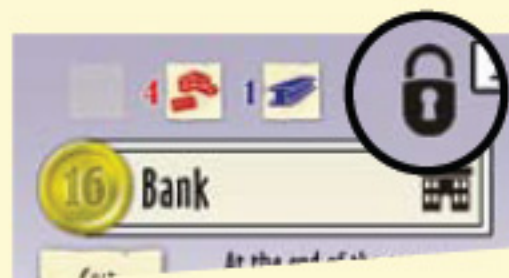


건물이나 배를 팔 때는 절대 나머지가 없다. 가치는 언제나 짝수이다.

플레이어는 건물/배를 구입하거나 입장 비용을 지불하기 위한 목적으로, 스스로 대출을 받을 수는 없다.

만약 게임에 충분한 대출 카드가 남아 있지 않다면, 대출 카드를 뒤집어서 사용한다. 대출카드의 뒷면에는 "3 대출"이 표시되어 있다.

**Tip:** 대출을 여러 개 받은 플레이어가 게임에서 이기는 것은 충분히 가능성이 있는 일이다(Local Court의 소유가 한 가지 가능성이다. 건물 개요를 보라).





모든 카드에 있는 더하기 기호는 다른 카드 또는 자원에 의해 가치가 더해지는 것을 나타낸다(10페이지의 “은행Bank” 카드 그림을 보라).

- **Note:** 카드에 표시된 망치Hammer나 낚시꾼Fisherman 심볼은 흙 제방 Clay Mound, 탄갱Colliery, Fishery, 마을 광장Town Square에서 액션을 하는 플레이어에게 보너스를 준다(건물 개요를 참조).
- 요구사항 사이에 있는 / 표시는 그것들 중 하나가 필요하다는 것이다. 다른 경우에는 “and, optionally or”를 사용한다. 이것은 몇몇 액션을 하게 하는 몇몇 건물 카드에 있다(예: 시장Marketplace과 사무소Business Office).
- 화살표는 상품을 업그레이드 할 수 있게 한다. 액션을 수행할 때, 제한이 정해져 있지만 없다면 원하는 만큼의 상품을 업그레이드 하는 것이 가능하다. 제한은 화살표 몇 번까지 업그레이드가 가능한지 표시되어 있다(예: “6x”). 화살표 위에 조건이 표시된 경우도 있는데, 각 업그레이드 또는 전체 업그레이드에 드는 에너지를 가리킨다(예: 빵집Bakehouse과 벽돌공장Brickworks).



예: 엘레노아는 하나의 망치를 가지고 있다. 따라서 그녀는 Colliery에서 3개의 석탄 대신 4개를 받는다.

Smokehouse는 일반적인 에너지 요구사항과는 다른 예외이다. 이에 대한 에너지는 변환 전에 사용되는 것으로 표시되어 있다.

## TIPS FOR SMOOTHER GAME PLAY

### • 각 라운드에 누가 처음으로 진행할까?

라운드 카드가 배 카드로 뒤집힐 때, 새로운 라운드 카드의 오른쪽에 있는 숫자가 이번 라운드에 처음 시작하는 플레이어가 누구인지를 알려준다: “1”은 최초의 시작 플레이어, “2”는 그 다음 플레이어와 같은 식으로. 짧은 버전 게임에서는 밝은 색 박스에 있는 아래 숫자를 쓴다.

### • 식료품 저장소The Buttery

게임 턴 개요 카드의 뒷면에 있는 식료품 저장소는, 플레이어가 라운드의 끝에 얼마나 많은 음식이 필요한 지에 대한 계획 세우는 것을 도와준다. 플레이어는 라운드의 끝에 지불할 음식 토큰을 식료품 저장소에 놓거나, 또는 소유한 배가 제공할 음식을 음식 생산 토큰을 놓아서 표시할 수 있다.

### • 생산의 선언

라운드의 끝에, 플레이어는 “생산”을 선언해서 모든 생산 가능한 플레이어들이 곡물 또는 소를 받을 수 있게 한다.

### • 건물은 팔 수 있다

건물을 아무 때나 팔 수 있다는 사실을 잊기 쉽다. 이 게임에 대한 경험이 없는 플레이어는 건물의 입장 비용을 지불 할 수 없어서 다른 액션을 찾게 된다. 하지만, 그는 건물을 팔아서 입장 비용을 마련할 수 있다. 게임이 끝날 때 즈음에 자신의 싼 건물이나 나무 배를 파는 것은 가치 있는 일이다.





• **건물을 위쪽이 아래로 가도록 돌려놔라**

플레이어들은 카드를 그들로부터 돌려놔서 다른 플레이어들이 쉽게 읽을 수 있도록 하는 것이 좋겠다.

• **메인 액션이 끝나면 다음 플레이어의 턴이다.**

플레이어는 그의 턴을 가지기 전에 이전 플레이어가 자신의 턴이 끝났다고 선언 하는 것을 기다릴 필요가 없다. 드물게 플레이어는 메인 액션 뒤에 건물을 팔거나 사기도 한다. 만약 그러기 원한다면 그 플레이어는 다음 플레이어에게 잠시 기다려달라고 해야 한다.

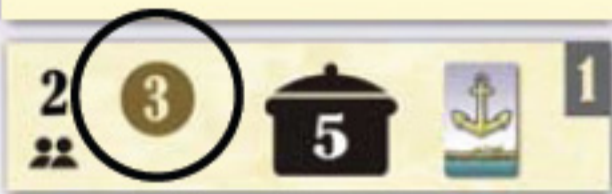
• **라운드 번호**

게임 준비 단계에 정렬되어 더미로 만들어져 있는 라운드 카드의 번호는 플레이 하고 있는 라운드의 수와 항상 같다. 플레이어들은 현재 라운드 카드를 보고 어떤 라운드가 플레이 되고 있는지 말할 수 있다.

• **최종 액션**

일반적으로, 최종 액션의 플레이 순서는 중요하지 않고 동시에 실행 할 수 있다. 드문 경우에 어떤 이유로 플레이 순서가 문제가 될 수 있는데, 예를 들면 입장 비용을 지불 할 때 또는 고급 정기선을 구입할 때, 플레이어들은 플레이 순서를 따라야 한다.

배 카드는 그것을 누가 소유하고 있는지에만 관련이 있기 때문에, 돌려놓을 필요가 없다.



게임의 한 라운드의 자세한 예제와 카드에 관한 정보는 건물 개요에 포함되어 있다.

