

ANNO 1800

SPELREGELS

De nieuwe start op het eiland is lastig, maar je hebt het risico genomen. Met een paar inwoners uit je stad heb je de eerste fabrieken gebouwd en ook de eerste schepen liggen voor anker. Alles lijkt er klaar voor te zijn om met handelsroutes naar de Oude en de Nieuwe Wereld van jouw eiland het centrum van de industrialisering te maken. De vooruitgang in het nieuwe tijdperk moet echter goed worden georganiseerd: goederen en technologieën zijn begrensd en de concurrentie zit niet stil. Een groeiende bevolking vergroot je mogelijkheden op het thuiseiland en een grote vloot zorgt ervoor dat je op expeditie kunt gaan of nieuwe eilanden kunt ontdekken. Maar het is niet eenvoudig om het evenwicht tussen ontwikkeling en een tevreden bevolking te vinden. Vergroot voortdurend je invloed en win niet alleen de gunst van de Koningin, maar ook het spel!

SPEELMATERIAAL

4 overzichtsbladen



1 speelbord



4 thuiseilanden



12 Oude Wereld-eilanden



8 Nieuwe Wereld-eilanden



120 bouwtegels



1 startspeler tegel



130 marinefiches



1 vuurwerk tegel



38 goudfiches



26 van waarde 1 12 van waarde 5

102 bevolkingskaarten



46x boer/werker



24x Nieuwe Wereld



22 expeditiekaarten



20 opdrachtkaarten



125 bevolkingsstenen



25 boeren (groen)



40 werkers (blauw)



25 ambachtslieden (rood)



32x ambachtsman/ingenieur/investeerder



20 ingenieurs (paars)



15 investeerders (turkoois)



VOORBEREIDING

1 Leg het **speelbord** op tafel. Sorteert alle **bouwtegels** en leg deze op de overeenkomende afbeeldingen op het speelbord. Daarbij moet de blauwdrukkant met de kosten (paarse balk) zichtbaar zijn.

Aantal bouwtegels:

- 35 fabrieken, elk 2x
- Werf van kracht 1, 4x
- Werf van kracht 2, 6x
- Werf van kracht 3, 4x
- 6 schepen, elk 6x

2 Schud de **3 stapels bevolkingskaarten** en de **expeditiekaarten** afzonderlijk en leg deze als gedekte stapels op de daarvoor bedoelde velden op het speelbord.

3 Schud de **Oude Wereld- en Nieuwe Wereld-eilanden** afzonderlijk en leg deze als gedekte stapels rechts aan het speelbord. Leg de **marine- en goudfiches** ernaast.

4 Sorteert de **bevolkingsstenen** en leg ze passend links aan het speelbord.



5 Leg **5 opdrachtkaarten** en de **vuurwerktegel** naast de bevolkingsstenen. Neem voor het eerste spel de opdrachtkaarten met de 3 ruiten boven hun namen:
Alonso Graves, Universiteit, Edvard Goode, Isabel Sarmento, Dierentuin.

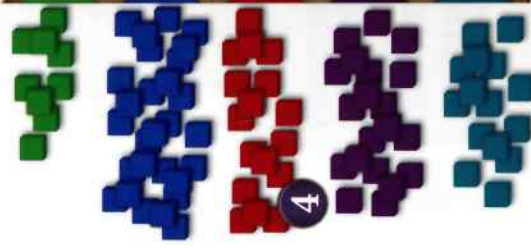
Dit is het **persoonlijke rustgebied**. Als van een speler wordt gevraagd om bevolkingsstenen of marinefiches te laten "rusten", leg je ze in dit gebied.



9



5



4

2



6

6



7



9



3

7



8



9

Woonwijken
Hier liggen de beschikbare bevolkingsstenen.



Eilandvelden:

Landveld



Landveld met kust



Zeeveld



3

6 Iedere speler krijgt een **thuis-eiland** en zet 4 boeren, 3 werkers en 2 ambachtslieden op hun bijbehorende woonwijken. Hij legt 1 handelsfiche op elk van zijn 2 handels-schepen en 1 verkenningfiche op zijn verkenningsschip.

Tot slot krijgt iedere speler 7 boer/werker-kaarten en 2 ambachtsman/ingenieur/investeerder-kaarten **in zijn hand**.

Wie als laatste het land heeft verlaten, wordt startspeler en krijgt de **startspeler-tegel**.

De tweede speler krijgt **1 goud**, de derde speler krijgt **2 goud** en de vierde speler krijgt **3 goud**. De startspeler begint daarna het spel.

KORT SPELOVERZICHT

In Anno 1800 bouwt iedere speler zijn eigen eilanden uit door nieuwe gebouwen, werven en schepen te bouwen, te handelen en de behoeften van de bevolking te bevredigen. De door middel van geproduceerde en gehandelde goederen gespeelde kaarten leveren aan het einde van het spel invloedspunten op. Te beginnen met de startspeler zijn de spelers met de klok mee afwisselend aan de beurt totdat een speler zijn laatste handkaart speelt en zo het einde van het spel activeert. De spelers maken de huidige en de daarop volgende ronde nog af. Er volgt een invloedspunten telling, waarin de winnaar wordt bepaald. Zie blz. 11 voor een uitgebreid voorbeeld van de puntentelling.

SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is, heeft 1 actie tot zijn beschikking. De mogelijke acties zijn:

- ➔ Uitbouwen (fabrieken, werven of schepen) blz. 6
- ➔ Bevolkingskaarten spelen & activeren blz. 7
- ➔ Bevolkingskaarten ruilen blz. 7
- ➔ Werkkrachten ronselen blz. 8
- ➔ Opwaarderen blz. 8
- ➔ Oude Wereld ontginnen blz. 9
- ➔ Nieuwe Wereld verkennen blz. 9
- ➔ Expeditiekaarten nemen blz. 10
- ➔ Stadsfeest vieren blz. 10

Verder kan een speler in zijn beurt onbeperkt de vrije acties *Bevolkingskaarten activeren* (blz. 7) en *Opdrachtkaarten activeren* (blz. 12) uitvoeren, mits hij de benodigde goederen daarvoor heeft. Zie blz. 13 voor details hierover.

RESOURCE MANAGEMENT

Voordat we de afzonderlijke acties uitleggen, verduidelijken we het centrale mechanisme van *Anno 1800*. De spelers moeten de tot hun beschikking staande middelen zo inzetten dat ze hun favoriete acties zo efficiënt mogelijk kunnen uitvoeren. Het resource management bestaat uit de elementen *productie*, *handel* en *einde dienst*. Deze elementen vormen de **basis** voor de acties van de spelers. Ze zijn echter zelf **geen** acties!

