

ANNO 1800

Il gioco da tavolo di Martin
Wallace Per 2-4 giocatori, dai 12
anni in su

Iniziare una nuova vita su un'isola è difficile, ma hai avuto il coraggio di provarci. Con l'aiuto di pochi cittadini hai costruito le prime industrie e le prime navi sono ancorate in porto. Tutto sembra pronto per rendere la tua isola il centro dell'industrializzazione con nuove rotte commerciali nel Vecchio e nel Nuovo Mondo. Ma il progresso verso la nuova era deve essere ben pianificato: le risorse e le tecnologie sono limitate e la concorrenza è sempre all'erta. Una popolazione in crescita aumenta le possibilità sulla tua isola originaria e avere una grande flotta ti consente di fare spedizioni o esplorare altre isole. Ma non è facile trovare il giusto equilibrio tra progresso e felicità della popolazione. Aumenta costantemente la tua influenza e conquista non solo il favore della regina, ma anche il gioco.

MATERIALI DI GIOCO

4 schede riassuntive



1 plancia di gioco



4 plance isola iniziale



12 tessere Vecchio Mondo



8 tessere Nuovo Mondo



120 tessere
industria



1 tessera giocatore iniziale



130 gettoni navali



1 tessera fuochi d'artificio



38 tessere oro



102 carte popolazione



46 contadino / operaio

24 abitanti del
Nuovo mondo

32 artigiano / ingegnere / investitore

22 carte spedizione



20 carte missione



125 cubi popolazione



25 agricoltori
(verde)

40 operai
(blu)

25 artigiani
(rossi)

20 ingegneri
(viola)

15 investitori
(turchese)

SETUP

1 Posizionare la **plancia di gioco** al centro del tavolo. Ordinare tutte le **tessere industria** e posizionarle sulla plancia di gioco secondo le loro immagini. Il lato del progetto con i costi (barra viola) deve essere visibile. Numero di tessere da costruzione:

- 35 tipi di industrie (2x ciascuna)
- Cantiere navale di valore 1 (4x)
- Cantiere navale di valore 2 (6x)
- Cantiere navale di valore 3 (4x)
- 6 tipologie di navi (6x ciascuna)

2 Mescolare separatamente i 3 **mazzi di carte popolazione** e le **carte spedizione** e posizionarle a faccia in giù nei rispettivi spazi della plancia di gioco.

3 Mescolare separatamente le **tessere del Vecchio** e del **Nuovo Mondo** e posizionarle sulla destra della plancia di gioco. Disporre accanto alla plancia di gioco anche i gettoni navali (esplorazione e commercio).

4 Ordinare i **cubi popolazione** e posizionarli a sinistra della plancia di gioco.



5 Posizionare 5 **carte missione** e la tessera dei fuochi d'artificio accanto ai cubi popolazione. Per la prima partita, prendere le **carte missione** con i 3 diamanti sopra, con il nome: Alonso Graves, University, Edvard Goode, Isabel Sarmento, Zoo.

Questa è l'**area di scarto personale**. Quando viene chiesto di scartare cubi popolazione o gettoni navali, andranno posizionati in questa area.





6 Ogni giocatore riceve una **plancia isola** e prende cubi per 4 agricoltori, 3 operai e 2 artigiani posizionandoli nei rispettivi quartieri. 1 gettone commercio viene posizionato su ciascuna delle due navi mercantili e 1 gettone esplorazione viene posizionato sulla nave da esplorazione.



7 Infine, ogni giocatore riceve **in mano** 7 carte contadino / operaio e 2 carte artigiano / ingegnere / investitore.

8 L'ultimo giocatore ad aver lasciato il paese diventa il primo giocatore e riceve la **tessera del primo giocatore**.

← **zona residenziale**
i cubi popolazione disponibili sono qui.



Spazi delle isole:

- ← Entroterra
- ← Costa
- ← Mare



9 Il secondo giocatore riceve **1 oro**, il terzo giocatore riceve **2 ori** e il quarto giocatore riceve **3 ori**. Il primo giocatore inizia quindi il gioco.

FLUSSO E SCOPO DEL GIOCO

In *Anno 1800 - Il gioco da tavolo*, ogni giocatore espande le proprie isole costruendo nuove industrie, cantieri navali e navi, scambiando risorse e soddisfacendo i bisogni della popolazione.

