

BASED ON A UBISOFT CREATION

ANNO 1800

Das Brettspiel von Martin Wallace
Für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

Der Neuanfang auf der Insel ist beschwerlich, doch ihr habt es gewagt. Mit ein paar Bewohnern in eurer Stadt habt ihr die ersten Industrien aufgebaut und auch die ersten Schiffe liegen vor Anker. Alles scheint bereit dazu, eure Insel mit neuen Handelsrouten in der Alten und Neuen Welt zum Zentrum der Industrialisierung zu machen. Doch der Vorstoß in das neue Zeitalter will gut geplant sein: Ressourcen und Technologien sind begrenzt und die Konkurrenz schläft nicht. Eine wachsende Bevölkerung erweitert eure Möglichkeiten auf der Heimat-Insel und eine große Flotte ermöglicht es euch, auf Expedition zu gehen oder weitere Inseln zu erkunden. Aber es ist nicht leicht, die richtige Balance zwischen Fortschritt und zufriedener Bevölkerung zu finden. Steigert stetig euren Einfluss und gewinnt nicht nur die Gunst der Königin, sondern auch das Spiel für euch!

SPIELMATERIAL

4 Spielhilfen



1 Spielplan



4 Heimat-Inseln



12 Alte-Welt-Inseln



8 Neue-Welt-Inseln



120 Bau-Plättchen



1 Startspieler-Plättchen



130 Marine-Plättchen



1 Feuerwerks-Plättchen



38 Gold-Plättchen



102 Bevölkerungs-Karten



46 Bauer/Arbeiter

24 Neue Welt

32 Handwerker/Ingenieur/Investor

22 Expeditions-Karten



20 Auftrags-Karten



125 Bevölkerungs-Steine



25 Bauern (grün)

40 Arbeiter (blau)

25 Handwerker (rot)

20 Ingenieure (lila)

15 Investoren (türkis)

SPIELAUFBAU

1 Platziert den **Spielplan** in der Tischmitte. Sortiert alle **Bau-Plättchen** und legt sie entsprechend ihrer Abbildungen auf den Spielplan. Dabei muss die Blaupausen-Seite mit den Kosten (lila Balken) sichtbar sein.

Anzahl Bau-Plättchen:

- 35 Industrien je 2x
- 1er-Werft 4x
- 2er-Werft 6x
- 3er-Werft 4x
- 6 Schiffe je 6x

2 Mischt die 3 **Bevölkerungs-Kartenstapel** sowie die **Expeditions-Karten** getrennt und legt sie verdeckt auf ihre jeweiligen Felder auf dem Spielplan.

3 Mischt die **Alte- und Neue-Welt-Inseln** getrennt und legt sie rechts am Spielplan an. Legt daneben auch die **Marine- und Gold-Plättchen** bereit.

4 Sortiert die **Bevölkerungs-Steine** und legt sie passend links am Spielplan an.



5 Legt 5 **Auftrags-Karten** und das **Feuerwerks-Plättchen** neben die Bevölkerungs-Steine. Nehmt für die erste Partie die Auftrags-Karten mit den 3 Rauten oberhalb ihres Namens: *Alonso Graves, Universität, Edvard Goode, Isabel Sarmento, Zoo.*

Dies ist der **persönliche Erschöpft-Bereich**. Wenn ihr aufgefordert werdet, Bevölkerungs-Steine oder Marine-Plättchen zu „erschöpfen“, legt sie in diesen Bereich.





6 Jeder Spieler erhält eine **Heimat-Insel** und setzt 4 Bauern, 3 Arbeiter und 2 Handwerker auf ihre jeweiligen Wohnviertel. Auf die beiden Handels-Schiffe wird jeweils 1 Handels-Plättchen platziert und auf das Erkundungs-Schiff 1 Erkundungs-Plättchen.

7 Schließlich erhält noch jeder Spieler 7 Bauer/Arbeiter- und 2 Handwerker/Ingenieur/Investor-Karten **auf die Hand**.

8 Wer zuletzt das Land verlassen hat, wird Startspieler und erhält das **Startspieler-Plättchen**.

9 Der zweite Spieler erhält **1 Gold**, der dritte Spieler erhält **2 Gold** und der vierte Spieler erhält **3 Gold**. Der Startspieler beginnt dann das Spiel.



← **Wohnviertel**
Hier liegen die verfügbaren Bevölkerungs-Steine bereit.

← **Inselfelder:**
Landfeld

← Landfeld mit Küste

← Meeresfeld



SPIELABLAUF UND SPIELZIEL

In *Anno 1800 - Das Brettspiel* baut jeder Spieler seine eigenen Inseln aus, indem neue Gebäude, Werften und Schiffe errichtet, Ressourcen gehandelt und die Bedürfnisse der Bevölkerung befriedigt werden. Die mittels produzierter und gehandelter Ressourcen ausgespielten Karten bringen dann am Spielende Einfluss-Punkte. Beginnend mit dem Startspieler sind die Spieler im Uhrzeigersinn so lange nacheinander am Zug, bis das Spielende ausgelöst wird, indem ein Spieler seine letzte Hand-Karte ausspielt. Die laufende Runde wird dann zu Ende gespielt. Auf sie folgt eine letzte Runde, danach werden die Einfluss-Punkte gezählt und so der Sieger bestimmt. Ein ausführliches Wertungsbeispiel findet ihr auf Seite 11.

SPIELZUG

Im eigenen Spielzug hat jeder Spieler 1 Aktion zur Verfügung. Die möglichen Aktionen sind:

- | | |
|---|----------|
| ➔ Ausbauen (Industrien, Werften oder Schiffe) | Seite 6 |
| ➔ Bevölkerungs-Karten ausspielen & aktivieren | Seite 7 |
| ➔ Bevölkerungs-Karten austauschen | Seite 7 |
| ➔ Arbeitskraft erhöhen | Seite 8 |
| ➔ Aufsteigen | Seite 8 |
| ➔ Alte Welt erschließen | Seite 9 |
| ➔ Neue Welt erkunden | Seite 9 |
| ➔ Expeditions-Karten nehmen | Seite 10 |
| ➔ Stadtfest feiern | Seite 10 |

Es gibt außerdem noch die freien Aktionen *Bevölkerungs-Karten aktivieren* (Seite 7) und *Auftrags-Karten aktivieren* (Seite 12), die im eigenen Zug durchgeführt werden können, sofern genügend Ressourcen dafür vorhanden sind. Die Effekte, die ihr dabei nutzen könnt, werden auf Seite 13 näher beschrieben.

RESSOURCEN-MANAGEMENT

Bevor die einzelnen Aktionen erklärt werden, solltet ihr die Kern-Mechanik von *Anno 1800 - Das Brettspiel* verstehen. Dabei geht es darum, die euch zur Verfügung stehenden Ressourcen so einzusetzen, dass ihr möglichst effizient die jeweils favorisierten Aktionen durchführen könnt. Das Ressourcen-Management besteht aus den Elementen *Produktion*, *Handel* und *Schichtende*. Diese Elemente bilden die **Grundlage** für eure Aktionen – sie sind aber selbst **keine** Aktionen!

Produktion

Fast alle Aktionen erfordern Ressourcen, um sie durchzuführen. Ressourcen werden von Bevölkerungs-Steinen produziert. Es gibt 5 unterschiedliche Bevölkerungs-Steine, die jeweils einer Farbe und einem Symbol zugeordnet sind:



Um eine Ressource produzieren zu lassen, wird ein Bevölkerungs-Stein aus seinem jeweiligen Wohnviertel auf einen **freien Arbeitsplatz** der eigenen Insel gesetzt. Der Arbeitsplatz gibt dabei vor, welcher Bevölkerungs-Stein benötigt wird. Durch das Setzen wird **einmal** die abgebildete Ressource produziert und muss im selben Spielzug verwendet werden. **Es kann nicht für spätere Züge auf Vorrat produziert werden.** Gesetzte Bevölkerungs-Steine bleiben auf ihren Arbeitsplätzen, produzieren solange sie dort liegen aber **keine** weiteren Ressourcen.

