

BASED ON A UBISOFT CREATION

ANNO 1800™

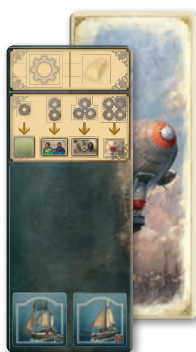


DIE ERWEITERUNG zum Brettspiel von Martin Wallace

Die Industrialisierung schreitet unaufhaltsam voran. Der Wind der Innovation weht durch die Gassen eurer Stadt. Die neuesten Entwicklungen machen euch deutlich effizienter und lassen Expansion und Einfluss wachsen. Wenn ihr die Augen gen Wolken richtet, seht ihr das Sinnbild dieser neuen Ära durch die Lüfte schweben ...

SPIELMATERIAL

4 Insel-Anbauten



26 Bau-Plättchen



11 Auftrags-Karten



4 Patent-Aufsteller



15 Bevölkerungs-Steine



54 Innovations-Karten



32 Zahnräder



41 Unruhe-Plättchen



SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie gewohnt auf, aber beachtet folgende Änderungen und Ergänzungen:

1 Fügt die **zusätzlichen Handwerker** (rot) und **2er-Handels-Schiffe** dem Grundspiel hinzu.

2 Legt die **Zahnräder**  und **Unruhe-Plättchen** bereit.


3 Ersetzt alle 3er-Werften durch **Hangars**. Ersetzt alle 3er-Erkundungs-Schiffe durch **Erkundungs-Luftschiffe** und alle 3er-Handels-Schiffe durch **Handels-Luftschiffe**. Legt die 3er-Werften und 3er-Schiffe in die Schachtel zurück, sie werden für das normale Spiel mit der Erweiterung nicht mehr benötigt.

4 Legt links neben jede Heimat-Insel einen **Insel-Anbau**. Darauf sind Ablagefelder für Gold und Zahnräder, sowie ein Überblick über alle Zahnrad-Aktionen (dazu später mehr). Der Insel-Anbau hat außerdem 6 Meeresfelder. Zwei davon sind schon besetzt: Ihr startet mit jeweils einem Handel- und Erkundungs-Schiff mehr. Diese sind auf dem Insel-Anbau vorgedruckt. Legt deshalb jeweils 1 entsprechendes Marine-Plättchen auf sie.

5 Ihr beginnt das Spiel mit 1 **zusätzlichen Ingenieur**. Legt daher 1 lila Bevölkerungsspielstein in das entsprechende Wohnviertel jeder Heimat-Insel und gebt allen am Tisch 1 zusätzliche Handwerker/Ingenieur/Investor-Karte auf die Hand. Ihr startet das Spiel jetzt also mit jeweils 10 Bevölkerungskarten und nicht mit 9 wie im Grundspiel.

6 Ihr erhaltet jeweils 1 **Patent-Aufsteller**, den ihr neben eurer Heimat-Insel bereitstellt.

7 Mischt die 54 **Innovations-Karten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Deckt dann die obersten 8 Karten nebeneinander auf und bildet daraus eine offene Auslage.

8 Bei der Wahl der **Auftrags-Karten** empfehlen wir, 2 zufällige Karten aus der Erweiterung zu verwenden und die übrigen 3 zufällig aus den Karten des Grundspiels zu ziehen. Die Auftrags-Karten der Erweiterung erkennt ihr an folgendem Symbol in der Kartenmitte: .

Zwei Auftrags-Karten (*Lady Margaret Hunt* und *Dr. Hugo Mercier*) haben kein Erweiterungs-Symbol. Mischt diese zu den Auftrags-Karten des Grundspiels.



9 **NUR IM SPIEL ZU ZWEIT:** Sollten Auftrags-Karten ausliegen, die am Spielende Einflusspunkte für bestimmte Industrien bringen, entfernt jetzt jeweils 1 dieser Industrie-Plättchen vom Spielplan und legt sie zurück in die Schachtel. Liegt z.B. *Die Königin* aus, wird es die Industrie-Plättchen für *Champagner* und *Geschütze* in dieser Partie nur einmal geben.

ÄNDERUNGEN

Folgende **Änderungen** gelten gegenüber dem Grundspiel:

- Für **jeden Handel** erhalten eure Handelspartner so viel Gold aus dem Vorrat, **wie Handels-Plättchen erschöpft werden mussten**.
 - ➔ Ressourcen, die Bauern oder Arbeiter erfordern würden, geben also weiterhin 1 Gold.
 - ➔ Ressourcen, die Handwerker erfordern würden, geben 2 Gold.
 - ➔ Ressourcen, die Ingenieure erfordern würden, geben 3 Gold.
- Ressourcen, die Bauern erfordern (die gibt es nur auf den Heimat-Inseln) könnt ihr immer dann vom Vorrat erhandeln, wenn alle am Tisch ihre entsprechende Industrie bereits überbaut haben. Andernfalls muss entweder selbst produziert oder mit einer anderen Person gehandelt werden.
- Ihr könnt jetzt auch **dieselbe Ressource bis zu 3x pro Spielzug erhandeln**. Die erste zusätzliche Ressource kostet euch aber 1 Gold, die zweite dann zusätzlich nochmal 2 Gold. Auch wenn es dieselbe Ressource ist, gilt das jeweils als separater Handel. Eine Person erhält also mehrmals, oder mehrere Personen jeweils Gold aus dem Vorrat dafür.
- Die Aktion **Stadtfest feiern** beendet euren Zug sofort. Auch Zusatz-Aktionen , freie Aktionen oder die neuen Aktionen dieser Erweiterung können danach **nicht mehr ausgeführt** werden. Wenn ihr also neben einem Stadtfest noch andere Aktionen im selben Zug durchführen wollt, muss das vor dem Stadtfest passieren.

In einem Spiel zu dritt verfügt Linda über drei Werften und möchte in ihrem Zug drei 1er-Erkundungs-Schiffe bauen (3x Segel, 3x Bretter und 3x Kanonen). Sie produziert 2x Segel selbst und erhandelt sich dann von Andreas 1x Segel von seiner Heimat-Insel.

Ihre Heimat-Insel-Bretter (grün) hat sie mit der Arbeiter-Alternative (blau) überbaut und nutzt diese, um 2x Bretter zu produzieren. Auch Andreas und Alice haben ihre Bretter überbaut, Linda darf daher die grünen Bretter vom Vorrat erhandeln.

