

BASED ON A UBISOFT CREATION

ANNO 1800

Gra planszowa autorstwa Martina Wallace'a
dla 2-4 graczy powyżej 12 lat

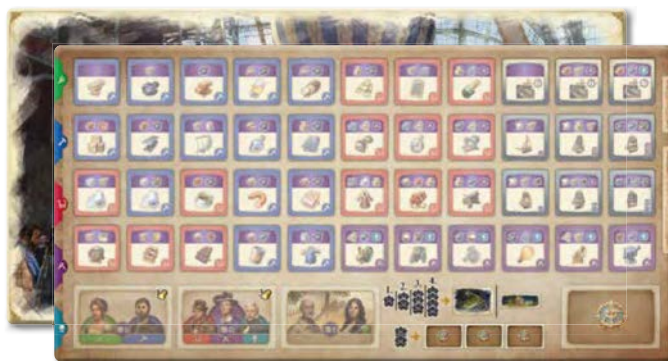
Na wyspie trudno rozpocząć wszystko od nowa, ale podjęliście to ryzyko. Wraz z kilkoma innymi mieszkańcami wybudowaliście pierwsze fabryki w waszym mieście, a pionierskie statki już czekają na podniesienie kotwicy. Wydaje się, że nie ma przeszkód, aby wasza wyspa stała się centrum industrializacji łączącym szlakami handlowymi Stary i Nowy Świat. Jednak wejście w nową epokę wymaga przygotowania: surowce i dostępne technologie są ograniczone, a rywale nie śpią. Zwiększająca się populacja otwiera przed wami szereg możliwości na wyspie macierzystej, a rozrastająca się flota umożliwia organizowanie ekspedycji i odkrywanie nieznanych lądów. Trudno jednak zachować równowagę pomiędzy niezbędnym rozwojem a zadowoleniem społeczeństwa. Zwiększaj swoje wpływy i zdobądź nie tylko względy królowej, ale też zwycięstwo w grze!

ELEMENTY GRY

4 arkusze pomocy



1 plansza



4 wyspy macierzyste



12 wysp Starego Świata



8 wysp Nowego Świata



120 kafelków
budowli



1 żeton pierwszego gracza



130 żetonów morskich



1 żeton fajerwerków



38 żetonów złota



102 karty populacji



46 farmerów / robotników 24 karty Nowego Świata



32 rzemieślników / inżynierów / inwestorów

22 karty ekspedycji



20 kart misji



125 znaczników populacji



PRZYGOTOWANIE GRY

- 1** Planszę należy położyć na środku stołu. Należy posegregować wszystkie **kafelki budowli** i umieścić je na odpowiednich miejscach na planszy w taki sposób, aby była widoczna ich strona ze schematem budowli (z fioletową belką).
Liczba kafelków budowli:
- 70 kafelków fabryk (35 rodzajów po 2 kafelki)
 - 4 kafelki stoczni 1. poziomu
 - 6 kafelków stoczni 2. poziomu
 - 4 kafelki stoczni 3. poziomu
 - 12 kafelków statków (6 rodzajów po 2 kafelki)

- 2** Należy potasować osobno 3 **talie kart populacji** oraz **karty ekspedycji** i położyć je zakryte na odpowiednich miejscach na planszy.

- 3** Należy pomieszać osobno zakryte **wyspy Staro i Nowego Świata** i położyć je po prawej stronie planszy. Obok nich należy umieścić **żetony morskie** oraz **żetony złota**.

- 4** **Znaczniki populacji** należy posegregować i umieścić na odpowiadających im miejscach po lewej stronie planszy.



- 5** Umieść 5 **kart misji** oraz **żeton fajerwerków** obok znaczników populacji. Podczas pierwszej rozgrywki użyj kart misji z 3 diamentami obok nazwy:
Alonso Graves, Uniwersytet, Edward Goode, Isabel Sarmento, Zoo.

To **osobisty obszar wyczerpania** gracza. Kiedy gra mówi, że gracz powinien „wyczerpać” znacznik populacji lub żeton morski, umieszcza go w tym obszarze.









6 Każdy gracz otrzymuje **1 wyspę macierzystą** i umieszcza na jej odpowiednich dzielnicach 4 farmerów, 3 robotników i 2 rzemieślników. Na każdym ze swoich dwóch statków handlowych należy umieścić po 1 żetonie handlu, a na swoim statku badawczym 1 żeton odkrycia.



7 Na końcu każdy gracz otrzymuje 7 kart farmerów / robotników i 2 karty rzemieślników / inżynierów / inwestorów i bierze je **na rękę**.

8 Gracz, który jako ostatni opuścił kraj, zostaje pierwszym graczem i otrzymuje **żeton pierwszego gracza**.

-  **Dzielnica**
Tu znajdują się dostępne znaczniki populacji gracza
- Pola wyspy:**
-  Pole lądu
-  Pole lądu z wybrzeżem
-  Pole morza



9 Drugi gracz otrzymuje **1 złoto**, trzeci **2 złota**, a czwarty – **3 złota**.
Pierwszy gracz rozpoczyna rozgrywkę.



PRZEBIEG I CEL GRY

W grze planszowej *Anno 1800* każdy gracz rozbudowuje swoją własną wyspę poprzez wznoszenie nowych budowli, stoczni i statków, handlowanie zasobami i zaspokajanie potrzeb populacji wyspy. Na końcu gry zagrane karty z wyprodukowanymi i wymienionymi surowcami przyniosą punkty wpływu. Rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując w kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje swoją turę do momentu, gdy któryś z graczy zagra ostatnią kartę ze swojej ręki i tym samym zainicjuje koniec rozgrywki. Należy wtedy rozegrać obecną rundę do końca. Następnie gracze rozgrywają ostatnią rundę, po której należy podliczyć punkty wpływu i na ich podstawie określić zwycięzcę. Szczegółowy przykład punktacji końcowej można znaleźć na stronie 11.

PRZEBIEG TURY

W swojej turze gracz może wykonać 1 akcję. Możliwe akcje to:

- | | |
|--|-----------|
| ➔ Budowa (fabryki, stoczni lub statku) | strona 6 |
| ➔ Zagranie i aktywowanie karty populacji | strona 7 |
| ➔ Wymiana kart populacji | strona 7 |
| ➔ Zwiększenie siły roboczej | strona 8 |
| ➔ Ulepszenie znaczników | strona 8 |
| ➔ Zasiedlenie Starego Świata | strona 9 |
| ➔ Odkrycie Nowego Świata | strona 9 |
| ➔ Dobranie karty ekspedycji | strona 10 |
| ➔ Festiwal miejski | strona 10 |

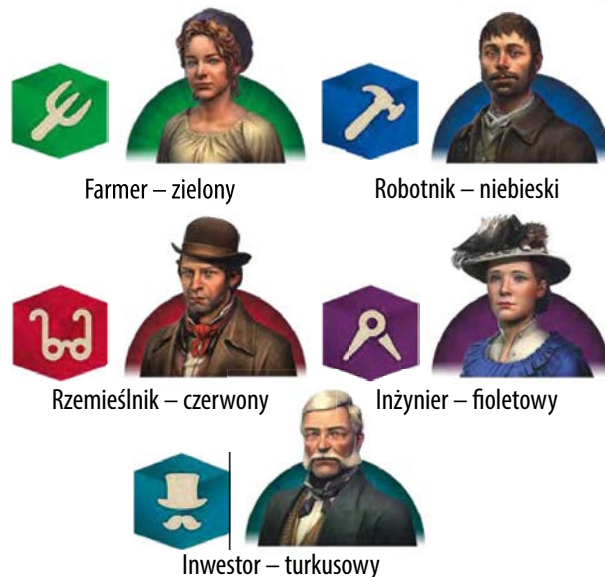
Gracz może w swojej turze wykonać również darmowe akcje *Aktywowania kart populacji* (strona 7) i *Aktywowania karty misji* (strona 12), jeśli ma wystarczająco surowców. Efekty, których można użyć, zostały opisane na stronie 13.