Productie

Bijna alle acties vragen goederen om ze te kunnen uitvoeren. Goederen worden door bevolkingsstenen geproduceerd. Er zijn 5 verschillende bevolkingsstenen, die aan een kleur en een symbool te herkennen zijn:



Boer - groen



Ambachtsman - rood



Werker - blauw



Ingenieur - paars



Investeerder - turkoois

Om een product te produceren, zet een speler een bevolkingssteen uit de betreffende woonwijk op een **vrije werkplek** van zijn eigen eiland. De werkplek geeft aan welke bevolkingssteen daarvoor nodig is. Door het zetten produceert de speler het afgebeelde product **eenmaal** en moet hij het nog in dezelfde beurt gebruiken. **Hij kan het niet voor een latere beurt bewaren.** Gezette bevolkingsstenen blijven op hun werkplekken staan, maar produceren daar verder **geen** goederen meer.



Linda heeft voor haar beurt bier nodig. De brauwrij heeft ze al. Ze zet één van haar werkers uit diens woonwijk op één van de 2 beschikbare werkplekken. Daarmee heeft ze direct 1 bier geproduceerd, dat ze in haar beurt direct kan gebruiken. Heeft ze nog meer bier nodig, dan moet ze er opnieuw een werker zetten.

In sommige gevallen is er geen product nodig, maar de **bevolkingssteen zelf**. De inspanning van de betreffende bevolkingssteen wordt dan in feite gebruikt zonder deze op een bepaalde werkplek te zetten. De speler haalt in zo'n geval een bevolkingssteen van de benodigde soort **uit zijn woonwijk en zet deze in het rustgebied** links naast zijn thuisland. Bevolkingsstenen in het rustgebied kunnen voorslagnog **niet voor het uitvoeren van andere acties** worden gebruikt.



André wil een pakhuis bouwen en heeft daar 1x bakstenen en 1 ambachtsman voor nodig. Hij zet zijn ambachtsman op de steenbakkerij en laat een andere ambachtsman rusten door hem links van zijn thuisland te leggen.

Bepaalde acties vragen marinefiches om ze te kunnen uitvoeren. Er zijn 2 soorten marinefiches, die **altijd waarde 1** hebben:



Handelsfiches



Verkenningfiches

Om deze acties te kunnen uitvoeren, laat de speler het aangegeven aantal marinefiches van de afgebeelde soort van zijn eigen schepen rusten. Marinefiches in het rustgebied kunnen voorslagnog **niet voor andere acties** worden gebruikt.



Linda wil een kaart spelen waarvoor ze 2 verkenningfiches nodig heeft. Ze beschikt over 2 handelschepen met elk 1 handelsfiche en een verkenningsschip met 2 verkenningfiches. Ze kan van het laatste 2 fiches nemen en laten rusten. Nu mag ze de kaart spelen.

Handel

Heeft een speler voor een actie een product nodig dat hij zelf niet wil of kan produceren, dan kan hij het door middel van handel met een andere speler verkrijgen. Voor **elk** gehandeld product moet aan 2 voorwaarden worden voldaan:

- 1) De actieve speler heeft voldoende handelsfiches op zijn schepen.
- 2) Ten minste 1 andere speler heeft een bouwtegel die het benodigde product kan produceren.

Het aantal benodigde handelsfiches wordt bepaald door het niveau van de bevolking die dit product produceert. Deze kosten zijn op de woonwijken aangegeven: **1 handelsfiche voor boeren en werkers, 2 voor ambachtslieden en 3 voor ingenieurs.** Nadat de speler het benodigde aantal handelsfiches heeft laten rusten, geldt het product als geproduceerd.



De andere speler kan de handel **niet verhinderen**, maar hoeft ook geen bevolkingssteen op een werkplek te zetten. Hij krijgt er **1 goud uit de voorraad** voor. Elke handel wordt met 1 goud vergoed, ongeacht het aantal ingezette handelsfiches.

BELANGRIJK!

➔ Per speelbeurt mag een speler **hetzelfde product maar één keer** handelen. Hij mag in zijn beurt wel **meerdere verschillende goederen** handelen zolang hij voldoende handelsfiches heeft.

➔ Het is ook toegestaan om te handelen als de werkplekken van de andere speler bezet zijn.

➔ Het is niet toegestaan om goederen uit de Nieuwe Wereld, bevolkingsstenen en verkenningfiches te handelen.

➔ De spelers kunnen niet met zichzelf handelen!

André heeft 1 hoge bi nodig, maar heeft er de fabriek niet voor. Beide andere spelers (Diana en Mark) kunnen wel hoge bi's produceren. Daarom wil André met één van hen handelen. Omdat voor de productie van hoge bi's een ingenieur vereist is, moet André 3 handelsfiches laten rusten (zie de woonwijken). Nu mag hij vrij kiezen tussen Diana en Mark, ook al zijn op de fabriek van Mark geen werkplekken meer vrij. Hij kiest voor Mark, die daar 1 goud uit de voorraad voor krijgt. André heeft zo direct 1 hoge bi "geproduceerd", die hij in zijn beurt kan gebruiken. Hij mag in deze beurt geen hoge bi meer handelen, ook niet van Diana, maar eventueel wel andere goederen.



Einde dienst

Iedere speler kan in zijn eigen beurt goud uitgeven om voor eigen, al **ingezette** bevolkingsstenen het einde van de dienst in te luiden. Hij verplaatst de betreffende bevolkingssteen dan van zijn werkplek of het rustgebied naar zijn woonwijk. De bevolkingssteen is dan direct weer inzetbaar. **Goud uitgeven betekent altijd dat een speler het in de voorraad legt.**

Op het thuisland is aangegeven hoeveel goud een speler moet uitgeven om een bepaalde bevolkingssteen terug te halen:



Linda heeft voor haar volgende actie planken en meerdere werkers nodig. Ze geeft 2 goud uit om haar 2 boeren van de houtzagerij naar haar woonwijk te verplaatsen (1 goud per stuk). Daardoor komen er werkrachten bij en werkplekken vrij. Daarnaast geeft ze 2 goud uit om haar werker uit het rustgebied naar diens woonwijk te verplaatsen. Alle 3 bevolkingsstenen zijn vanaf nu weer inzetbaar.



ACTIES UITBOUWEN

Met de actie "Uitbouwen" breiden de spelers hun eilanden met nieuwe fabrieken of werven of schepen uit. Het totaal aan mogelijke uitbouw- sels wordt door **bouwtegels** voorgesteld. Nadat een speler de voor de bouw benodigde goederen heeft geproduceerd, neemt hij de gebouwde bouwtegel van het speelbord, draait hij deze om en legt hij de tegel met de gebouwde kant naar boven op een eigen eiland.

Op elk eilandveld kan maar 1 bouwtegel liggen. Het is echter toegestaan om **al liggende of voorgedrukte bouwtegels te overbouwen**.

Dat geldt ook voor bouwtegels die voor de bouw van nieuw gebouwde tegels zijn gebruikt. Leg overbouwde bouwtegels op het speelbord terug.

Tijdens zijn actie "Uitbouwen" mag de speler op elk moment

1 gebouwde bouwtegel van zijn eigen eilanden op het speel- bord terugleggen. Lagen er bevolkingsstenen op zo'n tegel, dan laat hij deze rusten.