Linda besitzt keine Kanonen, da Andreas und Alice beide Industrien gebaut haben. Sie entscheidet sich, 1x die Kanone von Andreas und 2x die von Alice zu erhandeln. Jetzt hat sie alle benötigten Ressourcen produziert.



Linda musste dafür insgesamt 9 Handels-Plättchen erschöpfen (rote Segel, grüne Bretter, 3x Kanone) und 3 Gold zurück in den Vorrat geben (1 Gold für die erste zusätzliche Kanone und nochmal 2 Gold für die zweite zusätzliche Kanone). Andreas und Alice haben beide jeweils 4 Gold aus dem Vorrat bekommen, weil von jedem 2x eine Ressource erhandelt wurde, die Handwerker erfordern würde.

NEUERUNGEN

LUFTSCHIFFE UND HANGARS

Beim Spielaufbau habt ihr die 3er-Werften und -Schiffe durch Hangars und Luftschiffe ersetzt. Beide funktionieren genau wie die Werften und Schiffe des Grundspiels, mit folgenden Änderungen:

- Hangars können auf allen Landfeldern gebaut werden, nicht nur an der Küste.
- Hangars können ausschließlich Luftschiffe bauen und keine 1er- und 2er-Schiffe.
- Luftschiffe können auf allen Insel-Feldern gebaut werden (also an Land, an der Küste und auf dem Meer).
- Handels-Luftschiffe haben 4 Handels-Plättchen, Erkundungs-Luftschiffe haben 4 Erkundungs-Plättchen.
- Luftschiffe bringen am Spielende zusätzliche Einfluss-Punkte: Ein Handels-Luftschiff gibt 4 EP und ein Erkundungs-Luftschiff 7 EP.



Hangar



Handels-Luftschiff



Erkundungs-Luftschiff

HYBRID-LUFTSCHIFFE

Hybrid-Luftschiffe sind besonders große Luftschiffe, die immer zwei Bauplätze auf eurer Insel belegen. Ihre Ausrichtung ist euch überlassen, ihr könnt sie also auch senkrecht auf eurer Insel platzieren. Sie kommen außerdem nur ins Spiel, wenn ihr mit einer der Auftrags-Karten *Paloma Valente* oder *Donald Bader* spielt.

Hybrid-Luftschiffe haben zwei Seiten: Auf ihrer einfachen Seite sind sie 0 Einfluss-Punkte wert und haben jeweils 2 Handels- und Erkundungs-Plättchen.

Auf ihrer verbesserten Seite sind sie 5 Einfluss-Punkte wert und haben jeweils 3 Handels- und Erkundungs-Plättchen. Nur *Paloma Valente* erlaubt es euch, ein einfaches Hybrid-Luftschiff auf seine verbesserte Seite zu drehen.



einfaches Hybrid-Luftschiff



verbessertes Hybrid-Luftschiff

PATENTE



Sofort nach dem Bau einer Industrie (und nur dann!) kannst du deinen Patent-Aufsteller auf die gerade gebaute Industrie stellen. Solange er dort steht, kann diese Ressource von niemandem erhandelt werden. Du musst das Patent sofort wegbewegen, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Du baust eine neue Industrie (dann darfst du ihn auf die neue Industrie stellen).
- Du stellst einen Bevölkerungs-Stein auf die patentierte Industrie, um die jeweilige Ressource zu produzieren. In diesem Fall stellst du das Patent wieder neben deine Heimat-Insel. Du kannst es beim Bau der nächsten Industrie wieder nutzen.
- Du feierst ein Stadtfest. Du stellst das Patent wieder neben deine Heimat-Insel. Du kannst es beim Bau der nächsten Industrie wieder nutzen.

UNRUHE


Unruhe-Plättchen kommen nur durch die Auftrags-Karten *Jean La Fortune*, *Anne Harlow* und *Sir Archibald Blake* ins Spiel. Am Ende des Spiels verlieren die zwei Personen mit der meisten Unruhe 10 bzw. 4 Einfluss-Punkte – wenn mehrere dieser Karten im Spiel sind auch mehrmals.



AKTIONEN

Im Grundspiel hattet ihr standardmäßig 1 Aktion pro Zug zur Verfügung. Das ändert sich jetzt. Wenn ihr mit der Erweiterung spielt, dürft ihr in jedem Zug folgende Aktionen durchführen:

- ➔ 1 Haupt-Aktion **und**
- ➔ 1 Innovations-Aktion **und**
- ➔ 1 Zahnrad-Aktion.

Es ist dabei euch überlassen, in welcher Reihenfolge ihr diese Aktionen durchführt. Denkt aber daran, dass nach einem Stadtfest euer Zug sofort beendet ist. Es ist niemals möglich, mehr als 1 Innovations- und 1 Zahnrad-Aktion im selben Zug durchzuführen, auch nicht durch Zusatz-Aktionen .



Haupt-Aktionen

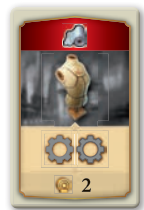
Als Haupt-Aktionen werden alle Aktionen bezeichnet, die ihr bereits aus dem Grundspiel kennt. Ihr findet sie in der Anleitung vom Grundspiel auf Seite 4 unter *Spielzug*. Sie werden jetzt unter dem Begriff Haupt-Aktionen zusammengefasst, um sie von den beiden neuen Aktionen zu unterscheiden.

Innovations-Aktion

Mit der Innovations-Aktion könnt ihr eine der 8 offen ausliegenden Innovations-Karten erfüllen. Die Innovationen funktionieren grundsätzlich wie die Bevölkerungs-Karten im Grundspiel: Ihr produziert die erforderliche Ressource oder erschöpft die erforderlichen Erkundungs-Plättchen (im roten Balken am oberen Kartenrand) und legt die Karte zu euren übrigen erfüllten Bevölkerungs-Karten. Den Effekt der Karte könnt ihr jederzeit während des eigenen Zugs nutzen und dreht die Karte dann auf ihre Rückseite. Am Spielende bringt euch jede erfüllte Innovations-Karte 2 Einfluss-Punkte, egal ob ihr Effekt genutzt wurde oder nicht. **Am Ende** eures Zugs füllt ihr die Auslage wieder auf 8 Innovations-Karten auf.

