



Le Havre

Spielanleitung – kurz erklärt

2

SPIELER

ab 10

JAHREN

Le Havre: Der Binnenhafen ist ein Aufbauspiel für genau 2 Personen von Uwe Rosenberg. Ihr baut über 12 Runden aus 31 Gebäuden eure eigene kleine Hafenwirtschaft auf und steigert damit eure Vorräte an Fisch, Getreide, Holz und Lehm. Am Ende gewinnt, wer Gebäudewerte und Francs zum höchsten Vermögen summiert.

Spielziel

Ihr sammelt Gebäudewerte und Francs. Wer am Spielende die höhere Summe aus beidem hat, gewinnt.

Vorbereitung

Jeder bekommt einen Spielplan mit Zeiger, ein Warenlager mit 4 Warenanzeigern und 3 Franc. Die Startwerte im Lager sind 4 Fisch, 3 Lehm, 2 Holz und 1 Getreide. Die 31 Gebäudeplättchen werden nach den Buchstaben auf der Rückseite sortiert und bereitgelegt. Die Spielübersicht liegt für beide sichtbar in der Mitte.

So spielt ihr

- 1 Zu Rundenbeginn kommen alle Gebäude mit dem Buchstaben ins Spiel, auf den der Zeiger zeigt.
- 2 Der Buchstabe verrät auch, wie viele Aktionen in dieser Runde insgesamt gespielt werden und wer beginnt.
- 3 In einer Aktion baust du entweder ein Gebäude oder du benutzt eines. Zusätzlich darfst du eigene Gebäude verkaufen.
- 4 Ein benutztes oder gebautes Gebäude wandert danach rechts neben den Zeiger in den Sektor mit dem Wert 0.
- 5 Am Rundenende dreht ihr beide euren Zeiger um einen Buchstaben weiter. Gebäude im Zwangsverkaufs-Sektor müsst ihr zum halben Wert abgeben.

So gewinnt ihr

Nach Runde L wird der Zeiger noch einmal gedreht, dann endet die Partie. Addiert die Werte eurer Gebäude und eure Francs – die höhere Summe gewinnt.

Spielziel

Ihr baut in Le Havre: Der Binnenhafen nach und nach Gebäude, die eure Warenvorräte vermehren oder euch Francs einbringen. Gebäude sind zugleich Siegpunkte: Jedes Plättchen hat einen aufgedruckten Wert in Franc. Am Spielende zählt jeder seine Gebäudewerte zusammen und addiert das Bargeld. Wer reicher ist, gewinnt die Partie.

Spielmaterial

2 Spielpläne mit Zeigern

2 Warenpläne

31 Gebäudeplättchen

20 Münzen „1 Franc“

10 Münzen „5 Franc“

1 Spielübersicht

4 Warenanzeiger

1 Spielregel

Spielaufbau

- Lost aus, wer beginnt. Diese Person nimmt den Spielplan mit den Buchstaben A bis F, die andere den Plan mit G bis L.
- Vor der allerersten Partie steckt ihr die Zeiger mit den Steckern auf den Spielplänen fest.
- Jeder nimmt sich ein Warenlager, 4 Warenanzeiger und 3 Franc.
- Stellt beide Zeiger so, dass sie nach oben zeigen.
- Eure 4 Warenanzeiger kommen auf die markierten Startfelder im Warenlager. Damit besitzt jeder zu Beginn bereits Fisch (blau) viermal, Lehm (rot) dreimal, Holz (braun) zweimal und Getreide (gelb) einmal.
- Sortiert die Gebäudeplättchen nach dem Buchstaben auf der Rückseite und legt die Stapel bereit. Sie kommen später in alphabetischer Reihenfolge ins Spiel.
- Legt die Spielübersicht in die Mitte. Daran seht ihr beide, welche Gebäude noch folgen.
- Die Warenanzeiger haben zwei verschiedene Seiten. Welche oben liegt, ist egal.