ZARZĄDZANIE SUROWCAMI

Zanim zostaną wyjaśnione konkretne akcje, gracze powinni zrozumieć ogólną mechanikę gry planszowej *Anno 1800*. Celem jest użycie dostępnych surowców w taki sposób, aby wykonać najkorzystniejsze dla siebie akcje najefektywniej jak to możliwe. Zarządzanie surowcami składa się z trzech elementów: *produkcji*, *handlu* i *końca zmiany*. Te elementy są **fundamentem** akcji graczy, ale same **nie są** akcjami!

Produkcja

Do wykonania większości akcji niezbędne są surowce. Surowce są produkowane przez znaczniki populacji. W grze jest 5 rodzajów znaczników populacji, a każdemu z nich odpowiada jeden kolor i symbol:



Aby wyprodukować surowce, należy umieścić znacznik populacji z odpowiedniej dzielnicy na wolnym **stanowisku** na swojej wyspie. Stanowisko określa, jaki znacznik populacji jest potrzebny. Kiedy gracz umieszcza znacznik, pokazane na placu budowy surowce są produkowane **jeden raz** i muszą zostać wykorzystane w tej samej turze. **Nie można ich produkować na zapas na kolejne tury**. Znaczniki populacji pozostają na swoich stanowiskach, ale nie produkują już **żadnych** surowców, kiedy tam leżą.

W swojej turze Luiza potrzebuje piwa. Posiada już Browar, dlatego umieszcza jednego ze swoich robotników z ich dzielnicy na jednym z wolnych stanowisk. Dzięki temu natychmiast produkuje 1x piwo, które może wykorzystać w tej turze. Jeśli będzie potrzebować więcej piwa, będzie musiała umieścić kolejnego robotnika na wolnym stanowisku Browaru.



W niektórych przypadkach nie są wymagane surowce, ale zamiast tego kosztem jest **sam znacznik populacji**. Oznacza to, że siła robocza danego znacznika populacji jest wykorzystywana bez umieszczania go na konkretnym stanowisku. W takiej sytuacji znacznik populacji z dzielnicy zostaje zamiast tego umieszczony bezpośrednio **w obszarze wyczerpania** po lewej stronie wyspy macierzystej. Znaczniki populacji znajdujące się w obszarze wyczerpania chwilowo **nie mogą zostać wykorzystane** do żadnych kolejnych akcji.



Andrzej chce wybudować Magazyn i potrzebuje do tego 1x cegły i 1 rzemieślnika. Umieszcza jednego swojego rzemieślnika na Cegielni, a kolejnego rzemieślnika wyczerpuje, kładąc go po lewej stronie swojej wyspy macierzystej.

Aby wykonać niektóre akcje, niezbędne są żetony morskie. Istnieją 2 rodzaje żetonów morskich, które **zawsze mają wartość 1**:



Żetony handlu



Żetony odkryć

Aby wykonać taką akcję, należy wyczerpać wskazaną liczbę żetonów morskich odpowiedniego rodzaju ze swoich statków. Żetony morskie znajdujące się w obszarze wyczerpania chwilowo **nie mogą zostać wykorzystane** do żadnych kolejnych akcji.



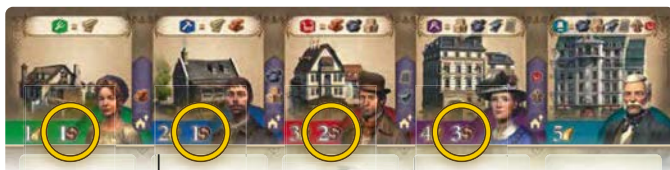
Luiza chce zagrać kartę, do czego potrzebuje 2 żetonów odkryć. Posiada 2 statki handlowe, na których znajduje się po 1 żetonie handlu, oraz 1 statek badawczy z 2 żetonami odkryć. Może wziąć oba żetony ze swojego statku badawczego i wyczerpać je, a następnie zagrać kartę.

Handel

Jeśli akcja wymaga surowców, których gracz nie może lub nie chce sam wyprodukować, może uzyskać je poprzez handel z innym graczem. W przypadku **każdego** kupowanego surowca muszą zostać spełnione 2 warunki:

- 1) Aktywny gracz posiada wystarczającą liczbę żetonów handlu na swoich statkach.
- 2) Przynajmniej 1 inny gracz posiada kafelek budowli, który może wyprodukować potrzebny surowiec.

Liczba wymaganych żetonów handlu zależy od poziomu populacji, która produkuje dany zasób. Koszt jest wskazany na każdej z dzielnic: **1 żeton handlu za farmerów i robotników, 2 żetony za rzemieślników i 3 żetony za inżynierów**. Po tym, jak gracz wyczerpie wymagane żetony handlu, surowiec uznaje się za wyprodukowany.



Drugi gracz **nie może odmówić** handlu, ale nie kładzie też znacznika populacji na danym stanowisku. Otrzymuje za to **1 złoto z puli**. Każdy handel daje 1 złoto, niezależnie od tego, ile żetonów handlu zostało do niego użytych.

WAŻNE!

- ➔ Podczas jednej tury **dany surowiec może zostać kupiony tylko raz**. Jednak może zostać kupionych **kilka różnych surowców**, jeśli gracz posiada wystarczającą liczbę żetonów handlu.
- ➔ Surowiec może zostać kupiony, nawet jeśli dane stanowisko u drugiego gracza jest zajęte.

➔ Nie można kupować surowców z Nowego Świata, znaczników populacji ani żetonów odkryć.

➔ Gracz nie może handlować sam ze sobą!

Andrzej potrzebuje 1x bicykl, jednak nie posiada technologii niezbędnej do jego produkcji. Dwoje innych graczy – Dorota i Michał – mogą produkować bicykle, dlatego Andrzej chce przeprowadzić handel z jednym z nich. Ponieważ produkcja bicykla wymaga inżyniera, Andrzej musi wyczerpać 3 żetony handlu (liczba wskazana na dzielnic). Może dowolnie wybrać, czy chce handlować z Dorotą, czy z Michałem, mimo że oba stanowiska Michała są już zajęte. Decyduje się na handel z Michałem, który otrzymuje za to 1 złoto z puli. W ten sposób Andrzej „produkuje” 1x bicykl, który może wykorzystać w tej turze. Nie może jednak w tej turze po raz kolejny kupić bicykla ani od Michała, ani od Doroty – może jednak handlować innymi surowcami.



Koniec zmiany

W swojej turze każdy gracz może wydać złoto, aby ogłosić koniec zmiany dla własnych, **już wykorzystanych** znaczników populacji. Bierze wybrany znacznik populacji z jego stanowiska lub z własnego obszaru wyczerpania i umieszcza go z powrotem w odpowiedniej dzielnicy. Może on zostać natychmiast wykorzystany ponownie. **Kiedy gracz wydaje złoto, zawsze odkłada je z powrotem do puli.**

Liczba złota wymagana dla każdego znacznika populacji jest podana na wyspie macierzystej:



Do swojej następnej akcji Luiza potrzebuje desek oraz kilku robotników. Wydaje 2 złota, aby odesłać obu swoich farmerów z Tartaku do ich dzielnicy (1 złoto za każdego). Dzięki temu zyskuje zarówno wolną siłę roboczą, jak i stanowiska na Tartaku. Ponadto wydaje jeszcze 2 złota, aby odesłać swojego robotnika z obszaru wyczerpania do jego dzielnicy. Od tej pory może ponownie wykorzystać każdego z nich.