Linda benötigt für ihren Zug Bier. Die Brauerei dazu besitzt sie schon, deshalb setzt sie einen ihrer Arbeiter aus seinem Wohnviertel auf einen der beiden verfügbaren Arbeitsplätze. Damit hat sie sofort 1x Bier produziert, das sie in ihrem Zug nutzen kann. Benötigt sie nochmals Bier, muss sie erneut einen Arbeiter einsetzen.



In einigen Fällen wird keine Ressource benötigt, sondern der **Bevölkerungs-Stein direkt**. Dabei wird sozusagen die Arbeitskraft des jeweiligen Bevölkerungs-Steins verwendet, ohne dass dieser an einem bestimmten Arbeitsplatz benötigt wird. In diesen Fällen wird ein Bevölkerungs-Stein der benötigten Art **aus seinem Wohnviertel in den Erschöpft-Bereich** links neben der Heimat-Insel gesetzt. Bevölkerungs-Steine im Erschöpft-Bereich können vorübergehend für **keine weitere Aktion** verwendet werden.



Andreas will ein Lagerhaus bauen und benötigt dafür 1x Ziegelsteine und 1 Handwerker. Er setzt einen seiner Handwerker auf die Ziegelei und erschöpft einen weiteren Handwerker, den er links neben seine Heimat-Insel legt.

Bestimmte Aktionen erfordern Marine-Plättchen, um sie durchzuführen. Es gibt 2 Arten von Marine-Plättchen, die **immer den Wert 1** haben:



Handels-Plättchen



Erkundungs-Plättchen

Um diese Aktionen durchzuführen, werden Marine-Plättchen der abgebildeten Art und Menge von eigenen Schiffen erschöpft. Marine-Plättchen im Erschöpft-Bereich können vorübergehend für **keine weitere Aktion** verwendet werden.



Linda will eine Karte ausspielen, für die sie 2 Erkundungs-Plättchen benötigt. Sie verfügt über zwei Handels-Schiffe mit je 1 Handels-Plättchen und ein Erkundungs-Schiff mit 2 erkundungs-Plättchen. Von letzterem kann sie die 2 Plättchen nehmen und erschöpfen. Die Karte kann damit ausgespielt werden.

Handel

Wird für eine Aktion eine Ressource benötigt, die der Spieler nicht selbst produzieren kann oder will, kann diese Ressource durch Handel von den Mitspielern erworben werden. Für **jede** erhandelte Ressource müssen 2 Voraussetzungen erfüllt sein:

- 1) Der aktive Spieler besitzt ausreichend Handels-Plättchen auf seinen Schiffen.
- 2) Mindestens 1 Mitspieler besitzt ein Bau-Plättchen, das die benötigte Ressource produzieren kann.

Die Anzahl der benötigten Handels-Plättchen wird durch die Bevölkerungs-Stufe vorgegeben, die diese Ressource produziert. Die Kosten sind auf den Wohnvierteln angegeben: **1 Handels-Plättchen für Bauern und Arbeiter, 2 für Handwerker und 3 für Ingenieure**. Nachdem der Spieler die benötigten Handels-Plättchen erschöpft hat, gilt die Ressource damit als produziert.



Der Mitspieler darf den Handel **nicht verwehren**, setzt aber auch keinen Bevölkerungs-Stein auf einen Arbeitsplatz. Er erhält dafür **1 Gold aus dem Vorrat**. Jeder Handel wird mit 1 Gold vergütet, egal wie viele Handels-Plättchen dafür eingesetzt werden mussten.

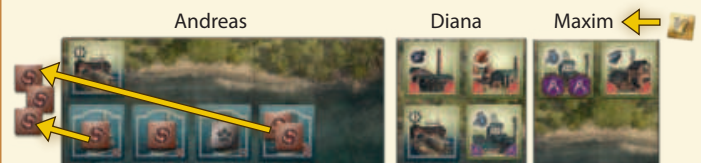
WICHTIG!

- ➔ Pro Spielzug kann **dieselbe Ressource nur einmal** erhandelt werden. Es können aber **mehrere unterschiedliche Ressourcen** erhandelt werden, solange der Spieler ausreichend Handels-Plättchen hat.
- ➔ Es kann auch gehandelt werden, wenn die Arbeitsplätze des Mitspielers bereits besetzt sind.

➔ Nicht erhandelt werden können Ressourcen aus der Neuen Welt, Bevölkerungs-Steine und Erkundungs-Plättchen.

➔ Spieler können nicht mit sich selbst handeln!

Andreas benötigt 1x Hochräder, besitzt allerdings nicht die Industrie dazu. Seine beiden Mitspieler Diana und Maxim können beide Hochräder produzieren. Daher möchte er mit einem von ihnen handeln. Da die Hochrad-Produktion einen Ingenieur benötigt, muss Andreas 3 Handels-Plättchen erschöpfen (Anzahl siehe Wohnviertel). Zwischen Diana und Maxim kann er nun frei wählen, auch wenn bei Maxim bereits beide Arbeitsplätze belegt sind. Er entscheidet sich für Maxim, der dafür 1 Gold aus dem Vorrat erhält. Andreas hat dadurch sofort 1x Hochräder „produziert“, das er in seinem Zug nutzen kann. Ein zweites Mal dürfte er aber in diesem Zug weder von Maxim noch von Diana Hochräder erhandeln, andere Ressourcen aber schon.



Schichtende

Im eigenen Zug kann jeder Spieler Gold ausgeben, um für eigene, **bereits eingesetzte** Bevölkerungs-Steine das Schichtende einzuläuten. Der jeweilige Bevölkerungs-Stein wird dabei von seinem Arbeitsplatz oder aus dem Erschöpft-Bereich genommen und zurück auf sein Wohnviertel gesetzt. Er ist dadurch sofort wieder einsetzbar. **Gold ausgeben bedeutet immer, es zurück in den Vorrat zu legen.**

Die benötigte Menge Gold pro Bevölkerungs-Stein steht auf der Heimat-Insel:



Linda benötigt für ihre nächsten Aktionen Bretter sowie mehrere Arbeiter. Sie gibt 2 Gold aus, um ihre beiden Bauern aus dem Sägewerk zurück auf ihre Wohnviertel zu schicken (jeweils 1 Gold). Dadurch wird sowohl die Arbeitskraft, als auch der Arbeitsplatz frei. Außerdem gibt sie 2 Gold aus, um ihren Arbeiter aus dem Erschöpft-Bereich auf sein Wohnviertel zu schicken. Alle drei sind ab jetzt wieder einsetzbar.




AKTIONEN

AUSBAUEN


Mit der Ausbauen-Aktion erweitern die Spieler ihre Inseln durch neue Industrien **oder** Werften **oder** Schiffe. Die Gesamtheit an möglichen Ausbauten wird als **Bau-Plättchen** bezeichnet. Nachdem die benötigten Ressourcen zum Bau produziert wurden, wird ein gebautes Bau-Plättchen vom Spielplan genommen, umgedreht und mit seiner gebauten Seite auf einer eigenen Insel platziert.

Auf jedem Inselfeld kann nur ein Bau-Plättchen liegen. Es dürfen aber **bereits ausliegende oder vorgedruckte Bau-Plättchen überbaut** werden. Das gilt auch für Bau-Plättchen, die für das gerade neugebaute Plättchen verwendet wurden. Die überbauten Bau-Plättchen werden zurück auf den Spielplan gelegt. **Während der Ausbauen-Aktion darf jederzeit 1 gebautes Bau-Plättchen von den eigenen Inseln zurück auf den Spielplan gelegt werden.** Lagen auf einem so entfernten Bau-Plättchen Bevölkerungs-Steine, werden sie erschöpft.

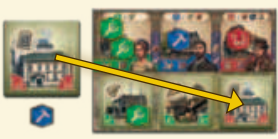
1



2



3



Andreas möchte die Fensterfabrik bauen. Dafür benötigt er Bretter und Glas. Er setzt einen Bauern ins Sägewerk und einen Arbeiter in die Glashütte, mit der er zuvor den Kartoffelhof überbaut hat (1). Dann nimmt er sich die Fensterfabrik, dreht sie um und entscheidet sich, damit seine Glashütte zu überbauen. Da die Glashütte keine vorgedruckte Industrie ist, nimmt er ihr Bau-Plättchen und legt es wieder mit der Blaupausen-Seite nach oben auf den Spielplan. Den Arbeiter, den er gerade erst daraufgesetzt hat, legt er in den Erschöpft-Bereich (2). Anschließend platziert er die Fensterfabrik auf seiner Heimat-Insel (3).