Le carte giocate permettono di guadagnare punti influenza alla fine del gioco utilizzando le risorse prodotte e commerciate.

A partire dal giocatore iniziale, i giocatori si alternano in senso orario fino a quando la fine della partita non viene attivata da un giocatore che gioca la sua ultima carta in mano.

Il round corrente viene quindi giocato fino alla fine.

Segue un round finale, dopodiché vengono conteggiati i punti influenza e determinato il vincitore.

È possibile trovare un esempio di conteggio punti dettagliato a pagina 11.

Turno di gioco

Ogni giocatore ha a disposizione 1 azione nel proprio turno. Le azioni possibili sono:

- ➔ Costruire (industrie, cantieri navali o navi) pag 6
- ➔ Giocare e attivare carte popolazione pag 7
- ➔ Scambiare carte popolazione pag 7
- ➔ Assumere pag 8
- ➔ Promuovere pag 8
- ➔ Espandersi nel vecchio mondo pag 9
- ➔ Esplorare il nuovo mondo pag 9
- ➔ Prendere carte spedizione pag 10
- ➔ Celebrare la festa cittadina pag 10

È possibile effettuare anche le azioni gratuite **Attivare carte popolazione** (pagina 7) e **Attivare carte missione** (pagina 12), che possono essere eseguite nel proprio turno, a condizione di avere disponibili risorse sufficienti.

Gli effetti che è possibile utilizzare sono descritti in maggior dettaglio a pagina 13.

GESTIONE DELLE RISORSE

Prima che le singole azioni siano spiegate, è necessario comprendere le meccaniche di base di *Anno 1800 - Il gioco da tavolo*. L'obiettivo è utilizzare le risorse a tua disposizione in modo tale da poter svolgere le tue azioni nel modo più efficiente possibile. La gestione delle risorse riguarda la *produzione*, il *commercio* e la *fine del turno di lavoro*.

Produzione

Quasi tutte le azioni richiedono risorse per essere eseguite. Le risorse sono prodotte dai cubi popolazione. Ci sono 5 diverse tipologie di cubi popolazione, a ciascuna è assegnato un colore e un simbolo:



Per poter produrre una risorsa, un cubo popolazione proveniente dalla rispettiva area residenziale viene collocato su un **posto libero** sull'isola. Il posto di lavoro specifica quale tipo di cubo popolazione è richiesto.

Piazzando su una tessera, la risorsa raffigurata viene prodotta **una volta** e deve essere utilizzata nello stesso turno. **Non può essere prodotta e riservata per un turno successivo**. I cubi posizionati rimangono sul posto di lavoro, ma non producono ulteriori risorse finché sono presenti.

Linda ha bisogno di birra per il suo turno. Possiede già un birrificio, piazza uno dei lavoratori dalla sua zona residenziale su uno dei due posti di lavoro liberi sulla tessera.



Così facendo produce immediatamente 1x birra che può usare nel turno attuale. Se ha bisogno di nuovo della birra, deve assegnare un altro lavoratore, se disponibile, su un posto di lavoro libero.

In alcuni casi, potrebbero essere richiesti cubi popolazione al posto delle risorse.

Il lavoro del rispettivo cubo popolazione viene utilizzato, per così dire, senza che ciò sia richiesto in un luogo di lavoro specifico. In questi casi, un cubo popolazione del tipo richiesto viene preso dalla sua zona residenziale e posizionato nell'area di scarto a sinistra dell'isola di origine.

I cubi popolazione nell'area di scarto non possono temporaneamente essere utilizzati per ulteriori azioni.



Andreas vuole costruire un magazzino e ha bisogno di 1x mattoni e 1x artigiano. Mette uno dei suoi artigiani sulla tessera mattoni e scarta un altro artigiano che colloca a sinistra della sua plancia isola.

Alcune azioni richiedono gettoni navali per poter essere eseguite. Esistono 2 tipi di gettoni navali, ognuno dei quali ha valore 1:



Gettoni commercio



Gettoni esplorazione

Per eseguire queste azioni, vengono scartati i gettoni navali richiesti. Tali gettoni vengono presi dalle proprie navi e posizionati nell'area di scarto. I segnalini nell'area di scarto sono momentaneamente inutilizzabili.