AKCJE

BUDOWA

Wykonując akcję budowy, gracze rozbudowują swoje wyspy o kolejną fabrykę **lub** stocznię **lub** statki. Możliwe do wybudowania jednostki reprezentowane są przez **kafelki budowli**. Po wyprodukowaniu surowców niezbędnych do wybudowania danego kafelka budowli należy wziąć go z planszy, odwrócić na stronę wybudowaną i umieścić na swojej wyspie.


Na każdym polu wyspy może zostać umieszczony tylko jeden kafelek budowli. Dozwolone jest jednak **nadbudowanie wybudowanego wcześniej lub wydrukowanego na wyspie kafelka budowli**. Dotyczy to również kafelków budowli, które zostały użyte do wybudowania nowego kafelka. Nadbudowane kafelki budowli są umieszczane z powrotem na planszy. **W dowolnym momencie akcji budowy gracz może odłożyć na planszę 1 już wybudowany kafelek budowli ze swojej wyspy.** Jeśli na usuniętym kafelku budowli znajdowały się jakieś znaczki populacji, zostają wyczerpane.

1




Andrzej chce wybudować Wytwórnnię okien. Potrzebuje do tego desek i szkła. Umieszcza farmera na Tartaku i robotnika na Hucie szkła, którą wcześniej nadbudował na Uprawie ziemniaków (1).

2



Następnie bierze z planszy Wytwórnnię okien, odwraca ją na drugą stronę i decyduje się nadbudować ją na Hucie szkła. Ponieważ Huta szkła nie jest fabryką wydrukowaną na wyspie, Andrzej bierze jej kafelek budowli i odkłada go z powrotem na planszę, stroną ze schematem ku górze. Robotnika, którego przed chwilą umieścił na danym kafelku, odkłada do swojego obszaru wyczerpania (2).

3



Następnie umieszcza Wytwórnnię okien na swojej wyspie macierzystej (3).

Fabryki

Każda fabryka występuje na planszy w dwóch egzemplarzach. W ramach akcji budowy gracz może wybudować tylko 1 fabrykę. Fabryki można budować na wszystkich polach lądu. Strona fabryki ze schematem budowli wskazuje, które surowce są potrzebne do jej wybudowania (fioletowa belka na górze), jakie surowce można w niej wyprodukować (symbol surowca na środku) oraz jaki rodzaj znaczka populacji będzie do tego potrzebny (kolor ramki i symbol). Na stronie z budowlą znajdują się **dwa** stanowiska dla określonych znaczki populacji (kolor i symbol) oraz symbol surowca, który można tu wyprodukować.



strona ze schematem budowli

koszt
produkowane surowce
potrzebny znaczki populacji




strona z budowlą

produkowane surowce
2 stanowiska dla znaczki populacji

Gracz nie może posiadać dwóch **identycznych** fabryk. Oznacza to, że gracz może posiadać na swojej wyspie fabryki z planszy, które są **alternatywnymi wersjami** fabryk wydrukowanych na ich wyspie macierzystej. Ponieważ znajdują się na nich stanowiska dla robotników zamiast dla farmerów lub rzemieślników, nie są one identyczne i mogą zostać wybudowane dodatkowo do wydrukowanych na planszy fabryk. Nie można jednak wybudować **drugiego** Żaglomistrza ze stanowiskami **dla robotników**. Wyjątkiem są budowle z wysp Starego Świata (patrz strona 9). Nie ma więc potrzeby nadbudowywania początkowych fabryk ich alternatywnymi wersjami.

Stocznie

Na obu stronach kafelka stoczni wydrukowany jest ster z cyfrą. Wskazuje on, jaka jest maksymalna siła statku dla danej stoczni. Stocznia 1. poziomu może wybudować tylko statki o sile 1, stocznia 2. poziomu może wybudować statki o sile 1 lub 2, zaś stocznia 3. poziomu może wybudować każdy rodzaj statku. Nie można łączyć poziomów stoczni, aby wybudować statek o większej sile. Przykładowo nie można wybudować statku o sile 2, posiadając jedynie dwie stocznie 1. poziomu. W ramach akcji budowy gracz może wybudować tylko 1 stocznię, ale każdy gracz może mieć **dowolną liczbę stoczni** dowolnego poziomu. Stocznie mogą być budowane tylko na polach lądu z wybrzeżem.



strona ze schematem budowli

koszt
maksymalna siła statku

strona ze stocznia

maksymalna siła statku

WSKAZÓWKA: Znajdujące się na planszy kafelki budowli „Deski” i „Stocznia 1. poziomu” są darmowe i można je wybudować podczas akcji budowy w normalny sposób bez produkowania w tym celu surowców.

Statki

Statki są budowane w stoczniach, a ich siła jest oznaczona na obu stronach odpowiednią liczbą symboli żetonów morskich (1, 2 lub 3). **W ramach jednej akcji budowy gracz może wybudować maksymalnie tyle statków, ile stoczni posiada na swoich wyspach.** Każda stocznia może wybudować 1 statek o maksymalnej sile równej sile danej stoczni. Podobnie jak w przypadku stoczni, każdy gracz może posiadać **dowolną liczbę statków** dowolnego poziomu.

Na wybudowanym statku należy **natychmiast** położyć wskazaną liczbę żetonów morskich. Nowe żetony handlu mogą zostać od razu wykorzystane do pozyskania surowców na kolejne statki. W grze istnieją dwa rodzaje statków: handlowe i badawcze. Każda stocznia może budować oba rodzaje statków. Statki mogą być budowane tylko na polach morza.



strona ze schematem budowli

koszt
siła statku

strona ze statkiem

siła statku

1



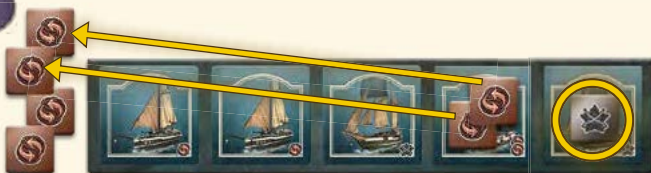
Luiza posiada łącznie trzy stocznie: dwie o poziomie 1 i jedną o poziomie 2. Oznacza to, że w ramach akcji może wybudować do trzech statków o sile 1 albo do dwóch statków o sile 1 i jeden statek o sile 2. Laura decyduje, że wybuduje statek badawczy o sile 1 (1x żagle, 1x deski i 1x uzbrojenie) oraz statek handlowy o sile 2 (1x żagle, 1x towary i 1x deski) (1).

2



Produkuje 2x deski i 2x żagle, po czym wyczerpuje 2 żetony handlu, aby otrzymać 1x towary od Andrzeja. W ten sposób buduje statek handlowy o sile 2. Luiza umieszcza go na wolnym polu morza, a bezpośrednio na statku kładzie 2 żetony handlu (2).

3



Teraz brakuje jej rzemieślnika, aby wybudować statek badawczy. Może jednak użyć żetonu handlu z właśnie wybudowanego statku handlowego o sile 2, aby otrzymać od Andrzeja także 1x uzbrojenie. Dzięki temu Luiza ma wszystkie surowce niezbędne do wybudowania statku badawczego o sile 1, który może umieścić na swoim ostatnim wolnym polu morza (3).

ZAGRANIE I AKTYWOWANIE KARTY POPULACJI

Na kartach populacji przedstawieni są specjaliści, którzy przynoszą punkty wpływu w zamian za surowce oraz dają wyjątkowe efekty dla graczy. Aby zagrać kartę populacji, muszą zostać spełnione pewne wymagania oraz zostać wyprodukowane surowce wskazane na karcie (fioletowa belka na górze). Następnie gracz umieszcza odkrytą kartę pod swoją wyspą macierzystą. W ramach jednej akcji można zagrać tylko 1 kartę populacji.