Industrien

Jede Industrie gibt es jeweils zweimal auf dem Spielplan. Pro Ausbauen-Aktion kann nur 1 Industrie gebaut werden. Industrien können auf allen Landfeldern gebaut werden. Die Blaupausen-Seite der Industrien zeigt, welche Ressourcen als Kosten benötigt werden (lila Balken oben), welche Ressource dort produziert werden kann (Ressourcen-Symbol in der Mitte) und welche Art Bevölkerungs-Stein dafür notwendig sein wird (Rahmenfarbe und Symbol). Die Gebäude-Seite zeigt jeweils **zwei** Arbeitsplätze für bestimmte Bevölkerungs-Steine (Farbe und Symbol) sowie die Ressource, die dort produziert werden kann.



Jeder Spieler darf **identische** Industrien höchstens einmal haben. Das bedeutet, dass z.B. die Alternativen zu den auf den Heimat-Inseln vorgedruckten Start-Industrien **zusätzlich** zu diesen gebaut werden dürfen. Sie bieten nämlich Arbeitsplätze für Arbeiter statt für Bauern oder Handwerker und sind daher nicht identisch mit den Start-Industrien. Eine **zweite** Segelweberei **für Arbeiter** dürfte daher nicht gebaut werden. Eine Ausnahme entsteht durch die Vorteile der Alte-Welt-Inseln (Seite 9). Es besteht also kein Zwang, die Start-Industrien mit ihren Alternativen zu überbauen.

Werften

Werften zeigen auf ihrer Blaupausen-Seite und auf ihrer Werft-Seite eine Zahl in einem Steuerrad. Sie gibt an, welche maximale Schiffs-Stärke für die jeweilige Werft gilt. 1er-Werften können nur Schiffe der Stärke 1 bauen, 2er-Werften können Schiffe der Stärke 1 oder 2 bauen und 3er-Werften können alle Schiffe bauen. Werften können nicht kombiniert werden, um ein einzelnes Schiff zu bauen. Es können also z.B. nicht zwei Werften mit Stärke 1 zusammen ein 2er-Schiff bauen. Pro Ausbauen-Aktion kann nur 1 Werft gebaut werden, aber jeder Spieler kann **beliebig viele Werften** jeder Stärke haben. Werften können nur auf Landfeldern mit Küste gebaut werden.



HINWEIS: Die Bau-Plättchen „Bretter“ und „1er-Werft“ auf dem Spielplan sind tatsächlich kostenlos und können regulär in einer Ausbauen-Aktion gebaut werden, ohne dass dafür Ressourcen produziert werden müssen.

Schiffe

Schiffe werden in Werften gebaut und zeigen auf ihrer Blaupausen-Seite und auf ihrer Schiffs-Seite durch ihre jeweilige Anzahl Marine-Plättchen, welche Stärke sie haben (1, 2 oder 3). **Pro Ausbauen-Aktion können maximal so viele Schiffe gebaut werden, wie es bereits Werften auf den eigenen Inseln gibt.** Jede Werft kann dabei 1 Schiff bauen, dessen Stärke maximal der Stärke der Werft entsprechen darf. Ähnlich wie Werften kann jeder Spieler **beliebig viele Schiffe** jeder Stärke haben.

Auf ein gebautes Schiff wird **sofort** die entsprechende Anzahl Marine-Plättchen gelegt. Neue Handels-Plättchen können dann sofort genutzt werden, um Ressourcen für weitere Schiffe zu erhandeln.

Es gibt Handels- und Erkundungs-Schiffe und jede Werft kann beide Arten bauen. Schiffe können nur auf Meeresfeldern gebaut werden.



1



Linda verfügt über insgesamt drei Werften: zwei mit Stärke 1 und eine mit Stärke 2. Sie könnte damit in einer Aktion wahlweise bis zu drei 1er-Schiffe bauen, oder bis zu zwei 1er-Schiffe und ein 2er-Schiff. Sie entschließt sich für ein 1er-Erkundungs-Schiff (1x Segel, 1x Bretter und 1x Kanonen), sowie ein 2er-Handels-Schiff (1x Segel, 1x Waren und 1x Bretter) (1).

2



Bretter und Segel produziert sie je 2x und erschöpft dann 2 Handels-Plättchen, um sich von Andreas 1x Waren zu erhandeln. Das 2er-Handels-Schiff ist damit bereits gebaut. Sie legt es auf ein freies Meeresfeld und darauf auch direkt 2 Handels-Plättchen (2).

3



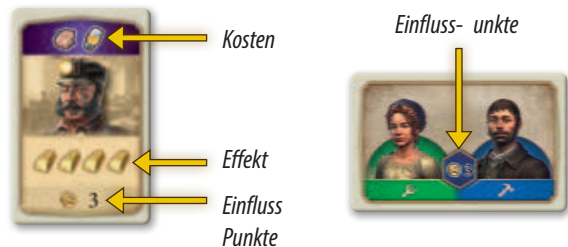
Für das Erkundungs-Schiff ehlt ihr jetzt ein Handwerker. Sie kann allerdings die durch das gerade gebaute 2er-Handels-Schiffe gehaltenen Handels-Plättchen einsetzen, um sich auch 1x Kanonen von Andreas zu erhandeln. Damit hat sie dann alle Ressourcen, um das 1er-Erkundungs-Schiff zu bauen, das sie auf ihr letztes freies Meeresfeld legt (3).

BEVÖLKERUNGS-KARTEN AUSSPIELEN & AKTIVIEREN

Auf den Bevölkerungs-Karten sind Spezialisten abgebildet, die für Ressourcen Einfluss-Punkte und einen einmaligen Vorteils-Effekt bringen. Um eine Bevölkerungs-Karte auszuspielen, müssen die Bedürfnisse erfüllt und die dafür benötigten Ressourcen produziert werden, die auf der Karte angegeben sind (lila Balken oben). Die Karte wird dann offen unterhalb der eigenen Heimat-Insel ausgelegt. Bei jeder dieser Aktionen kann nur 1 Bevölkerungs-Karte ausgespielt werden.

Jede ausgespielte Bevölkerungs-Karte zeigt einen **einmal anwendbaren Effekt**. Dieser kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während des gleichen oder eines späteren eigenen Zuges aktiviert werden. Dazu wird die Karte auf ihre Rückseite gedreht, bleibt aber im Spielerbereich liegen. Der Effekt tritt sofort ein (Effekte werden auf Seite 13 näher beschrieben). **Das Aktivieren ist eine freie Aktion, es können also beliebig viele Karten pro Zug aktiviert werden.**

Jede ausgespielte Karte im Spielerbereich, egal ob aktiviert oder nicht, bringt am Ende des Spiels ihre jeweiligen Einfluss-Punkte.



BEVÖLKERUNGS-KARTEN AUSTAUSCHEN

Als Aktion können bis **zu 3 Bevölkerungs-Karten** von der Hand unter ihre jeweiligen Bevölkerungs-Kartenstapel gelegt werden. Danach werden vom jeweiligen Bevölkerungs-Kartenstapel so viele neue Karten gezogen und auf die Hand genommen, wie im ersten Schritt daruntergelegt wurden. Ist ein Stapel aufgebraucht, können auch keine Bevölkerungs-Karten dieser Art ausgetauscht werden.

Andreas hat 3 Handkarten, die er gerne austauschen würde, weil sie für ihn schwierig zu erfüllen sind. Er legt die 8-Einfluss-unkte- und die 5-Einfluss-unkte-Karte unter ihre Stapel (Handwerker/Ingenieur/Investor bzw. Neue-Welt) und zieht deshalb von beiden Stapeln je 1 neue Karte. In diesem Beispiel ist der Stapel mit den 3-Einfluss-unkte-Karten (Bauer/Arbeiter) bereits aufgebraucht, deshalb kann er diese Karte nicht mehr austauschen und behält sie auf der Hand.