© Lookout Games 2008  
www.lookout-games.de

Korean translation by Pieces (seungjoo.jeong@gmail.com)

**THANKS**

Le Havre is a game that was developed during December 2007. It was inspired by the games "Caylus" by William Attia and "Agricola". The game was edited by Uwe Rosenberg and Hanno Girke. The author thanks Ralph Bruhn for assistance with collating and structuring the rules and Susanne Rosenberg for proofreading. Graphics and Illustrations are by Klemens Franz. The author thanks (in chronological order) all the Playtesters – without their feedback, it would have been hard to put the game into its current form: Susanne Rosenberg, Bernd Breitenbach, Christian Hennig, Alexander Nentwig, Nicole Griesenbrock, André Kretschmar, 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 Mieke, Birgit Baer, Jürgen Kudritzky, Suse Dahn, Thomas Balcerek, Thorsten Rickmann, Alexander Ikenstein, Jan Bullik, Hans-Günter Simon, (90.) Elisabeth Mohing, Corinna Häffs, Michael Häffs, Dorle Burgdorf, Matthias Cramer, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Thomas 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 Kattinig, Klemens Franz, Elke Duffner, Helga Duffner, Joachim Ring, Johannes Schulz-Thierbach, (140.) Peter Eggert, Eric Humrich, Ingo Schildmann, Tobias Stapelfeldt, Manfred Wöste, Petra Böhm, Yvonne Lüscher, Dieter Alber, Ihno Kelsch, Ulrike Marisken, (150.) Mareike Oertwig, Jürgen Aden, Simone Hüther, Corina Schmeer, Volker Schäfer, Jan Schmeer, Lea Hellbrück together with Ingo Griebisch, 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 Frühlingsdorf, Matthias Oestreicher, Bettina von Rüden, Frank Bergfeld, Thomas Legler, (200.) Jörg von Rüden, Michael Stadler, Ulrich Büscher, Anton Wiens, Uwe Dinglinger, Matthias Michels, Karin Michels, Raimund Dreier, Friedel Hoffmann, Kristiane Hollenberg, (210.) Thorsten Kurland, Joan Nguyen, Michael Oberhach, Thorsten Winter, Melissa Rogerson, Daniel Hogetoom, 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 Vorbrod, 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.



## 기본 건물

33개의 기본 건물이 있다. 게임을 하는 플레이어의 수에 따라 사용하는 건물이 달라진다.

33개의 기본 건물 중에는 9개의 *Craftman's* 건물, 6개의 *economic* 건물, 10개의 *Industrial* 건물, 4개의 *Public* 건물과 빌딩이 아닌 4개가 있다. 총 6개의 낚시꾼과 8개의 망치 그림이 그려져 있다.

**Abattoir** (C, 정렬 순서 09, 가치 8, 입장 비용: 2프랑, 건설 재료: 나무 1+흙 1+철 1) 플레이어는 소를 고기로 몇 개이든 업그레이드 할 수 있다. 그에 더해, 도축한 소 두 마리당 1개의 원피를 받는다(나머지는 버림). 2-3 마리의 소를 잡았으면 원피 1개, 4-5마리에 대해서는 2개를 받는다. 원피는 오직 소를 잡을 때의 부산물로 밖에 얻을 수 없다.

원피는 가족으로 업그레이드 될 수 있다. 부록의 마지막 페이지에 있는 "어떻게 하면 가족을 얻을 수 있나"를 보라.

**Arts Centre** (P, 정렬 순서 11, 가치 10, 입장 비용: 음식 1, 건설 비용: 나무 1+흙 1, 낚시꾼 1) 자신의 건물에 현재 들어와 있는 다른 플레이어 한 명당 4프랑을 Treasury로부터 받는다. 자신의 개인 토큰은 계산하지 않는다. 처음 하는 플레이어들은 게임 동안 8프랑 이상을 벌 기회를 노려서, 그 기회를 놓치지 않아야 한다. Art Centre는 4인 이상 플레이 할 때만 게임에 포함된다. 적은 인원일 때는 너무 약하다.

**Bakehouse** (C, 정렬 순서 05, 가치 8, 입장 비용: 음식1, 건설 재료: 흙 2개) 플레이어는 곡물을 빵으로 몇 개든지 업그레이드 할 수 있다. 하나의 빵을 굽는 데에는 1/2 에너지가 필요하다(반올림해서 지불). 예를 들어, 3개의 빵을 굽는 데는 2 에너지가 필요하다. 구운 빵 2개 당 1 프랑을 보상으로 받는다(나머지는 버림). 예를 들어, 1개의 코크스로는 20개의 빵까지 구울 수 있다.

**Bank** (E, 정렬 순서 29, 가치 16, 가격 40, 건설 재료: 벽돌4 + 강철1) Bank에서는 역션을 할 수 없다. 게임이 끝났을 때, Bank의 가치는 소유자가 가진 다른 건물에 의해 결정된다. 각 Industrial 건물은 Bank의 가치를 3프랑 증가시키고, 각각의 Economic 건물(Bank 포함)은 가치를 2 프랑 증가시킨다. Note: Bank는 강철로 건설되는 유일한 건물이다. Bank와 Town Hall은 돈을 아끼는 것 보다 투자를 할 중요한 이유가 된다(Bank의 경우는 Industrial과 Economic 건물의 구입).

**Black Market** (N, 정렬 순서 13, 가치 2, 입장 비용: 음식1) Black Market은 건설될 수는 없고 오직 구입만 가능하다. Black Market을 방문한 플레이어는 오퍼 공간이 비어있는 각 상품(프랑 포함) 2개씩을 받는다: 1프랑 동전, 생선, 나무, 흙, 철, 곡물, 소 가능. 5프랑 동전과 석탄. 원피는 Black Market을 통해 얻을 수 없다(물론 업그레이드된 상품도). Note: 만약 게임 준비단계에 Black Market이 건설 계획 더미 중 하나의 맨 위에 있다면, 건물 카드를 다시 섞어서 배치하는 것을 추천한다. 그렇지 않으면 시작 플레이어가 게임을 하면서 너무 큰 이익을 얻을 것이다. Black Market이 얼마나 자주 사용 되는지는 그것이 언제 게임에 들어오느냐에 달려 있다. 처음 하는 플레이어들은 Black Market에서 4개 이상의 상품을 받을 수 있을 때를 노려서, 그 기회를 놓치지 않아야 한다.