Linda vuole giocare una carta per la quale ha bisogno di 2 segnalini esplorazione. Ha due navi mercantili con 1 gettone commercio ciascuna e una nave da esplorazione con 2 gettoni esplorazione. Da quest'ultima prende 2 gettoni e li scarta. La carta può quindi essere giocata.

Commercio

Se un'azione richiede una risorsa che un giocatore non può o non vuole produrre da solo, questa risorsa può essere acquisita commerciando con un altro giocatore. Per ogni risorsa commerciata, devono essere soddisfatti 2 requisiti:

- 1) Il giocatore attivo ha abbastanza gettoni commercio sulle sue navi.
- 2) Almeno un altro giocatore ha una tessera industria che può produrre la risorsa richiesta.

Il numero di gettoni commercio richiesti è determinato dal livello del tipo di popolazione che produce la risorsa. I costi sono indicati sulle aree residenziali: 1 gettone commercio per agricoltori e operai, 2 per artigiani e 3 per ingegneri. Dopo che il giocatore ha scartato i gettoni richiesti, si considera la risorsa prodotta.



L'altro giocatore non può negare il commercio, ma comunque non piazza un cubo popolazione sulla tessera. Per aver reso disponibile il commercio riceve 1 oro dalla riserva. Ogni scambio viene ricompensato con 1 oro, indipendentemente da quanti gettoni commercio sono stati utilizzati per ottenerlo.

IMPORTANTE!

- ➔ Una tipologia di risorsa può essere commerciata in questo modo solo una volta per turno. Tuttavia, è possibile commerciare risorse diverse finché il giocatore ha abbastanza gettoni commercio.
- ➔ Il commercio può essere effettuato anche se la tessera industria dell'altro giocatore è già occupata da cubi.

➔ Le risorse del Nuovo Mondo, i cubi popolazione e i gettoni esplorazione non possono essere commerciati.

➔ Un giocatore non può commerciare con se stesso!

Andreas ha bisogno di 1x biciclo, ma non ha l'industria per produrlo. I suoi due compagni di gioco Diana e Maxim possono produrre entrambi un biciclo, quindi vorrebbe commerciare con uno di loro. Per la produzione del biciclo è necessario un ingegnere, di conseguenza Andreas ha bisogno di 3 gettoni commercio da scartare (vedi numero zona residenziale). Ora può scegliere liberamente se commerciare con Diana o Maxim, non importa che Maxim abbia entrambi i posti di lavoro già occupati. Sceglie Maxim, che riceve 1 oro dalla riserva. Di conseguenza, Andreas ha immediatamente "prodotto" 1x biciclo che può usare nel suo turno. Non può commerciare una seconda volta questa risorsa in questo turno, né con Maxim né con Diana, ma può invece commerciare altre risorse.



Fine del turno di lavoro

Nel proprio turno, ogni giocatore può spendere oro per richiamare alla fine del turno di lavoro i cubi della propria popolazione che sono già stati utilizzati. Il rispettivo cubo popolazione viene prelevato dal suo posto di lavoro o dall'area scarti e viene riposto nella sua zona residenziale, quindi può essere riutilizzato immediatamente. Spendere oro significa sempre rimetterlo nella riserva.

La quantità di oro richiesta per il rispettivo cubo popolazione si trova sulla plancia isola.



Linda ha bisogno di cubi popolazione per le sue prossime azioni. Spendere 2 ori per rimandare i suoi due contadini dalla segheria ai loro quartieri (1 oro ciascuno). Ciò libera sia il lavoratore che il posto di lavoro. Spendere anche 2 ori per spostare il suo lavoratore dall'area scarti alla sua zona residenziale. Tutti e tre possono ora essere riutilizzati.