ARBEITSKRAFT ERHÖHEN

Mit der Arbeitskraft-erhöhen-Aktion können **bis zu 3 neue Bevölkerungs-Steine** aus dem Vorrat der eigenen Heimat-Insel hinzugefügt werden. Um 1 Bevölkerungs-Stein hinzuzufügen, müssen die jeweils dafür benötigten Ressourcen produziert werden, die oberhalb der einzelnen Wohnviertel der Stadt stehen. Dabei entsprechen die Kosten immer nur 1 Bevölkerungs-Stein. So erworbene Bevölkerungs-Steine können direkt eingesetzt werden, um Ressourcen zu produzieren, die für das weitere Erhöhen der Arbeitskraft benötigt werden.



Für **jeden** neuen Bauern oder Arbeiter muss 1 Bauer/Arbeiter-Bevölkerungs-Karte gezogen und auf die Hand genommen werden. Für **jeden** neuen Handwerker, Ingenieur oder Investor muss 1 Handwerker/Ingenieur/Investor-Bevölkerungs-Karte gezogen und auf die Hand genommen werden.

Wenn die Arbeitskraft erhöht werden soll, aber der entsprechende **Bevölkerungs-Kartenstapel bereits aufgebraucht** ist, wird keine Karte gezogen. Stattdessen muss für jeden hinzugefügten Bevölkerungs-Stein die auf dem Spielplan angegebene Menge **Gold ausgegeben** werden. Ist das nicht möglich, kann der Bevölkerungs-Stein nicht hinzugefügt werden.



Linda möchte 3 neue Bevölkerungs-Steine auf ihre Wohnviertel setzen. Sie kann vollkommen frei entscheiden, welche 3 das sein sollen und entscheidet sich für 2 Arbeiter und 1 Ingenieur. Dafür benötigt sie insgesamt 2x Bretter, 2x Ziegelsteine, 1x Kohle, 1x Waren, 1x Stahlträger und 1x Fenster. Sie hat bereits die verbesserte Kohlerei, Ziegelei und das Stahlwerk, sodass sie diese mit Arbeitern statt mit Handwerkern besetzen kann. Aber ihr fehlen 2 Arbeiter, um alle benötigten Ressourcen zu produzieren. Sie produziert daher als erstes 2x Bretter und 2x Ziegelsteine, um dadurch direkt 2 weitere Arbeiter auf ihr Wohnviertel zu setzen. Im zweiten Schritt nutzt sie diese beiden, um zusammen mit ihren beiden Handwerkern die Ressourcen für den Ingenieur zu produzieren und setzt ihn auf sein Wohnviertel.



Da Linda damit insgesamt 3 neue Bevölkerungs-Steine erhalten hat, muss sie auch 3 neue Handkarten ziehen: 2x vom Bauer/Arbeiter-Stapel und 1x vom Handwerker/Ingenieur/Investor-Stapel. In diesem Beispiel ist nur noch 1 Karte im Bauer/Arbeiter-Stapel. Für die 1 Karte, die sie daher nicht ziehen kann, muss sie stattdessen wie auf dem Spielplan angegeben 1 Gold ausgeben.

AUFSTEIGEN



Mit der Aufsteigen-Aktion können **bis zu 3 Verbesserungen** der eigenen Bevölkerungs-Steine durchgeführt werden. Um eine Verbesserung durchzuführen, müssen die dafür benötigten Ressourcen produziert werden, die zwischen den Wohnvierteln oberhalb des Aufstiegs-Symbols stehen. 1 Verbesserung ist dabei der Schritt von einer Art Bevölkerungs-Stein zur nachfolgenden:

Bauer → Arbeiter → Handwerker → Ingenieur → Investor.

Die 3 Verbesserungen können auf 1 bis 3 Bevölkerungs-Steine **aufgeteilt** werden.



Ein zu verbessernder Bevölkerungs-Stein wird durch die jeweils neue Art aus dem Vorrat **ersetzt**. Da sich durch Verbesserungen also die Menge an Bevölkerungs-Steinen nicht erhöht, werden dabei auch **keine neuen Bevölkerungs-Karten** gezogen.

WICHTIG: Befindet sich der zu verbessernde Bevölkerungs-Stein auf einem Bau-Plättchen, wird auch der neue Bevölkerungs-Stein auf diesen Arbeitsplatz gesetzt. Das heißt, dass nun die Farben von Arbeitsplatz und Bevölkerungs-Stein bis zum nächsten Schichtende (Seite 5) oder Stadtfest (Seite 10) nicht übereinstimmen.

Andreas möchte 3 Verbesserungen durchführen. 1 Bauer soll 2x verbessert werden, also ein Handwerker werden (1x Ziegelsteine, danach 1x Kohle und 1x Waren). 1 weiterer Bauer soll 1x verbessert, also zu einem Arbeiter (1x Ziegelsteine). Der Bauer, der zu einem Arbeiter werden soll, ist bereits auf einem Arbeitsplatz eingesetzt, deshalb tauscht er ihn auch auf diesem Platz aus. Den anderen Bauern legt er aus seinem Wohnviertel zurück in den Vorrat und setzt stattdessen einen Handwerker aus dem Vorrat auf das entsprechende Wohnviertel. Er zieht keine Bevölkerungs-Karten, da sich die Gesamtzahl seiner Bevölkerungs-Steine nicht erhöht hat.



ALTE WELT ERSCHLIESSEN

Mit der Alte-Welt-erschließen-Aktion kann die eigene Insel erweitert werden, um **mehr Platz für weitere Bau-Plättchen** zu schaffen. Um eine Alte-Welt-Insel zu erschließen, muss die **aktuell dafür benötigte Anzahl Erkundungs-Plättchen** erschöpft werden. Die erste Alte-Welt-Insel jedes Spielers benötigt 1 Erkundungs-Plättchen, die zweite 2, die dritte 3 und die vierte 4. Diese Kosten sind unabhängig davon, wie viele Neue-Welt-Inseln der Spieler hat. **Kein Spieler kann mehr als 4 Alte-Welt-Inseln erschließen.** Pro Alte-Welt-erschließen-Aktion kann maximal 1 Alte-Welt-Insel erschlossen werden.



Alte-Welt-Inseln werden vom Stapel gezogen und offen rechts an die eigene Inselgruppe angelegt. Sie erweitern diese um 2 Meeresfelder und 4 Landfelder, davon 2 mit Küste, die alle für die Ausbauen-Aktion (Seite 6) genutzt werden können. Die Heimat-Insel muss nicht komplett bebaut sein, um eine Alte-Welt-Insel erschließen zu dürfen. Bau-Plättchen können weiterhin auf die Heimat-Insel gebaut werden.

Alte-Welt-Inseln bringen dem Spieler einen **einmaligen Vorteil**. Dies sind entweder Effekte (Seite 13), die **sofort ausgelöst** werden, sobald die Insel erschlossen wird oder aber Industrien, Werften oder Schiffe, die regulär genutzt werden können. Wer durch eine Alte-Welt-Insel eine Industrie erhält, die **in identischer Form** schon auf der Insel besteht, behält trotzdem die gezogene Insel sowie die neue Industrie. Nur auf diese Weise kann es vorkommen, dass Spieler mehrere identische Industrien haben, nämlich, wenn z.B. die Segelweberei für Arbeiter bereits gebaut wurde und dann nochmal auf einer Alten-Welt-Insel gezogen wird.

Linda hat in einem früheren Zug bereits für 1 Erkundungs-Plättchen eine Alte-Welt-Insel erschlossen und dadurch nicht nur mehr Platz für weitere Bau-Plättchen, sondern auch ein verbessertes Lagerhaus erhalten. Für ihre 2. Alte-Welt-Insel muss sie jetzt 2 Erkundungs-Plättchen erschöpfen. Sie zieht die oberste Alte-Welt-Insel vom verdeckten Stapel und legt sie an. Der einmalige Vorteil lässt sie sofort 2 Expeditions-Karten nehmen.