**Brickworks** (E 정렬순서 14, 가치 14, 입장 비용: 음식1, 건설 재료: 나무2+흙1+철1) 플레이어는 흙을 벽돌로 몇 개든지 업그레이드 할 수 있다. 각 벽돌을 생산 하기 위해 1/2에너지를 지불해야 한다(반올림해서 지불. 1-2벽돌은 1 에너지, 3-4벽돌은 2에너지 등등). 생산한 벽돌 두 개당 보상으로 1프랑을 받는다(나머지는 버림. 2-3벽돌에 1 프랑, 4-5벽돌에 2프랑 등등). Brickworks 말고도 Hardware Store를 통해서도 벽돌을 얻을 수 있다

## 첫 번째 라운드 의 예

데이빗(빨강), 프레이저(녹색), 데일(파랑)은 완전한 버전의 게임을 플레이한다. 각각 5프랑과 석탄1개를 받고 시작한다. 오퍼 공간에는 2프랑과 생선2, 나무2, 흙1을 둔다.

1. 빨강은 첫번째 공급 타일을 뒤집고 배 마커를 그 위에 둔다. 타일에는 철과 프랑이 표시되어있다. 1프랑과 철 1개를 공급처에서 가져다가 각각의 오퍼 공간에 둔다. 그는 프랑 오퍼 공간에서 3프랑을 가져왔다. 추가적인 액션으로 건물을 구입할 수도 있지만(예: Marketplace를 6프랑에) 하지 않았다.



2. 녹색은 두번째 공급 타일을 뒤집고 나무와 생선을 해당 오퍼 공간에 추가했다. 그리고 배 마커를 방금 뒤집은 타일 위에 둔다. 나무 3개를 가져왔다.

3. 파랑은 배 마커를 다음 공급 타일에 두고, 생선과 곡물을 추가했다. 오퍼 공간에서 생선 4개를 가져왔다.

4. 빨강은 네번째 공급 타일을 뒤집고 나무와 소를 추가했다. 그의 배 마커를 첫번째 공급 타일에서 방금 뒤집은 공급 타일로 옮긴다. 오퍼 공간에는 나무 1, 흙 1, 철 1, 곡물 1, 소 1이 있다.

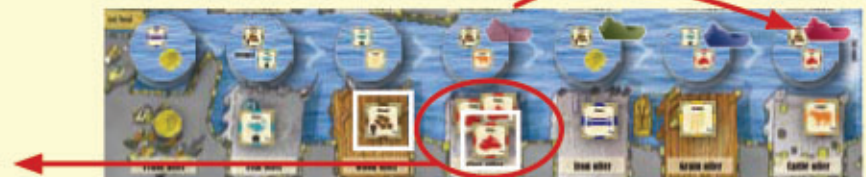


빨강은 먼저 추가 액션을 한다: 6프랑을 지불하여 Marketplace 건물을 구입한다. 다음으로 그는 그의 메인 액션을 수행한다: 자신의 개인 디스크를 Marketplace에 놓는다. 자신이 소유한 건물이기 때문에 입장 비용은 지불하지 않는다. 석탄과 곡물 하나씩(두개의 다른 기본 상품)을 공급처에서 가져오고 특수 건물 카드더미 맨 위의 두 장을 본다.

5. 녹색은 다섯 번째 공급 타일 위에 배 마커를 놓고 나무와 1프랑을 추가한다. 자신의 일꾼을 입장 비용을 지불하지 않아도 되는 Building Firm에 놓는다. 나무 3개를 써서 Joinery를 짓는다.

6. 다음 공급 타일에서는 생선과 흙이 추가되었다. 오퍼 공간에는 이제 1프랑, 생선 1, 나무 2, 흙 2, 철 1, 곡물 1, 소 1이 있다. Joinery에서 돈을 벌 수 있고 나무 배를 14프랑에 구입하려는 생각이 있기 때문에 파랑 플레이어는 오퍼 공간에서 나무 2개를 가져왔다.

7. 빨강은 이제 일곱번째 게임 턴을 수행하게 되고 나무와 흙을 추가한다. 이제 오퍼 공간에는 흙 3개와 다른 종류를 1개 씩이 있다. "많은 게 좋은거지"라고 생각하고 흙 3개를 가져왔다.



이제 라운드가 끝났다. 라운드 카드에는 각 플레이어가 음식을 2만큼 내야한다고 표시되어 있다. 파랑은 생선 2개를 내고, 빨강과 녹색은 2프랑 씩을 낸다. 3인 게임의 첫번째 라운드에는 수확이 없다: 만약 수확이 있는 라운드였다면, 빨강이 곡물 하나를 받는다. 라운드 카드를 뒤집고, 그것은 가능한 첫 번째 배 카드가 된다.

8. 녹색은 그의 배 마커를 다섯번째 공급 타일에서 가져와 첫번째 공급 타일에 놓으면서 두번째 라운드를 시작한다. 오퍼 공간에 철과 1프랑을 추가한다. 공급 타일은 남은 게임동안 앞면이 보이는 채로 두고, 게임을 하는 동안 위치가 바뀌지 않는다. 녹색은 이제 자신의 메인 액션을 수행한다.

**Bridge over the Seine** (N, 정렬 순서 27, 가치 16, 입장 비용: 2프랑, 건설 재료: 철3) 플레이어는 자신이 원하는 만큼의 상품을 팔 수 있다. 업그레이드 된 상품 하나에 1 프랑을 받고, 종류에 상관 없이 기본 상품 3개에 1 프랑을 받는다(상품은 같아도 되고 달라도 된다). 건물 카드에 그려진 그림은 르 아브르에 있는 노르망디 다리이다. Bridge over the Seine는 게임의 끝 부분에 남은 상품을 파는 용도로 종종 사용된다.

**Building Firms** (C, 시작 건물, 두 개 들어있음, 가치 4/6, 입장 비용: 없음/음식1, 망치 하나씩) Building Firm은 시작 건물이다. 배를 제외한 건물을 지을 수 있게 해준다. 플레이어는 건설 계획 더미의 맨 위에 있는 3장의 카드를 중 하나를 Building Firm을 사용해서 지을 수 있다. 마을이 소유한 건물은 지을 수 없다. 그 건물들은 이미 지어진 건물이므로 오직 구입할 수 밖에 없다. Building Firm은 규칙 중에 "건물과 배 건설"의 "새로운 건물 건설" 부분에 설명 되어 있다.





**Business Office** (E 정렬 순서 21, 가치 12, 입장 비용: 1 프랑, 건설 재료: 나무4+흙1, 망치1, 낚시꾼1) 플레이어는 아무 상품 4개를 강철 Steel 1개로 바꿀 수 있다(업그레이드 여부는 관계 없음). 프랑은 상품으로 계산하지 않는다. 이것에 추가로 또는 대신, 하나의 상품을 숯 charcoal 1개나 가죽 Leather 1개 또는 벽돌 Brick 1개로 바꿀 수 있다. 4개의 상품은 같아도 달라도 된다. 강철 배를 만들기 위해 충분한 강철을 모으려면 Business Office에 두 번 방문해야 한다.