- André wil de ramenfabriek bouwen. Hij heeft daar planken en glas voor nodig. Hij zet een boer op de houtzagerij en een werker op de glasfabriek, waarmee hij eerder zijn aardappelakker heeft overbouwd (1). Hij neemt de ramenfabriek, draait deze om en besluit er zijn glasfabriek mee te overbouwen. Omdat de glasfabriek geen voorgedrukte bouwtegel is, legt hij deze met de blauwdrukkant naar boven op het speelbord terug. Hij legt de werker die hij er net op heeft gezet in het rustgebied (2). Daarna legt hij de ramenfabriek op zijn thuis eiland (3).
-
-

Fabrieken

Elke fabriek komt op het speelbord tweemaal voor. Een speler mag per actie "Uitbouwen" maar 1 fabriek bouwen. Fabrieken kunnen op alle landvelden worden gebouwd. De blauwdrukkant van een fabriek geeft de kosten ervan aan (paarse balk bovenaan), welk product er kan worden geproduceerd (productsymbool in het midden) en welke soort bevolkingssteen er voor nodig is (kleur van het kader en het symbool). De gebouwtegel toont altijd 2 werkplekken voor bepaalde bevolkingsstenen (kleur en symbool) en het product dat er kan worden geproduceerd.

Blauwdrukkant Kosten Geproduceerd product Benodigde bevolkingsstenen Geproduceerd product 2 werkplekken voor bevolkingsstenen Gebouwkant

Een speler mag van **identieke** fabrieken ten hoogste 1 exemplaar hebben. Dat betekent dat het toegestaan is om bijvoorbeeld alternatieven voor de op zijn thuis eiland voorgedrukte startfabrieken te bouwen.

Deze bieden namelijk werkplekken voor werkers in plaats van boeren of ambachtslieden en zijn daardoor niet identiek aan de startfabrieken. Het is echter niet toegestaan om bijvoorbeeld een **tweede** zeilweverij **voor werkers** te bouwen. De voordelen van de Oude Wereld-eilanden zouden hier een uitzondering op kunnen maken (blz. 9). Het is dus niet verplicht om de startfabrieken met hun alternatieven te overbouwen.

Werven

Werven tonen zowel op hun blauwdrukkant als hun werfkant een cijfer in een stuurwiel. Dat geeft aan welke maximale scheepskracht voor de betreffende werf geldt. Werven van kracht 1 kunnen uitsluitend schepen van kracht 1 bouwen, werven van kracht 2 kunnen schepen van kracht 1 of 2 bouwen, en werven van kracht 3 kunnen alle schepen bouwen. Werven kunnen niet worden gecombineerd om 1 afzonderlijk schip te bouwen. Het is bijvoorbeeld niet toegestaan om met 2 werven van kracht 1 een schip van kracht 2 te bouwen. Een speler mag per actie "Uitbouwen" maar 1 werf bouwen, maar hij mag een **onbeperkt aantal werven** van elke kracht hebben. Werven kunnen uitsluitend op landvelden aan de kust worden gebouwd.

Blauwdrukkant Kosten Maximale scheepskracht Werfkant Maximale scheepskracht

OPMERKING: de bouwtegels "Planken" en "Werk van kracht 1" op het speelbord zijn daadwerkelijk kosteloos en kunnen volgens de gebruikelijke spelregels tijdens een actie "Uitbouwen" worden gebouwd zonder daar goederen voor te produceren.

Schepen

Schepen worden in werven gebouwd. Op zowel hun blauwdrukkant als hun scheepskant toont het aantal marinesymbolen hoe sterk ze zijn (1, 2 of 3). **Een speler mag per actie "Uitbouwen" ten hoogste zoveel schepen bouwen als hij werven op zijn eigen eilanden heeft.** Elke werf kan daarbij 1 schip bouwen waarvan de kracht gelijk of lager is dan de kracht van de werf. Een speler mag een **onbeperkt aantal schepen** van elke kracht hebben.

Op een gebouwde schip wordt **direct** het aangegeven aantal marine- fiches gelegd. Nieuwe handelsfiches mogen direct gebruikt worden om goederen voor extra schepen te handelen.

Er zijn handels- en verkenningsschepen. Elke werf kan beide soorten bouwen. Schepen kunnen uitsluitend op zeevelden worden gebouwd.

Blauwdrukkant Kosten Scheepskracht Scheepskant

1

Linda beschikt in totaal over 3 werven: 2 van kracht 1 en 1 van kracht 2. Ze zou daarmee in 1 actie bijvoorbeeld ten hoogste 3 schepen van kracht 1 kunnen bouwen of ten hoogste 2 schepen van kracht 1 en 1 schip van kracht 2.

Ze besluit 1 verkenningsschip van kracht 1 (1x zeil, 1x planken en 1x kanonnen) en 1 handelsschip van kracht 2 (1x zeil, 1x handelswaren en 1x planken) te bouwen (1).



2

Ze produceert tweemaal planken en zeil en laat dan 2 handelsfiches rusten om bij André 1x handelswaren te handelen. Het handelsschip van kracht 2 is daarmee al gebouwd.

Ze legt het op een vrij zeeveld en legt er direct 2 handelsfiches op (2).

3



Voor het verkenningsschip komt ze nog een ambachtsman tekort. Ze kan echter de door het net gebouwde handelsschip van kracht 2 verkregen handelsfiches inzetten om ook nog 1x kanonnen bij André te handelen. Ze heeft nu alle goederen om het verkenningsschip van kracht 1 te bouwen, dat ze op haar laatste vrije zeeveld legt (3).

BEVOLKINGSKAARTEN SPELEN & ACTIVEREN

Op de bevolkingskaarten staan specialisten, die in ruil voor goederen invloeds punten en een eenmalig voordeel geven. Om een bevolkingskaart te spelen, moet een speler aan de op de kaart aangegeven voorwaarden voldoen en de benodigde goederen produceren (paarse balk bovenaan). Hij legt de kaart dan open onder zijn eigen thuis eiland. Een speler mag elke keer dat hij deze actie uitvoert ten hoogste 1 bevolkingskaart spelen.

Elke gespeelde bevolkingskaart toont een **eenmalig in te zetten voordeel**. De eigenaar van de kaart mag dat op elk moment tijdens zijn huidige of een volgende eigen beurt activeren. Hij draait de kaart dan naar de achterkant, maar laat de kaart voor zich liggen. Het effect gaat direct in (zie blz. 13 voor een overzicht). **Activeren is een vrije actie. Een speler mag in zijn beurt dus zoveel kaarten activeren als hij wil.**

Elke gespeelde kaart die voor een speler ligt geeft de eigenaar ervan de aangegeven invloeds punten. Het is niet van belang of de kaart al dan niet is geactiveerd.

Kosten Effect Invloeds punten Invloeds punten

BEVOLKINGSKAARTEN RUILEN

Een speler mag als actie **ten hoogste 3 bevolkingskaarten** uit zijn hand onder de betreffende stapel(s) schuiven. Daarna trekt hij van dezelfde stapel(s) zoveel nieuwe kaarten als hij er net onder heeft geschoven. Is een stapel leeg, dan kunnen bevolkingskaarten van deze soort niet worden geruild.