NEUE WELT ERKUNDEN

Mit der Neue-Welt-erkunden-Aktion können wertvolle **Ressourcen von weit entfernten Inseln für den Handel** entdeckt werden. Um eine Neue-Welt-Insel zu erkunden, muss wie bei den Alte-Welt-Inseln die **aktuell dafür benötigte Anzahl Erkundungs-Plättchen** erschöpft werden. Die erste Neue-Welt-Insel jedes Spielers benötigt 1 Erkundungs-Plättchen, die zweite 2, die dritte 3 und die vierte 4. Diese Kosten sind unabhängig davon, wie viele Alte-Welt-Inseln der Spieler hat. **Kein Spieler kann mehr als 4 Neue-Welt-Inseln erkunden.** Pro Neue-Welt-erkunden-Aktion kann maximal 1 Neue-Welt-Insel erkundet werden.

Für jede erkundete Neue-Welt-Insel muss der Spieler außerdem 3 Neue-Welt-Karten ziehen und auf die Hand nehmen.

Andreas braucht dringend Zuckerrohr aus der Neuen Welt, damit er eine Rumbrennerei bauen kann. Er erschöpft ein Erkundungs-Plättchen, weil es seine erste Neue-Welt-Insel ist und zieht zusätzlich 3 Neue-Welt-Karten, die er auf die Hand nimmt.



Neue-Welt-Inseln werden vom Stapel gezogen und offen in den eigenen Spielerbereich gelegt. Jede Neue-Welt-Insel zeigt 3 Ressourcen, die sie produzieren kann.

Um eine Ressource von einer eigenen Neuen-Welt-Insel nutzen zu können, muss ein Handels-Plättchen erschöpft werden, was auch mehrmals pro Zug erfolgen kann. **Die Neue-Welt-Ressourcen von Mitspielern können nicht erhandelt werden.** Das gilt aber nur für die Neue-Welt-Ressourcen und nicht für deren Folgeindustrien. Tabak kann z. B. nicht erhandelt werden, Zigarren, für die Tabak benötigt wird, aber schon. Auf Neue-Welt-Inseln können keine Bau-Plättchen gebaut werden.



Die erkundete Insel bietet tatsächlich Zuckerrohr! In seinem nächsten Zug erschöpft Andreas direkt ein Handels-Plättchen und produziert zusätzlich Bretter, um die Rumbrennerei bauen zu können. Linda hatte zwar schon eine Neue-Welt-Insel mit Zuckerrohr, da diese Ressourcen aber nicht mit einem Mitspieler gehandelt werden können, musste Andreas eine eigene Neue-Welt-Insel erkunden.

EXPEDITIONS-KARTEN NEHMEN

Mit der Expeditions-Karten-nehmen-Aktion erhalten die Spieler Expeditions-Karten, die am Spielende zusätzliche Einfluss-Punkte bringen können, bis dahin aber keine weiteren Vorteile bringen. Um eine Expedition zu starten, müssen die dafür benötigten Ressourcen erschöpft werden:

2 Erkundungs-Plättchen für bis zu 3 Expeditionskarten.



Expeditions-Karten werden vom Stapel gezogen und bilden für jeden Spieler einen eigenen **verdeckten** Stapel unterhalb der Heimat-Insel. Sie zählen nicht zu den Handkarten der Spieler. Die eigenen Expeditions-Karten dürfen jederzeit angesehen werden.

Expeditions-Karten zeigen jeweils **links ein Tier** für den Zoo und **rechts ein Artefakt** für das Museum. Die Hintergrundfarbe und das darunterstehende Symbol geben an, welche Bevölkerungs-Steine als Besucher am Ende des Spiels benötigt werden, um die darunterstehenden Einfluss-Punkte zu erhalten. Jeder Bevölkerungs-Stein kann nur für je ein Feld genutzt werden.

Linda hat in ihrem Zug 3 Expeditions-Karten gezogen. Sie hält sie vor ihren Mitspielern geheim, versucht aber, am Spielende über 3 Handwerker, 2 Ingenieure und 1 Investor zu verfügen, um so bis zu $1+1+2+3+2+1=10$ Einfluss-unkte zu erhalten. Hat sie z. B. am Spielende nur 1 Handwerker und 1 Investor, erhält sie $1+3=4$ Einfluss-unkte.



STADTFEST FEIERN

Wenn ein Spieler keine andere Aktion mehr ausführen kann oder will, erlaubt es das Stadtfest, Bevölkerungs-Steine und Marine-Plättchen zurückzusetzen. In den folgenden Zügen können sie dann erneut eingesetzt werden. Die gesamte Bevölkerung kehrt dazu auf ihre Wohnviertel zurück und alle Schiffe laufen in den Hafen ein. Um das Stadtfest zu feiern, werden alle Bevölkerungs-Steine und Marine-Plättchen von den Arbeitsplätzen und aus dem Erschöpft-Bereich wieder auf ihre jeweiligen Wohnviertel in der Stadt bzw. auf die Schiffe zurückgesetzt.



SPIELENDE

Sobald ein Spieler seine letzte Handkarte ausgespielt hat, also keine Bevölkerungs-Karten mehr auf der Hand hat, wird das Spielende ausgelöst. Dieser Spieler erhält sofort das **Feuerwerks-Plättchen**. Die aktuelle Runde wird noch zu Ende gespielt, sodass jeder Spieler gleich oft am Zug war. Danach wird noch eine weitere, letzte Runde gespielt, bevor das Spiel beendet wird.

Sollte der Spieler, der das Spielende ausgelöst hat, zu irgendeinem Zeitpunkt wieder Bevölkerungs-Karten auf die Hand bekommen, bleibt das Spielende dennoch ausgelöst und der Spieler muss auch nicht das Feuerwerks-Plättchen abgeben.

Da Andreas Startspieler ist und Linda als zweite Spielerin das Spielende einläutet, wird nach ihrem Zug noch die Runde zu Ende gespielt, also sind ihre beiden Mitspieler Maxim und Diana noch jeweils einmal dran. Danach beginnt Andreas die letzte Runde des Spiels, sodass jeder noch ein letztes Mal am Zug ist, bevor die Einfluss Punkte gezählt werden.

WERTUNG

Jeder Spieler zählt im Anschluss die eigenen Einfluss-Punkte:

1. Jede **ausgespielte Bevölkerungs-Karte** im eigenen Spielbereich, egal ob offen oder verdeckt, bringt so viele Einfluss-Punkte, wie auf ihr angegeben sind:
 - Bauer/Arbeiter-Karten: 3 Einfluss-Punkte.
 - Handwerker/Ingenieur/Investor-Karten: 8 Einfluss-Punkte.
 - Neue-Welt-Karten: 5 Einfluss-Punkte.
2. Die **Expeditions-Karten** werden aufgedeckt und entsprechend ihrer Hintergrundfelder mit eigenen Handwerkern, Ingenieuren und Investoren besetzt. Diese können aus den Wohnvierteln, von Arbeitsplätzen, oder aus dem Erschöpft-Bereich genommen werden. Jeder Bevölkerungs-Stein kann nur für ein Feld auf den Expeditions-Karten verwendet werden. **Jedes besetzte Feld wird einzeln gewertet** und bringt dann die darunterstehenden Einfluss-Punkte. Expeditions-Karten müssen also nicht vollbesetzt sein, um Einfluss-Punkte zu bringen.
3. Je 3 **Gold** bringen 1 Einfluss-Punkt.
4. Das **Feuerwerks-Plättchen** bringt 7 Einfluss-Punkte.
5. Verteilt zum Abschluss noch die Einfluss-Punkte der ausliegenden **Auftrags-Karten** (Seite 12).

Wer jetzt die meisten Einfluss-Punkte hat, gewinnt! Sollte es einen **Gleichstand** geben, gewinnt, wer in Summe die meisten Industrien, Werften und Schiffe hat. Nicht überbaute, vorgedruckte Bau-Plättchen zählen daher natürlich dazu. Bei einem erneuten Gleichstand gewinnt, wer die wenigsten Handkarten besitzt. Ansonsten wird der Sieg geteilt.

TIPP: Auf kosmos.de/anno-1800 findet ihr ein **Wertungsblatt** zum Download.