Es gibt allerdings auch einige relevante Unterschiede zu den Bevölkerungs-Karten:

- **Die für das Erfüllen erforderliche Ressource kann niemals erhandelt werden!** Du musst sie also selbst produzieren.
- Ihr könnt niemals mehr als 1 Innovations-Karte pro Zug erfüllen.
- Ihr nehmt die Innovations-Karten nie auf die Hand, sondern erfüllt sie direkt.
- Manche Innovations-Karten haben einen grauen Hintergrund (anstatt eines beige). Das sind die **Risiko-Innovationen**. Die Unterscheidung ist nur für die Auftrags-Karten *Admiral Vicente Silva* und *Jean La Fortune* relevant. Dennoch sind immer alle Innovations-Karten im Spiel.
- Die Innovations-Karten sind eure einzige Quelle für Zahnräder . Für viele Karten bekommt ihr beim Aktivieren 2 oder 3  aus dem Vorrat.
- Da jede und jeder von euch Zugriff auf die Auslage hat, konkurriert ihr direkt um die Innovationen. Seid also darauf vorbereitet, dass euch auch mal eine Innovation weggeschnappt werden kann.



normale Innovation



Risiko-Innovation



Zahnrad-Aktionen

In jedem Zug könnt ihr 1 Zahnrad-Aktion durchführen. Dazu müsst ihr die erforderliche Anzahl an  in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. **Als Zahnrad-Aktion gelten nur die 4 Aktionen, die auf dem Insel-Anbau aufgeführt sind.** Manche Auftrags-Karten ermöglichen es ebenfalls,  für Effekte auszugeben. Diese gelten als freie Aktionen und **nicht** als Zahnrad-Aktionen!


Die Zahnrad-Aktionen sind:

- 1 Zahnrad abgeben, um eine beliebige Industrie zu bauen. Werften, Hangars, Schiffe oder Luftschiffe können damit allerdings **nicht** gebaut werden.  →  
- 2 Zahnräder abgeben, um eine Bauer/Arbeiter-Karte zu erfüllen.  →  
- 3 Zahnräder abgeben, um eine Neue-Welt-Karte zu erfüllen.  →  
- 4 Zahnräder abgeben, um eine beliebige, **zusätzliche Haupt-Aktion** durchzuführen.  →  

Die Zahnrad-Aktionen geben euch die **Gelegenheit** zum Bauen oder Erfüllen. **Ihr müsst natürlich trotzdem die jeweils erforderlichen Ressourcen produzieren oder erschöpfen.**

Linda nutzt ihre Haupt-Aktion, um die Nähmaschinenfabrik zu bauen. In der Auslage der Innovations-Karten liegt eine Karte, die die Nähmaschine erfordert, deshalb nutzt sie direkt im Anschluss ihre Innovations-Aktion, produziert eine Nähmaschine und erfüllt die Karte. Sie aktiviert die erfüllte Karte auch sofort und erhält für den Effekt 2 . 1  gibt sie schließlich ab, um als Zahnrad-Aktion eine beliebige Industrie zu bauen. Da sie über die Nähmaschine, Baumwollstoff und Waren verfügt, produziert sie alles drei, um so die Pelzmantelfabrik zu bauen.



Auch wenn noch weitere Innovations-Karten ausliegen, die Linda erfüllen könnte und sie ja auch immer noch ein  übrig hat, kann sie in diesem Zug keine weiteren Innovations- oder Zahnrad-Aktionen erfüllen. Auch ihre Haupt-Aktion hat sie erledigt, beendet daher ihren Zug und füllt die Auslage der Innovations-Karten auf.

WERTUNG

Zusätzlich zur Wertung aus dem Grundspiel erhaltet ihr am Spielende noch die folgenden Einfluss-Punkte:

- 2 Einfluss-Punkte für jede erfüllte Innovations-Karte.
- 4 Einfluss-Punkte für jedes gebaute Handels-Luftschiff.
- 7 Einfluss-Punkte für jedes gebaute Erkundungs-Luftschiff.

AUFTRAGS-KARTEN

Für eine ausgewogene Mischung aus Elementen des Grundspiels und der Erweiterung empfehlen wir euch eine Kombination aus 3 Auftrags-Karten aus dem Grundspiel + 2 Auftrags-Karten aus der Erweiterung. Natürlich könnt ihr das nach Belieben bewusst oder völlig zufällig ändern. Es gibt keine Auftrags-Karten die nicht zusammen verwendet werden sollten.



Admiral Vicente Silva – Wer am Spielende die meisten Risiko-Innovationen erfüllt hat, erhält 10 Einfluss-Punkte. Wer die zweitmeisten Risiko-Innovationen erfüllt hat, erhält 4 Einfluss-Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten die jeweiligen Einfluss-Punkte. Bei einem Gleichstand um die meisten Risiko-Innovationen werden dennoch die 4 Einfluss-Punkte für alle zweitmeisten vergeben.



Donald Bader – Während des Spiels können im eigenen Zug 6 Zahnräder abgegeben werden, um ein **einfaches** Hybrid-Luftschiff zu bauen. Es wird dann sofort mit je 2 Handels- und Erkundungs-Plättchen bestückt. Wer ein Hybrid-Luftschiff besitzt, darf 1x pro Zug 1 Investor aus dem Wohnviertel auf ein beliebiges Hybrid-Luftschiff setzen. Solltet ihr auch mit *Paloma Valente* spielen, können Investoren auch auf ein verbessertes Hybrid-Luftschiff gesetzt werden und bleiben auch erhalten, wenn ein einfaches Hybrid-Luftschiff verbessert wird. Diese Investoren bleiben dort für den Rest des Spiels. Sie werden beim Stadtfest nicht zurückgesetzt und können nicht über das Schichtende zurückgeholt werden. Auf dem Hybrid-Luftschiff eingesetzte Investoren können am Spielende nicht auf Expeditions-Karten gesetzt werden und zählen auch nicht für andere Auftrags-Karten, die Investoren benötigen (*Weltausstellung, Hannah Goode, Aarhant*). Am Spielende bringen auf dem Hybrid-Luftschiff eingesetzte Investoren Einfluss-Punkte entsprechend der Tabelle.



