

Uwe Rosenberg

Le Havre

DER BINNENHAFEN

von Uwe Rosenberg für 2 Spieler ab 10 Jahren

SPIELIDEE

Le Havre: Diesmal wird der Binnenhafen ausgebaut. Die Spieler bauen und verwenden 31 verschiedene Gebäude, um ihre Vorräte der 4 Warensorten zu vermehren und bei Spielende der reichere Spieler zu sein.

SPIELMATERIAL

als Stanzteile

- 2 Spielpläne mit Zeigern
- 2 Warenpläne
- 31 Gebäudeplättchen
- 20 Münzen „1 Franc“
- 10 Münzen „5 Franc“
- 1 Spielübersicht
- 4 Warenanzeiger
- 1 Spielregel

Vor dem ersten Spiel müssen die Zeiger auf den Spielplänen mit den Steckern befestigt werden.



Die Warenanzeiger haben zwei unterschiedliche Seiten. Es spielt aber keine Rolle, welche Seite verwendet wird.

SPIELAUFBAU

- Es wird ausgelost, wer das Spiel beginnt. Dieser Spieler erhält den Spielplan mit den **Buchstaben A-F**, der andere Spieler den Spielplan mit den **Buchstaben G-L**. Zudem erhält jeder Spieler ein **Warenlager** samt **4 Warenanzeiger** und **3 Franc**.
- Der **Zeiger** auf beiden Spielplänen zeigt bei Spielbeginn nach oben. Jeder Spieler legt seine 4 Warenanzeiger auf die gekennzeichneten Felder seines Warenlagers und beginnt also das Spiel mit 4 Fisch (blau), 3 Lehm (rot), 2 Holz (braun) und 1 Getreide (gelb).
- Die **Gebäudeplättchen** werden nach Buchstaben auf der Rückseite sortiert und beiseitegelegt; sie kommen in alphabetischer Reihenfolge ihrer Kennbuchstaben ins Spiel. Die Spielhilfe wird zentral ausgelegt; sie gibt beiden Spielern einen Überblick, welche Gebäude noch ins Spiel kommen.

Der Spielplan ist in 6 Sektoren unterteilt. Über dem Zeiger ist jedem Sektor ein Wert zugeordnet: **0, 2, 3, 4, 4+** 🐟, 🏠

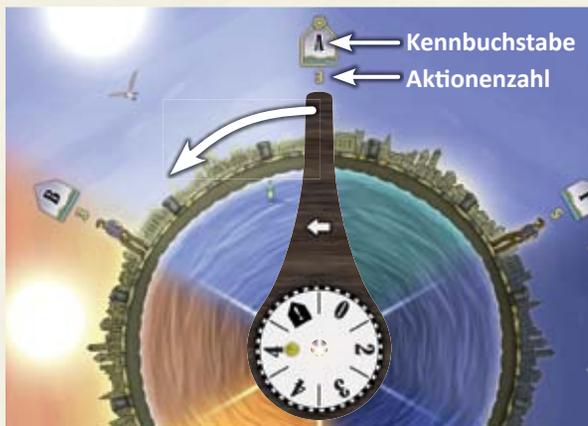


Immer wenn sich der Zeiger bewegt, verändert sich auch der Wert des Sektors.

SPIELVERLAUF

Das Spiel geht über 12 Runden, in denen die Spieler abwechselnd unterschiedlich oft an der Reihe sind. Jede Runde hat einen festen Ablauf:

- **Rundenbeginn:** Neue Gebäude werden erhältlich.
- **Hauptphase:** Es werden abwechselnd insgesamt so viele Aktionen gespielt, wie die zum Kennbuchstaben gehörende Zahl auf dem Spielplan angibt
- **Rundenende:** Beide Spieler drehen den Zeiger ihres Spielplans um einen Buchstaben gegen den Uhrzeigersinn weiter, es kann zu Zwangsverkäufen kommen.



Beispiel:

- Emma und Max spielen gegeneinander.
- Emma ist Startspieler. In der ersten Runde kommen die Gebäude mit dem Kennbuchstaben A ins Spiel. Dann haben beide zusammen drei Aktionen – also in diesem Fall Emma eine, dann Max eine, und schließlich Emma noch eine. Danach schieben beide ihren Zeiger um einen Buchstaben weiter, so dass der Zeiger bei Emma auf B (und bei Max auf H) steht.
- Jetzt werden die B-Gebäude erhältlich, und Max ist Startspieler. In dieser Runde hat er zwei Aktionen und Emma dafür nur eine.