**Charcoal Kiln** (C 정렬 순서 07, 가치 8, 입장 비용 없음, 건설 재료: 흙1) 플레이어는 원하는 만큼의 나무를 숯으로 업그레이드 할 수 있다. 이 액션을 하는 플레이어는 자신의 모든 나무를 바꿀 필요는 없다. 숯을 만드는 데에는 에너지가 필요하지 않다.

**Church** (P 정렬 순서 30, 가치 26, 구입할 수 없다, 입장 비용 없음, 건설 재료: 나무5+벽돌3+철1) 교회에는 빵 5개와 생선 2마리(훈제 생선은 안된다) 이상을 가진 플레이어만 들어갈 수 있다. 5개의 빵과 3개의 생선을 추가로 받는다. 이런 기적이야! 건물 카드는 르 아브르의 성 요셉 교회가 그려져 있다. 이 액션은 성경의 이야기인 오벳미어의 기적을 나타낸다.

**Clay Mound** (N 정렬 순서 10, 가치 2, 입장 비용: 음식1) Clay Mound는 건설할 수 없고 오직 구입만 가능하다. Clay Mound에 들어간 플레이어는 3개의 흙 clay를 받고, 소유한 건물에 그려진 망치 마다 1개의 흙을 추가로 받는다.

**Cokery** (I 정렬 순서 25, 가치 18, 입장 비용: 1 프랑, 건설 재료: 벽돌2+철2) 플레이어는 원하는 만큼의 석탄 Coal을 코크스 coke로 업그레이드 할 수 있다. 생산한 코크스 1개에 대해서 보상으로 1프랑을 받는다. 코크스는 10에너지를 공급해준다. 코크스는 주로 배를 움직이거나 강철을 생산하기 위해 요구된다. 코크스를 생산하는 데는 에너지가 필요하지 않다.

**Colliery** (I 정렬 순서 16, 가치 10, 입장 비용: 음식2, 건설 재료: 나무1+흙3) 플레이어는 3개의 석탄을 받는다. 자신의 건물에 하나 이상의 망치가 있다면 추가로 하나의 석탄을 받는다. 물 이상의 망치를 가지고 있어도 추가로 석탄을 받지는 않는다. Tip: Colliery는 플레이어가 최소 하나의 망치를 가져야 하는 이유이다(예: Building Firm중 하나나 Construction Firm을 구입해서). Marketplace도 석탄을 얻을 수 있는 기회를 준다. 플레이어는 Charcoal Burner와 Cokery에서도 에너지를 받을 수 있다.

**Construction Firm** (I 시작 건물, 가치 8, 입장 비용: 음식2, 망치1) Construction Firm은 시작 건물이다. 이 건물은 건설 계획 더미 맨 위에 있는 건물들 두 개 까지 지을 수 있게 해준다. 배를 건조하는 것은 불가능 하다. 플레이어는 하나의 카드 더미에서 두 개의 건물들 지을 수 있다. 하나의 건물들 지은 다음, 추가 액션으로 다음 건물들 사고, 다시 Construction Firm으로 세 번째 건물들 지을 수 있다. 마을이 소유한 건물은 지을 수 없다. 그 건물들은 이미 지어진 건물들이므로 오직 구입할 수 밖에 없다. Construction Firm은 규칙 중 "건물과 배 건설"의 "새로운 건물 건설" 부분에 설명 되어 있다.

**Dock** (I 정렬 순서 26, 가치 10, 가격 24, 건설 재료: 나무1+벽돌2+철2) Dock에서는 액션을 할 수 없다. 게임이 끝났을 때, Dock의 가치는 소유자가 가진 배의 수에 따라 정해진다. 종류에 관계 없이 각각의 배 카드는 Dock의 가치를 4프랑 증가시킨다. Dock은 4인 이상이 플레이 할 때만 포함된다. 적은 인원이 플레이 할 때 Dock은 너무 강력하다.

**Fishery** (C 정렬 순서 03, 가치 10, 입장 비용 없음, 건설 재료: 나무1+흙1, 낚시꾼1) 플레이어는 생선 3마리를 받는다. 그에 더해, 자신의 건물카드에 그려진 각각의 낚시꾼마다 하나의 생선을 추가로 받는다. Fishery에도 낚시꾼이 하나 그려져 있다.

**Grocery Market** (E 정렬 순서 19, 가치 10, 입장 비용: 1 프랑, 건설 재료: 나무1+벽돌1) 플레이어는 소1, 고기1, 생선 1, 훈제생선1, 곡물1, 빵1을 받는다. Grocery Market에서 얻는 상품은 음식 8개의 가치가 있다.

**Hardware Store** (C 정렬 순서 06, 가치 8, 입장 비용: 음식1, 건설 재료: 나무3+흙1, 망치1, 낚시꾼1) 플레이어는 나무1, 벽돌1, 철1을 받는다. 벽돌은 Wharf를 현대화할 때와 Tannery 또는 Grocery Market을 지을 때 필요하다. Hardware Store 이외에 Brickworks를 통해서도 벽돌을 얻을 수 있다.

**Ironworks** (I 정렬 순서 22, 가치 12, 입장 비용: 음식3 또는 1 프랑, 건설 재료: 나무1+2벽돌, 망치1) 플레이어는 철 3개를 받는다. 추가로 하나의 철을 얻기 위해 6 에너지를 지불할 수 있다. 4번째 철을 얻기 위한 6 에너지는 매우 비싸다. 하지만 때때로 플레이어는 철 배를 만들기 위해 급하게 철이 필요할 때가 있다.

**Joinery** (C 정렬 순서 04, 가치 8, 입장 비용: 음식1, 건설 재료: 나무3, 1 망치) 플레이어는 1~3개의 나무를 보급소에 지불하고 5~7프랑을 Treasury에서 받는다. Tip: Joinery는 초반에 나무 배를 구입하기 위해 사용된다.

**Local Court** (P 정렬 순서 15, 가치 16, 입장 비용 없음, 건설 재료: 나무3+흙2) 플레이어는 비용을 지불하지 않고 1 또는 2장의 대출 카드를 되돌릴 수 있다. 하나의 대출 카드를 가진 플레이어는 그냥 그것을 되돌린다. 두 장의 대출 카드를 가진 플레이어는 하나를 되돌리고 Treasury에서 2프랑을 받는다. 3도는 그 이상의 대출을 받은 플레이어는 두 장을 되돌리거나, 하나를 되돌리고 2프랑을 받는다. 5 이상 대출을 받은 플레이어가 게임에서 이기고 싶다면 Local Court의 도움을 받아야 한다. 이 카드는 3인 이상이 플레이 할 때만 포함된다(짧은 버전에서는 5인). 적은 인원의 게임에서는 각 플레이어는 충분한 상품을 수송하여 쉽게 대출을 상환할 수 있을 것이다.