Paloma Valente – Während des Spiels können im eigenen Zug 6 Zahnräder abgegeben werden, um ein **einfaches** Hybrid-Luftschiff zu bauen. Es wird dann sofort mit je 2 Handels- und Erkundungs-Plättchen bestückt. Wer ein Hybrid-Luftschiff besitzt, darf 4 weitere Zahnräder abgeben (im selben oder einem späteren Zug), um das Hybrid-Luftschiff zu **verbessern**. Dazu wird das Plättchen einfach umgedreht und sofort so bestückt, dass es je 3 Handels- und Erkundungs-Plättchen hat. Am Spielende bringt jedes verbesserte Hybrid-Luftschiff außerdem 5 Einfluss-Punkte.



Yaosca Rodriguez – In jedem eigenen Zug kann einmal 1 Zahnrad abgegeben werden, um entweder die Aktion *Arbeitskraft erhöhen* (bis zu 3 neue Bevölkerungs-Steine hinzufügen) **oder** die Aktion *aufsteigen* (bis zu 3 Bevölkerungs-Steine verbessern) durchzuführen. Die jeweils erforderlichen Ressourcen müssen natürlich trotzdem produziert oder erhandelt werden.



Alter Nate – In jedem eigenen Zug kann einmal 1 Zahnrad abgegeben werden, um 1 beliebiges eigenes Schiff oder (Hybrid-)Luftschiff auf das jeweilige Marine-Plättchen-Maximum aufzufüllen.



Lady Faithful – In jedem eigenen Zug können einmal entweder 1 Zahnrad **oder** 2 Zahnräder abgegeben werden, um dafür 2 bzw. 5 Gold aus dem Vorrat zu erhalten.



Anne Harlow – Wer im eigenen Zug 1x Kartoffeln und 1x Kanonen produziert oder erhandelt, kann allen **anderen** Personen 1 Unruhe geben. Für 1x Kartoffeln und 1x Geschütze erhält jede **andere** Person 2 Unruhe. Das kann auch mehrmals pro Zug gemacht werden. Wer am Spielende die meiste Unruhe hat, verliert 10 Einfluss-Punkte. Wer die zweitmeiste Unruhe hat, verliert 4 Einfluss-Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten die jeweiligen Einfluss-Punkte. Bei einem Gleichstand um die meiste Unruhe werden dennoch die 4 Einfluss-Punkte für alle zweitmeisten abgezogen.



Jean La Fortune – Immer wenn eine Risiko-Innovation in die Auslage aufgedeckt wird, muss **jede Person** entweder 1 Unruhe nehmen **oder** 1 Erkundungs-Plättchen erschöpfen **oder** 3 Handels-Plättchen erschöpfen. Das gilt nicht beim Spielaufbau. Wer am Spielende die meiste Unruhe hat, verliert 10 Einfluss-Punkte. Wer die zweitmeiste Unruhe hat, verliert 4 Einfluss-Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten die jeweiligen Einfluss-Punkte. Bei einem Gleichstand um die meiste Unruhe werden dennoch die 4 Einfluss-Punkte für alle zweitmeisten abgezogen.



Sir Archibald Blake – Immer wenn ein Stadtfest gefeiert wird, erhält die entsprechende Person so viel Unruhe, wie noch Bevölkerungs-Steine in ihren Wohnvierteln liegen. Bevölkerungs-Steine auf Arbeitsplätzen, im Erschöpft-Bereich oder auf einem Hybrid-Luftschiff bringen also keine Unruhe. Wer am Spielende die meiste Unruhe hat, verliert 10 Einfluss-Punkte. Wer die zweitmeiste Unruhe hat, verliert 4 Einfluss-Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten die jeweiligen Einfluss-Punkte. Bei einem Gleichstand um die meiste Unruhe werden dennoch die 4 Einfluss-Punkte für alle zweitmeisten abgezogen.



Dr. Hugo Mercier – Immer wenn eine Bevölkerungs-Karte gezogen werden müsste, kann stattdessen 1 Gold (Bauer/Arbeiter) oder 3 Gold (Handwerker/Ingenieur/Investor) ausgegeben werden. Die Karte wird dann nicht gezogen. Bevölkerungs-Karten der Neuen Welt können so allerdings nicht umgangen werden.



Lady Margaret Hunt – Für jedes während einer Ausbauen-Aktion auf den Spielplan zurückgelegte Bau-Plättchen (Industrien, Werften, Hangars, Schiffe und Luftschiffe) erhält die Person 2 Gold. Das gilt auch für Bau-Plättchen die überbaut und dadurch zurückgelegt werden. Werden vorgedruckte Bau-Plättchen überbaut, gibt es dafür allerdings kein Gold.



IMPRESSUM

Autor: Martin Wallace
Designberater: Stephen Hurn
Solo-Modus: Stephen Hurn
Lizenz & Bildmaterial: Ubisoft Blue Byte
Grafik: Fiore GmbH
Redaktion: Kilian Vosse, Tobias Gayer

© 2024 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr.: 682309

© 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 Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY



Hinweise zum
Verpackungsmüll:

kosmos.de/disposal

BASED ON A UBISOFT CREATION

ANNO

1800™

SOLO-KAMPAGNE

zur Erweiterung
von Stephen Hurn



Die Königin hat uns den Auftrag erteilt, die Effizienz unserer Arbeit zu steigern. Mit unseren Industrien soll eine Kultur der Innovation entstehen, mit der wir in die nächste Ära unserer Entwicklung vorstoßen. Manchmal werden wir dafür Risiken eingehen müssen. Risiken, die uns nach vorne bringen – und in neue Höhen führen, wenn wir lernen, den Luftraum zu beherrschen.

SOLO-KAMPAGNE

Auf den folgenden Seiten findest du alle Informationen, die du für den Solo-Modus dieser Erweiterung benötigst. Nach den 6 Missionen der Solo-Kampagne findest du im Anschluss die allgemeinen Solo-Regeln, mit denen du eine (fast) normale Anno-1800-Partie spielen kannst, um auf Highscore-Jagd zu gehen!

SPIELAUFBAU

Grundsätzlich gilt für die Solo-Kampagne derselbe Aufbau wie auf den Seiten 2 und 3 der Grundspiel-Anleitung beschrieben, mit folgenden Ausnahmen:

- Schritt 1: Von den Industrien ist 1 Plättchen jeder Art ausreichend.
- Die Schritte 5, 8 und 9 der Grundspiel-Anleitung werden ausgelassen: Auftrags-Karten, Feuerwerks-Plättchen und Startspieler-Plättchen werden nicht benötigt und du startest nie mit Gold.
- Entferne die Alte-Welt-Insel mit dem Bonus „Erhalte 2 Expeditions-Karten“ (außer in Mission 6)

Alles, was auf Seite 2 dieser Erweiterungs-Anleitung zum Spielaufbau steht, ist ebenfalls gültig. Lediglich die Schritte 6 (Patent-Aufsteller) und 8 (Auftrags-Karten) werden ausgelassen. Lege nur die in der Missionsbeschreibung angegebenen Auftrags-Karten offen aus. Die Regeln sind für die jeweilige Mission aktiv.