Każda zagrana karta populacji posiada **jednorazowy efekt**. Gracz może go aktywować w dowolnym momencie podczas tej samej lub swojej późniejszej tury. Kiedy to robi, odwraca daną kartę (zakrywając ją), ale pozostawia ją w swoim obszarze gry. Efekt natychmiast wchodzi do gry (efekty kart zostały szczegółowo opisane na stronie 13). **Aktywowanie karty jest darmową akcją, co oznacza, że podczas jednej tury można aktywować dowolną liczbę kart.**

Każda zagrana karta znajdująca się w obszarze gry (niezależnie od tego, czy została aktywowana, czy nie) przyniesie graczowi odpowiednią liczbę punktów wpływu na koniec gry.



WYMIANA KART POPULACJI

W ramach akcji gracz może umieścić **maksymalnie 3 karty** populacji z ręki na spodzie odpowiedniej talii kart populacji. Następnie dobiera z wierzchu tego stosu taką samą liczbę kart i bierze je na rękę. Kiedy talia się wyczerpie, nie można już wymieniać kart populacji danego typu.

Andrzej ma na ręce 3 karty, które chciałby wymienić, ponieważ ma problemy z ich zrealizowaniem. Umieszcza kartę z 8 punktami wpływu i 5 punktami wpływu na spodzie ich talii (odpowiednio talii rzemieślników / inżynierów / inwestorów lub talii Nowego Świata) i dobiera z tych samych talii po 1 karcie. W tym przykładzie talia farmerów / robotników jest już wyczerpana, dlatego należąca do niej karta z 3 punktami wpływu nie może zostać wymieniona i Andrzej musi zostawić ją na swojej ręce.



ZWIĘKSZENIE SIŁY ROBOCZEJ

Wykonując akcję zwiększenia siły roboczej gracz może dodać **do 3 nowych znaczników populacji** z puli na swoją wyspę macierzystą. Aby dodać 1 znacznik populacji, trzeba wyprodukować wymagane surowce, wskazane nad odpowiednią dzielnicą miasta. Koszty opłaca się pojedynczo za każdy znacznik populacji. Pozyskane w ten sposób znaczniki populacji mogą zostać od razu wykorzystane, aby wyprodukować surowce niezbędne do dalszego zwiększania siły roboczej.



Za **każdego** nowego farmera lub robotnika gracz musi dobrać na rękę 1 kartę farmera / robotnika. Za **każdego** nowego rzemieślnika, inżyniera lub inwestora gracz musi dobrać na rękę 1 kartę rzemieślnika / inżyniera / inwestora.

Kiedy gracz zwiększa siłę roboczą, ale talia kart populacji odpowiadająca nowemu znacznikowi populacji **jest pusta**, nie dobiera karty. Zamiast tego za każdy dodany znacznik populacji musi **wydać złoto** we wskazanej ilości. Jeśli nie może tego zrobić, nie może dodać znacznika populacji.



Luiza chce umieścić 3 nowe znaczniki populacji na swoich dzielnicach. Może sama zdecydować, jakie będą to znaczniki, i wybiera 2 robotników i 1 inżyniera. Potrzebuje do tego 2x deski, 2x cegły, 1x węgiel, 1x towary, 1x stalowe belki i 1x okno. Posiada już ulepszony Piec węglowy, Cegielnię i Stalownię, więc może obsadzić je przy pomocy robotników zamiast rzemieślników. Jednak nadal brakuje jej 2 robotników, aby wyprodukować wszystkie potrzebne surowce. Dlatego najpierw produkuje 2x deski i 2x cegły, aby umieścić 2 dodatkowych robotników w ich dzielnicę. Następnie używa obu do wyprodukowania surowców potrzebnych do stworzenia inżyniera, po czym umieszcza go na jego dzielnicę.



Ponieważ Luiza otrzymała łącznie 3 nowe znaczniki populacji, musi także dobrać na rękę 3 nowe karty: 2 karty z talii farmera / robotnika i 1 kartę z talii rzemieślnika / inżyniera / inwestora. W tym przykładzie w talii farmera / robotnika jest już tylko 1 karta. W zamian za 1 kartę, której nie może z niej dobrać, musi wydać 1 złoto, tak jak pokazano na planszy.

ULEPSZENIE ZNACZNIKÓW



W ramach akcji ulepszenia znaczników gracz może ulepszyć **maksymalnie 3 swoje znaczniki populacji**. Aby ulepszyć znacznik, należy wyprodukować wymagane surowce, wskazane obok odpowiedniej dzielnicy miasta, nad symbolem ulepszenia. Jedno ulepszenie to przejście z jednego rodzaju znacznika na następny w podanej kolejności: farmer → robotnik → rzemieślnik → inżynier → inwestor. Dostępne w ramach jednej akcji 3 ulepszenia mogą zostać **rozdzielone** na od 1 do 3 znaczników populacji.



Ulepszany znacznik populacji zostaje **zastąpiony** nowym znacznikiem odpowiedniego typu z puli. Ponieważ ulepszenia nie zwiększają liczby znaczników populacji, gracz **nie dobiera nowych kart populacji**.

WAŻNE: Jeśli ulepszany znacznik populacji znajduje się na kafelku budowli, nowy znacznik populacji zostanie umieszczony na tym samym kafelku. Oznacza to, że aż do następnego końca zmiany (strona 5) lub festiwalu miejskiego (strona 10) kolor znacznika populacji nie będzie odpowiadał kolorowi stanowiska, na którym się znajduje.

Andrzej chce dokonać 3 ulepszeń. Dwukrotnie ulepsza farmera, który staje się rzemieślnikiem (1x cegły, a następnie 1x węgiel i 1x towary). Potem ulepsza jednokrotnie kolejnego farmera, który staje się robotnikiem (1x cegły). Farmer, który stał się robotnikiem, znajdował się na stanowisku, dlatego po ulepszeniu robotnik zostaje umieszczony w tym samym miejscu. Drugi farmer zostaje odłożony ze swojej dzielnicy do puli, a zamiast niego Andrzej bierze z puli jednego rzemieślnika i umieszcza go w odpowiedniej dzielnicy. Nie dobiera żadnych kart populacji, ponieważ łączna liczba jego znaczników populacji nie zwiększyła się.



ZASIEDLENIE STAREGO ŚWIATA

W ramach akcji zasiedlenia Starego Świata gracz może powiększyć swoją wyspę, aby zyskać **więcej miejsca na kolejne kafelki budowli**. Aby zasiedlić wyspę Starego Świata, należy wyczerpać **aktualnie potrzebną liczbę żetonów odkryć**. Pierwsza wyspa Starego Świata każdego gracza wymaga 1 żetonu odkrycia, druga – 2, trzecia – 3, a czwarta – 4. Koszt jest niezależny od liczby posiadanych przez danego gracza wysp Nowego Świata. **Żaden gracz nie może zasiedlić więcej niż 4 wysp Starego Świata**. W ramach akcji zasiedlenia Starego Świata można zasiedlić maksymalnie 1 wyspę Starego Świata.



Wyspy Starego Świata są dobierane ze stosu i umieszczane odkryte po prawej stronie własnej wyspy. Każda składa się z 2 pól morza i 4 pól lądu (w tym 2 pola lądu z wybrzeżem), które można wykorzystać do akcji budowy (strona 6). Gracz nie musi zabudować wszystkich pól swojej wyspy macierzystej, aby móc zasiedlić wyspę Starego Świata. Nadal może też budować nowe kafelki budowli na swojej wyspie macierzystej.

Wyspy Starego Świata dają graczowi **wyjątkowe korzyści**. Są to albo specjalne efekty (strona 13), które **aktywują się natychmiast** po zasiedleniu wyspy, albo fabryki, stocznie lub statki, których można używać w normalny sposób. Jeśli gracz dobierze wyspę Starego Świata, na której znajduje się nadrukowana fabryka **w identycznej wersji** jak fabryka, którą ma już zbudowaną na swojej wyspie, mimo to zachowuje dobraną wyspę wraz z nową fabryką. Jest to jedyna sytuacja, w której gracz może posiadać identyczne fabryki (np. kiedy ma już wybudowanego Żaglomistrza ze stanowiskami dla robotników, a dobierze wyspę Starego Świata z taką samą fabryką).