**Marketplace** (N 정렬 순서 01, 가치 6, 입장 비용: 음식2 또는 1 프랑, 건설 재료: 나무2) 플레이어는 두 가지의 다른 기본 상품을 선택하여 보급소로부터 가져온다(오픈 공간에서 가져오는 것이 아니다). 플레이어는 생선, 나무, 흙, 철, 곡물, 소, 그리고 원피 Hides와 석탄 중에 고를 수 있다. 추가로 그가 소유한 Craftman' s 건물 마다 하나의 기본 상품을 고를 수 있다. 플레이어는 같은 종류의 상품을 2개를 받을 수는 없고, 따라서 최대 8개의 상품을 받을 수 있다. 그 뒤에, 플레이어는 특수 건물 더미 맨 위의 카드 두 장을 보고 더미 위에 원하는 순서로 되돌려 놓는다. 게임의 끝에, 특수 건물 공간은 절대 비어있지 않다. 이것은 Marketplace를 위한 것이다. Marketplace의 방문자는 게임이 끝날 때 까지 건물의 순서에 영향을 미칠 수 있다. 다음 플레이어는 이전 플레이어가 특수 건물을 보고 순서를 결정하는 동안 자신의 턴을 시작할 수 있다.

**Sawmill** (I 정렬 순서 02, 가치 14, 입장 비용 없음, 건설 재료: 흙1+철1) Sawmill은 Building Firm과 유사하다. Sawmill은 배가 아닌 건물들 지을 수 있게 해준다. 이 카드의 이름은 Building Firm이나 Construction Firm처럼 복색 바탕으로 되어 있다. 플레이어는 건설 계획 더미 맨 위에 있는 3개의 건물 중, 최소한 하나의 나무가 필요한 건물들 지을 수 있다. Sawmill의 이점은 원래의 필요한 나무보다 하나 적게 지불 하도록 하는 것이다. 마을이 소유한 건물은 지을 수 없다. 그 건물들은 이미 지어진 건물들이므로 오직 구입할 수 밖에 없다. Tip: Sawmill은 게임 초반에 나무 배 구입을 위한 목적으로 종종 팔린다. 이것은 Fishery와 Charcoal Kiln에도 적용된다.

**Shipping Line** (E 정렬 순서 18, 가치 10, 입장 비용: 음식2, 건설 재료: 나무2+벽돌3, 낚시꾼1) 플레이어는 상품을 선적하기를 원하는 배 하나당 3 에너지를 지불한다. 나무 배는 2개의 상품을 선적할 수 있고, 철 배는 3개, 강철선은 4개, 고급 정기선은 상품을 선적 할 수 없다. 고기와 훈제생선,

숯, 원피, 벽돌과 철은 선적한 상품 마다 2프랑씩 받고, 소, 빵, 석탄은 3프랑씩, 가죽은 4프랑, 코크스는 5프랑, 강철은 8프랑을 받는다. 다른 상품들은 각각 1프랑씩 받는다. 수입은 Shipping Line 카드와 각각의 상품 토큰 오른쪽 아래에 표시되어 있다. 여러 개의 배에 상품을 선적하려 하는 플레이어는 총 에너지를 한 번에 지불 할 수 있다. 각 배마다 따로 지불할 필요가 없다. 대체로, 플레이어는 하나의 코크스를 사용하여 3개의 배에 에너지를 공급할 것이다. 가죽과 소와 빵, 그리고 코크스와 벽돌은 가장 자주 선적된다. 각각의 상품은 배 종류마다 선적될 수 있다. 플레이어는 같은 상품을 여러 개 실을 수 있고, 한 배에 다른 종류의 상품들을 실을 수도 있다.

**Smokehouse** (C 정렬 순서 08, 가치 6, 입장 비용: 음식2 또는 1 프랑, 건설 재료: 나무2+흙1, 1 낚시꾼) 플레이어는 6마리까지의 생선을 훈제 생선으로 업그레이드 할 수 있다. 업그레이드 하는 생선의 수에 관계 없이 1 에너지가 필요하다. 만들어진 훈제 생선 2마리마다 보상으로 1프랑을 받는다(나머지는 버림). 따라서 플레이어는 2-3생선당 1프랑, 4-5생선당 2프랑을 받는다.

**Steel Mill** (I 정렬 순서 23, 가치 22, 입장 비용: 2 프랑, 건설 재료: 벽돌4+철2) 플레이어는 원하는 수의 철을 강철로 업그레이드 할 수 있다. 업그레이드 하는 철 하나마다 5 에너지가 필요하다. 만약 한 개 이상의 철을 업그레이드 하려고 하면, 각각의 철 마다 따로 지불할 필요 없이 한번에 에너지를 지불할 수 있다. 대체로 에너지 비용은 코크스로 지불한다. Business Office에서도 플레이어는 강철을 얻을 수 있다.

**Storehouse** (E 정렬 순서 24, 가치 4, 가격: 10, 건설 재료: 나무2+벽돌2, 망치1) Storehouse에서는 액션을 할 수 없다. 게임이 끝날 때, Storehouse의 가치는 소유자가 보유한 상품 토큰에 수에 따라 달라진다. 각각의 기본 또는 업그레이드 된 상품 토큰은 Storehouse의 가치를 1/2 프랑 증가시킨다(총합을 반으로 나누고 나머지는 버림). Storehouse는 4인 이상 플레이 할 때만 포함된다. 적은 인원이 플레이 할 때는 이 건물은 너무 강력하다.

**Tannery** (C 정렬 순서 20, 가치 12, 입장 비용 없음, 건설 재료: 나무1+벽돌1) 플레이어는 4개까지의 원피를 가죽으로 업그레이드 할 수 있다. 가죽으로 바꾼 원피 하나마다 보상으로 1프랑을 받는다. 36장의 특수 건물 중에는 플레이어가 가죽을 팔아 이익을 얻을 수 있는 건물이 4개 포함되어 있다. 이 부록 마지막 페이지에 있는 "가죽을 무슨 일에 쓸 수 있나?"를 보라.

**Town Hall** (P 정렬 순서 28, 가치 6, Cost 30, 건설 재료: 나무4+벽돌3) Town Hall에서는 액션을 할 수 없다. 게임이 끝났을 때, Town Hall의 가치는 소유한 다른 건물에 따라 달라진다. Town Hall을 포함한 각각의 Public 건물 마다 가치를 4프랑 증가시킨다. 그에 더하여, 각각의 Craftman' s 건물은 Town Hall의 가치를 2 프랑 증가시킨다. Town Hall과 Bank는 돈을 아끼는 것 보다 투자를 해야 할 중요한 이유가 된다(Town Hall의 경우는 Public과 Craftman' s 건물을 구입하는 것).