Die meisten Missionen haben außerdem individuelle Änderungen für den Spielaufbau. Gerade in den ersten Missionen stehen manche Spielelemente nicht zur Verfügung. Diese Einschränkungen können dazu führen, dass du bestimmte Strategien nicht verfolgen kannst.

WICHTIG: Für **alle** Missionen der Solo-Kampagne gilt, dass von deinen Bauer/Arbeiter-Karten, die du während des Spielaufbaus ziehst, **keine** den Effekt „Du erhältst 1 Ingenieur“ haben darf. Falls doch, legst du diese Karten beiseite und ziehst jeweils eine neue Karte, gegebenenfalls auch mehrmals. Mische danach die beiseitegelegten Karten wieder in den Stapel.

ZEITSTAPEL UND SCHWIERIGKEITSGRAD

In jeder Mission musst du einen Zeitstapel zusammenstellen, bevor du deine Handkarten ziehst. Wie der Stapel aussieht, siehst du an Abbildungen wie diesen:

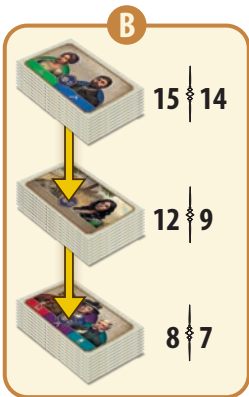
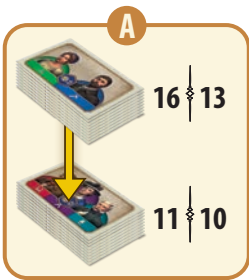


Abbildung A gibt vor, dass du einen Stapel aus 16 Bauer/Arbeiter-Karten bildest und ihn auf einen Stapel aus 11 Handwerker/Ingenieur/Investor-Karten legst. Bei **Abbildung B** sind es 15 Bauer/Arbeiter-Karten, die du auf 12 Neue-Welt-Karten legst und diese wiederum auf 8 Handwerker/Ingenieur/Investor-Karten. Den fertigen Zeitstapel legst du dann neben den Spielplan.

Wenn du dich einer **größeren Herausforderung** stellen willst, kannst du jeweils die zweite Zahl bei den Zeitstapel-Abbildungen verwenden. Bei **Abbildung A** besteht der Zeitstapel dann aus 13 Bauer/Arbeiter- und 10 Handwerker/Ingenieur/Investor-Karten statt aus 16 und 11, bei **Abbildung B** ist die Zusammensetzung 14-9-7 statt 15-12-8.

Jedes Mal, wenn du einen **Zug** abgeschlossen hast, deckst du die oberste Karte des Zeitstapels auf und legst sie auf einen separaten Ablagestapel. Was die Karte zeigt, ist nur bei wenigen Missionen relevant. In erster Linie dient der Stapel als Orientierung, wie viel „Zeit“ dir noch für die Mission bleibt. Denn du hast für jede Mission genau so viele Züge zur Verfügung, wie Karten im Zeitstapel liegen. Ein Zug besteht, wie auf Seite 5 beschrieben, maximal aus 1 Haupt-Aktion, 1 Innovations-Aktion und 1 Zahnrad-Aktion, sowie beliebig vielen freien Aktionen (z.B. *Bevölkerungs-Karten aktivieren* und *Auftrags-Karten aktivieren*).

SIEG UND NIEDERLAGE

Jede Mission hat individuelle Ziele, die jeweils am Ende der Seite aufgelistet sind. Eine Mission kann auf zwei Arten enden:

- **Sieg:** Alle Ziele sind gleichzeitig erfüllt (ihre Reihenfolge bleibt aber dir überlassen).
- **Niederlage:** Du legst die letzte Karte des Zeitstapels ab, aber mindestens ein Ziel ist noch nicht erfüllt.

SONDERREGELN

Manche Missionen listen Sonderregeln auf, die jeweils nur für diese eine Mission gelten. Diese Regeln gehen immer allen Karten- und Anleitungs-Regeln vor.

HANDEL

Für den Handel gelten alle Regeln des Grundspiels sowie die Änderungen aus dieser Erweiterung.

Es gelten jedoch folgende Einschränkungen **in jeder Mission**:

→ Pro Mission darfst du dir maximal die folgende Anzahl an unterschiedlichen Ressourcen erhandeln:

- 4 blaue
- 3 rote
- 2 lila

Du musst nicht zu Beginn festlegen, welche Ressourcen das genau sind. Stattdessen gilt: Immer wenn du eine Ressource einer der drei Kategorien (blau, rot, lila) zum ersten Mal erhandelst, markierst du sie auf dem Spielplan mit einem passenden Bevölkerungs-Stein aus dem Vorrat. Am besten legst du dir schon zu Spielbeginn 4 blaue, 3 rote und 2 lila Bevölkerungssteine zurecht, damit du das Limit immer im Auge hast. Eine so auf dem Spielplan markierte Ressource darfst du im Spielverlauf so oft erhandeln, wie du möchtest.

→ **WICHTIG!** Du darfst nur Industrien erhandeln, deren Voraussetzungen dir zugänglich sind. Das bedeutet, dass du die jeweilige Voraussetzung entweder selbst besitzen oder bereits mit der Voraussetzung gehandelt haben musst. Für lila Industrien und Hangars musst du schon einen Investor besitzen, egal ob er bereit, erschöpft oder auf einem Hybrid-Luftschiff eingesetzt ist.

Um Pelzmäntel handeln zu können, musst du bereits eine Nähmaschine besitzen ODER du musst bereits mit Nähmaschinen gehandelt haben. Hast du bereits mit Nähmaschinen gehandelt, erkennst du das an dem roten Bevölkerungs-Stein auf dem Nähmaschinen-Feld auf dem Spielplan.



→ Du darfst erst dann Neue-Welt-Ressourcen erhandeln, wenn du mindestens 1 Neue-Welt-Insel erkundet hast.