Die Gebäude

Die verschiedenen Gebäude haben folgenden Aufbau:

Baukosten, Wert, Name, Funktion. Es gibt drei verschiedene Arten von Baukosten. 21 Gebäude werden mit einer Kombination von **Holz und/oder Lehm** bezahlt. 5 Gebäude benötigen eine bestimmte Menge **Nahrung** (wobei es egal ist, wie viel davon mit Fisch (blau) und wie viel mit Getreide (gelb) bezahlt wird), und 5 Gebäude schließlich werden mit **Franc** bezahlt. Hat ein Spieler die entsprechenden Waren bzw. Franc nicht, kann er das Gebäude nicht bauen.



Wert: So viele Franc (=Siegpunkte) ist das Gebäude bei Spielende wert.

Funktion: Der Effekt, den dieses Gebäude hat, wenn es verwendet wird. Ein Gebäude mit einem  hat keinen Effekt und ist nur Siegpunkte wert.

Die Phasen:

Rundenbeginn:

Der Zeiger zeigt drei Sachen an: welche Gebäude ins Spiel kommen, wie viele Aktionen gespielt werden und wer in dieser Runde Startspieler ist.

Es kommen immer **alle** Gebäude mit dem entsprechenden Kennbuchstaben neu ins Spiel. Gebäude vergangener Runden bleiben liegen. Die Aktionenzahl ist die Summe der Aktionen beider Spieler: eine 3 bedeutet also, dass der Startspieler 2 Aktionen und der andere Spieler 1 Aktion hat. Die Anzahl der Aktionen ist immer ungerade, dadurch wechselt der Startspieler jede Runde. Dies wird auch dadurch angezeigt, dass auf dem Spielplan des Spielers der aktuelle Buchstabe hell umrandet ist.



Es werden in Runde E 5 Aktionen gespielt; dieser Spieler ist in dieser Runde Startspieler.

Hauptphase:

Dem Spieler, der an der Reihe ist, stehen 2 verschiedene Arten von Aktionen zur Verfügung: Entweder **baut** er ein Gebäude, oder er **benutzt** ein bereits gebautes Gebäude. Er muss sich für genau eine dieser Möglichkeiten entscheiden. Als Zusatzaktion kann der Spieler auch eigene Gebäude wieder verkaufen.

Bauen:

Der Spieler sucht sich eines der noch nicht gebauten Gebäude aus, die schon im Spiel sind, bezahlt die Baukosten und legt es auf seinen Spielplan in den Sektor **RECHTS** neben dem Zeiger, der zur Zeit den Wert 0 hat. Damit ist seine Aktion vorbei.

Benutzen:

Der Spieler wählt ein bereits gebautes Gebäude und verwendet dessen Effekt so oft, wie der Wert des Sektors beträgt, in dem das Gebäude derzeit liegt. Manche Gebäude haben einen Zusatzeffekt, der genau einmal zusätzlich eintritt. Danach verschiebt der Spieler das Gebäude in den Sektor RECHTS neben dem Zeiger, der zur Zeit den Wert 0 hat. Damit ist seine Aktion vorbei.

Der Spieler kann nicht nur eigene Gebäude verwenden, sondern auch Gebäude des Gegners. Dafür muss er seinem Gegner jedesmal 1 Franc bezahlen. Danach wird das Gebäude in den Sektor 0 des Gegners gelegt.

Gebäude, die im Sektor 0 liegen, dürfen nicht verwendet werden, auch nicht, um z. B. ihren Nebeneffekt zu erhalten.

Benutzbare Gebäude können in 5 Sektoren liegen:



Die Symbole und ihre Bedeutung



Bewege deinen **roten** Warenanzeiger nach rechts



Bewege deinen **braunen** Warenanzeiger schräg nach rechts oben



Bewege **unterschiedliche** Warenanzeiger schräg nach links oben



Bewege **beliebige** Warenanzeiger nach rechts



Du erhältst X Franc.