W jednej z wcześniejszych tur Luiza zasiedliła wyspę Starego Świata, wyczerpując 1 żeton odkrycia, dzięki czemu nie tylko zyskała więcej miejsca na kolejne kafelki budowli, ale też otrzymała ulepszony Magazyn. Aby zasiedlić drugą wyspę Starego Świata, musi teraz wyczerpać 2 żetony odkryć. Dobiera wierzchnią wyspę Starego Świata ze stosu i kładzie ją odkrytą po prawej stronie. Wydrukowana na wyspie specjalna zdolność pozwala jej natychmiast dobrać 2 karty ekspedycji.



ODKRYCIE NOWEGO ŚWIATA

W ramach akcji odkrycia Nowego Świata gracz może zyskać dostęp do cennych **surowców z odległych krain**. Aby odkryć wyspę Nowego Świata, należy wyczerpać **aktualnie potrzebną liczbę żetonów odkryć**, tak samo jak w przypadku wysp Starego Świata. Pierwsza wyspa Nowego Świata każdego gracza wymaga 1 żetonu odkrycia, druga – 2, trzecia – 3, a czwarta – 4. Koszt jest niezależny od liczby posiadanych przez danego gracza wysp Starego Świata. **Żaden gracz nie może odkryć więcej niż 4 wysp Nowego Świata**. W ramach akcji odkrycia Nowego Świata można odkryć maksymalnie 1 wyspę Nowego Świata.

Za każdą odkrytą wyspę Nowego Świata gracz musi również dobrać na rękę 3 karty Nowego Świata.

Andrzej pilnie potrzebuje trzciny cukrowej z Nowego Świata, aby móc wybudować Destylarnię rumu. Ponieważ to jego pierwsza wyspa Nowego Świata, wyczerpuje 1 żeton odkrycia i dobiera na rękę 3 karty Nowego Świata.



Wyspy Nowego Świata są dobierane ze stosu i umieszczane odkryte we własnym obszarze gry. Każda wyspa Nowego Świata pokazuje 3 surowce, które może produkować.

Aby móc użyć surowca z własnej wyspy Nowego Świata, gracz musi wyczerpać żeton handlu, co może zrobić kilka razy podczas tury. **Surowce z wysp Nowego Świata innych graczy nie mogą stanowić obiektu handlu**. Dotyczy to jednak jedynie surowców z Nowego Świata, ale nie surowców, do których produkcji są potrzebne. Przykładowo gracz nie może pozyskać tytoniu z wyspy Nowego Świata innego gracza, ale może pozyskać cygara, chociaż do ich produkcji potrzebny jest tytoń. Na wyspach Nowego Świata nie można umieścić żadnych kafelków budowli.



Odkryta wyspa rzeczywiście produkuje trzcinę cukrową! W swoim następnym ruchu Andrzej wyczerpie swój znacznik handlu i dodatkowo wyprodukuje deski, aby wybudować Destylarnię rumu. Wprawdzie Luiza miała już wcześniej wyspę Nowego Świata produkującą trzcinę cukrową, ale ponieważ surowce z wysp Nowego Świata nie mogą być obiektem handlu, Andrzej musiał odkryć swoją własną wyspę.

DOBRANIE KARTY EKSPEDYCJI

W ramach akcji dobrania karty ekspedycji gracz dobiera karty ekspedycji, które na końcu gry mogą zapewnić mu dodatkowe punkty wpływu, nie przynoszą jednak żadnych innych korzyści do tego momentu. Aby rozpocząć ekspedycję, należy wyczerpać wymagane surowce:

2 żetony odkryć za maksymalnie 3 karty ekspedycji.



Karty ekspedycji są dobierane z wierzchu talii ekspedycji i umieszczane na **zakrytym** stosie poniżej wyspy macierzystej danego gracza. Nie liczą się jako karty na ręce gracza. Własne karty ekspedycji można podglądać w dowolnym momencie.

Na kartach ekspedycji znajduje się **po lewej stronie zwierzę** dla Zoo oraz **po prawej stronie artefakt** dla Muzeum. Kolor tła oraz symbol poniżej wskazuje, jaki znacznik populacji może stać się gościem danego Zoo/Muzeum, aby gracz otrzymał wskazane poniżej punkty wpływu. Każdy znacznik populacji może zostać przypisany tylko do jednego takiego pola.

W swojej turze Luiza dobrała 3 karty ekspedycji. Trzyma je przed innymi graczami w tajemnicy, ale stara się na końcu gry mieć 3 rzemieślników, 2 inżynierów i 1 inwestora, aby otrzymać za nich $1+1+2+3+2+1=10$ punktów wpływu. Jeśli na końcu gry będzie mieć tylko 1 rzemieślnika i 1 inwestora, otrzyma za nich $1+3=4$ punkty wpływu.



FESTIWAL MIEJSKI

Jeśli gracz nie może lub nie chce wykonać kolejnej akcji, może wykonać akcję festiwalu miejskiego, który pozwala odświeżyć wszystkie znaczniki populacji i żetony morskie. Będą mogły zostać użyte w następnych turach. Wszyscy mieszkańcy wracają do swoich dzielnic, a statki zawijają do portu. Kiedy gracz wykonuje akcję festiwalu miejskiego, usuwa wszystkie znaczniki populacji i żetony morskie z ich stanowisk i z obszaru wyczerpania, po czym umieszcza je w odpowiednich dzielnicach swojej wyspy lub na swoich statkach.



KONIEC GRY

W momencie, gdy któryś z graczy zagra swoją ostatnią kartę z ręki (czyli nie ma już na ręce żadnych kart populacji), rozpoczyna się zakończenie gry. Dany gracz otrzymuje natychmiast **żeton fajerwerków**. Należy rozegrać aktualną rundę do końca tak, aby każdy gracz wykonał taką samą liczbę tur. Następnie gracze rozgrywają jeszcze jedną, ostatnią rundę, po której gra się kończy.

Jeśli gracz, który zainicjował koniec gry, w dowolnym momencie otrzyma na rękę nową kartę populacji, koniec gry i tak zostaje zainicjowany, a gracz nie musi oddawać żetonu fajerwerków.

Ponieważ Andrzej jest pierwszym graczem, a Luiza (drugi gracz) zainicjowała koniec gry, obecna runda zostanie rozegrana do końca, tzn. swoje tury wykonają jeszcze Michał i Dorota. Następnie Andrzej rozpocznie ostatnią rundę gry, aby każdy gracz wykonał jeszcze jedną turę, zanim przejdą do końcowego podliczania punktów wpływu.

PUNKTACJA

Każdy gracz sumuje swoje punkty wpływu:

- Każda **zagrana karta populacji** we własnym obszarze gry (niezależnie od tego, czy jest odkryta, czy zakryta) jest warta tyle punktów wpływu, ile na niej wskazano:
 - karta farmera / robotnika: 3 punkty wpływu
 - karta rzemieślnika / inżyniera / inwestora: 8 punktów wpływu
 - karta Nowego Świata: 5 punktów wpływu
- Należy odkryć **karty ekspedycji** i przypisać do znajdujących się na nich pół swoich rzemieślników, inżynierów i inwestorów (zgodnie z kolorem tła pola). Mogą być oni zabrani z własnych dzielnic, stanowisk lub obszaru wyczerpania. Każdy znacznik populacji może zostać przypisany tylko do jednego pola na jednej karcie ekspedycji. **Każde zajęte pola jest liczone osobno** i przynosi liczbę punktów wpływu wskazaną poniżej. Oznacza to, że karty ekspedycji nie muszą być w pełni zajęte, aby przynieść punkty wpływu.
- Każde 3 **złota** przynoszą 1 punkt wpływu.
- Żeton fajerwerków** przynosi 7 punktów wpływu.
- Na końcu należy przydzielić punkty wpływu z **kart misji** (strona 12).

