

# Le Havre : Liste des bâtiments

## Bâtiments standards

### Construction

Nom	Numéro	Type	Symbole	Coût	Achat	Points	Activation	Effet
Entreprise de bâtiment	Départ	A	Marteau		4	4	Gratuit	Construction d'1 bâtiment
Entreprise de bâtiment	Départ	A	Marteau		6	6	1 PN	Construction d'1 bâtiment
Entreprise de construction	Départ	I	Marteau		8	8	2 PN	Construction d'1 ou 2 bâtiments
Scierie	2	I		1 argile 1 fer	14	14	Gratuit	Construction d'1 bâtiment avec -1 bois
Chantier naval	12	I		2 bois 2 argiles 2 fers	14	14	2 PN	Construction d'1 bateau; +1 brique pour le premier joueur à construire un bateau qui n'est pas en bois
Chantier naval	17	I		2 bois 2 argiles 2 fers	14	14	2 PN	Construction d'1 bateau; +1 brique pour le premier joueur à construire un bateau qui n'est pas en bois

### Ressources

Nom	Numéro	Type	Symbole	Coût	Achat	Points	Activation	Effet
Marché	1			2 bois	6	6	2 PN / 1 F	2 marchandises standards ? + 1 marchandise ? par bâtiment <b>artisanal</b> Arrangement des 2 premiers bâtiments spéciaux
Quincaillerie	6	E	Pêcheur Marteau	3 bois 1 argile	8	8	1 PN	1 bois, 1 brique, 1 fer
Remblai d'argile	10				2	2	1 PN	3 argiles + 1 argile par <b>Marteau</b>
Marché noir	13				2	2	1 PN	Pour chaque case d'offre vide, le joueur prend 2 marchandises associées (Francs compris)
Briqueterie	14	I		2 bois 1 argile 1 fer	14	14	1 PN	1 argile → 1 brique + ½ F (½ énergie chaque)
Tannerie	20	A		1 bois 1 brique	12	12	Gratuit	1 peau → 1 cuir + 1 F (4 fois)
Bureau commercial	21	E	Pêcheur Marteau	4 bois 1 argile	12	12	1 F	4 marchandises → 1 acier (1 fois) puis 1 marchandise → 1 charbon de bois / 1 cuir / 1 brique (1 fois)
Ferronnerie	22	I	Marteau	1 bois 2 briques	12	12	3 PN / 1 F	3 fers + 1 fer pour 6 énergies
Acierie	23	I		4 briques 2 fers	22	22	2 F	1 fer → 1 acier (5 énergies chaque)

### Nourriture

Nom	Numéro	Type	Symbole	Coût	Achat	Points	Activation	Effet
Pêcherie	3	A	Pêcheur	1 bois 1 argile	10	10	Gratuit	3 poissons + 1 poisson par <b>Pêcheur</b>
Fournil	5	A		2 argiles	8	8	1 PN	1 grain → 1 pain + ½ F (½ énergie chaque)
Fumoir	8	A	Pêcheur	2 bois 1 argile	6	6	2 PN / 1 F	1 poisson → 1 poisson fumé + ½ F (1 énergie au total) (6 fois)
Abattoir	9	A		1 bois 1 argile 1 fer	8	8	2 F	1 boeuf → 1 viande + ½ peau
Marché d'épicerie	19	E		1 bois 1 brique	10	10	1 F	1 boeuf, 1 viande, 1 poisson, 1 poisson séché, 1 grain, 1 pain
Église	30	P		5 bois 3 briques 1 fer	Non achetable	26	Gratuit	5 pains + 2 poissons → 10 pains + 5 poissons (1 fois)

### Energie

Nom	Numéro	Type	Symbole	Coût	Achat	Points	Activation	Effet
Four à charbon de bois	7	A		1 argile	8	8	Gratuit	1 bois → 1 charbon de bois
Houillère	16	I		1 bois 3 argiles	10	10	2 PN	3 charbons + 1 charbon si un <b>Marteau</b>
Cokerie	25	I		2 briques 2 fers	18	18	1 F	1 charbon → 1 coke + 1 F

### Points

Nom	Numéro	Type	Symbole	Coût	Achat	Points	Activation	Effet
Menuiserie	4	A	Marteau	3 bois	8	8	1 PN	1 / 2 / 3 bois → 5 / 6 / 7 F (1 fois)
Centre culturel	11	P	Pêcheur	1 bois 2 argiles	10	10	1 PN	4 F par bâtiment occupé par un adversaire
Compagnie maritime	18	E	Pêcheur	2 bois 3 briques	10	10	2 PN	Vente de 2 / 3 / 4 marchandises par bateau de bois / de fer / d'acier (3 énergies par bateau)
Entrepôt privé	24	E	Marteau	2 bois 2 briques	10	4	🔒	½ F par marchandise (transformée ou non)
Dock	26	I		1 bois 2 briques 2 fers	24	10	🔒	4 F par bateau
Pont de Normandie	27			3 fers	16	16	2 F	1 F par marchandise transformée 1 F par trio de marchandises standards
Hôtel de ville	28	P		4 bois 3 briques	30	6	🔒	4 F par bâtiment <b>public</b> 2 F par bâtiment <b>artisanal</b>
Banque	29	E		4 briques 1 acier	40	16	🔒	3 F par bâtiment <b>industriel</b> 2 F par bâtiment <b>économique</b>