André heeft 3 handkaarten die hij graag wil ruilen, omdat deze voor hem moeilijk te volbrengen zijn. Hij schuift de kaart van 8 invloeds punten en die van 5 invloeds punten onder hun stapels (ambachtsman/ingenieur/investeerder en Nieuwe Wereld) en trekt van beide stapels 1 nieuwe kaart. In dit voorbeeld is de stapel kaarten van 3 invloeds punten (boer/werker) al leeg. Daarom kan André die kaart niet meer ruilen. Hij houdt deze in zijn hand.



WERKKRACHTEN RONSELEN

Een speler kan met deze actie **ten hoogste 3 nieuwe bevolkingsstenen** uit de voorraad aan zijn thuisland toevoegen. Om 1 bevolkingssteen toe te voegen, moet hij de boven de betreffende woonwijk aangegeven goederen produceren. Deze kosten gelden altijd voor 1 bevolkingssteen. Hij mag geronselde bevolkingsstenen direct inzetten om goederen te produceren die nodig zijn om tijdens dezelfde actie nog meer werkkrachten te ronselen.

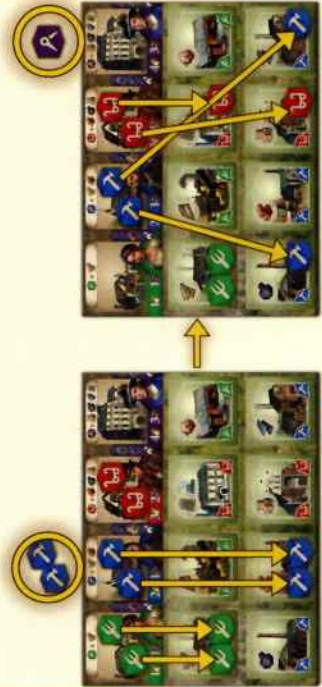


Voor **iedere** nieuwe boer of werker moet hij 1 bevolkingskaart "boer/werker" trekken en in zijn hand nemen. Voor **iedere** nieuwe ambachtsman, ingenieur of investeerder moet hij 1 bevolkingskaart "ambachtsman/ingenieur/investeerder" trekken en in zijn hand nemen.

Als een speler een werkracht ronselt, maar de betreffende **stapel bevolkingskaarten al leeg is**, trekt hij geen kaart. In plaats daarvan moet hij voor elk van deze toegevoegde bevolkingsstenen de op het speelbord aangegeven hoeveelheid **goud betalen**. Kan hij dat niet, dan mag hij de bevolkingssteen niet toevoegen.



Linda wil 3 nieuwe bevolkingsstenen op haar woonwijken zetten. Ze mag vrij kiezen welke dat zijn. Ze besluit 2 werkers en 1 ingenieur te ronselen. Daar heeft ze in totaal 2x planken, 1x bakstenen, 1x kolen, 1x handelswaren, 1x stalen balken en 1x ramen voor nodig. Ze heeft de verbeterde kolenbrandrij, steenbakkerij en staalfabriek al, zodat ze die met werkers in plaats van met ambachtslieden kan bezetten. Ze mist echter 2 werkers om alle benodigde goederen te produceren. Ze produceert daarom eerst 2x planken en 2x bakstenen om zo direct 2 nieuwe werkers op haar woonwijk te zetten. Nu zet ze deze 2 werkers in om samen met haar 2 ambachtslieden de goederen voor de ingenieur te produceren en hem op diens woonwijk te zetten.



Omdat Linda daarmee in totaal 3 nieuwe bevolkingsstenen heeft verkregen, moet ze ook 3 nieuwe handkaarten trekken: 2 van de stapel "boer/werker" en 1 van de stapel "ambachtsman/ingenieur/investeerder". In dit voorbeeld bestaat de stapel "boer/werker" maar uit 1 kaart. Voor de kaart die ze daardoor niet kan trekken, moet ze in plaats daarvan, zoals op het speelbord aangegeven, 1 goud betalen.

OPWAARDEREN

Een speler kan met deze actie **ten hoogste 3 opwaarderingen** van zijn eigen bevolkingsstenen uitvoeren. Om 1 opwaardering te doen, moet hij de daarvoor benodigde goederen produceren. Deze staan boven het opwaardeersymbool tussen de woonwijken. 1 opwaardering staat daarbij voor de verplaatsing van 1 bevolkingssteen van een soort naar de eerstvolgende soort:

Boer → Werker → Ambachtsman → Ingenieur → Investeerder.
De 3 opwaarderingen mogen over 1 tot en met 3 bevolkingsstenen worden verdeeld.



Een op te waarderen bevolkingssteen wordt door de nieuwe soort uit de voorraad **vervangen**. Omdat het aantal bevolkingsstenen van een speler door een opwaardering niet stijgt, trekt deze **geen nieuwe bevolkingskaarten**.

BELANGRIJK: bevindt de op te waarderen bevolkingssteen zich op een bouwtegel, dan wordt ook de nieuwe bevolkingssteen op die werkplek gezet. Dat betekent dat nu de kleuren van de werkplek en de bevolkingssteen tot en met de volgende einde dienst (blz. 5) of het volgende stadsfeest (blz. 10) niet overeenkomen.

André wil 3 opwaarderingen doen. Hij wil 1 boer tweemaal opwaarderen, zodat deze een ambachtsman wordt (1x bakstenen, daarna 1x kolen en 1x handelswaren). Hij wil een andere boer eenmaal opwaarderen naar een werker (1x bakstenen). De boer die een werker moet worden, is eerder al op een werkplek gezet. Daarom ruilt hij hem op die plek tegen een werker. Hij legt de andere boer uit zijn woonwijk in de voorraad terug en zet in ruil daarvoor een ambachtsman uit de voorraad op de betreffende woonwijk. Hij trekt geen bevolkingskaarten, omdat zijn aantal bevolkingsstenen niet is gestegen.



OUDE WERELD ONTGINNEN

Een speler kan met deze actie zijn eigen eilanden uitbreiden om **meer plaats voor extra bouwtegels** te maken. Om een Oude Wereld-eiland te ontginnen, moet hij het **daar momenteel voor benodigde aantal verkenningsfiches** laten rusten. Iedere speler heeft voor zijn eerste Oude Wereld-eiland 1 verkenningsfiche nodig, voor zijn tweede 2, voor zijn derde 3 en voor zijn vierde 4. Het is daarbij niet van belang hoeveel Nieuwe Wereld-eilanden de speler heeft. **Een speler kan nooit meer dan 4 Oude Wereld-eilanden ontginnen.** Hij kan per actie "Oude Wereld ontginnen" ten hoogste 1 Oude Wereld-eiland ontginnen.



Een speler trekt Oude Wereld-eilanden van de stapel en legt deze open rechts aan zijn eigen eilandengroep. Ze breiden die met 2 zee- en 4 landvelden (waarvan 2 met kust) uit, die voor alle acties "Uitbouwen" (blz. 6) kunnen worden gebruikt. Een speler hoeft zijn thuisland niet compleet bebouwd te hebben om een Oude Wereld-eiland te mogen ontginnen. Hij mag bouwtegels daarna ook nog op zijn thuisland bouwen.