→ Du musst mindestens 1 Neue-Welt-Insel erkundet haben, bevor du Ressourcen erhandeln darfst, deren Bau Neue-Welt-Ressourcen erfordern würde. Sobald du 1 Neue-Welt-Insel erkundet hast, darfst du allerdings auch alle diese Ressourcen erhandeln, selbst wenn die Voraussetzung gar nicht auf deiner erkundeten Insel vorhanden ist. **ACHTUNG:** Für den **Bau** der entsprechenden Industrien brauchst du allerdings weiterhin die richtigen Inseln!

Deine Neue-Welt-Insel bietet dir Kaffee und Tabak, aber kein Kautschuk. Sofern du einen Investor besitzt und noch lila Ressourcen handeln darfst, könntest du trotzdem Hochräder erhandeln. Du kannst sie allerdings nicht bauen – dafür brauchst du eine Neue-Welt-Insel, die dir Kautschuk bietet, oder den Bevölkerungs-Karten-Effekt mit einer kostenlosen Neue-Welt-Ressource.



Die Ressourcen der **vorgedruckten grünen und roten Industrien auf der Heimat-Insel** kannst du **jederzeit und mehrfach** erhandeln, auch wenn du sie bereits überbaut hast. Für die vorgedruckten Handwerker-Ressourcen (rot) verbrauchst du dabei keinen der drei möglichen Handel mit roten Ressourcen, du kannst also beliebig viele von ihnen zusätzlich erhandeln.

Und damit viel Spaß mit der Solo-Kampagne der Erweiterung von *Anno 1800 – Das Brettspiel!*

1 – Der Aufstieg der Anarchie

Dr. Hugo Mercier, ein Anarchist, heizt die Unzufriedenheit in der Bevölkerung an. Störenfriede haben angefangen, zu randalieren und den Frieden zu gefährden. Die Königin hat dir befohlen, die Unruhen zu unterbinden, indem du so vielen Menschen wie möglich Arbeit gibst. Verbessere ihren Lebensstandard, indem du effizientere Industrien baust. Dafür werden wir einige Investoren anlocken müssen.

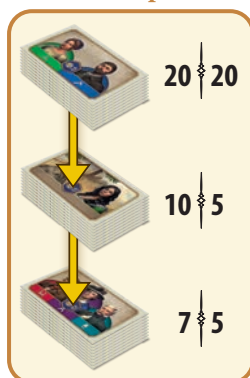
Änderungen am Spielaufbau:

- Entferne alle Risiko-Innovationen aus dem Innovations-Karten-Stapel.
- Dir stehen keine Luftschiffe und Hangars zur Verfügung.
- Lege die Werften der Stärke 3 und die 3er-Schiffe auf den Spielplan.
- Lege die Auftrags-Karte *Sir Archibald Blake* aus.

Sonderregeln:

- Immer wenn du eine Karte vom Zeitstapel aufdeckst und du mindestens eine der oben auf der Karte aufgeführten Industrien besitzt, erhalte 1 Gold.

Zeitstapel:



Ziel:

Besitze mindestens 2 Investoren.

Besitze mindestens 10 Innovationen.

Habe maximal 20 | 10 Unruhe.

Habe keine Bevölkerungs-Karten mehr auf der Hand.

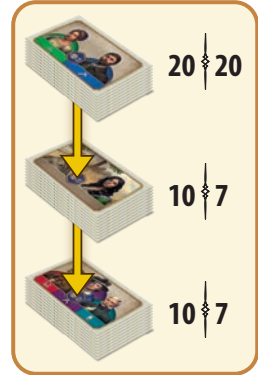
2 – Zeit für ein bisschen Risiko

Trotz all deiner Anstrengungen hat die Botschaft von Dr. Hugo Mercier in großen Teilen der Bevölkerung Anklang gefunden. Mithilfe unserer Rivalen in Übersee ist er an einige Schiffe gekommen, mit denen er nun unsere Schifflinien überfällt. Du musst dem Einhalt gebieten, bevor es sich zu einer waschechten Revolution entwickelt. Wir müssen in der Heimat mehr Güter produzieren, um die Versorgung sicherzustellen und die Menschen zufriedenzustellen. Außerdem möchte Admiral Vicente Silva, dass du seiner Flotte mehr Durchschlagskraft verleihst, indem du Risiko-Innovationen entwickelst.

Änderungen am Spielaufbau:

- Teile die Innovations-Karten in zwei Stapel auf: Einen für die normalen Innovationen und einen für die Risiko-Innovationen. Deck dann 5 normale Innovationen auf und 3 Risiko-Innovationen. Wenn du im Spiel eine Innovations-Karte erfüllst, fülle die Auslage danach vom jeweiligen Stapel wieder auf, sodass immer 5 normale und 3 Risiko-Innovationen offen ausliegen.
- Dir stehen keine Luftschiffe und Hangars zur Verfügung.
- Lege die Werften der Stärke 3 und die 3er-Schiffe auf den Spielplan.
- Lege die Auftrags-Karten *Sir Archibald Blake* und *Yaosca Rodriguez* aus.

Zeitstapel:



Sonderregeln:

- Immer wenn du eine Karte vom Zeitstapel aufdeckst und du mindestens eine der oben auf der Karte aufgeführten Industrien besitzt, erhalte 1 Gold.

Ziel:

Besitze mindestens 2 3er-Erkundungs-Schiffe.

Besitze mindestens 8 Risiko-Innovationen.

Bau mindestens 10 Handwerker-Industrien (rot). Die 5 Industrien, die bereits auf der Heimat-Insel aufgedruckt sind, zählen nicht dazu.

Habe maximal 20 | 10 Unruhe.

Habe keine Bevölkerungs-Karten mehr auf der Hand.

3 – Ab in die Lüfte

Du hast es geschafft, Dr. Hugo Mercier gefangen zu nehmen und seine Piraten-Flotte zu zerstören. Der neuerliche Seefrieden bringt neue Möglichkeiten zum Handel mit Enbesa. Die dortigen Gelehrten haben mithilfe von Gas, auf das sie bei Arktis-Expeditionen gestoßen sind, die nötige Technologie entwickelt, um Luftschiffe zu bauen. Wir können diese Luftschiffe für sichere und schnellere Handelsrouten nutzen.