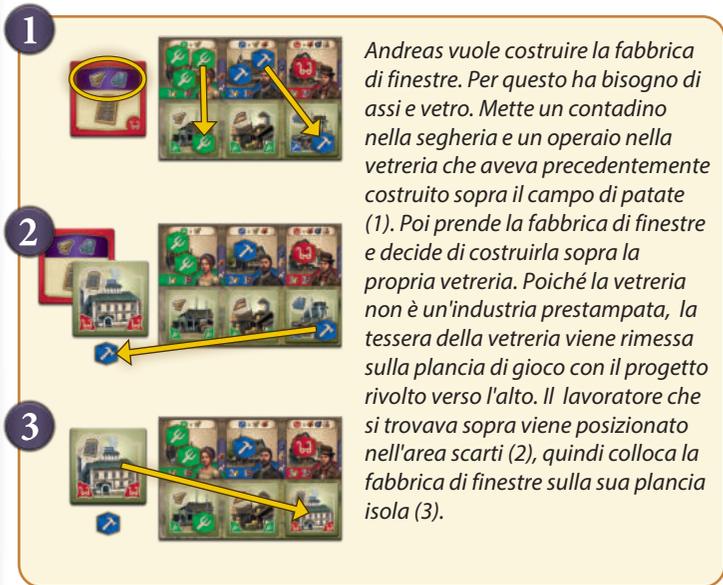
AZIONI

Costruire

Con l'azione "Costruire" i giocatori migliorano le proprie isole con nuove industrie, cantieri navali o navi utilizzando le tessere industria. Dopo che le risorse necessarie per la costruzione di un edificio sono state prodotte, una tessera industria viene rimossa dalla plancia di gioco, capovolta e collocata con il suo lato costruito sull'isola del giocatore.

Può esserci solo una tessera industria su ogni spazio isola. Tuttavia, è possibile costruire su costruzioni già esistenti o prestampate. Questo vale anche per le tessere industria che sono state utilizzate per produrre risorse utili alla costruzione della tessera stessa. Le tessere industria scartate vengono rimesse sulla plancia di gioco. Inoltre, in qualunque momento durante un'azione "Costruire", 1 tessera edificio costruita può essere dismessa e riposizionata sulla plancia di gioco. Eventuali cubi popolazione presenti su una tessera edificio rimossa vengono posizionati nell'area di scarto.

1 Andreas vuole costruire la fabbrica di finestre. Per questo ha bisogno di assi e vetro. Mette un contadino nella segheria e un operaio nella vetreria che aveva precedentemente costruito sopra il campo di patate (1). Poi prende la fabbrica di finestre e decide di costruirla sopra la propria vetreria. Poiché la vetreria non è un'industria prestampata, la tessera della vetreria viene rimessa sulla plancia di gioco con il progetto rivolto verso l'alto. Il lavoratore che si trovava sopra viene posizionato nell'area scarti (2), quindi colloca la fabbrica di finestre sulla sua plancia isola (3).



Industrie

Ogni tessera ha due copie sulla plancia di gioco. Ogni giocatore può costruire al massimo una tessera per tipo. È possibile costruire solo 1 industria per ogni azione "Costruire". Le industrie possono essere costruite su qualsiasi spazio terrestre (entroterra e costa). Nelle tessere industria, il lato del progetto mostra quali risorse sono richieste come costi (barra viola sopra), quale risorsa può essere prodotta (simbolo risorsa al centro) e quale tipo di cubo popolazione sarà necessario per questo (colore cornice e simbolo). Nel lato industria ci sono due spazi per i lavoratori di un determinato tipo (colore e simbolo) e la risorsa che viene prodotta grazie a quell'industria.



Lato progetto: costi, risorsa prodotta, cubo popolazione necessario

Lato edificio: Risorsa prodotta, 2 posti lavoro per i cubi popolazione

Alcune industrie sulla plancia di gioco sono alternative alle industrie di base, prestampate nella plancia isola. Queste offrono posti di lavoro a lavoratori di tipo differente e possono essere costruite in aggiunta rispetto alle loro controparti, perché non sono identiche.

Cantieri navali

I cantieri navali mostrano un numero sul lato del progetto che indica il livello massimo della nave che si può costruire in quel cantiere navale.

Nei cantieri navali di livello 1 possono essere costruite solo navi di livello 1, nei cantieri di livello 2 navi con livello 1 o 2, nei cantieri di livello 3 possono essere costruite tutte le navi. È possibile costruire solo 1 cantiere navale per ogni azione "Costruire", ma ogni giocatore può avere **un numero qualsiasi** di cantieri navali di qualsiasi livello.

I cantieri navali possono essere costruiti solo su spazi di costa.



Lato progetto: costo, massimo livello nave

Lato edificio: massimo livello nave

NOTA: Le tessere edificio "Assi di legno" e "Cantiere 1" sulla plancia di gioco sono in realtà gratuite e possono essere costruite regolarmente con un'azione "Costruire" senza dover produrre risorse.