Gracz, który zdobył najwięcej punktów wpływu, wygrywa! W przypadku **remisu** wygrywa ten z graczy, który posiada łącznie najwięcej fabryk, stocznii i statków. Nienadbudowane, nadrukowane na wyspie kafelki budowli oczywiście też się do tego wliczają. Jeśli nadal jest remis, zwycięża gracz, który ma najmniej kart na ręce. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Wskazówka: Na stronie www.galakta.pl można znaleźć gotowe do wydrukowania **arkusze punktacji**.



Luiza liczy swoje punkty wpływu:

- 11 kart po 3 punkty wpływu. 3 karty po 8 punktów wpływu i 4 karty po 5 punktów wpływu:
 $11 \times 3 + 3 \times 8 + 4 \times 5 = 77$ **punktów wpływu** z kart populacji.
 - 3 karty ekspedycji, ale brakuje 1 inżyniera:
 $3 \times 1 + 1 \times 2 + 1 \times 3 = 8$ **punktów wpływu** z kart ekspedycji.
 - 5 złota = 1 **punkt wpływu**.
 - Ponieważ zainicjowała koniec gry, posiada żeton fajerwerków = 7 **punktów wpływu**.
 - Punkty za karty misji:
 - Ponieważ nie zajmuje ani pierwszego, ani drugiego miejsca pod względem liczby inżynierów = 0 **punktów wpływu**.
 - 6 punktów wpływu za każdą Fabrykę gramofonów / bicykli / pojazdów parowych = 6 **punktów wpływu** (bicycle)
 - 6 punktów wpływu za każdą wyspę Nowego Świata = 6 **punktów wpływu** (1 wyspa Nowego Świata)
 - 1 dodatkowy punkt wpływu za każde odwiedzone zwierzę w Zoo = 2 **punkty wpływu** (2 odwiedzone zwierzęta w Zoo)
- Luiza zdobyła więc łącznie:
 $77 + 8 + 1 + 7 + 0 + 6 + 6 + 2 = 107$ **punktów wpływu**.

KARTY MISJI

Karty misji reprezentują nowe możliwości i wyzwania od różnych osób ze świata Anno. Na początku każdej gry należy dobrać 5 losowych kart misji, które pozostaną w grze do samego końca. Oczywiście gracze mogą też sami wybrać preferowane karty misji.

Sugerujemy, aby podczas pierwszej rozgrywki użyć kart: Alonso Graves, Uniwersytet, Edward Goode, Isabel Sarmento oraz Zoo.

Istnieją dwa rodzaje kart misji. **Większość kart misji przynosi graczom punkty wpływu na koniec gry**, jeśli zostaną wypełnione ich wymagania. Mają one ciemniejsze tło niż **karty misji z efektem specjalnym**, które z kolei mają takie samo jasne tło jak karty populacji. Zapewniają one pewne efekty, których gracze mogą użyć podczas rozgrywki. Użycie takiego efektu nie jest akcją i nie powoduje odrzucenia karty. Każdy gracz może w swojej turze skorzystać z takiego efektu, kiedy uważa to za słuszne.



Alonso Graves – Wyczerp 3 żetony odkryć i wydaj 3 złota, aby wykonać dodatkową akcję.



Aarhant – Wyczerp 1 inwestora, aby **otrzymać** z puli 5 złota.



Redaktor naczelny – Wyczerp 2 żetony odkryć, aby odłożyć 1 wybraną kartę z ręki na spód odpowiedniej talii populacji. **Nie dobierasz** nowej karty.

WAŻNE: Karty misji z efektem specjalnym *Alonso Graves*, *Aarhant* oraz *Redaktor naczelny* mogą zostać użyte **tylko 1 raz na turę**.



Beryl O'Mara – Możesz **użyć** 2 żetonów odkryć jako 1 żeton handlu. Nie należy wymieniać żetonów! Przykładowo można wyczerpać 2 żetony odkryć, aby otrzymać z handlu 1 surowiec wyprodukowany przez farmera lub robotnika. W ten sposób w ciągu jednej tury może zostać wymienionych także więcej surowców.



Carl Leonard von Malching, Eli Bleakworth, Królowa, Edward Goode, Willie Wibblesock, Księżniczka Qing – Każda z pokazanych na tych kartach fabryk przynosi graczowi, który ją wybudował, wskazaną liczbę punktów wpływu na koniec gry.



Hannah Goode, Uniwersytet, Wystawa światowa, Madame Kahina, Turystka – Każda z tych kart przynosi na koniec gry 10 punktów zwycięstwa graczowi, który posiada najwięcej wskazanych elementów (łącznie liczba znaczników populacji, inżynierów, inwestorów, żetonów handlu, kart ekspedycji). Gracz, który zajmuje drugie miejsce, otrzymuje 4 punkty wpływu. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują wskazaną liczbę punktów wpływu. Jeśli gracze remisują o pierwsze miejsce, nadal należy przyznać punkty za drugie miejsce.



Zoo, Muzeum – Każda z tych kart zwiększa o 1 liczbę punktów wpływu, które gracze otrzymują za odwiedzone zwierzęta lub artefakty. Przykładowo kiedy w grze jest karta misji Zoo, na koniec gry inżynier odwiedzający zwierzę na karcie ekspedycji jest warty 3 punkty zamiast 2.



Bente Jorgensen – Każdy gracz, który na koniec gry zasiedlił maksymalnie 1 wyspę Starego Świata, otrzymuje 18 punktów wpływu. Wyspa macierzysta nie jest wyspą Starego Świata!



Isabel Sarmento – Każda wyspa Nowego Świata, którą odkrył gracz, daje mu 6 punktów na koniec gry.



Piroforianin – Na koniec gry każdy gracz traci 2 punkty wpływu za każdą kartę populacji, która została mu na ręce. Zagrane, ale nie aktywowane karty nie liczą się jako karty na ręce gracza.

ŁĄCZENIE KART MISJI

Normalnie na początku gry należy dobrać 5 losowych kart misji. Jednak jeśli chcecie popchnąć rozgrywkę w konkretnym kierunku, możecie użyć poniższych sugestii, aby stworzyć własny zestaw 5 kart misji:

- Dla bardziej **złożonej** rozgrywki z większą liczbą możliwości użyjcie jak największej liczby kart misji z efektami (*Alonso Graves, Aarhant, Redaktor naczelny, Beryl O'Mara*).
- Dla bardziej **rywalizacyjnej** rozgrywki, w której gracze będą walczyć o każdy punkt, użyjcie jak największej liczby kart misji, które dają punkty wpływu za największą liczbę elementów w grze (*Hannah Goode, Uniwersytet, Wystawa światowa, Madame Kahina, Turystka*).
- Dla **spokojniejszej** rozgrywki, skupiającej się na powiększaniu swojej wyspy, użyjcie jak największej liczby kart misji, dającej punkty za różne fabryki (*Carl Leonard von Malching, Eli Bleakworth, Królowa, Edward Goode, Willie Wibblesock, Księżniczka Qing*).
- Karty misji *Zoo* i *Muzeum* skupiają się na kartach ekspedycji.
- Użyjcie karty misji *Piroforianin*, aby zmienić ogólne odczucia płynące z gry i waszą strategię. Ponieważ karta ta kara graczy za pozostałe na koniec gry karty na ręce, rywalizacja dotycząca zainicjowania końca gry jest większa. Większe znaczenie ma także każde zwiększenie swojej siły roboczej.