Bewege deinen **gelben** Warenanzeiger **genau ein** Feld schräg nach links unten



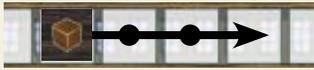
Bewege deinen **blauen** Warenanzeiger **genau ein** Feld nach rechts



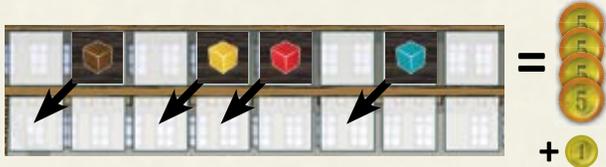
Vor dem Pfeil stehen die Kosten, hinter dem Pfeil der Effekt. Die Kosten fallen für jeden Schritt erneut an.



Beispiel: Emma verwendet den Holzbetrieb, dessen Sektor den Wert 3 hat. Sie kann ihren Holz-Warenanzeiger in ihrem Lager um drei Schritte nach rechts bewegen.



Max benutzt das Kontor, dessen Sektor den Wert 4+ hat. Er bewegt alle vier Warenanzeiger schräg nach links unten und erhält dafür $4 \times 5 = 20$ Franc ... plus den 1 Franc Sektorbonus.



Würde ein Warenanzeiger über das Ende einer Zeile oder Spalte hinausbewegt werden, bleibt er auf dem letzten Feld dieser Zeile oder Spalte stehen.

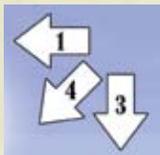
Die Position des Warenanzeigers gibt an, wie viele Waren dieser Art der Spieler hat; es werden die Werte von Zeile und Spalte zusammengezählt.

Es befinden sich 8 Holz im Vorrat



Beim Bezahlen von Kosten gibt es drei Möglichkeiten:

Bewegt der Spieler seinen Warenanzeiger ein Feld nach links, bezahlt er damit 1 Einheit. Bewegt er ihn nach unten, zahlt er 3 Einheiten. Bewegt er ihn nach links unten, entspricht das 4 Einheiten.



Dabei gibt es **keine „Wechselwaren“**: Befindet sich der Warenanzeiger Lehm zum Beispiel auf der 6 in der ersten Spalte und will der Spieler 2 Lehm bezahlen, muss er überbezahlen, weil er seinen Lehmanzeiger nicht weiter nach links bewegen kann, nur nach unten.

Verkaufen:

Der Spieler kann **zusätzlich** zu seiner Aktion Gebäude, die er besitzt, wieder an den Vorrat verkaufen. Er erhält dafür die **Halfte** des Wertes in Franc. Es kann danach von beiden Spielern wieder gebaut werden.

Rundenende:

Sobald die Aktionen dieser Runde gespielt wurden, endet die Runde. Dies kann einfach nachgezählt werden, denn durch jede Aktion landet ein Gebäude im Sektor 0.

Danach drehen beide Spieler den Zeiger ihres Spielplans um einen Sektor gegen den Uhrzeigersinn (in Pfeilrichtung).

Befinden sich dann Gebäude im Sektor , **müssen** diese zum halben Wert in den Vorrat verkauft werden.

Danach beginnt die neue Runde.

Nach der zwölften Runde endet das Spiel.

SPIELENDE:

Das Spiel endet, nach dem in Runde L der Zeiger weitergedreht wurde. Dadurch kann noch einmal ein Zwangsverkauf ausgelöst werden.

Jeder Spieler zählt den **Wert seiner Gebäude** zusammen und **addiert seine Franc** dazu. Der Spieler mit der höheren Summe gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand spielt ihr eine Revanchepartie, bei der diesmal der andere Spieler Startspieler ist.

DIE GEBÄUDE IM EINZELNEN:

A-Gebäude



Holzbetrieb:

Schiebe den Warenanzeiger „Holz“ entsprechend der Position des Holzbetriebes 2 bis 4 Felder nach **rechts**.



Ackerland:

Schiebe den Warenanzeiger „Getreide“ entsprechend der Position des Ackerlandes 2 bis 4 Felder nach **rechts**. Schiebe zusätzlich Holz und Lehm jeweils genau 1 Feld nach **rechts**.



Lehmhügel:

Schiebe den Warenanzeiger „Lehm“ entsprechend der Position des Lehmhügels 2 bis 4 Felder nach **rechts**. Schiebe Lehm zusätzlich 1 weiteres Feld nach **rechts**.