Oude Wereld-eilanden geven de speler een **eenmalig voordeel**. Dat kunnen effecten (blz. 13) zijn, die **direct moeten worden afgehandeld** zodra het eiland wordt ontginnen, of fabrieken, schepen of werkers, die op de gebruikelijke manier kunnen worden gebruikt. Krijgt een speler als gevolg van een Oude Wereld-eiland een fabriek die **identiek** is aan een fabriek die hij al heeft, dan mag hij bij uitzondering beide houden. Dit is de enige manier waarop een speler meerdere gelijke fabrieken kan hebben. **Voorbeeld:** een speler heeft eerder een zeilweverij voor werkers gebouwd en trekt een Oude Wereld-eiland met een zeilweverij voor werkers. Hij mag beide houden.

Linda heeft in een eerdere beurt voor 1 verkenningsfiche een Oude Wereld-eiland ontginnen en daardoor niet alleen meer plaats voor extra bouwtegels, maar ook een verbeterd pakhuiss gekregen. Voor haar tweede Oude Wereld-eiland moet ze nu 2 verkenningsfiches laten rusten. Ze trekt het bovenste Oude Wereld-eiland van de gedekte stapel en legt het aan. Het eenmalige voordeel geeft aan dat ze direct 2 expeditiekaarten moet trekken.



NIEUWE WERELD VERKENNEN

Een speler kan met deze actie waardevolle **goederen van ver weg gelegen eilanden voor de handel** ontdekken. Om een Nieuwe Wereld-eiland te verkennen, moet hij net als bij de Oude Wereld-eilanden het **daar momenteel voor benodigde aantal verkenningsfiches** laten rusten. Iedere speler heeft voor zijn eerste Nieuwe Wereld-eiland 1 verkenningsfiche nodig, voor zijn tweede 2, voor zijn derde 3 en voor zijn vierde 4. Het is daarbij niet van belang hoeveel Oude Wereld-eilanden de speler heeft. **Een speler kan nooit meer dan 4 Nieuwe Wereld-eilanden verkennen.** Hij kan per actie "Nieuwe Wereld verkennen" ten hoogste 1 Nieuwe Wereld-eiland verkennen.

Voor elk verkend Nieuwe Wereld-eiland moet de speler 3 Nieuwe Wereld-kaarten trekken en in zijn hand nemen.

André heeft dringend suikerriet uit de Nieuwe Wereld nodig, zodat hij een rumbranderij kan bouwen. Hij laat 1 verkenningsfiche rusten omdat het zijn eerste Nieuwe Wereld-eiland is, en trekt 3 Nieuwe Wereld-kaarten, die hij in zijn hand neemt.



Een speler trekt Nieuwe Wereld-eilanden van de stapel en legt deze open voor zich neer. Elk Nieuwe Wereld-eiland toont 3 goederen die het kan produceren.

Om een product van een eigen Nieuwe Wereld-eiland te kunnen gebruiken, moet de speler een handelsfiche laten rusten, wat hij ook meermaals per beurt mag doen. **Goederen van de Nieuwe Wereld kunnen niet bij andere spelers worden gehandeld.** Dat geldt uitsluitend voor goederen van de Nieuwe Wereld, niet voor vervolgproducten. Tabak kan bijvoorbeeld niet worden gehandeld, maar sigaren, waar tabak voor nodig is, wel.

Het is niet mogelijk om bouwtegels op Nieuwe Wereld-eilanden te bouwen.



Het verkende eiland biedt daadwerkelijk suikerriet. André laat in zijn volgende beurt direct een handelsfiche rusten en produceert daarnaast planken om de rumbranderij te kunnen bouwen. Linda had weliswaar al een Nieuwe Wereld-eiland met suikerriet, maar omdat de goederen ervan niet gehandeld kunnen worden, moest André een eigen Nieuwe Wereld-eiland verkennen.

EXPEDITIEKAARTEN NEMEN

Een speler krijgt met deze actie expeditiekaarten, die aan het einde van het spel extra invloedspunten kunnen opleveren, maar tot die tijd geen voordelen geven. Om een expeditie te starten, moet een speler **2 verkenningfiches laten rusten. Hij trekt dan ten hoogste 3 expeditiekaarten.**



Een speler trekt expeditiekaarten van de stapel en vormt daarmee een eigen **gedekte** stapel onder zijn thuiseland. Expeditiekaarten gelden niet als handkaarten. Een speler mag zijn eigen expeditiekaarten op elk moment bekijken.

Expeditiekaarten tonen elk **links een dier** voor de dierentuin en **rechts een artefact** voor het museum. De achtergrondkleur en het eronder aangegeven symbool geven aan welke bevolkingsstenen aan het einde van het spel als bezoekers nodig zijn om de eronder aangegeven invloedspunten te krijgen. Elke bevolkingssteen kan maar voor 1 veld worden gebruikt.

Linda heeft in haar beurt 3 expeditiekaarten getrokken. Ze houdt deze voor de andere spelers geheim, maar probeert om aan het einde van het spel 3 ambachtslieden, 2 ingenieurs en 1 investeerder te hebben om zo ten hoogste $1+1+2+3+2+1=10$ invloedspunten te krijgen. Heeft ze aan het einde van het spel bijvoorbeeld maar 1 ambachtsman en 1 investeerder, dan krijgt ze $1+3=4$ invloedspunten.



STADSFEST VIEREN

Als een speler geen andere actie kan of wil uitvoeren, staat de actie "Stadsfeest vieren" hem toe om bevolkingsstenen en marinefiches terug te zetten. In de volgende beurten kunnen die dan opnieuw worden ingezet. De volledige bevolking keert daarmee naar zijn woonwijken terug en alle schepen varen de haven in. Om het stadsfeest te vieren, verplaatst de speler al zijn bevolkingsstenen en marinefiches van hun werkplekken en het rustgebied naar hun woonwijken en schepen.



EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler zijn laatste handkaart heeft gespeeld en dus geen bevolkingskaarten meer in zijn hand heeft, activeert hij het einde van het spel. Hij krijgt direct de **vuurwerktegel**. De spelers maken de huidige ronde nog af, zodat iedereen even vaak aan de beurt is geweest. Dan spelen de spelers nog één volledige ronde, waarna het spel is afgelopen.

Krijgt de speler die het einde van het spel heeft geactiveerd later weer bevolkingskaarten in zijn hand, dan verandert dat niets aan de situatie met betrekking tot het einde van het spel. Hij hoeft ook de vuurwerktegel niet af te geven.

Omdat André startspeler is en Linda als tweede speler het einde van het spel activeert, wordt na haar beurt de ronde nog uitgespeeld, wat betekent dat Mark en Diana nog een keer aan de beurt zijn. Daarna begint André de laatste ronde van het spel, zodat iedere speler nog één keer aan de beurt is, voordat de invloedspunten worden geteld.