**Wharf** (I 두 장 들어있다, 정렬 순서 12/17, 가치 14, 입장 비용: 음식2, 건설 재료: 나무2+흙2+철2, 현대화될 수 있다, 낚시꾼1) 플레이어는 선택한 배 카드의 건설 비용과 3 에너지를 지불한다. 플레이어는 Wharf에서, 한 번에 하나의 배만 만드는 것이 가능하다. 플레이어는 사용 가능해진, 그리고 각각의 더미 맨 위에 있는 배만 만들 수 있다. 어떤 Wharf에서 나무 배가 아닌 배를 처음으로 만드는 플레이어는 Wharf에 벽돌 하나를 두어서 현대화 시켜야 한다. 벽돌은 게임이 끝날 때까지 Wharf에 남아있다. 플레이어는 오직 배를 건조할 때만 항구를 현대화 할 수 있다. 이미 현대화 된 Wharf에서 추가적인 철이나 강철선, 또는 고급 정기선을 건조하는 플레이어는 추가로 벽돌을 지불할 필요가 없다. Wharf는 게임 규칙에 상세한 내용이 나와 있다 ("건물과 배 건설"의 "배 건조" 부분을 보라). 모든 같은 종류의 배는 같은 양의 음식을 공급한다. 오직 다른 점은 배의 가치이다: 한 종류의 배는 이전의 것보다 새로 나온 것이 더 가치 있다. 예외는 고급 정기선이다: 처음의 가치는 38이고, 마지막은 30이다.



## 특수 건물

한 게임에서는 5개까지의 특수 건물들을 구입할 수 있다. 기본 건물인 "Marketplace"의 기능 때문에, 각 게임에서는 6장의 카드를 뽑아 놓는다. 다른 모든 마을에 소유된 건물처럼, 뒤집힌 특수 건물은 플레이어가 구입할 수 있고, 건설할 수는 없다(Clay Mound와 Black Market과 유사하다. 예외는 Football Stadium).

36개의 특수 건물 중에는 6개의 Craftman's 건물, 14개의 Economic 건물, 6개의 Industrial 건물, 4개의 Public 건물과 Non-Building 5장, 하나의 배가 포함되어 있다. 총 13개의 낚시꾼 그림과 9개의 망치 그림이 카드에 그려져 있다.

**Baguette Shop** (E, 가치 4, 입장 비용: 음식1) 플레이어는 고기와 빵을 4번까지 환전할 수 있다. 교환하는 토른의 빵마다 Treasury에서 6프랑을 받는다(주: 고기와 빵 한 세트를 6프랑으로).

**Bakery** (E, 가치 6, 입장 비용: 음식1) 플레이어는 6개까지의 빵을 3프랑 씩으로 바꿀 수 있다.

**Brick Manufacturer** (I, 가치 8, 입장 비용: 음식2, 망치1) 플레이어는 3개의 벽돌을 되돌리고, 현금으로 10프랑 이상을 가지고 있는 것을 보이고 14프랑을 받는다.

**Business Park** (N, 가치 10, 가격 12, 망치1) Business Park에서는 액션을 할 수 없다. 게임이 끝날 때, 소유하고 있는 다른 건물에 의해 가치가 결정된다. 각각의 Industrial 건물 마다 Business Park의 가치가 2프랑 증가한다.

**Clothing Industry** (I, 가치 8, 입장 비용: 음식2 또는 1 프랑) 플레이어는 원피와 가죽 토른의 쌍을 원하는 만큼 환전 가능하다. 교환하는 토른의 빵마다 Treasury에서 7프랑을 받는다.

**Coal Trader** (E, 가치 4, 입장 비용: 음식1) 플레이어는 음식 하나로 숯 하나를 보급소에서 받는다. 추가로, 혹은 대신에, 음식 두 개로 석탄 하나를 받는다. 음식은 더해져 함께 지불 가능하다. 예를 들어, 2개의 고기(음식 6개)로 석탄 3개를 가져갈 수 있다. *여기서도 플레이어는 음식 대신 프랑을 지불할 수 있다.*

**Diner** (E, 가치 6, 입장 비용: 음식1, 낚시꾼1) 플레이어는 나무 한 개, 훈제 생선 하나와 빵을 3번까지 환전할 수 있다. 교환한 토른의 세트마다 Treasury에서 8프랑을 받는다.

**Farm** (E, 가치 8, 입장 비용: 1프랑, 1 낚시꾼) 플레이어는 보급소에서 2 생선, 2 곡물, 2 나무, 1 원피, 1 소를 받는다.

**Feedlot** (E, 가치 6, 가격 8) Feedlot에서는 액션을 할 수 없다. 매 수확 단계에, Feedlot의 소유자는 2~6마리의 소를 갖고 있다면 2마리의 소를 받는다. 만약 7마리 이상의 소를 가졌다면 원래대로 한 마리만 받는다.

**Fish Market** (E, 가치 4, 입장 비용: 음식1, 낚시꾼1) 플레이어는 7마리까지의 생선을 2프랑씩으로 교환할 수 있다. 훈제 생선은 팔 수 없다.

**Fish Restaurant** (E, 가치 6, 입장 비용: 음식1, 낚시꾼1) 플레이어는 원하는 만큼의 훈제 생선을 3프랑씩으로 교환할 수 있다.

**Fishpond and Wood** (N, 가치 4, 입장 비용: 음식1, 낚시꾼1) 플레이어는 생선 3마리와 나무 3개를 받는다.

**Football Stadium** (P, 가치 24, 건설 재료: 나무1+벽돌2+철2, 정월 순서 31) Football Stadium에서는 역션을 할 수 없다. Football Stadium은 구입할 수 없고, 건설 계획 공간이 비어있을 때만 건설 할 수 있다. Football Stadium 카드는 건설 될 때까지 비어있는 공간에 둔다.

**Forest Hut** (E, 가치 4, 입장 비용: 음식1, 낚시꾼1) 플레이어는 나무와 고기를 4번까지 환전할 수 있다. 교환한 토른의 빵마다 5프랑씩을 Treasury에서 받는다.

**Furniture Factory** (I, 가치 8, 입장 비용: 음식2, 망치1) 플레이어는 원하는 만큼의 가죽과 나무 토른을 환전할 수 있다. 교환한 토른의 빵마다 6프랑씩을 Treasury에서 받는다.

**Furriery** (C, 가치 6, 입장 비용: 음식1) 플레이어는 원하는 만큼의 원피를 빵으로 교환할 수 있다. 추가로, 혹은 대신에, 2개까지의 가죽을 5프랑씩으로 바꿀 수 있다.

**Guildhouse** (E, 가치 4, 가격 8, 낚시꾼1, 망치1) Guildhouse에서는 액션을 할 수 없다. 게임이 끝날 때 이것의 가치는 소유하고 있는 다른 건물들에 따라 결정된다. 각각의 Economic 건물(Guildhouse 자신을 포함)마다 가치를 2프랑씩 더한다.