Geschäft:

Nimm entsprechend der Position des Geschäfts 2 bis 4 Franc. (*Befindet sich das Geschäft auf der Position „4 + 1“, erhältst du sogar 5 Franc.*) Schiebe zusätzlich Getreide und Fisch je 1 Feld nach **rechts**.



Baumarkt:

Schiebe wahlweise Holz oder Lehm entsprechend der Position des Baumarkts 2 bis 4 Felder nach **rechts**. Du darfst diese 2 bis 4 Felder nicht auf Holz und Lehm aufteilen.

B-Gebäude



Bauernhof:

Schiebe den Getreidewürfel entsprechend der Position des Bauernhofes 2 bis 4 Felder diagonal nach **rechts oben**. Schiebe Getreide außerdem 1 diagonal nach links unten. Beides wird miteinander verrechnet. Getreide wird also insgesamt 1/2/3 Felder diagonal nach rechts oben geschoben.



Lehmbrennerei:

Schiebe Lehm entsprechend der Position der Lehmbrennerei 2 bis 4 Felder nach **links oben**.



Räucherei:

Schiebe Fisch entsprechend der Position der Räucherei 2 bis 4 Felder nach **links oben**.



Backhaus:

Schiebe Getreide entsprechend der Position des Backhauses 2 bis 4 Felder nach **links oben**.

C-Gebäude



Holzhandlung:

Wenn sich die Holzhandlung im Sektor 2 befindet, kannst du bis zu 2 Mal je 1 Franc und 2 Nahrung bezahlen, um Holz dafür um je 1 Feld nach **oben** zu schieben. In Sektor 3, 4 und „4 + 1“ kannst du das entsprechend bis zu 3-mal bzw. 4-mal machen. Im Sektor „4 + 1“ kann der 1 Franc mit dem zu zahlenden Geld verrechnet werden.

**Restaurant:**

Wenn sich das Restaurant im Sektor 2 befindet, kannst du bis zu 2 Mal je 1 Nahrung bezahlen und dir dafür 2 Franc nehmen. In Sektor 3, 4 und „4 + 1“ kannst du das entsprechend bis zu 3-mal bzw. 4-mal machen.

**Markt:**

Schiebe beliebige Warenzeiger insgesamt 2-4 Felder nach **rechts**, entsprechend des Sektors, in dem sich der Markt befindet. Du darfst denselben Warenzeiger mehrfach verschieben, kannst das Verschieben aber auch beliebig auf verschiedene Warenzeiger aufteilen.

**Fischmarkt:**

Wenn sich der Fischmarkt im Sektor 2 befindet, kannst du bis zu 2 Mal je 1 Franc bezahlen, um Fisch dafür um 1 Feld nach **rechts oben** zu schieben. In Sektor 3, 4 und „4 + 1“ kannst du das entsprechend bis zu 3-mal bzw. 4-mal machen. Im Sektor „4 + 1“ kann der 1 Franc mit dem zu zahlenden Geld verrechnet werden.

**Sägewerk:**

Schiebe Holz entsprechend der Position des Sägewerks 2 bis 4 Felder nach **links oben**.

**Baufirma:**

Schiebe Holz und Lehm beide entsprechend der Position der Baufirma 2 bis 4 Felder nach **rechts**.

**Kirchplatz:**

Schiebe Getreide und Fisch **beide** entsprechend der Position des Kirchplatzes 2 bis 4 Felder nach **rechts**.

**Wochenmarkt:**

Wenn sich der Wochenmarkt im Sektor 2 befindet, kannst du bis zu 2 Mal Fisch **oder** Getreide nach **unten** schieben und dir dafür je 4 Franc nehmen. In Sektor 3, 4 und „4 + 1“ kannst du das entsprechend bis zu 3-mal bzw. 4-mal machen.

**Zunftthaus:**

Schiebe je nach Sektor, in dem sich das Zunftthaus befindet, 2-4 verschiedene Warenzeiger je 1 Feld nach **links oben**. Es ist dir nicht erlaubt, denselben Warenzeiger mehr als 1 Feld zu schieben.

**Kontor:**

Schiebe je nach Sektor, in dem sich das Kontor befindet, bis zu 2-4 verschiedene Warenanzeiger je 1 Feld nach links unten und nimm dir dafür 5 Franc. Es ist dir nicht erlaubt, denselben Warenanzeiger mehr als 1 Feld zu schieben.