### Autre

Nom	Numéro	Type	Symbole	Coût	Achat	Points	Activation	Effet
Tribunal local	15	P		3 bois 2 argiles	16	16	Gratuit	Si le joueur a 1 emprunt, il est remboursé Si le joueur a 2 emprunt, 1 est remboursé et le joueur gagne 2 F Si le joueur a 3 emprunts ou plus, 2 sont remboursés

A Bâtiments artisanaux



E Bâtiments économiques



I Bâtiments industriels



P Bâtiments publics



# Le Havre : Liste des bâtiments

## Bâtiments spéciaux

### Construction

Nom	Type	Symbole	Achat	Points	Activation	Effet
Corporation des maçons	A	Marteau	10	8	☹	-1 argile / -1 brique par bâtiment construit

### Ressources

Nom	Type	Symbole	Achat	Points	Activation	Effet
Vivier et bois		Pêcheur	4	4	1 PN	3 poissons, 3 bois
Bourse du travail	P	Pêcheur	6	6	Gratuit	1 poisson par <b>Pêcheur</b> 1 charbon par <b>Marteau</b>
Entreprise de transport routier	E		6	6	1 PN	3 F → Récupération de 2 stocks de marchandises adjacentes (hors Francs)
Four	A		6	6	1 PN	1 argile + 1 énergie → 3 briques (1 fois)
Mine de fer et filon de charbon		Marteau	6	6	1 PN	2 fers, 1 charbon
Parc d'engraissement	E		8	6	☹	<b>Récolte</b> : 2 à 6 bœufs → +2 bœufs; 7 bœufs ou plus → +1 bœuf
Pavillon de chasse	A	2 Pêcheurs Marteau	6	6	1 PN	2 peaux, 3 viandes
Pépinière		Marteau	6	6	1 PN	4 bois, 3 F
Place centrale			6	6	1 F	1 marchandise transformée (sauf acier) par bâtiment <b>artisanal</b> Les marchandises doivent être différentes
Acierie	I	Marteau	8	8	2 PN / 1 F	1 fer + 15 énergies → 2 aciers (1 fois)
Ferme	E	Pêcheur	8	8	1 F	2 poissons, 2 grains, 2 bois, 1 bœuf, 1 peau

### Energie

Nom	Type	Symbole	Achat	Points	Activation	Effet
Vendeur de charbon	E		4	4	1 PN	1 PN → 1 charbon de bois (1 fois) 2 PN → 1 charbon (5 fois)
Ferme éolienne			12	8	☹	Crédit de 3 énergies quand le joueur doit en dépenser
Fonderie	I		10	10	2 F	1 charbon, 1 coke, 1 fer

### Points

Nom	Type	Symbole	Achat	Points	Activation	Effet
Cabane forestière	E	Pêcheur	4	4	1 PN	1 bois + 1 viande → 5 F (4 fois)
Corporation	E	Pêcheur Marteau	8	4	☹	2 F par bâtiment <b>économique</b>
Marché aux poissons	E	Pêcheur	4	4	1 PN	1 poisson → 2 F (7 fois)
Sandwicherie	E		4	4	1 PN	1 pain + 1 viande → 6 F (4 fois)
Taverne	E	Pêcheur	4	4	Gratuit	1 bois + 1 grain → 3 F (4 fois)
Boulangerie	E		6	6	1 PN	1 pain → 3 F (6 fois)
Distillerie	A		6	6	1 PN	1 grain → 2 F (4 fois)
Fourreur	A		6	6	1 PN	1 peau → 1 pain, puis 1 cuir → 5 F (2 fois)
Grill	E		6	6	1 PN	1 viande + 1 charbon de bois → 6 F (4 fois)
Pâtisserie	E		6	6	1 PN	1 pain + 1 grain → 5 F (3 fois)
Restaurant	E	Pêcheur	6	6	1 PN	1 bois, 1 poisson fumé, 1 pain → 8 F (3 fois)
Restaurant de poisson	E	Pêcheur	6	6	1 PN	1 poisson fumé → 3 F
Briqueterie	I	Marteau	8	8	2 PN	3 briques + 10 F → 24 F (1 fois)
Fabricant de vêtements	I		8	8	2 PN / 1 F	1 peau + 1 cuir → 7 F
Industrie du cuir	I		8	8	2 PN	3 cuirs + 14 F → 30 F (1 fois)
Usine de meubles	I	Marteau	8	8	2 PN	1 cuir + 1 bois → 6 F
Zoo	P	Pêcheur	8	8	1 F	1 F par trio de bétail et/ou de poisson
Zone d'activité			12	10	☹	2 F par bâtiment <b>industriel</b>
Yacht de luxe	Bateau	Pêcheur	20	20	☹	Le joueur se place sur un Chantier naval. Le Yacht remplace un bateau en fer, qui est défaussé. Il donne toujours des réductions de nourriture, mais ne permet pas de vendre à la Compagnie maritime.
Stade de football	P		24	24	☹	Ne peut être construit que lorsqu'une pile de bâtiments est vidée. Coût de construction : 1 bois, 2 briques, 2 fers

### Autre

Nom	Type	Symbole	Achat	Points	Activation	Effet
Surveillance du port	P		6	6	1 PN	Le joueur paye 1 F à un autre joueur pour prendre sa place sur le bâtiment. Le pion expulsé revient devant son propriétaire.

A Bâtiments artisanaux



E Bâtiments économiques



I Bâtiments industriels



P Bâtiments publics