Navi

Le navi sono costruite nei cantieri navali e mostrano sul lato progetto e sul lato nave il rispettivo numero di gettoni navali che rappresentano. **Durante l'azione di costruzione è possibile costruire al massimo tante navi quanti sono i cantieri navali presenti sulle proprie isole.** Ogni cantiere navale può costruire una nave, il cui livello non può superare il livello del cantiere. Come con i cantieri navali, ogni giocatore può avere **un numero qualsiasi di navi** di qualsiasi livello.

I gettoni navali corrispondenti vengono immediatamente piazzati sulla nave al momento della costruzione. Questi gettoni possono quindi essere utilizzate immediatamente per commerciare risorse con l'obiettivo di costruire altre navi. Ci sono navi commerciali e da esplorazione e qualsiasi cantiere navale permette di costruire entrambi i tipi. Le navi possono essere costruite solo sugli spazi di mare.



Lato progetto: Costo, Livello della nave

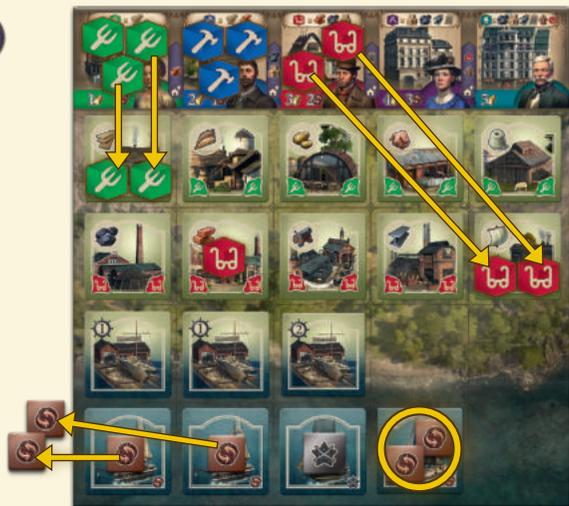
Lato nave: Livello della nave

1



Linda ha un totale di tre cantieri navali: due con forza 1 e uno con forza 2. Può decidere di usarli per costruire fino a tre navi da 1 o fino a due navi da 1 e una nave da 2 in una sola azione. Decide di costruire una nave da esplorazione da uno (al costo di 1x vela, 1x assi di legno e 1x cannone) e una nave commerciale da due (1x vela, 1x merci e 1x tavole) (1).

2



Linda produce assi di legno e vele due volte ciascuna, quindi scarta 2 gettoni commercio per ottenere merci da Andreas una volta. Costruisce quindi una nave commerciale da due, la colloca su uno spazio di mare libero e vi piazza 2 gettoni commercio (2).

3



Ora le manca un artigiano per la nave da esplorazione. Può utilizzare i gettoni commercio ricevuti dalla nave commerciale da 2 appena costruita per ottenere anche 1 cannone da Andreas. Ha quindi tutte le risorse per costruire la nave da esplorazione da 1, che piazza nel suo ultimo spazio di mare libero (3), aggiungendo un gettone esplorazione sopra di essa.

Giocare e attivare carte popolazione

Sulle carte popolazione sono raffigurati gli specialisti che forniscono punti influenza e un beneficio una tantum. Per poter giocare una carta popolazione, è necessario soddisfare i bisogni dello specialista producendo le risorse necessarie che sono indicate sulla carta (barra viola sopra).

La carta viene quindi disposta a faccia in su sotto la plancia isola del giocatore.

Ogni carta popolazione giocata mostra un effetto che può essere utilizzato una sola volta.

Questo può essere attivato in qualsiasi momento durante lo stesso turno o in un turno successivo.

Quando viene attivata, la carta viene girata sul retro, ma rimane nell'area del giocatore.

L'effetto è immediato (gli effetti sono descritti in maggior dettaglio a pagina 13). L'**attivazione è un'azione gratuita**, quindi è possibile attivare un numero qualsiasi di carte per turno.

Ogni carta giocata nell'area del giocatore, che sia attivata o meno, fornisce i rispettivi punti influenza alla fine della partita.



Scambiare carte popolazione

Con questa azione, è possibile scambiare fino a 3 carte popolazione.