**Harbour Watch** (P, 가치 6, 입장 비용: 음식1) 플레이어는 다른 플레이어들 선택하여 1 프랑을 지불한다. 그 플레이어는 그의 개인 디스크를 자신의 공급처로 되돌린다. Harbour Watch에 들어간 플레이어는 방금 상대 플레이어가 디스크를 제거한 건물로 자신의 마커를 이동시키고, 자신의 건물이 아닌 경우에는 적합한 입장 비용을 지불한다. *입장하여 액션을 수행할 수 없는 건물에 있는 플레이어는 쫓겨날 수 없다. 이런 건물들은 확장 건물로 등장할 것이다.*

**Haulage Firm** (E, 가치 6, 입장 비용: 음식1) 플레이어는 Treasury에 3프랑을 지불해야 하고, 인접한 두 개의 오픈 공간에 있는 상품을 가져온다. 프랑은 가져올 수 없다. 인접한 공간은 소와 곡물, 곡물과 철, 철과 흙, 흙과 나무, 나무와 생선이다.

**Hunting Lodge** (C, 가치 6, 입장 비용: 음식1, 낚시꾼2, 망치1) 플레이어는 원피 2개와 고기 3개를 받는다.

**Iron Mine and Coal Seam** (N, 가치 6, 입장 비용: 음식1, 망치1) 플레이어는 철 2개와 석탄 1개를 받는다.

**Kiln** (C, 가치 6, 입장 비용: 음식1) 플레이어는 흙 1개와 1 에너지를 벽돌 3개로 바꾼다.

**Labour Exchange** (P, 가치 6, 입장 비용 없음, 낚시꾼1) 플레이어는 자신이 소유한 낚시꾼 하나당 생선 하나씩을 받는다. 그에 더하여, 소유한 망치 하나당 석탄 하나씩을 받는다.

**Leather Industry** (I, 가치 8, 입장 비용: 음식2) 플레이어는 3개의 가죽을 되돌리고, 현금 14프랑이 있는 것을 보이고 16프랑을 받는다.

**Luxury Yacht** (S, 가치 20, 1 낚시꾼) 플레이어의 메인 액션으로 Wharf에 들어가고, 필요하다면 입장 비용을 지불한다. 자신의 철 배 하나를 추가비용 없이 Luxury Yacht로 교체한다. 교체된 철 배는 게임에서 제거된다. Luxury yacht는 철 배로 계산한다. 하지만 철 배와는 달리 Shipping Line에서 사용될 수 없으며, 매 라운드 끝에 음식을 공급해 주지 않는다. Luxury Yacht에서는 역션을 할 수 없다.

**Masons' Guild** (C, 가치 8, 가격 10, 1 망치) Masons' Guild에서는 역션을 할 수 없다. 소유자는 건설 비용을 지불 할 때 흙 1개 또는 벽돌 1개를 덜 낸다. 비용에 흙이나 벽돌이 포함되지 않는 건물은 할인 받지 못한다.

**Pâtisserie** (E, 가치 6, 입장 비용: 음식1) 플레이어는 빵 하나와 곡물 하나를 3번까지 환전할 수 있다. 환전한 토른의 빵 마다 5프랑씩을 받는다.

**Plant Nursery** (C, 가치 6, 입장 비용: 음식1, 망치1) 플레이어는 나무 4개와 3프랑을 받는다.

**Schnaps Distillery** (C, 가치 6, 입장 비용: 음식1) 플레이어는 곡물을 4개까지 2프랑씩으로 바꿀 수 있다.

**Smelter** (I, 가치 10, 입장 비용: 2프랑) 플레이어는 석탄 1개, 코크스 1개, 철 1개를 받는다.

**Steakhouse** (E, 가치 6, 입장 비용: 음식1) 플레이어는 고기 1개와 숯 1개의 토른을 4번까지 환전 할 수 있다. 환전한 토른의 빵마다 6프랑을 받는다.

**Steelworks** (I, 가치 8, 입장 비용: 음식2 또는 1프랑, 망치1) 플레이어는 15 에너지와 철 1개를 지불하여 강철 2개를 얻는다.

**Tavern** (E, 가치 4, 입장 비용 없음, 낚시꾼1) 플레이어는 나무 1개와 곡물 1개의 토른을 4번까지 환전 할 수 있다. 환전한 토른의 빵마다 3프랑을 받는다.

**Town Square** (N, 가치 6, 입장 비용: 1프랑) 소유한 Craftman's 건물 마다, 플레이어는 하나의 업그레이드된 상품을 받는다. 플레이어는 다른종류의 상품만을 받아야 하며, 강철과 프랑, 기본 상품은 받을 수 없다.

**Wind Farm** (N, 가치 8, 가격 12) Wind Farm에서는 액션을 할 수 없다. Wind Farm의 소유자가 메인 액션을 수행할 때 에너지를 소비하는 것이 필요하다면, 3 에너지를 할인 받는다. 만약 건물이 3보다 적은 에너지를 필요로 하면 지불하지 않는다(예를 들어, Smokehouse나 Bakehouse 또는 Brickworks).

**Zoo** (P, 가치 8, 입장 비용: 1프랑, 낚시꾼1) 플레이어는 살아있는 동물에 따라 돈을 받는다: 각각의 소와 생선마다 1/3 프랑씩을 받는다. 나눈 나머지는 버린다. 동물은 계속 가지고 있다.





### 3 돈은 어떻게 벌 수 있나요?

돈(동전 기호로 표시되어 있는)은 건물과 배를 구입하거나, 대출을 갚는 데, 음식을 대체해서, 그리고 중요한 게임에 이기는 데에 사용된다. 화폐단위는 프랑이다.

- "프랑" 오퍼 공간에서 프랑이 공급된다.
- Joinery에서 1~3개의 나무를 팔아 5~7프랑을 얻을 수 있다.
- Smokehouse, Bakery, Brickworks에서 부산물(상품당 1/2프랑)로 얻을 수 있고, Tannery와 Cokery에서도 부산물로 얻을 수 있다(상품당 1프랑).
- Shipping Line에서 플레이어들은 상품을 선적할 수 있다- 상품의 양은 플레이어가 소유한 배에 따라 달라진다.
- Bledge over the Seine를 사용하여 상품을 팔 수 있다(게임의 끝이 가까울 때만 추천한다)
- 특수 건물 중 Zoo와 Plant Nursery에서 돈을 공급받을 수 있다. 36개의 특수 건물 중 15개에서 상품을 팔 수 있다.
- 게임중 아무 때나 건물과 배를 가치의 절반에 팔 수 있다.