PUNTENTELLING

Iedere speler telt nu zijn invloedspunten:

- Elke **gespeelde bevolkingskaart** die hij (open of gedekt) voor zich heeft liggen, geeft het erop aangegeven aantal invloedspunten:
 - Boer/werker-kaarten: 3 invloedspunten.
 - Ambachtsman/ingenieur/investeerder-kaarten: 8 invloedspunten.
 - Nieuwe Wereld-kaarten: 5 invloedspunten.
- Hij draait zijn **expeditiekaarten** om en bezet deze op basis van hun achtergrondkleuren met eigen ambachtslieden, ingenieurs en investeerders. Hij mag deze van woonwijken, werkplekken of het rustgebied nemen. Elke bevolkingssteen mag maar voor 1 veld op de expeditiekaarten worden gebruikt. **Elk bezet veld wordt afzonderlijk geteld** en levert het eronder aangegeven aantal invloedspunten op. Expeditiekaarten hoeven dus niet volledig bezet te zijn om invloedspunten op te leveren.
- Hij krijgt 1 invloedspunt per **3 goud** dat hij bezit.
- De **vuurwerktegel** geeft de eigenaar ervan 7 invloedspunten.
- Verdeel tot slot de invloedspunten van de openliggende **opdrachtkaarten** (blz. 12).

De speler met de meeste invloedspunten wint het spel. Bij een **gelijke stand** wint van hen de speler die in totaal de meeste fabrieken, werven en schepen heeft. Niet overbouwde voorgedrukte bouwtegels tellen daarbij mee. Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler met de minste handkaarten. Geef dat ook geen beslissing, dan delen de betreffende spelers de winst.

TIP: zie 999games.nl/anno-1800 voor een te downloaden **scoreformulier**.

ANNO 1800		SCOREFORMULIER	
NAAM		Bevolkingskaarten	3
		Bevolkingskaarten	8
		Bevolkingskaarten	5
		Expeditiekaarten	
		Goud (1 per 3 goud)	
		Vuurwerk	7
		Opdrachtklaar 1	
		Opdrachtklaar 2	
		Opdrachtklaar 3	
		Opdrachtklaar 4	
		Opdrachtklaar 5	
		TOTAAL	



Linda telt haar invloedspunten:

1. 11 kaarten van elk 3 invloedspunten, 3 kaarten van elk 8 invloedspunten en 4 kaarten van elk 5 invloedspunten:
 $11 \times 3 + 3 \times 8 + 4 \times 5 = 77$ invloedspunten voor bevolkingskaarten.

2. 3 expeditiekaarten, waar 1 ingenieur ontbreekt:
 $3 \times 1 + 1 \times 2 + 1 \times 3 = 8$ invloedspunten voor expeditiekaarten.

3. 5 goud = 1 invloedspunt.

4. Omdat zij het einde van het spel heeft geactiveerd, heeft ze de vuurwerktegel, die haar 7 invloedspunten geeft.

5. De opdrachtkaarten geven haar:
 → Ze heeft niet de meeste of de op één na meeste ingenieurs:
0 invloedspunten.

→ 6 invloedspunten voor elke grammofoon/hoge bi/stoomauto-fabriek die ze heeft:

6 invloedspunten (hoge bi).

→ 6 invloedspunten voor elk Nieuwe Wereld-eiland dat ze heeft:

6 invloedspunten (1 Nieuwe Wereld-eiland).

→ 1 extra invloedspunt voor elk dier dat ze heeft bezocht:

2 invloedspunten (2 bezochte dieren).

→ In totaal heeft Linda dus
 $77 + 8 + 1 + 7 + 0 + 6 + 6 + 2 = 107$ invloedspunten.

OPDRACHTKAARTEN

Opdrachtkaarten representeren mogelijkheden en uitdagingen van verschillende persoonlijkheden en prestaties in de wereld van Anno 1800. Trek aan het begin van het spel **5 willekeurige** opdrachtkaarten, die het hele spel blijven liggen. De spelers mogen natuurlijk ook zelf een combinatie kiezen. **Voor het eerste spel raden we de opdrachtkaarten**

Alonso Graves, Universiteit, Edvard Goode, Isabel Sarmiento en Dierentuin aan.

Er zijn 2 soorten opdrachtkaarten. De **meeste opdrachtkaarten belonen een speler aan het einde van het spel met invloedspunten** als hij aan de betreffende voorwaarden voldoet. Deze hebben een donkerdere achtergrondkleur dan de **opdrachtkaarten met een effect**. Die hebben dezelfde lichte achtergrond als de bevolkingskaarten. Ze geven de spelers bepaalde mogelijkheden, die ze tijdens het spel kunnen gebruiken. Deze effecten zijn geen acties en worden tijdens het spel ook niet verbruikt. Iedere speler mag deze dus in zijn eigen beurt gebruiken als hij dat nuttig of noodzakelijk acht.

Alonso Graves – 3 verkeningsfiches laten rusten en 3 goud betalen om 1 extra actie uit te mogen voeren.



Aarhant – 1 investeerder laten rusten om 5 goud uit de voorraad te **ontvangen**.



De redacteur – 2 verkeningsfiches laten rusten om 1 handkaart naar keuze onder de betreffende stapel bevolkingskaarten te schuiven. Er wordt **geen** nieuwe kaart getrokken.



BELANGRIJK: De opdrachtkaarten *Alonso Graves, Aarhant* en *De redacteur* mogen elk **ten hoogste 1x per beurt** worden gebruikt.



Beryl O'Mara – 2 verkeningsfiches mogen als 1 handelsfiche worden **gebruikt**. De fiches worden niet fysiek geruild! Een speler kan bijvoorbeeld 2 verkeningsfiches laten rusten om 1 door een boer of werker geproduceerd product te handelen. Op deze manier mag hij ook meerdere goederen per beurt handelen.

COMBINATIES VAN OPDRACHTKAARTEN

Normaal gesproken trekken de spelers aan het begin van het spel 5 willekeurige opdrachtkaarten. Als ze de spelbeleving echter naar een bepaalde richting willen sturen, kunnen ze onderstaande voorstellen gebruiken om de combinatie van 5 opdrachtkaarten gericht samen te stellen:

→ Voor een **uitdagender** spel met meer mogelijkheden kunnen de spelers meer opdrachtkaarten met effecten (*Alonso Graves, Aarhant, De redacteur, Beryl O'Mara*) in het spel doen.

→ Voor een **confrontatiever** spel, waarin de spelers heftiger om invloedspunten strijden, kunnen de spelers meer opdrachtkaarten waarbij ze voor de meerderheid van bepaalde elementen worden beloond (*Hannah Goode, Universiteit, Wereldtentoonstelling, Madame Kahina, De bezoeker*) in het spel doen.

→ Voor een **ontspannender** spel met de focus op het uitbouwen van eilanden, kunnen de spelers meer opdrachtkaarten die punten voor verschillende fabrieken geven (*Carl Leonard van Matching, Eli Bleakworth, De koningin, Edvard Goode, Willie Wibblesock, Prinses Qing*) in het spel doen.