Tali carte vanno posizionate sotto il rispettivo mazzo popolazione.

Quindi vengono pescate altrettante carte dal mazzo corrispondente e messe in mano.

Se una pila è esaurita, non è possibile scambiare carte popolazione di questo tipo.

Andreas ha 3 carte in mano che vorrebbe scambiare perché sono difficili da completare. Mette la carta da 8 punti influenza e la carta da 5 punti influenza sotto le rispettive pile (artigiano / ingegnere / investitore e Popolazione del Nuovo Mondo), quindi pesca 1 nuova carta da entrambe le pile. In questo esempio la pila con le carte da 3 punti influenza (contadino / operaio) è già stata esaurita, quindi non può più scambiare questa carta e la tiene in mano.



Assumere

Con l'azione "Assumere", è possibile aggiungere fino a **3 nuovi cubi popolazione** dalla riserva alla propria plancia isola. Per ciascun cubo popolazione che si vuole assumere, devono essere prodotte le risorse richieste sopra le singole aree residenziali della città.

I costi sono sempre e solo per 1 cubo popolazione.

I cubi popolazione acquisiti in questo modo possono essere utilizzati direttamente per produrre risorse necessarie per aumentare ulteriormente la forza lavoro.



Per ogni nuovo contadino o operaio, deve essere pescata e messa in mano 1 carta popolazione di tipo contadino / operaio. Per ogni nuovo artigiano, ingegnere o investitore, deve essere pescata e messa in mano 1 carta popolazione artigiano / ingegnere / investitore.

Se si vuole assumere qualcuno **ma il mazzo di carte popolazione corrispondente è esaurito** non viene pescata nessuna carta. Invece, sarà necessario spendere la quantità di oro indicata sulla plancia nell'alloggiamento del mazzo corrispondente. Tale quantità di oro deve essere spesa per ciascun cubo popolazione che si vuole assumere. Se ciò non è possibile, il cubo della popolazione non può essere aggiunto.



Linda vorrebbe posizionare 3 nuovi cubi popolazione nella sua area residenziale. È libera di decidere quali dei 3 devono essere e decide per 2 operai e 1 ingegnere. Per questo ha bisogno di un totale di 2x assi, 1x mattoni, 1x carbone, 1x merci, 1x travi d'acciaio e 1x finestra. Possiede già la carbonaia migliorata, il mattonificio e l'acciaieria, quindi può usare gli operai invece degli artigiani. Le mancano però 2 lavoratori per produrre tutte le risorse di cui ha bisogno. Quindi produce prima 2x assi e 2x mattoni per mettere 2 artigiani nel suo quartiere. Subito dopo, utilizza questi due artigiani per produrre le risorse per l'ingegnere e lo colloca nella sua zona residenziale.



Dato che Linda ha così ricevuto un totale di 3 nuovi cubi popolazione, deve anche pescare 3 nuove carte: 2x dalla pila contadino / operaio e 1x dalla pila artigiano / ingegnere / investitore. In questo esempio è rimasta solo 1 carta nella pila del contadino / operaio. Per ogni carta che non può pescare, deve invece spendere 1 oro come indicato sulla plancia di gioco.

Promuovere



Con l'azione "Promuovere" è possibile migliorare fino a 3 dei propri cubi popolazione. Per poter realizzare un miglioramento, devono essere prodotte le risorse necessarie. Il costo di ciascuna promozione è indicato tra le aree residenziali sopra il simbolo corrispondente. Il miglioramento è il passaggio da un tipo di cubo popolazione al seguente:

Agricoltore Operaio Artigiano Ingegnere Investitore.

→ → → →

I 3 miglioramenti possono essere **divisi** tra 1 o 3 cubi popolazione.



Un cubo popolazione che viene migliorato viene **sostituito** con un nuovo cubo del colore migliorato dalla riserva. Poiché la promozione non aumenta il numero di cubi popolazione, **non vengono pescate nuove carte popolazione**.

IMPORTANTE: se il cubo popolazione da promuovere si trova su una tessera edificio, il nuovo cubo popolazione viene posizionato sulla stessa tessera. Ciò significa che i colori del luogo di lavoro e il cubo popolazione non corrisponderanno fino al prossimo turno di lavoro (pagina 5) o alla festa cittadina (pagina 10).