Note: 플레이어가 대출을 받을 수 있는 때는 오직 먹여 살리기 단계에서 음식이 부족하거나, 이자를 지불하지 못할 때 뿐이다.

### 2 음식은 어떻게 얻나요?

음식(냄비 기호로 표시되어 있는)은 일꾼을 먹여살리고 입장 비용을 지불하는 데에 쓰인다.

- Note: 음식은 항상 돈으로 대신 지불할 수 있다.
- 생선(하나당 음식1)은 "생선" 오퍼 공간에 놓여진다.
- Fishery에서 생선을 공급받을 수 있고, Black Market에서도 생선 2개를 얻을 수 있다.
- 생선은 Smokehouse에서 훈제생선(2음식)으로 업그레이드 할 수 있다.
- 곡물은 Bakehouse에서 빵(2음식)으로 업그레이드 할 수 있다.
- 소는 Abattoir에 보내면 고기(3음식)로 바꿀 수 있다.
- Note: 곡물과 소는 업그레이드 하기 전까지는 음식으로써의 가치가 없다.
- Grocery Market에서는 음식을 8만큼 얻을 수 있고, 곡물과 소도 얻는다.
- Church는 음식을 13만큼 얻을 수 있다.
- 특수 건물에는 Hunting Lodge(9음식), Furriery(원피를 음식 2씩으로 바꾼다), Town Square(음식 7까지).

### 에너지는 어떻게 얻나요?

에너지(전구 기호로 표시되어 있는)는 많은 업그레이드 과정에서 필요하다.

- "나무" 오퍼 공간에서 나무(1에너지)를 가져올 수 있다. 나무는 Charcoal Kiln에서 숯(3에너지)으로 업그레이드 할 수 있다.
- Colliery에서 3~4개의 석탄(3에너지)을 얻을 수 있다.
- 석탄은 Cokery에서 코크스(10에너지)로 업그레이드 할 수 있다.
- Business Office에서 아무 상품 하나를 숯(3에너지) 1개로 바꿀 수 있다.
- Black Market을 통해 나무 2개를 얻을 수 있다.
- 특수 건물 중 Smelter에서 코크스 1개와 석탄 1개의 총 13에너지를 받을 수 있다. Town Square에서는 코크스 1개와 숯 1개를 받아 역시 13에너지를 받을 수 있다. Coal Trader에서는 음식을 에너지로 바꿀 수 있다. Labour Exchange에서는 가지고 있는 건물의 망치 기호 하나당 석탄 1개씩을 받고, Wind Farm에서는 각각의 행동 마다 에너지를 3씩 절약할 수 있다.

### 벽돌은 어떻게 얻나요?

벽돌은 Wharf를 업그레이드 하는 데에 필요하고, 많은 건물을 건설하는 재료로 쓰인다.

- Hardware Store에서 벽돌 하나를 얻을 수 있다.
- Brickworks에서 흙을 벽돌로 구울 수 있다(벽돌마다 1/2에너지가 필요).
- 특수 건물 중에 Kiln에서 흙 1개와 1에너지를 벽돌 3개로 업그레이드 할 수 있다. Town Square에서도 벽돌을 하나 받을 수 있다.
- Mason's Guild의 소유자는 건물을 지을 때 마다 벽돌 하나를 아낄 수 있다. 만약 건물을 지을때 흙이 필요하다면, 플레이어는 벽돌을 흙 대신 사용할 수 있다.
- Business Office에서 아무 상품 하나를 벽돌 1개로 바꿀 수 있다.

### 철은 어떻게 얻나요?

철은 철 배를 만들 때와 일부 건물을 짓는 데에 필요하다. 철은 강철로 업그레이드 할 수 있다.

- "철" 오퍼 공간에서 철을 얻을 수 있다.
- Ironworks에서 3~4개의 철을 얻을 수 있다.
- Marketplace에서 철 1개를 가져올 수 있다.
- Hardware Store에서의 행동으로 철 1개를 받는다.
- "철" 오퍼 공간이 비어있다면 Black Market으로 철 2개를 얻을 수 있다.
- 특수 건물 중 Iron Mine과 Coal Seam에서 철 2개를 얻을 수 있고, Smelter에서는 1개를 얻을 수 있다.

### 강철은 어떻게 얻나요?

강철은 강철선과 고급 정기선, 은행을 만드는 데 필요하다. Shipping Line 행동을 통해 강철을 선적하여 8프랑을 받을 수 있다.

- 철을 Steel Mill에서 강철로 업그레이드 할 수 있다(강철 하나에 5에너지).
- 특수 건물 중 Steelworks에서 철 1개와 15에너지를 강철 2개로 바꿀 수 있다.
- Business Office에서 아무 상품 4개를 강철 1개로 바꿀 수 있다.
- 플레이어는 건설시 철이 필요할 때 강철로 대체할 수 있다.

### 가족으로는 뭘 할 수 있나요?

플레이어들이 소를 도축할 때 원피를 부산물로 얻게 된다. 원피는 Tannery에서 가족으로 업그레이드 할 수 있다.

- 가족은 Shipping Line을 사용해 팔아 이익을 얻을 수 있다(가족 1개당 4프랑).
- 가족을 팔아 이익을 얻을 수 있는 4개의 특수 건물이었다(Clothing Industry, Furriery, Leather Industry, Furniture Factory).
- 원피를 가족으로 업그레이드 할 때 이익을 얻을 수 있다(가족 1개당 1프랑).
- 만약 가족을 팔 수 있는 방법이 Bridge over the Seine 밖에 없더라도, Tannery를 이용하는 것은 가치있는 일이다.

### 게임의 끝부분에는 뭘 하는게 좋은가요?

기억해 둘것: 건물은 최종 단계동안은 구입할 수 없다.

- Bridge over the seine에서 더 이상 필요하지 않은 상품들을 판다.
- Steelworks에서 강철선이나 고급 정기선에 쓰일 강철을 생산한다.
- Wharf에서 강철선이나 고급 정기선을 만든다.
- Shipping Line을 이용해 상품을 선적한다.
- Craftman's 건물을 이용해 값비싼 Town Hall이나 Bank, Church를 짓는다.
- Joinery에서 7프랑까지 얻을 수 있다.
- 돈을 벌 수 있게 해주는 다른 특수 건물을 사용한다.