WSKAZÓWKA: Aby uzyskać jeszcze większą różnorodność, możecie podczas gry wykorzystać **mini-rozszerzenie „Potęga złota”**, które jest dostępne do pobrania ze strony www.galakta.pl



Efekty kart populacji i kart misji



Otrzymujesz **wskazane znaczki populacji na twoje dzielnice i opowiadające im karty populacji** na swoją rękę. Jeśli dany stos jest wyczerpany, zamiast tego musisz wydać złoto. Jeśli nie możesz tego zrobić, nie możesz w całości skorzystać z tego efektu.



Otrzymujesz **wskazaną liczbę żetonów handlu i odkryć** i kładziesz je na karcie populacji. Możesz użyć ich jak normalnych żetonów morskich, jednak po użyciu trafiają one bezpośrednio do puli. **Trafiają one do puli również wtedy, gdy nie zostaną użyte do twojego następnego festiwalu miejskiego.**



Otrzymujesz **wskazaną liczbę złota**. Umieść je w swojej osobistej puli.



Otrzymujesz **2 karty ekspedycji**. Efekt nie działa, jeśli talia kart ekspedycji jest pusta.



Otrzymujesz **za darmo jeden z przedstawionych surowców z Nowego Świata**, który musisz wykorzystać w momencie aktywowania tej karty.



Otrzymujesz **maksymalnie 3 darmowe ulepszenia** dla swoich znaczników populacji. Możesz ulepszyć tylko wskazane na karcie znaczki populacji. Wszystkie ulepszenia, które chcesz użyć, musisz wykonać w tej samej turze i nie możesz ich dzielić na kilka tur.



Otrzymujesz **dodatkową akcję**, którą możesz wykonać według normalnych zasad.



Możesz **odłożyć maksymalnie 2 dowolne karty z ręki pod odpowiednie talie populacji**. Nie dobierasz nowych kart.

WAŻNE: W przeciwieństwie do wszystkich innych efektów, ten można aktywować **tylko** w tej samej turze, w której zagrano kartę. Na koniec tury karta ta musi zostać odwrócona rewersem do góry. Gracz nie musi skorzystać z tego efektu, ale **nie może** go już aktywować w późniejszej turze!

WSKAZÓWKI DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Anno 1800 – Gra planszowa może być na początku nieco przytłaczająca. Dlatego chcielibyśmy udzielić kilku wskazówek i podpowiedzi, które pomogą nowym graczom zorientować się w najlepszych strategiach gry.

Może się wydawać, że koniec gry jest jeszcze bardzo odległy. Dzieje się tak, ponieważ zakończenie jest inicjowane tylko wtedy, gdy któryś z graczy nie ma już kart na ręce. Jednak przez większość rozgrywek będziesz dobierał więcej kart na rękę, niż jesteś w stanie ich zagrać. Jest to całkiem naturalne, ponieważ na początku wyspy mają bardzo ograniczone możliwości produkcyjne. Wraz z rozwojem miasta i zwiększeniem liczby populacji potrzeby, które należy zaspokajać, odpowiednio rosną. Nie jest niczym niezwykłym, jeśli po pewnym czasie liczba kart na ręce jest dwukrotnie większa niż na początku gry. Nie można jednak ulec złudzeniu, że gra nigdy się nie skończy! Ważnym elementem gry jest ustalenie, kiedy zacząć unikać dobierania kolejnych kart populacji, ponieważ można w miarę sprawnie pozbyć się tych już obecnych na ręce i zainicjować koniec gry. Trzeba o tym pamiętać, aby jako pierwszy pozbyć się kart z ręki i otrzymać 7 dodatkowych punktów.

Nie oznacza to jednak, że to jedyna właściwa droga. Gracz inicjujący zakończenie gry jeszcze nie wygrał, a podczas większości rozgrywek gracze nie są karani za karty, które pozostaną im na ręce (chyba że karta misji *Piroforianin* jest w grze). Równie dobrze można więc spróbować dobrać i zagrać jak największą liczbę kart populacji, podczas gdy inni gracze będą mieć ich mniej, ponieważ będą dążyć do zakończenia gry.

Bardzo ważne jest, aby wyspa każdego gracza stawała się coraz lepsza z każdą rundą, posiadała więcej gałęzi przemysłu i oraz większą flotę. Dzięki handlowi gracze mogą także korzystać z rozwoju wysp innych graczy. Po przekroczeniu przez wszystkich graczy pewnego punktu rozwoju, gra może nagle bardzo szybko się zakończyć, ponieważ będą w stanie zagrywać swoje karty populacji znacznie szybciej niż dobierać nowe.

W tym miejscu należy również zaznaczyć, że ważna jest częstotliwość wykonywania przez gracza akcji festiwalu miejskiego. Kiedy całe miasto oddaje się świętowaniu, nikt nie pracuje. Dlatego pomiędzy kolejnymi festiwalami trzeba starać się jak najlepiej wykorzystać wszystkie możliwości.

Szczególnie na początku gry często będzie pojawiać się pytanie: „Od czego zacząć?”. Warto przyjrzeć się wymaganiom kart populacji na swojej ręce. Jeśli jakieś fabryki pojawiają się tam kilkakrotnie, można zacząć od wybudowania ich. Czy niektórzy mieszkańcy potrzebują mydła? Od razu zbuduj Fabrykę mydła. W ten sposób można łatwo ocenić najważniejsze w danej chwili fabryki i rozpocząć grę. Nawet wczesne pozyskiwanie nowych terenów poprzez wysyłanie swojej floty ku wyspom Starego Świata nie jest złym pomysłem. Dodatkowe place budowy mogą nie być na początku potrzebne, ale już same specjalne efekty wysp są bardzo pomocne.

Nie wolno lekceważyć fabryk, które już posiadasz na swojej wyspie. Możesz zbudować alternatywne wersje 5 początkowych fabryk wymagających rzemieślników – produkują one te same surowce i wymagają robotników, zastępując tym samym wersję z rzemieślnikiem. Taka inwestycja może być opłacalna, ponieważ w trakcie gry możesz łatwiej pozyskać robotników niż rzemieślników, a wiele kart i kafelków wymaga surowców wytwarzanych w tych fabrykach.

W dalszej części gry warto też przyjrzeć się fabrykom, które są warunkiem budowy innych fabryk. Przykładowo, uzbrojenie jest niezbędne, aby powiększyć swoją flotę badawczą, zaś bawelna jest bardzo potrzebna w przypadku kart Nowego Świata. Zainwestowanie w takie fabryki na wczesnym etapie gry sprawia, że gracz staje się korzystnym partnerem handlowym dla innych graczy.

SUROWIEC „TOWARY”

Prawdziwi fani *Anno 1800* i członkowie *Anno Union* z pewnością zwrócą uwagę na surowiec „towary”. Nie znasz ich z gry na PC jako surowca, ale jako symbol „skrzyni”. Tak naprawdę, wszystkie surowce są towarami, a wy organizujecie ich produkcję i użycie.



W *Anno 1800 – Grze planszowej* towary są pełnoprawnymi zasobami, takimi samymi jak np. deski. Skrzynie reprezentują mieszankę różnych, bardziej wyjątkowych towarów: winogron w szampanie, miedzi i cynku do produkcji mosiądzu lub ładunków ze statków. Dlatego odpowiadający mu budynek na kafelku budowli jest Magazynem. Jest to wszechstronny punkt przeładunkowy na wyspach graczy i ważny element infrastruktury.

Skorzystaliśmy z tego rozwiązania, aby móc uchwycić złożoność gry komputerowej, ale jednocześnie zapewnić grywalność. W ten sposób możemy jasno przedstawić szeroki wachlarz surowców, a przede wszystkim ich wzajemne powiązania.

O AUTORZE



Martin Wallace, urodzony w 1962 roku, dorastał w Manchesterze, a obecnie mieszka w Australii.