ANNO 1800		DAS BRETTSPIEL von Martin Wallace	
WERTUNGSBLATT			
NAMEN			
Bevölkerungs-Karten 3			
Bevölkerungs-Karten 8			
Bevölkerungs-Karten 5			
Expeditions-Karten			
Gold (1 je 3 Gold)			
Feuerwerk 7			
Auftrags-Karte 1			
Auftrags-Karte 2			
Auftrags-Karte 3			
Auftrags-Karte 4			
Auftrags-Karte 5			
GESAMT			



Linda zählt ihre Einfluss -Punkte:

1. 11 Karten mit je 3 Einfluss- unkte. 3 Karten mit je 8 Einfluss- unkte und 4 Karten mit je 5 Einfluss- unkte
 $11 \times 3 + 3 \times 8 + 4 \times 5 = 77$ **Einfluss -Punkte** durch Bevölkerungs-Karten.
 2. 3 Expeditions-Karten, auf denen allerdings ein Ingenieur fehlt
 $3 \times 1 + 1 \times 2 + 1 \times 3 = 8$ **Einfluss -Punkte** durch Expeditions-Karten.
 3. 5 Gold = 1 **Einfluss -Punkt**.
 4. Da sie das Spielende eingeläutet hat, besitzt sie das Feuerwerks-Plättchen = 7 **Einfluss -Punkte**.
 5. Die Auftrags-Karten bringen ihr:
 - Da sie weder die meisten, noch die zweitmeisten Ingenieure hat = 0 **Einfluss -Punkte**.
 - 6 Einfluss- unkte für jede Industrie Grammophon/Hochrad/ Dampfwagen = 6 **Einfluss -Punkte** (Hochrad).
 - 6 Einfluss- unkte für jede Neue-Welt-Insel, die sie hat = 6 **Einfluss -Punkte** (1 Neue-Welt-Insel).
 - 1 zusätzlichen Einfluss- unkt für jedes besuchte Zootier = 2 **Einfluss -Punkte** (2 besuchte Zoo-Tiere).
- Insgesamt hat Linda also
 $77 + 8 + 1 + 7 + 0 + 6 + 6 + 2 = 107$ **Einfluss -Punkte**.

AUFTRAGS-KARTEN

Auftrags-Karten stellen Chancen und Herausforderungen verschiedener Persönlichkeiten und Errungenschaften aus der Anno-Welt für euch dar. Zu Beginn jedes Spiels zieht ihr **5 zufällige** Auftrags-Karten, die das gesamte Spiel über im Spiel bleiben. Ihr könnt natürlich auch eure Lieblingskombination auswählen. **Für das erste Spiel empfehlen wir die Auftrags-Karten Alonso Graves, Universität, Edvard Goode, Isabel Sarmiento und Zoo.**

Es gibt zwei Arten von Auftrags-Karten. Die **meisten Auftrags-Karten belohnen euch am Spielende mit Einfluss-Punkten**, wenn ihr ihre jeweiligen Anforderungen erfüllt. Sie haben einen dunkleren Hintergrund als die **Effekt-Auftrags-Karten**. Diese haben denselben hellen Hintergrund wie die Bevölkerungs-Karten. Sie bieten euch bestimmte Effekte, die ihr schon während des Spiels nutzen könnt. Ihre Effekte sind keine Aktionen und werden im Spielverlauf auch nicht verbraucht. Jeder von euch kann sie also im eigenen Zug nutzen, wann immer es richtig oder notwendig erscheint.



Alonso Graves – 3 Erkundungs-Plättchen erschöpfen und 3 Gold ausgeben, um eine zusätzliche Aktion durchführen zu können.



Aarhant – 1 Investor erschöpfen, um 5 Gold aus dem Vorrat zu **erhalten**.



Der Redakteur – 2 Erkundungs-Plättchen erschöpfen, um 1 beliebige Handkarte unter ihren jeweiligen Bevölkerungs-Kartenstapel zu legen. Es wird **keine** neue Karte gezogen

WICHTIG: Die Effekt-Auftrags-Karten *Alonso Graves*, *Aarhant* und *Der Redakteur* können jeweils **nur 1x pro Zug** genutzt werden.



Beryl O'Mara – Jeweils 2 Erkundungs-Plättchen können wie 1 Handels-Plättchen **verwendet** werden. Es findet kein Austausch der Plättchen statt! Es können aber z. B. 2 Erkundungs-Plättchen erschöpft werden, um 1 von einem Bauern oder Arbeiter produzierte Ressource zu erhandeln. Auf diese Art können auch mehrere Ressourcen in einem Zug erhandelt werden.



Carl Leonard von Malching, Eli Bleakworth, Die Königin, Edvard Goode, Willie Wubblesock, Prinzessin Qing – Jede auf diesen Karten abgebildete Industrie bringt dem Spieler, der sie gebaut hat, am Spielende die danebenstehende Anzahl Einfluss-Punkte.



Hannah Goode, Universität, Weltausstellung, Madame Kahina, Die Besucherin – Jede dieser Karten bringt dem Spieler, der am Spielende die jeweils meisten der abgebildeten Elemente (Bevölkerungs-Steine insgesamt, Ingenieure, Investoren, Handels-Plättchen, Expeditions-Karten) besitzt, 10 Einfluss-Punkte. Wer die zweitmeisten Elemente besitzt, erhält 4 Einfluss-Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler die jeweiligen Einfluss-Punkte. Bei einem Gleichstand um die meisten Elemente werden dennoch auch die Einfluss-Punkte für die zweitmeisten Elemente vergeben.



Zoo, Museum – Jede dieser Karten erhöht die Einfluss-Punkte, die ihr für besuchte Tiere bzw. Artefakte bekommt, um 1. Somit ist ein von einem Ingenieur besetztes Tier-Feld einer Expeditions-Karte am Spielende z. B. 3 statt 2 Einfluss-Punkte wert, wenn die Auftrags-Karte Zoo im Spiel ist.



Bente Jorgensen – Jeder Spieler, der am Spielende maximal 1 Alte-Welt-Insel erschlossen hat, erhält 18 Einfluss-Punkte. Die Heimat-Insel ist keine Alte-Welt-Insel!



Isabel Sarmiento – Jede Neue-Welt-Insel, die ein Spieler erkundet hat, bringt am Spielende 6 Einfluss-Punkte.



Pyrphorier – Am Spielende verliert jeder Spieler 2 Einfluss-Punkte für jede Bevölkerungs-Karte, die er noch auf der Hand hat. Ausgespielte, aber nicht aktivierte Bevölkerungs-Karten zählen nicht zu den Handkarten.

KOMBINATION VON AUFTRAGS-KARTEN

Normalerweise zieht ihr zu Beginn des Spiels 5 zufällige Auftrags-Karten. Wenn ihr das Spielgefühl allerdings in eine gewisse Richtung lenken wollt, könnt ihr euch an diesen Vorschlägen orientieren, um die 5 Auftrags-Karten gezielt zusammenzustellen:

- Für ein **komplexeres** Spiel mit mehr Möglichkeiten, nehmt beliebig viele der Effekt-Auftrags-Karten (*Alonso Graves, Aarhant, Der Redakteur, Beryl O'Mara*) ins Spiel.
- Für ein **konfrontativeres** Spiel, in dem ihr stärker um Punkte konkurriert, nehmt beliebig viele der Auftrags-Karten, die euch für die Mehrheit bestimmter Spiel-Elemente belohnt (*Hannah Goode, Universität, Weltausstellung, Madame Kahina, Die Besucherin*).
- Für ein **entspannteres** Spiel mit dem Fokus auf den Ausbau der Inseln, nehmt beliebig viele der Auftrags-Karten, die euch Punkte für verschiedene Industrien geben (*Carl Leonard von Malching, Eli Bleakworth, Die Königin, Edvard Goode, Willie Wibblesock, Prinzessin Qing*).
- Die Auftrags-Karten *Zoo* und *Museum* legen den Fokus auf Expeditions-Karten.
- Nutzt die Auftrags-Karte *Pyrphorier*, um das Spielgefühl und eure Strategie zu verändern. Da die Karte euch für übrige Bevölkerungs-Karten am Spielende bestraft, wird stärker darum konkurriert, das Spielende auszulösen und vorsichtiger vorgegangen, was das Erhöhen der Arbeitskraft angeht.

TIPP: Für noch mehr Abwechslung könnt ihr die **Mini-Erweiterung „Macht des Goldes“** auf kosmos.de/anno-1800 herunterladen und ausdrucken.