**Reederei:**

Nimm dir entsprechend des Sektors der Reederei 6, 9 oder 12 Franc. (Im Sektor „4 + 1“ erhältst du den Bonus-1 zusätzlich.)

**Gildenhaus:**

Schiebe je nach Sektor, in dem sich das Gildenhaus befindet, 2-4 verschiedene Warenanzeiger je 1 Feld nach rechts oben. Es ist dir nicht erlaubt, denselben Warenanzeiger mehr als 1 Feld zu schieben.

**Pier:**

Schiebe beliebige Warenanzeiger entsprechend der Position des Piers insgesamt 2 bis 4 Felder nach rechts.

Schiebe zusätzlich zwei weitere beliebige Warenanzeiger 1 Feld nach rechts. Du darfst Warenanzeiger mehrfach verschieben.

**Handwerkerhof:**

Schiebe beliebige Warenanzeiger entsprechend der Position des Handwerkerhofs insgesamt 2 bis 4 Felder nach links oben.

Schiebe zusätzlich einen weiteren beliebigen Warenanzeiger 1 Feld nach links oben. Du darfst Warenanzeiger mehrfach verschieben.

**Fischfabrik:**

Die Fischfabrik ist bei Spielende 1 pro Fisch in deinem Warenlager wert.

Das 1-Symbol zeigt an, dass dir dieses Gebäude Punkte bringt, wenn du auch das Dock hast.

**Prachtbau:**

Der Prachtbau hat keine Funktion. Er bringt bei Spielende 26 Siegpunkte.



Gebäude mit dem Vorhängeschloss-Symbol müssen nicht auf den Spielplan gelegt werden, weil sie nicht verwendet werden können.

Um den Spielplan übersichtlicher zu lassen, könnt ihr diese Gebäude auch neben den eigenen Spielplan legen.

**Zoo:**

Der Zoo hat keinen Effekt.
Er bringt bei Spielende 20 Siegpunkte.

**Seine-Brücke:**

Die Seine-Brücke hat keinen Effekt.
Sie bringt bei Spielende 50 Siegpunkte.

**Getreidesilo:**

Das Getreidesilo ist bei Spielende 1 pro Getreide in deinem Warenlager wert.
Das -Symbol zeigt an, dass dir dieses Gebäude Punkte bringt, wenn du auch das Dock hast.

**Holzfabrik:**

Die Holzfabrik ist bei Spielende 1 pro Holz in deinem Warenlager wert.

Das -Symbol zeigt an, dass dir dieses Gebäude Punkte bringt, wenn du auch das Dock hast.

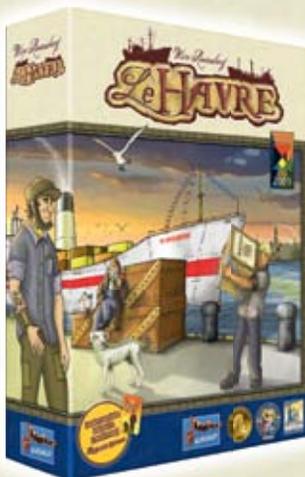
**Dock:**

Das Dock ist bei Spielende 10 pro Gebäude mit -Symbol wert, das du gebaut hast: Fischfabrik, Holzfabrik, Getreidesilo und/oder Lehmindustrie.

**Lehmindustrie:**

Die Lehmindustrie ist bei Spielende 1 pro Lehm in deinem Warenlager wert.

Das -Symbol zeigt an, dass dir dieses Gebäude Punkte bringt, wenn du auch das Dock hast.



Mehr Hafenwirtschaft für 1-5 Spieler!

Eine Hafenstadt wird gebaut! Mit den Rohstoffen, die ständig am Kai ankommen, bauen die Spieler den Hafen immer weiter aus: Ein Gebäude nach dem anderen wird gebaut, zum Teil von den Spielern, zum Teil von der Stadt. Waren werden erworben und veredelt, Schiffe gebaut, und wer am Ende das größte Vermögen aufgehäuft hat, gewinnt. War doch klar...

So viele Möglichkeiten!
So wenig Zeit bis zum Rundenende!

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 Vorbrodt, 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 bureau@lookout-games.de

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