Spielbeginn

Wer beginnt, wird ausgelost. Diese Person spielt mit dem Plan A–F und ist in der ersten Runde Startspieler. In Runde A kommen die A-Gebäude ins Spiel, dann werden die 3 Aktionen dieser Runde abwechselnd gespielt.

Spielablauf

Der Spielplan und die Sektoren

Jeder Spielplan ist in 6 Sektoren unterteilt. Über dem Zeiger steht für jeden Sektor ein Wert: 0, 2, 3, 4 und 4+. Sobald sich der Zeiger dreht, ändert sich für jedes Gebäude der Wert des Sektors, in dem es liegt. Dieser Wert bestimmt, wie stark ein Gebäude wirkt.

- Sektor 0: Das Gebäude lässt sich nicht benutzen.
- Sektor 2: Der Haupteffekt wird zweimal ausgeführt, Nebeneffekte einmal.
- Sektor 3: Der Haupteffekt wird dreimal ausgeführt, Nebeneffekte einmal.
- Sektor 4: Der Haupteffekt wird viermal ausgeführt, Nebeneffekte einmal.
- Sektor 4+: Wie Sektor 4, zusätzlich bekommst du 1 Franc.

Rundenablauf

Das Spiel läuft über 12 Runden. Jede Runde hat drei Abschnitte.

- 1 Rundenbeginn:** Alle Gebäude mit dem Buchstaben, auf den dein Zeiger deutet, kommen ins Spiel. Gebäude aus früheren Runden bleiben liegen, solange sie niemand gebaut hat.
- 2 Hauptphase:** Ihr spielt abwechselnd so viele Aktionen, wie die Zahl beim aktuellen Buchstaben angibt.
- 3 Rundenende:** Beide drehen den Zeiger um einen Buchstaben gegen den Uhrzeigersinn weiter. Danach kann es Zwangsverkäufe geben.

Aktionen und Startspieler

Die angegebene Zahl ist die Summe der Aktionen beider Spieler. Bei einer 3 macht der Startspieler 2 Aktionen und der Gegner 1. Die Zahl ist immer ungerade, deshalb wechselt der Startspieler von Runde zu Runde. Wer Startspieler ist, erkennt ihr daran, dass der aktuelle Buchstabe auf seinem Plan hell umrandet ist.

Die beiden Aktionsarten

Wer am Zug ist, entscheidet sich für genau eine der beiden Möglichkeiten.

Bauen: Du wählst ein Gebäude, das bereits im Spiel und noch nicht gebaut ist, bezahlst die Baukosten und legst es auf deinen Spielplan. Es kommt in den Sektor rechts neben dem Zeiger, also in den Sektor mit dem Wert 0. Damit endet dein Zug.

Benutzen: Du wählst ein bereits gebautes Gebäude und führst seinen Effekt so oft aus, wie der Wert des Sektors angibt, in dem es liegt. Zusatzeffekte treten genau einmal ein. Danach schiebst du das Gebäude in den Sektor mit dem Wert 0. Dein Zug ist beendet.

Du darfst auch ein Gebäude deines Gegners benutzen. Dafür zahlst du ihm jedes Mal 1 Franc. Das Gebäude wandert anschließend in den Sektor 0 des Gegners. Gebäude, die im Sektor 0 liegen, sind gesperrt – auch ihre Nebeneffekte sind dann nicht zu haben.

Baukosten

Es gibt drei Arten von Baukosten. 21 Gebäude kosten eine Kombination aus Holz und/oder Lehm. 5 Gebäude verlangen eine bestimmte Menge Nahrung, wobei du frei aufteilen darfst, wie viel davon Fisch und wie viel Getreide ist. Weitere 5 Gebäude bezahlst du mit Franc. Fehlen dir die nötigen Waren oder Francs, kannst du das Gebäude nicht bauen.

Das Warenlager

Die Position eines Warenanzeigers zeigt deinen Bestand dieser Warensorte. Du addierst dazu den Wert der Zeile und den der Spalte. Würde ein Anzeiger über das Ende einer Zeile oder Spalte hinausrutschen, bleibt er auf dem letzten Feld stehen.