→ De opdrachtkaarten *Dierentuin* en *Museum* verleggen de focus naar expeditiekaarten.

→ Gebruik de opdrachtkaart *Pyrphorianen* om de spelbeleving en strategieën te veranderen. Omdat de kaart de spelers voor overgebleven bevolkingskaarten bestraft, zal er meer worden gestreden om het einde van het spel te activeren en voorzichtiger met het ronselen van werkkrachten worden omgesprongen.

EFFECTEN VAN BEVOLKINGS- EN OPDRACHTKAARTEN

Je krijgt de **afgebeelde bevolkingsstenen op je woonwijken** en de **betreffende bevolkingskaarten** in je hand. Is de betreffende stapel leeg, dan moet je in plaats daarvan goud betalen. Is dat niet mogelijk, dan kun je het effect niet of niet volledig gebruiken.



Je krijgt het **aangegeven aantal handels- of verkeningsfiches** en legt deze op de bevolkingskaart. Je kunt ze als gewone marinefiches gebruiken, maar ze gaan na gebruik direct naar de voorraad terug. **Ze gaan ook naar de voorraad terug als je ze tot aan je volgende stadsfeest niet hebt gebruikt.**



Je krijgt de **aangegeven hoeveelheid goud**. Leg het in je persoonlijke voorraad.



Je krijgt **2 expeditiekaarten**. Dit effect vervalt (gedeeltelijk) als de stapel expeditiekaarten leeg is.



Je krijgt **eenmalig kosteloos één van de afgebeelde goederen van de Nieuwe Wereld**, die je bij het activeren van de kaart moet gebruiken.



Je krijgt **ten hoogste 3 kosteloze opwaarderingen** van je bevolkingsstenen. Je mag er uitsluitend de afgebeelde bevolkingsstenen mee opwaarderen. Alle opwaarderingen die je wilt gebruiken, moet je in dezelfde beurt gebruiken en kunnen dus niet voor latere beurten worden opgespaard.



Je krijgt **één extra actie**, die je volgens de gebruikelijke spelregels mag uitvoeren.



Je mag **ten hoogste 2 handkaarten naar keuze onder de betreffende stapels bevolkingskaarten schuiven**. Je trekt geen nieuwe kaarten.



BELANGRIJK: in tegenstelling tot alle andere effecten mag een speler deze **uitsluitend** in de beurt activeren waarin hij de kaart heeft gespeeld. Hij moet de kaart aan het einde van zijn beurt naar de achterkant draaien. Hij is niet verplicht om het effect te gebruiken, maar hij kan deze **niet** in een latere beurt activeren!



TIPS VOOR BEGINNENDE SPELERS

Anno 1800 kan in het begin overweldigend overkomen. Daarom geven we hier wat tips en aanwijzingen om nieuwe spelers wat op weg te helpen.

De spelers zullen de indruk krijgen dat het einde van het spel oneindig ver weg is, omdat dat pas wordt geactiveerd als een speler geen handkaarten meer heeft. In grote delen van het spel zal een speler echter sneller handkaarten trekken dan dat hij ze kan vervullen. Dat is ook logisch, want zijn eilanden beschikken in het begin slechts over spaarzame productie-mogelijkheden. Terwijl de stad van een speler groeit en hij meer inwoners krijgt, stijgen ook de behoeften die hij moet bevredigen. Het is niet ongebruikelijk dat het aantal handkaarten na verloop van tijd is verdubbeld. De spelers moeten zich niet laten overspoelen met het gevoel dat het spel nooit eindigt! Een belangrijk element van het spel is om uit te vinden wanneer een speler van meer inwoners moet afzien en in staat is om zich efficiënt om zijn huidige bevolkingskaarten te bekommeren. Vooral als hij de eerste wil zijn die zijn handkaarten kwijt is om zo de 7 bonuspunten te bemachtigen, moet hij dat in de gaten houden.

Dat betekent echter niet dat dit altijd de juiste route naar de winst is.

De speler die het einde van het spel activeert, heeft tenslotte nog niet gewonnen en in veel spellen heeft een speler geen nadelen van overgebleven handkaarten (behalve als de opdrachtkaart *Pyrrhorianen* in het spel is). Spelers kunnen dus proberen om zoveel mogelijk inwoners te verzamelen en die tevreden te stellen, terwijl anderen hun bevolking juist kleiner houden om het einde van het spel beter te kunnen manipuleren.

Het volgende is echter heel belangrijk: elke ronde worden de eilanden van de spelers beter. Er zijn meer fabrieken en een grotere marine. En door handel profiteert iedereen mee van de vooruitgang van de andere spelers. En als een bepaald ontwikkelingspunt voor alle spelers is overschreden, kan het ineens heel snel op het einde van het spel afgaan. Op dat moment zijn de spelers namelijk in staat om bevolkingskaarten sneller te spelen dan ze die ontvangen.

Houd het aantal stadsfeesten zo klein mogelijk, want als de hele stad aan het feestvieren is, wordt er tenslotte niet gewerkt. Een speler zou dus moeten proberen om tussen deze evenementen door zijn mogelijkheden zo optimaal mogelijk te benutten.

De spelers zullen zich aan het begin van een spel wellicht afvragen waar ze moeten beginnen. Het kan geen kwaad om eerst eens naar de behoeften van de bevolking op de handkaarten te kijken. Duiken bepaalde fabrieken daar meermaals op, dan zou de speler met de bouw daarvan kunnen beginnen. Verlangen een paar inwoners zeep? Bouw dan direct een zeepkokerij. Op die manier kan de speler direct de belangrijkste fabrieken neerzetten en zo in het spel komen. Het is ook niet verkeerd om snel op zoek te gaan naar nieuwe oevers door met een vloot een Oude Wereld-eiland te ontginnen. De bouwplaatsen zijn in het begin weliswaar nog niet nodig, maar het eenmalige voordeel wel.

Een speler zou ook het belang van fabrieken waar hij eigenlijk al over beschikt niet moeten onderschatten. Voor de 5 startfabrieken, waarvoor ambachtslieden nodig zijn, kan hij alternatieve versies bouwen.

Deze vragen voor dezelfde goederen om werkers en kunnen zo de ambachtsliedenvariant vervangen. Zo'n investering kan lonend zijn, omdat het in de loop van het spel eenvoudiger is om aan werkers dan aan ambachtslieden te komen, en veel kaarten en tegels de in deze fabrieken geproduceerde goederen nodig hebben.

Verder is het voor het latere spelverloop aan te raden om een blik te werpen op fabrieken die een voorwaarde voor veel andere zijn. Kanonnen zijn bijvoorbeeld nodig voor het uitbouwen van de verkenningvloot, terwijl katoenweefsel enorm belangrijk is voor Nieuwe Wereld-kaarten. Een vroege investering in zulke fabrieken kan van een speler een zeer gewilde handelspartner voor andere spelers maken.

OPMERKINGEN MET BETREKKING TOT "HANDELSWAREN"



Ervaren *Anno 1800*-fans hebben zich zeker over het product "handelswaren" verwonderd. In het computerspel heeft dit symbool namelijk een andere functie. En tenslotte zijn alle goederen handelswaren, waarvan de spelers hun productie en gebruik regelen.