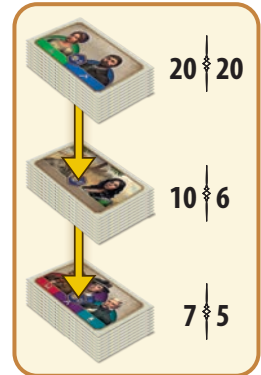
Änderungen am Spielaufbau:

- Dir stehen keine Erkundungs-Luftschiffe zur Verfügung, Hangars und Handels-Luftschiffe jedoch schon.
- Ab jetzt stehen euch auch die Werften der Stärke 3 und die 3er-Schiffe nicht mehr zur Verfügung.
- Lege die Auftrags-Karten *Lady Faithful* und *Yaosca Rodriguez* aus.

Sonderregeln:

- Keine.

Zeitstapel:



Ziel:

Besitze mindestens 1 Hangar und 3 Handels-Luftschiffe.

Besitze 20 Gold.

Habe keine Bevölkerungs-Karten mehr auf der Hand.

4 – Der Ausbruch

Dr. Hugo Mercier wurde von den Piratenführern Anne Harlow und Jean La Fortune aus dem Gefängnis befreit. Gemeinsam arbeiten sie daran, den Anarchismus zurück an unsere Küsten zu bringen. Um dieser Bedrohung zu begegnen, haben unsere Gelehrten eine neue Methode entwickelt, um unsere Luftschiffe zu bewaffnen. Merciers Anhänger verbreiten derzeit Propaganda über die Zeitungen, um uns an der Entwicklung von Risiko-Innovationen zu hindern. Wir müssen diesen erneuten Ausbruch des Anarchismus im Keim ersticken, unsere Leute glücklich machen und unsere Bevölkerung vermehren.

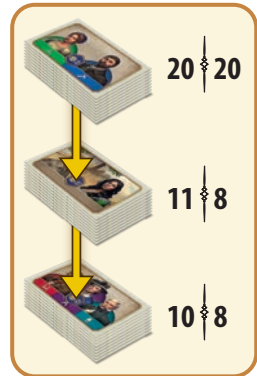
Änderungen am Spielaufbau:

→ Lege die Auftrags-Karten *Jean La Fortune* und *Sir Archibald Blake* aus.

Sonderregeln:

→ Keine.

Zeitstapel:



Ziel:

Besitze mindestens 1 Hangar und 3 Erkundungs-Luftschiffe.

Besitze mindestens 20 Bevölkerungssteine.

Habe maximal 25 | 15 Unruhe.

Habe keine Bevölkerungs-Karten mehr auf der Hand.

5 – Die Reichen der Lüfte

Nun da Dr. Hugo Mercier wieder hinter Gittern ist, mehren sich Frieden und Wohlstand. Einige Investoren sind auf die neuartige Luftschiff-Technologie aufmerksam geworden. Der Alte Nate hat sich deshalb mit Donald Bader zusammengetan, um ihnen eine neue Art von Luxus zu liefern: Hybrid-Luftschiffe. Diese sollen Komfort und Sicherheit bieten, aber auch die Aufmerksamkeit von Handelspartnern auf sich ziehen. Die Entwickler gehen davon aus, dass diese extravaganten Hybrid-Luftschiffe in den höheren Schichten der Gesellschaft sehr beliebt sein werden. Wir werden eine stabile Mittelschicht brauchen, um diese Extravaganz zu finanzieren.

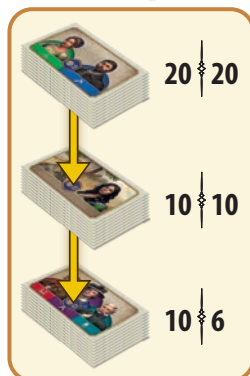
Änderungen am Spielaufbau:

→ Lege die Auftrags-Karten *Donald Bader* und *Yaosca Rodriguez* aus.

Sonderregeln:

→ Du musst einen Hangar besitzen, bevor du ein Hybrid-Luftschiff bauen kannst.

Zeitstapel:



Ziel:

Besitze 1 Hybrid-Luftschiff.

Habe 4 Investoren im Hybrid-Luftschiff.

Mindestens 12 deiner Bevölkerungssteine müssen Handwerker und/oder Ingenieure sein.

Habe keine Bevölkerungs-Karten mehr auf der Hand.

6 – Das Meisterstück

Der erfolgreiche Jungfernflog des Hybrid-Luftschiffs wurde von der Königin höchstselbst beachtet. Sie möchte, dass du ihr ein neues Prunkstück entwirfst, mit dem sie ausländische Würdenträger beeindrucken kann und das sicherstellt, dass bei deren Ankunft für angemessene Unterhaltung gesorgt ist. In der Zwischenzeit hat Dr. Hugo Mercier seine Kontakte in die Presse genutzt: Die druckt nun fleißig Propaganda, um seine Freilassung zu erwirken. Wirke der Unruhe entgegen, indem du das Glück deiner Bevölkerung ins Zentrum deiner Agenda rückst.

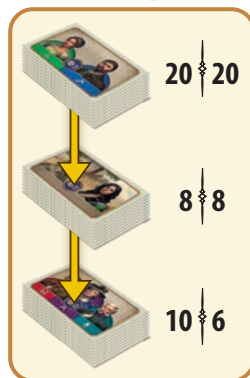
Änderungen am Spielaufbau:

- Lege folgende Auftrags-Karten aus: *Sir Archibald Blake*, *Paloma Valente*, *Yaosca Rodriguez*, *Alter Nate* und *Lady Faithful*.

Sonderregeln:

- Du musst einen Hangar besitzen, bevor du das Hybrid-Luftschiff bauen kannst.
- Füge die Alte-Welt-Insel mit dem Bonus „Erhalte 2 Expeditions-Karten“ dem Stapel an Alte-Welt-Inseln hinzu.

Zeitstapel:



Ziel:

Besitze 1 Hybrid-Luftschiff, das auf seine verbesserte Seite gedreht wurde.

Erhalte mindestens 15 Einfluss-Punkte durch besetzte Expeditions-Karten.

Habe maximal 25 | 12 Unruhe.

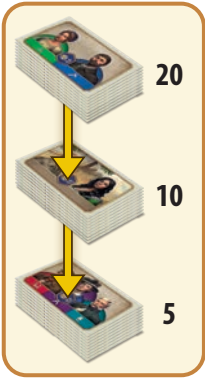
Habe keine Bevölkerungs-Karten mehr auf der Hand.