EFFEKTE DER BEVÖLKERUNGS- UND AUFTRAGS-KARTEN



Du erhältst die **abgebildeten Bevölkerungs-Steine auf deine Wohnviertel** und die **entsprechenden Bevölkerungs-Karten** auf die Hand. Ist der entsprechende Stapel aufgebraucht, muss stattdessen Gold ausgegeben werden. Ist das nicht möglich, kann der Effekt nicht oder nicht vollständig genutzt werden.



Du erhältst die **angegebene Menge Handels- oder Erkundungs-Plättchen** und legst sie auf die Bevölkerungs-Karte. Du kannst sie regulär wie Marine-Plättchen nutzen, allerdings gehen sie nach ihrer Verwendung direkt in den Vorrat zurück. **Sie gehen auch in den Vorrat zurück, wenn sie bis zu deinem nächsten Stadtfest nicht verbraucht wurden.**



Du erhältst die **angegebene Menge Gold**. Lege es in deinen persönlichen Vorrat.



Du erhältst **2 Expeditions-Karten**. Dieser Effekt verfällt, wenn der Expeditions-Kartenstapel bereits aufgebraucht ist.



Du erhältst einmalig **kostenlos eine der abgebildeten Neue-Welt-Ressourcen**, die du beim Aktivieren der Karte nutzen musst.



Du erhältst **bis zu 3 kostenlose Verbesserungen** für deine Bevölkerungs-Steine. Du darfst damit nur die abgebildeten Bevölkerungs-Steine verbessern. Alle Verbesserungen die du nutzen willst, müssen im selben Zug verwendet werden und können nicht auf mehrere Züge aufgeteilt werden.



Du erhältst **eine zusätzliche Aktion**, die du nach den normalen Regeln durchführen darfst.



Du darfst **bis zu 2 beliebige Handkarten unter ihre jeweiligen Bevölkerungs-Kartenstapel legen**. Es werden keine neuen Karten gezogen.

WICHTIG: Im Gegensatz zu allen anderen Effekten kannst du diesen **nur** in dem Zug aktivieren, in dem du die Karte ausgespielt hast. Am Ende deines Zuges musst du die Karte auf ihre Rückseite drehen. Du musst den Effekt nicht nutzen, aber du kannst ihn **nicht** erst in einem späteren Zug aktivieren!

TIPPS FÜR DEN EINSTIEG

Anno 1800 - Das Brettspiel kann gerade zu Beginn etwas überwältigend sein. Deshalb möchten wir euch ein paar Tipps und Hinweise mit auf den Weg geben, mit denen auch ihr neuen Spielern eine Orientierung bieten könnt.

Ihr werdet den Eindruck haben, dass das Spielende in scheinbar unendlicher Ferne liegt. Denn das Ende wird erst dann ausgelöst, sobald ein Spieler keine Handkarten mehr hat. Über weite Teile des Spiels werdet ihr aber schneller mehr Handkarten ziehen, als ihr erfüllen könnt. Das ist auch ganz natürlich, denn eure Inseln verfügen zu Beginn nur über sehr spärliche Produktionsmöglichkeiten. Während eure Stadt wächst und ihr mehr Einwohner bekommt, steigen dementsprechend auch die Bedürfnisse, die es zu erfüllen gilt. Es wäre nicht ungewöhnlich, wenn ihr nach einiger Zeit eure anfängliche Handkartenzahl verdoppelt habt. Lasst euch aber von dem Gefühl, dass eure Partie wohl niemals enden wird, nicht täuschen! Ein wichtiges Element des Spiels ist, herauszufinden, wann evtl. auf weitere Einwohner verzichtet werden sollte, weil ihr in der Lage seid, euch effizient um all jene zu kümmern, die ihr bereits auf der Hand habt. Vor allem, wer der oder die Erste ohne Handkarten sein möchte, um die 7 Bonus-Punkte zu erhalten, sollte das im Blick behalten.

Das bedeutet aber nicht, dass das immer der richtige Weg sein muss. Wer das Spielende einläutet, hat schließlich noch nicht gewonnen, und in vielen Partien habt ihr durch übrige Handkarten am Spielende keine Nachteile (außer die Auftrags-Karte *Pyrphorier* ist im Spiel). Ihr könnt also genauso gut versuchen, möglichst viele Einwohner zu bekommen und zufrieden zu stellen, während andere eventuell ihre Einwohnerzahl gering halten wollen, um dadurch das Spielende besser kontrollieren zu können.

Ganz wichtig ist aber: Die Insel jedes Spielers wird mit jeder Runde besser. Ihr habt mehr Industrien und eine größere Marine. Und durch den Handel profitiert jeder auch vom Fortschritt der Mitspieler. Und wenn ein gewisser Entwicklungspunkt für alle Spieler überschritten ist, kann es plötzlich sehr zügig auf das Spielende zugehen. Denn dann seid ihr irgendwann in der Lage, eure Bevölkerungs-Karten deutlich schneller auszuspielen, als dass ihr neue bekommt.

An dieser Stelle sei auch gesagt, dass die Menge an Stadtfesten, die ihr feiert, wohlüberlegt sein sollte. Denn wenn die ganze Stadt am Feiern ist, wird schließlich nicht gearbeitet. Zwischen diesen Anlässen solltet ihr daher versuchen, eure Möglichkeiten optimal zu nutzen.

Gerade zu Beginn einer Partie könnte die Frage aufkommen, „Wo soll ich überhaupt anfangen?“. Es lohnt sich, die Bedürfnisse eurer Einwohner auf euren Handkarten zu betrachten. Tauchen dort bestimmte Industrien mehrmals auf, könntet ihr mit dem Bau einer solchen beginnen. Einige Einwohner verlangt es nach Seife? Dann baut doch direkt eine Seifensiederei. Auf diese Weise könnt ihr direkt die wichtigsten Industrien für euch durchgehen und in die Partie starten. Auch ein früher Vorstoß zu neuen Ufern ist nicht verkehrt, indem ihr mit eurer Flotte eine Alte-Welt-Insel erschließt. Der Bauplatz mag zu Beginn noch nicht direkt nötig sein, die einmaligen Vorteile jeder Insel aber schon.

Unterschätzt auch nicht jene Industrien, über die ihr eigentlich schon verfügt. Für eure 5 Start-Industrien, die jeweils Handwerker erfordern, könnt ihr alternative Versionen bauen. Diese erfordern für dieselbe Ressource jeweils Arbeiter und ersetzen die Handwerker-Variante. Eine solche Investition kann sich durchaus lohnen, da ihr im Spielverlauf leichter an Arbeiter als an Handwerker kommt und viele Karten und Plättchen die in diesen Industrien produzierten Ressourcen benötigen.

Für den weiteren Spielverlauf lohnt sich auch ein Blick auf Industrien, die eine Voraussetzung für viele andere sind. Kanonen sind beispielsweise notwendig, wenn die Erkundungs-Flotte ausgebaut werden soll, während Baumwollstoff für Neue-Welt-Karten enorm wichtig ist. Eine frühe Investition in solche Industrien macht euch zu lukrativen Handelspartnern für eure Mitspieler.

ANMERKUNGEN ZUR RESSOURCE „WAREN“



Kundige Anno 1800-Fans und Mitglieder der Anno Union sind sicherlich über die Ressource „Waren“ gestolpert. Aus dem PC-Spiel kennt ihr sie nicht als Ressource sondern als Icon für „Treibgut“. Letztendlich sind ja alle Ressourcen Waren, deren Produktion und Verwendung ihr organisiert. In *Anno 1800 - Das Brettspiel* sind die Waren aber eine eigenständige und gleichberechtigte Ressource wie z. B. Bretter auch. Die Kisten repräsentieren eine bunte Mischung unterschiedlicher speziellerer Waren: Die Trauben im Champagner, Kupfer und Zink für Messing oder die Ladung von Schiffen. Das entsprechende Gebäude auf dem Bau-Plättchen ist daher auch das Lagerhaus. Es ist ein sehr vielseitig nutzbarer Umschlagplatz auf eurer Insel und ein wichtiger Teil der Infrastruktur.

Wir haben auf diese Lösung zurückgegriffen, um die Komplexität des PC-Spiels einfangen zu können, aber gleichzeitig die Zugänglichkeit und Spielbarkeit zu gewährleisten. So können wir eine große Bandbreite an Ressourcen und vor allem deren Verknüpfung untereinander nachvollziehbar darstellen.

