

Fiche de démarrage rapide pour «LE HAVRE» sur IPAD

Choisissez le nombre de joueurs, la force des IA, la version longue ou courte (Short game coché).

Sur la carte plateau individuel du joueur, en bas d'écran, figurent :

- Le montant de sa cagnotte en haut à gauche.
- Sa capacité en énergie sur l'ampoule (selon les ressources que l'on possède et qui fournissent de l'énergie si on les dépense, comme le bois et le charbon)

- Dans la casserole, la nourriture totale dont on dispose (en poisson, pain ou steak, cela ne comprend pas l'argent qui peut aussi être utilisé pour nourrir).
- En bas, Wealth indique notre total de PV actuel (bâtiments, bonus et argent compris).

Les bâtiments de départ, en haut au centre, sont construits par la ville, et seront complétés par ceux construits durant le jeu. Les actions qu'ils permettent sont disponibles pour tous, si la carte est libre, en payant le coût en haut à droite. On ne peut pas les construire, seulement les acheter (prix en Frs en haut à gauche). Les bâtiments standards, en haut à gauche, seront disponibles à l'achat ou la construction au cours du jeu en payant soit le prix de construction, soit le prix en francs. La disposition permet de voir les cartes qui seront disponibles si la carte du dessus est enlevée.

Une fois achetés ou construits par les joueurs ou la ville, les actions qu'ils permettent seront disponibles pour tous, si la place est libre en payant le coût d'utilisation à qui de droit.

Les bâtiments spéciaux sont face cachée sur la gauche et seront dévoilés si la carte round l'annonce, à la fin du tour. Ils n'existent pas en version courte.

Les bateaux : A la fin de chaque tour, la carte Round est retournée et devient un bateau disponible à la construction, sur la droite.

DÉROULEMENT DU JEU :

Chaque joueur, à son tour, voit son bateau avancer sur la piste et effectue son ou ses actions puis valide pour terminer son tour. L'approvisionnement est automatique.

1 Action Principale au choix :

- Prendre ce qu'il y a sur 1 quai en cliquant sur la ressource de son choix ou
- Utiliser un bâtiment inoccupé de la ville ou chez un autre joueur, en cliquant sur Use et en payant les éventuels droits indiqués sur la carte en haut à droite (nourriture ou francs).

Pour construire un bâtiment, il faut que celui-ci soit sur le dessus d'une pile. Le joueur doit alors poser son disque d'action sur un bâtiment permettant la construction (building ou construction firm) et payer le coût de l'utilisation de ce bâtiment, en plus de celui de la construction du bâtiment qu'il choisit.

1 ou plusieurs Actions Optionnelles :

Acheter ou vendre (moitié prix) 1 ou plusieurs bâtiments ou bateaux (coût/valeur en haut à gauche) en cliquant sur Buy ou Sell sur la carte de son choix. Rembourser un emprunt en cliquant sur le prêt (l'argent sera immédiatement débité de sa cagnotte). Les bateaux achetés ne nécessitent pas d'action, mais leur valeur sera inférieure à leur prix d'achat, voir

pièces) retourne sa carte d'ordre et marque les points indiqués dessus. Il ne jouera plus pour ce tour. Le jeu continue jusqu'à ce que tout le monde ait passé.

Si les mentions «Use», «Build», «Buy» ou «Sell» ne sont pas visibles sur certaines cartes, c'est que l'action n'est pas permise car le joueur ne dispose pas des ressources nécessaires.

CARTE ROUND :

Elle affiche le numéro de Round et combien il en reste (ex 3/15 : 3ème tour sur 15), le nombre de nourriture qu'il faudra payer en fin de tour (en poisson cru ou séché, pain, steak ou francs. Le grain et le bœuf nécessitent une cuisson avant de pouvoir les utiliser pour nourrir) et le bateau qui sera retourné au tour suivant.

- Si la carte annonce une récolte, chaque joueur possédant au moins 1 grain en récoltera +1 et ceux qui possèdent au moins une paire de bœufs en récupéreront +1.

Chacun paie la nourriture demandée sur la carte. Si besoin, les joueurs peuvent contracter des Emprunts ou vendre des bâtiments en leur possession.

- La carte manche est alors retournée et devient un nouveau bateau disponible à la construction.

- Si la carte l'annonce, la ville construit 1 bâtiment standard ou spécial.

ACTION FINALE :

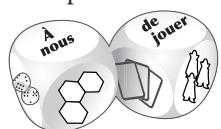
Une fois que toutes les cartes de fin de manche ont été jouées, chacun dispose de 1 action supplémentaire (pas d'approvisionnement, ni d'achat, ni de remboursements d'intérêts). On peut emprunter ou vendre.

Exceptionnellement, il est alors possible d'utiliser un bâtiment déjà occupé par un autre joueur, mais il est interdit de rester sur le bâtiment sur lequel on se trouve déjà !

DIVERS :

- Durant tout le jeu, la nourriture peut toujours être remplacée par des francs, mais pas l'inverse !
- On peut toujours utiliser des briques au lieu de l'argile et de l'acier au lieu du fer !
- Le 1er à utiliser un chantier naval pour construire un bateau autre qu'en bois doit payer la modernisation du chantier naval en plaçant une brique sur ce chantier naval.
- Pas de rendu de monnaie sur les ressources, seulement sur l'argent.
- L'arrondissement est toujours au détriment du joueur.
- L'emprunt se fait lorsqu'on ne peut plus faire autrement (0 Fr et 0 ressource).

Le Décompte final est fait automatiquement et indiqué à tout moment sur sa carte individuelle.



Fiche de démarrage rapide pour « LE HAVRE » sur ipad, par Amy Debligny,
« A Nous De Jouer », Association de joueurs sur Marseille 11ème et Gémenos