Deine Mission ist abgeschlossen. Die Königin ist so beeindruckt von deiner Arbeit, dass Sie dich auf eine hohe Position an ihrem Hof befördert.

DAS NORMALE SOLO-SPIEL

Auf den nächsten Seiten findest du alle Regeln und Regeländerungen für das normale Solo-Spiel mit Erweiterung. Es entspricht weitestgehend einer Mehrspielerpartie, du kannst es also für die Highscore-Jagd nutzen oder in aller Ruhe neue Strategien testen. Es kann zielführend sein, das Spiel hinauszuzögern, um bis zum letzten Zug Karten auszuspielen. Aufgrund der veränderten Wertung kannst du aber auch versuchen, das Spiel so schnell wie möglich zu beenden und dadurch viele Einfluss-Punkte zu sammeln.

SPIELAUFBAU



Grundsätzlich gilt für das normale Solo-Spiel derselbe Aufbau wie für die Solo-Kampagne. Er ist auf S.9 beschrieben. Zusätzlich solltest du allerdings noch das Feuerwerks-Plättchen bereitlegen. Der Zeitstapel besteht aus 20 Bauer/Arbeiter-, 10 Neue-Welt- und 5 Handwerker/Ingenieur/Investor-Karten.

HANDEL

Der Handel im normalen Solo-Spiel funktioniert genauso wie für die Solo-Kampagne auf Seite 11 beschrieben.

AUFTRAGS-KARTEN

Die folgenden Auftrags-Karten des Grundspiels und der Erweiterung funktionieren im normalen Solo-Spiel etwas anders als in einer Mehrspielerpartie, alle übrigen bleiben unverändert.



Hannah Goode – Falls du am Spielende 20 oder mehr Bevölkerungs-Steine hast, erhältst du 8 Einfluss-Punkte. Investoren, die du mit der Auftrags-Karte *Donald Bader* auf einem Hybrid-Luftschiff platziert hast, zählen nicht dazu.



Universität – Falls du am Spielende 4 oder mehr Ingenieure hast, erhältst du 8 Einfluss-Punkte.



Weltausstellung – Falls du am Spielende 3 oder mehr Investoren hast, erhältst du 8 Einfluss-Punkte. Investoren, die du mit der Auftrags-Karte *Donald Bader* auf einem Hybrid-Luftschiff platziert hast, zählen nicht dazu.



Madame Kahina – Falls du am Spielende 12 oder mehr Handels-Plättchen hast, erhältst du 8 Einfluss-Punkte.



Die Besucherin – Falls du am Spielende 6 oder mehr Expeditions-Karten hast, erhältst du 8 Einfluss-Punkte.



Pyrphorier – Du beginnst mit einem zusätzlichen Erkundungs-Schiff der Stärke 2. Immer wenn du eine Karte vom Zeitstapel aufdeckst, deren Kosten Erkundungs-Plättchen zeigen, musst du sofort die entsprechende Anzahl Plättchen erschöpfen. Ist das nicht möglich, erschöpfst du keine Plättchen, aber die Pyrphorier brennen eins deiner Bau-Plättchen nieder, sofern du bereits mindestens eins gebaut hast. Sie wählen immer das Plättchen möglichst links auf deinen Inseln und schauen dafür zuerst in der untersten Reihe Landfelder, dann in der mittleren und schließlich in der oberen Reihe. Dabei ignorieren sie vorgedruckte Bau-Plättchen. Lege das Plättchen zurück auf den Spielplan. Lagen Bevölkerungs-Steine auf den Arbeitsplätzen, lege sie in deinen Erschöpft-Bereich.



Admiral Vicente Silva – Falls du am Spielende 6 oder mehr Risiko-Innovationen hast, erhältst du 8 Einfluss-Punkte.



Anne Harlow – Du beginnst das Spiel mit 20 Unruhe. Wenn du 1x Kartoffeln und 1x Kanonen produzierst oder erhandelst, darfst du 2 Unruhe abgeben. Für 1x Kartoffeln und 1x Geschütze darfst du 5 Unruhe abgeben. Du erhältst am Spielende 8 Einfluss-Punkte und verlierst 1 Einfluss-Punkt für jede Unruhe, die du noch hast.



Jean La Fortune – Immer wenn eine Risiko-Innovation in die Auslage aufgedeckt wird, musst du entweder 1 Unruhe nehmen oder 1 Erkundungs-Plättchen erschöpfen oder 3 Handels-Plättchen erschöpfen. Das gilt nicht beim Spielaufbau. Du erhältst am Spielende 12 Einfluss-Punkte und verlierst 1 Einfluss-Punkt für jede Unruhe, die du hast.



Sir Archibald Blake – Immer wenn du ein Stadtfest feierst, erhältst du so viel Unruhe, wie noch Bevölkerungs-Steine in deinen Wohnvierteln liegen. Bevölkerungs-Steine auf Arbeitsplätzen, im Erschöpft-Bereich oder auf einem Hybrid-Luftschiff bringen also keine Unruhe. Du erhältst am Spielende 12 Einfluss-Punkte und verlierst 1 Einfluss-Punkt für jede Unruhe, die du hast.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet sofort, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Du legst die letzte Karte vom Zeitstapel ab.
- Du hast keine Bevölkerungs-Karten mehr auf der Hand, nachdem du eine Karte vom Zeitstapel abgelegt hast.

Die Wertung entspricht der des Grundspiels, ergänzt um die Wertung der Erweiterung. Das Feuerwerks-Plättchen erhältst du, sobald du keine Bevölkerungs-Karten mehr auf der Hand hast.

Du erhältst zusätzlich 8 Einfluss-Punkte für jede Karte, die jetzt noch auf dem Zeitstapel liegt.

Du kannst dich natürlich immer an deiner bisherigen Bestleistung messen, aber eine kleine Orientierung für dein Ergebnis findest du hier:

EINFLUSS-PUNKTE	EINSCHÄTZUNG
149 oder weniger	<i>Triste Siedlung</i>
150 bis 169	<i>Gewöhnlicher Weiler</i>
170 bis 189	<i>Wunderliches Dorf</i>
190 bis 209	<i>Reizvolles Städtchen</i>
210 bis 229	<i>Bezaubernde Stadt</i>
230 bis 249	<i>Prächtige Metropole</i>
250 und mehr	<i>Extravagante Weltstadt</i>

Ziel:

**Erschaffe ein großartiges Imperium,
indem du so viele Einfluss-Punkte
wie möglich sammelst!**