DANKSAGUNG

Martin Wallace und der KOSMOS-Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regellesen und der Entstehung des Spiels beteiligt waren und *Anno 1800 – Das Brettspiel* mit vielen kreativen Ideen zu dem gemacht haben, was ihr jetzt in Händen haltet.

Dies gilt insbesondere für Steve Deng, Stephen Hurn, Sheree Hurn, Jason Kotzur, Sasha Jenkins, Edward Crompton, Colin Tudehope, Gabrielle Joyce, Ian Gent, Adrienne Ezell, Zack Byrne, Nathan Wirth, Christian Fiore, Katharina Mayer, Dorothea Wagner und André Deibert.

Unser Dank gilt außerdem Ubisoft Blue Byte und dem gesamten Anno-Team von Ubisoft Mainz.

In Gedenken an Piero Cioni.



DER AUTOR



Martin Wallace, geboren 1962, wuchs in Manchester auf und lebt heute in Australien. Der studierte Lehrer und Geschichtswissenschaftler ist inzwischen hauptberuflicher Spieleautor und hat im Zuge dessen auch bereits einen eigenen Verlag gegründet. Seine komplexen Strategiespiele beschäftigen sich häufig mit wirtschaftlichen Aspekten und zeichnen sich durch die thematische Einbindung historischer Ereignisse und Schauplätze aus. Mit *Anno 1800 – Das Brettspiel* verbindet er dieses Geschick mit den Mechaniken der PC-Spiel-Vorlage zu einem cleveren Wettstreit um die einflussreichste Inselgruppe.



IMPRESSUM

Autor: Martin Wallace

Designberater: Stephen Hurn

Lizenz & Bildmaterial: Ubisoft Blue Byte

Grafik: Fiore GmbH

Redaktion: Alexandra Kunz, Wolfgang Lüttke, Felix Noe, Kilian Vosse

© 2020 Ubisoft Entertainment.

All Rights Reserved.

Anno 1800, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Anno, Blue Byte and the Blue Byte logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft GmbH in the US and/or other countries.

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr.: 680428

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN GERMANY

SCHNELLÜBERSICHT

SPIELABLAUF

- Reihum je 1 Aktion, bis ein Spieler keine Handkarten mehr hat.
- Runde zu Ende spielen.
- Eine weitere, letzte Runde spielen.
- Einfluss-Punkte zählen.
→ Meiste Einfluss-Punkte = Gewinner.

EINFLUSS-PUNKTE ZÄHLEN (Seite 11)

- Ausgespielte Bevölkerungs-Karten (offen und verdeckt).
- Besuchte Felder der Expeditions-Karten.
- Je 3 Gold = 1 Einfluss-Punkt.
- Feuerwerks-Plättchen = 7 Einfluss-Punkte.
- Erfüllte Auftrags-Karten.

PRODUKTION (Seite 4)

- Vom Arbeitsplatz vorgegebenen Bevölkerungs-Stein setzen, um die abgebildete Ressource 1x zu produzieren und im selben Zug zu nutzen.
- Direkt benötigte Bevölkerungs-Steine oder Marine-Plättchen werden erschöpft.

HANDEL (Seite 5)

- Anzahl Handels-Plättchen erschöpfen, um 1 Industrie eines Mitspielers zu nutzen. Die Anzahl wird durch die Bevölkerungs-Stufe bestimmt, die der Mitspieler benötigen würde, um diese Ressource zu produzieren.
- Der Mitspieler erhält 1 Gold aus dem Vorrat.
- Handel kann nicht verwehrt werden und nicht mit sich selbst stattfinden.
- Besetzte Arbeitsplätze verhindern den Handel nicht.
- Direkt benötigte Bevölkerungs-Steine, Marine-Plättchen und Ressourcen von Neue-Welt-Inseln können nicht gehandelt werden.

SCHICHTENDE (Seite 5)

- Gold entsprechend der Wohnviertel ausgeben, um Bevölkerungs-Steine von den Arbeitsplätzen und aus dem Erschöpft-Bereich zurück auf ihre Wohnviertel zu setzen.
- Sofern ausreichend Gold vorhanden ist, können mehrere Bevölkerungs-Steine zurückgesetzt werden.

AUSBAUEN (Industrien, Werften oder Schiffe) (Seite 6)

- Ressourcen produzieren, um 1 Bau-Plättchen zu bauen.
- Bis zu 1 Schiff pro Werft in einer Ausbauen-Aktion (Schiffs-Stärken der Werften beachten!)
- Schiffe erhalten sofort Marine-Plättchen in Höhe ihrer Stärke.
- Überbaute Bau-Plättchen zurück auf den Spielplan legen.
- Industrien → Landfelder, Werften → Landfelder mit Küste, Schiffe → Meeresfelder.
- Identische Industrien können maximal 1x gleichzeitig gebaut sein (Ausnahme durch Alte-Welt-Inseln beachten), Werften und Schiffe beliebig oft.

BEVÖLKERUNGS-KARTEN AUSSPIELEN & AKTIVIEREN (Seite 7)

- Ressourcen produzieren, um 1 Karte auszuspielen.
- Beliebige viele Karten sind jederzeit im eigenen Zug aktivierbar - freie Aktion! Die Karten-Effekte sind einmalig.

BEVÖLKERUNGS-KARTEN AUSTAUSCHEN (Seite 7)

- Bis zu 3 Handkarten unter ihre jeweiligen Stapel schieben, danach von denselben Stapeln genauso viele Karten ziehen.

ARBEITSKRAFT ERHÖHEN (Seite 8)

- Ressourcen produzieren, um bis zu 3 neue Bevölkerungs-Steine auf ihre Wohnviertel zu legen und für jeden neuen Bevölkerungs-Stein 1 entsprechende Karte ziehen.
- Ist der Bevölkerungs-Kartenstapel aufgebraucht, muss für jede nicht gezogene Karte Gold ausgegeben werden. Ist das nicht möglich, kann die Aktion nicht (vollständig) durchgeführt werden.

AUFSTEIGEN (Seite 8)

- Ressourcen produzieren, um bis zu 3 Verbesserungen durchzuführen.
- Jeder Stufenwechsel ist 1 Verbesserung. Reihenfolge der Verbesserungen: Bauer → Arbeiter → Handwerker → Ingenieur → Investor.

ALTE WELT ERSCHLIESSEN (Seite 9)

- Erkundungs-Plättchen erschöpfen, um 1 Alte-Welt-Insel anzulegen und wenn möglich ihren Effekt durchzuführen.
- 1/2/3/4 Erkundungs-Plättchen → 1./2./3./4. Alte-Welt-Insel.
- Maximal 4 Alte-Welt-Inseln pro Spieler.

NEUE WELT ERKUNDEN (Seite 9)

- Erkundungs-Plättchen erschöpfen, um 1 Neue-Welt-Insel anzulegen und 3 Neue-Welt-Karten zu ziehen.
- 1/2/3/4 Erkundungs-Plättchen → 1./2./3./4. Neue-Welt-Insel.
- Maximal 4 Neue-Welt-Inseln pro Spieler.
- 1 Handels-Plättchen erschöpfen, um 1 eigene Neue-Welt-Ressource zu produzieren (nicht handelbar).

EXPEDITIONS-KARTEN NEHMEN (Seite 10)

- 2 Erkundungs-Plättchen erschöpfen, um bis zu 3 Expeditions-Karten zu ziehen und verdeckt abzulegen.
- Eigene Expeditions-Karten dürfen jederzeit angesehen werden.

STADTFEST FEIERN (Seite 10)

- Alle Bevölkerungs-Steine und Marine-Plättchen von Arbeitsplätzen und aus dem Erschöpft-Bereich zurück auf ihre Wohnviertel bzw. auf ihre Schiffe setzen.

AUFTRAGS-KARTEN AKTIVIEREN (Seite 12)

- Den Effekt ausliegender Effekt-Auftrags-Karten nutzen - freie Aktion!
- *Alonso Graves*, *Aarhant* und *Der Redakteur* können höchstens 1x pro Zug aktiviert werden.