Beim Bezahlen bewegst du den Anzeiger zurück:

- ein Feld nach links entspricht 1 Einheit
- ein Feld nach unten entspricht 3 Einheiten
- ein Feld nach links unten entspricht 4 Einheiten

Wechselgeld gibt es nicht. Steht dein Lehmanzeiger etwa auf 6 in der ersten Spalte und du sollst 2 Lehm zahlen, musst du überbezahlen, weil nach links kein Feld mehr frei ist und nur der Schritt nach unten bleibt.

Gebäude verkaufen

Zusätzlich zu deiner Aktion darfst du eigene Gebäude an den Vorrat zurückgeben. Du erhältst dafür die Hälfte des aufgedruckten Werts in Franc. Das Gebäude steht danach beiden Spielern wieder zum Bauen offen.

Zwangsverkauf

Die Runde endet, sobald alle Aktionen gespielt sind. Das lässt sich leicht nachzählen, denn jede Aktion befördert ein Gebäude in den Sektor 0. Danach dreht ihr beide euren Zeiger einen Sektor in Pfeilrichtung weiter. Liegen dann Gebäude im Zwangsverkaufs-Sektor, müsst ihr sie zum halben Wert in den Vorrat abgeben.

Gebäude ohne Funktion

Manche Gebäude tragen ein Vorhängeschloss-Symbol und lassen sich nicht benutzen. Sie bringen nur Siegpunkte. Ihr könnt sie neben euren Spielplan legen, damit der Plan übersichtlich bleibt.

Beispiel

Emma und Max spielen gegeneinander, Emma beginnt. In Runde A kommen die A-Gebäude ins Spiel, und es werden 3 Aktionen gespielt: Emma, Max, Emma. Danach drehen beide weiter, Emmas Zeiger steht auf B, der von Max auf H. Jetzt werden die B-Gebäude erhältlich, Max ist Startspieler und hat 2 Aktionen, Emma nur 1.

Der Spielzug

- 1 Entscheide dich, ob du bauen oder ein Gebäude benutzen willst.
- 2 Beim Bauen: Wähle ein verfügbares, noch ungebautes Gebäude und bezahle die Baukosten.
- 3 Beim Benutzen: Wähle ein gebautes Gebäude und führe seinen Effekt so oft aus, wie der Sektorwert angibt. Zusatzeffekte greifen einmal. Bei einem fremden Gebäude zahlst du vorher 1 Franc an den Gegner.
- 4 Lege das Gebäude in den Sektor 0 rechts neben dem Zeiger – bei fremden Gebäuden in den Sektor 0 des Besitzers.
- 5 Optional: Verkaufe zusätzlich eigene Gebäude für den halben Wert an den Vorrat.
- 6 Der Gegner ist an der Reihe, bis alle Aktionen der Runde gespielt sind.

Sonderregeln

- Gebäude im Sektor 0 sind blockiert und können nicht benutzt werden, auch nicht für Nebeneffekte.
- Für die Nutzung eines gegnerischen Gebäudes zahlst du jedes Mal 1 Franc an den Besitzer.
- Warenanzeiger bleiben am Ende einer Zeile oder Spalte stehen und laufen nicht darüber hinaus.
- Es gibt kein Wechseln von Waren: Reicht die Bewegung nach links nicht, musst du mit einem Schritt nach unten überbezahlen.
- Beim Bezahlen von Nahrung ist es egal, wie du die Menge auf Fisch und Getreide verteilst.
- Gebäude mit Vorhängeschloss-Symbol haben keinen Effekt und dienen nur als Siegpunkte.
- Das Dock bringt am Ende Punkte pro gebautem Gebäude mit Anker-Symbol: Fischfabrik, Holzfabrik, Getreidesilo und Lehmindustrie.
- Im Sektor 4+ kann bei Holzhandlung und Fischmarkt der Bonus-Franc mit dem zu zahlenden Geld verrechnet werden.