In het bordspel *Anno 1800* zijn handelswaren echter een uniek zelfstandig product, net als bijvoorbeeld planken. De kisten stellen een bonte mix van verschillende bijzondere goederen voor: de druiven in champagne, koper en zink voor messing of de lading van schepen. Het betreffende gebouw op de bouwtegel is daardoor ook het pakhuis. Het is een zeer flexibel te gebruiken handelscentrum op het eiland en een belangrijk onderdeel van de infrastructuur.

We hebben voor deze oplossing gekozen om de complexiteit van het computerspel te kunnen behouden, maar tegelijkertijd de toegankelijkheid en speelbaarheid te waarborgen. Zo kunnen we een grote hoeveelheid goederen en vooral de verstrengeling met elkaar volledig creëren.

DE AUTEUR



Martin Wallace is in 1962 geboren, groeide op in Manchester en woont tegenwoordig in Australië. De afgestudeerde leraar en geschiedwetenschapper is inmiddels full-time spellenauteur en heeft in het kader daarvan ook een eigen bedrijf opgericht. Zijn complexe strategische spellen bevatten vaak economische elementen en vallen door de thematische koppeling met historische gebeurtenissen en locaties op. Met *Anno 1800* verbindt hij dit talent met de mechanismen van het computerspel tot een tactische strijd om de meest invloedrijke eilandengroep.



© 2020 KOSMOS Verlag
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Martin Wallace
Ontwerpadviseur: Stephen Hurn
Licentie & beeldmateriaal: Ubisoft Blue Byte
Grafische vormgeving: Fiore GmbH
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

© 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.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

SAMENVATTING

SPELVERLOOP

- Om beurten 1 actie totdat een speler geen handkaarten meer heeft.
- Ronde afmaken.
- Eén extra, laatste ronde spelen.
- Invloeds punten tellen.
→ Meeste invloeds punten = Winnaar.

INVLOEDSPUNTEN TELLEN (blz. 11)

- Gespeelde bevolkingskaarten (open en gedekt).
- Bezochte velden van expeditiekaarten.
- Per 3 goud 1 invloeds punt.
- Vuurwerktegel = 7 invloeds punten.
- Volbrachte opdrachtkaarten.

PRODUCTIE (blz. 4)

- Aangegeven bevolkingssteen op werkplek zetten om het afgebeelde product 1x te produceren en in dezelfde beurt te gebruiken.
- Direct benodigde bevolkingsstenen of marinefiches laten rusten.

HANDEL (blz. 5)

- Aantal handelsfiches laten rusten om 1 fabriek van een andere speler te gebruiken. Het aantal wordt bepaald door het bevolkingsniveau dat de andere speler nodig zou hebben om dit product te produceren.
- De andere speler krijgt 1 goud uit de voorraad.
- Handel kan niet worden verhinderd en een speler kan niet met zichzelf handelen.
- Bezette werkplekken blokkeren handel niet.
- Direct benodigde bevolkingsstenen, marinefiches en goederen van Nieuwe Wereld-eilanden kunnen niet worden gehandeld.

EINDE DIENST (blz. 5)

- Het op de woonwijken aangegeven goud betalen om bevolkingsstenen van werkplekken of rustgebied op hun woonwijken terug te zetten.
- Een speler mag in zijn beurt zoveel bevolkingsstenen terugzetten als hij wil, mits hij er voldoende goud voor heeft.

UITBOUWEN (fabrieken, werven of schepen) (blz. 6)

- Goederen produceren om 1 bouwtegel te bouwen.
- Ten hoogste 1 schip per werf in 1 actie "Uitbouwen" (let op scheepskracht van de werven!)
- Schepen krijgen direct zoveel marinefiches als hun kracht.
- Leg overbouwde bouwtegels op het speelbord terug.
- Fabrieken → landvelden, Werven → landvelden met kust, Schepen → zeevelden.
- Ten hoogste 1 identieke fabriek tegelijkertijd op de eilanden van een speler (uitzondering: Nieuwe Wereld-eilanden), onbeperkt (gelijke) werven en schepen.

BEVOLKINGSKAARTEN SPELEN & ACTIVEREN (blz. 7)

- Goederen produceren om 1 kaart te spelen.
- Vrije actie: in de eigen beurt onbeperkt bevolkingskaarten activeren!
De effecten van de kaarten zijn eenmalig.

BEVOLKINGSKAARTEN RUILEN (blz. 7)

- Ten hoogste 3 handkaarten onder de betreffende stapels schuiven en daarna van dezelfde stapels evenveel kaarten trekken.

WERKCRACHTEN RONSELEN (blz. 8)

- Goederen produceren om ten hoogste 3 nieuwe bevolkingsstenen op hun woonwijken te leggen en voor elke nieuwe bevolkingssteen 1 bijbehorende kaart te trekken.
- Is de stapel bevolkingskaarten leeg, dan moet de speler voor elke niet getrokken kaart goud betalen. Is dat niet mogelijk, dan mag de actie niet (volledig) worden uitgevoerd.

OPWAARDEREN (blz. 8)

- Goederen produceren om ten hoogste 3 opwaarderingen te doen.
- Elke stijging met 1 niveau is 1 opwaardering. Volgorde van opwaarderingen: Boer → Werker → Ambachtsman → Ingenieur → Investeerder.

OUDE WERELD ONTGINNEN (blz. 9)

- Verkenningfiches laten rusten om 1 Oude Wereld-eiland aan te leggen en indien mogelijk het effect ervan uit te voeren.
- 1/2/3/4 verkenningfiches → 1'/2'/3'/4' Oude Wereld-eiland.
- Ten hoogste 4 Oude Wereld-eilanden per speler.

NIEUWE WERELD VERKENNEN (blz. 9)

- Verkenningfiches laten rusten om 1 Nieuwe Wereld-eiland aan te leggen en 3 Nieuwe Wereld-kaarten te trekken.
- 1/2/3/4 verkenningfiches → 1'/2'/3'/4' Nieuwe Wereld-eiland.
- Ten hoogste 4 Nieuwe Wereld-eilanden per speler.
- 1 handelsfiche laten rusten om 1 eigen Nieuwe Wereld-product te produceren (niet handelbaar).

EXPEDITIEKAARTEN NEMEN (blz. 10)

- 2 verkenningfiches laten rusten om ten hoogste 3 expeditiekaarten te trekken en gedeekt neer te leggen.
- Een speler mag zijn eigen expeditiekaarten op elk moment bekijken.

STADSFEST VIEREN (blz. 10)

- Alle bevolkingsstenen en marinefiches van werkplaatsen en rustgebied op hun woonwijken en schepen terugzetten.

OPDRACHTKAARTEN ACTIVEREN (blz. 12)

- Vrije actie: het effect van openliggende opdrachtkaarten gebruiken!
- *Alonso Graves, Aarhant* en *De redacteur* kunnen ten hoogste 1x per beurt worden geactiveerd.