Z wykształcenia nauczyciel i historyk, obecnie jest projektantem gier na pełny etat i zdążył założyć już nawet własne wydawnictwo. Jego złożone gry strategiczne często skupiają się na aspekcie


ekonomicznym i wyróżniają się tematycznym połączeniem wydarzeń historycznych i miejsca akcji. W *Anno 1800 – Grze planszowej* udało mu się wykorzystać swój talent do stworzenia planszowej adaptacji gry komputerowej i przekształcić występujące tam mechaniki na rywalizację o stworzenie najbardziej wpływowej wyspy.


ANNO 1800

GRA PLANSZOWA autorstwa Martina Wallace'a ARKUSZ PUNKTACJI


IMIĘ


Karty populacji 3 

Karty populacji 8 

Karty populacji 5 

Karty ekspedycji

Złoto (1  za każde 3 złota)

Fajerwerki 7 

Karta misji 1

Karta misji 2

Karta misji 3

Karta misji 4

Karta misji 5

ŁĄCZNIE



PODZIĘKOWANIA

Martin Wallace i wydawnictwo KOSMOS chcieliby podziękować wszystkim, którzy byli zaangażowani w testowanie, czytanie zasad i prace nad grą planszową *Anno 1800* za wiele kreatywnych pomysłów, dzięki którym gra osiągnęła obecny kształt.

Szczególne podziękowania kierujemy do: 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 i André Deibert.

Ponadto dziękujemy Ubisoft Blue Byte i całemu zespołowi Anno z Ubisoft Mainz.

Ku pamięci Piero Cioniego.



TWÓRCY

Autor: Martin Wallace

Rozwój projektu: Stephen Hurn

Licencja i materiały wizualne: Ubisoft Blue Byte

Ilustracje: Fiore GmbH

Redakcja: Alexandra Kunz, Wolfgang Lüdtkke, Felix Noe, Kilian Vosse

Wersja polska: Galakta

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta-Mars

Korekta: Krzysztof Bernacki, Łukasz Chelmecki

i Łukasz Tkaczyk

Wszelkie prawa zastrzeżone.

WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH.



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89

© 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

KOSMOS

SKRÓT ZASAD

PRZEBIEG GRY

- Gracze wykonują po kolei po 1 akcji do momentu, aż któryś gracz nie będzie miał już żadnych kart na ręce.
- Dogrywają rundę do końca.
- Rozgrywają jeszcze jedną, ostatnią rundę.
- Podliczają punkty wpływu.
→ Najwięcej punktów wpływu = zwycięstwo!

PODLICZANIE PUNKTÓW WPŁYWU (strona 11)

- Zagrane karty populacji (odkryte i zakryte)
- Zajęte pola na kartach ekspedycji
- Każde 3 złota = 1 punkt wpływu
- Żeton fajerwerków = 7 punktów wpływu
- Wypełnione karty misji

PRODUKCJA (strona 4)

- Umieść wskazany znacznik populacji na stanowisku, aby wyprodukować 1 wskazany surowiec i wykorzystaj go w tej samej turze.
- Bezpośrednio wykorzystane znaczniki populacji i żetony morskie zostają wyczerpane.

HANDEL (strona 5)

- Wyczerp wskazaną liczbę żetonów handlu, aby użyć 1 fabryki innego gracza. Liczba żetonów zależy od znacznika populacji, którego dany gracz musiałby użyć, aby wyprodukować dany surowiec.
- Dany gracz otrzymuje 1 złoto z puli.
- Gracz nie może odmówić handlu i nie możesz handlować z samym sobą.
- Zajęte stanowisko nie blokuje handlu.
- W wyniku handlu nie możesz pozyskać bezpośrednio znaczników populacji, żetonów morskich ani surowców z Nowego Świata.

KONIEC ZMIANY (strona 5)

- Wydaj złoto w liczbie odpowiadającej danej dzielnicy, aby umieścić na niej znacznik populacji ze stanowiska lub obszaru wyczerpania.
- Jeśli posiadasz wystarczającą ilość złota, możesz zakończyć zmianę kilku znaczników populacji.

BUDOWA (fabryki, stoczni lub statków) (strona 6)

- Wyprodukuj surowce, aby wybudować 1 kafelek budowli.
- W ramach jednej akcji budowy maksymalnie 1 statek na stocznię (przestrzegając zasad siły stoczni!).
- Natychmiast połóż na statkach żetony morskie w liczbie równej ich sile.
- Zwróć nadbudowane kafelki budowli na planszę.
- Fabryki → pola lądu, stocznie → pola lądu z wybrzeżem, statki → pola morza.
- Nie można posiadać dwóch identycznych fabryk jednocześnie (wyjątek: fabryka z efektu wyspy Starego Świata), stocznie i statki w dowolnej liczbie.

ZAGRANIE I AKTYWOWANIE KARTY POPULACJI (strona 7)

- Wyprodukuj surowce, aby zagrać 1 kartę.
- Podczas jednej tury możesz aktywować dowolną liczbę kart – darmowa akcja! Efekty kart są jednorazowe.

WYMIANA KART POPULACJI (strona 7)

- Umieść maksymalnie 3 karty z ręki na spodzie odpowiednich talii populacji, po czym dobierz tyle samo kart z wierzchu danych talii.

ZWIĘKSZENIE SIŁY ROBOCZEJ (strona 8)

- Wyprodukuj surowce, aby dodać maksymalnie 3 nowe znaczniki populacji do odpowiednich dzielnic swojej wyspy i dobrać 1 kartę odpowiedniego rodzaju za każdy z tych znaczników.
- Jeśli talia kart populacji jest pusta, za każdą kartę, której nie możesz dobrać, musisz wydać złoto. Jeśli to niemożliwe, nie możesz całkowicie wykonać akcji.

ULEPSZENIE ZNACZNIKÓW (strona 8)

- Wyprodukuj surowce, aby ulepszyć maksymalnie 3 znaczniki populacji.
- Jedno ulepszenie to przejście z jednego rodzaju znacznika na następnym: farmer → robotnik → rzemieślnik → inżynier → inwestor.

ZASIEDLENIE STAREGO ŚWIATA (strona 9)

- Wyczerp żetony odkryć, aby dołożyć do swojej wyspy macierzystej 1 wyspę Starego Świata i skorzystać z wydrukowanego na niej efektu, jeśli to możliwe.
- 1/2/3/4 żetony odkryć → 1./2./3./4. wyspa Starego Świata.
- Maksymalnie 4 wyspy Starego Świata na gracza.

ODKRYCIE NOWEGO ŚWIATA (strona 9)

- Wyczerp żetony odkryć, aby dołożyć do swojej wyspy macierzystej 1 wyspę Nowego Świata i dobrać 3 karty Nowego Świata.
- 1/2/3/4 żetony odkryć → 1./2./3./4. wyspa Nowego Świata.
- Maksymalnie 4 wyspy Nowego Świata na gracza.
- Wyczerp 1 żeton handlu, aby wyprodukować 1 surowiec z własnej wyspy Nowego Świata (nie można nimi handlować).

DOBRANIE KART EKSPEDYCJI (strona 10)

- Wyczerp 2 żetony odkryć, aby dobrać do 3 kart ekspedycji i umieścić zakryte w swoim obszarze gry.
- Możesz w dowolnym momencie podglądać własne karty ekspedycji.

FESTIWAL MIEJSKI (strona 10)

- Przenieś wszystkie znajdujące się na stanowiskach i w obszarze wyczerpania znaczniki populacji na ich dzielnice, a żetony morskie na ich statki.

AKTYWOWANIE KART MISJI (strona 12)

- Użyj efektu jednej z kart misji – darmowa akcja!
- *Alonso Graves*, *Aarhant* i *Redaktor naczelny* mogą zostać aktywowani maksymalnie raz na turę.