Spielende und Gewinn

Nach der zwölften Runde endet das Spiel. Genauer: Es endet, nachdem in Runde L der Zeiger noch einmal weitergedreht wurde – dabei kann ein letzter Zwangsverkauf fällig werden. Anschließend addiert jeder die Werte seiner Gebäude und sein Bargeld in Franc. Wer die höhere Summe hat, gewinnt. Bei Gleichstand spielt ihr eine Revanche, bei der der andere Spieler beginnt.

Tipps

- Achte darauf, in welchem Sektor ein Gebäude liegt, bevor du es benutzt. Im Sektor 4 oder 4+ wirkt derselbe Effekt doppelt so stark wie im Sektor 2.
- Jedes benutzte Gebäude landet im Sektor 0 und ist damit für einige Runden gesperrt. Plane, wann du starke Gebäude wirklich aktivierst.
- Ein fremdes Gebäude zu benutzen kostet nur 1 Franc, blockiert aber gleichzeitig das Gebäude deines Gegners in dessen Sektor 0.
- Wer Startspieler ist, hat in dieser Runde eine Aktion mehr. Überlege bei teuren Vorhaben, in welcher Runde du am Zug bist.
- Vermeide Zwangsverkäufe, indem du Gebäude rechtzeitig benutzt und so aus dem gefährdeten Sektor herausbewegst.
- Weil es kein Wechselgeld gibt, lohnt es sich, Warenanzeiger vor dem Bezahlen in eine günstige Position zu bringen.

Häufige Fragen

Darf ich ein Gebäude meines Gegners benutzen?

Ja. Du zahlst ihm dafür jedes Mal 1 Franc. Danach wandert das Gebäude in den Sektor 0 seines Spielplans.

Was passiert mit einem Gebäude im Sektor 0?

Es lässt sich nicht benutzen. Auch Nebeneffekte kannst du damit nicht auslösen.

Kann ich bauen und benutzen in derselben Aktion kombinieren?

Nein. Du musst dich pro Aktion für genau eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Nur das Verkaufen eigener Gebäude ist zusätzlich erlaubt.

Wie viele Aktionen habe ich pro Runde?

Die Zahl beim aktuellen Buchstaben gibt die Aktionen beider Spieler zusammen an. Bei einer 3 hat der Startspieler 2 Aktionen, der andere 1. Da die Zahl immer ungerade ist, wechselt der Startspieler jede Runde.

Was mache ich, wenn ich genau 2 Lehm zahlen soll, aber der Anzeiger ganz links steht?

Dann musst du überbezahlen. Es gibt keine Wechselwaren, du musst den Anzeiger nach unten bewegen und zahlst damit 3 Einheiten.

Was bringt der Verkauf eines eigenen Gebäudes?

Du bekommst die Hälfte des aufgedruckten Werts in Franc. Danach kann das Gebäude von beiden Spielern erneut gebaut werden.

Wann kommt es zum Zwangsverkauf?

Wenn nach dem Weiterdrehen des Zeigers am Rundenende Gebäude im Zwangsverkaufs-Sektor liegen. Sie müssen dann zum halben Wert in den Vorrat gehen.

Was passiert bei Punktgleichstand?

Ihr spielt eine Revanchepartie. Dabei beginnt der jeweils andere Spieler.

Wie lese ich meinen Warenbestand ab?

Du addierst den Wert der Zeile und den Wert der Spalte, auf denen der Warenanzeiger steht.

Wohin lege ich ein neu gebautes Gebäude?

In den Sektor rechts neben dem Zeiger, also in den Sektor mit dem Wert 0. Damit ist deine Aktion beendet.

Informationen zum Spiel

Autor	Uwe Rosenberg
Edition / Regelstand	2-Spieler-Version (Binnenhafen)
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, Regelstand 2-Spieler-Version (Binnenhafen), zuletzt geprüft am 30.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/le-havre/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/le-havre/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026