Andreas vuole apportare 3 promozioni. 1 contadino dovrebbe essere promosso due volte per diventare un artigiano (1x mattoni, 1x carbone e 1x merci). Andreas vuole promuovere anche 1 ulteriore agricoltore trasformandolo in un operaio (1x mattoni). L'agricoltore che deve diventare operaio è già stato assegnato a un posto di lavoro, motivo per cui viene scambiato sulla tessera. L'altro agricoltore invece si trovava nella zona residenziale, quindi viene riposto nella riserva e un nuovo cubo operaio viene posizionato nella zona residenziale. Non vengono pescate carte popolazione aggiuntive perché il numero totale dei cubi popolazione non è aumentato.



Espandersi nel Vecchio Mondo

L'isola può essere espansa con l'azione di espansione nel vecchio mondo **per creare spazio** per più tessere edificio. Per prendere un'espansione del Vecchio Mondo, è **necessario scartare nell'apposita area i gettoni esplorazione richiesti**: la prima espansione del Vecchio Mondo di ogni giocatore richiede 1 gettone esplorazione, la seconda 2, la terza 3 e la quarta 4. Questi costi sono indipendenti da quante Isole del Nuovo Mondo ha il giocatore.

Nessun giocatore può sviluppare più di 4 espansioni del Vecchio Mondo. È possibile effettuare al massimo un'espansione per azione "Espandersi nel Vecchio Mondo".



Le tessere espansione del Vecchio Mondo vengono pescate dalla pila e posizionate a faccia in su a destra della propria plancia come prosecuzione, permettendo di espandere il proprio spazio di 2 spazi di mare e 4 di terra, 2 dei quali hanno una costa, che possono essere utilizzati per la costruzione degli edifici (pagina 6). Gli spazi nell'isola originaria non devono essere necessariamente tutti costruiti per potersi espandere. Sarà quindi ancora possibile costruire edifici sull'isola di origine.

Le espansioni del vecchio mondo offrono al giocatore un bonus unico. Potrebbe trattarsi di effetti (pagina 13) che vengono attivati immediatamente non appena la tessera espansione del Vecchio Mondo viene aggiunta alla plancia giocatore, oppure industrie, cantieri navali o navi precostruiti che possono essere utilizzati regolarmente. Solo in questo caso i giocatori potrebbero avere degli edifici duplicati.

In un turno precedente, Linda ha preso un'espansione del vecchio mondo con un gettone esplorazione e quindi non solo ha ottenuto più spazio per più tessere edificio, ma anche un magazzino migliorato. Per la sua seconda espansione del vecchio mondo deve ora usare 2 gettoni esplorazione. Pesca la prima tessera espansione del Vecchio Mondo dalla pila a faccia in giù e la affianca alla precedente. Il bonus le consente di prendere immediatamente 2 carte spedizione.



Esplorare il Nuovo Mondo

Con questa azione è possibile **esplorare isole lontane e scoprire nuove preziose risorse da commerciare**. Per esplorare un'isola del Nuovo Mondo, come per il Vecchio Mondo, è necessario scartare nell'apposita area di scarto personale i gettoni esplorazione richiesti.

La prima isola del Nuovo Mondo di ogni giocatore richiede 1 gettone esplorazione, la seconda 2, la terza 3 e la quarta 4. Questi costi sono indipendenti dal numero di espansioni del Vecchio Mondo possedute dal giocatore.

Nessun giocatore può esplorare più di 4 isole del Nuovo Mondo. È possibile effettuare al massimo un'esplorazione per azione "Espandersi nel Nuovo mondo".

Per ogni Isola del Nuovo Mondo esplorata, il giocatore deve anche pescare 3 carte popolazione del Nuovo Mondo e aggiungerle alla propria mano.

Andreas ha urgente bisogno di zucchero di canna dal Nuovo Mondo per poter costruire una distilleria di rum. Scarta un gettone esplorazione perché è la sua prima isola del Nuovo Mondo e pesca anche 3 carte popolazione del Nuovo Mondo, che prende in mano.



Le Isole del Nuovo Mondo vengono pescate dalla pila e posizionate a faccia in su nella propria area di gioco.

Ogni Isola del Nuovo Mondo mostra 3 risorse che è possibile importare.

Per poter utilizzare una risorsa da un'isola del Nuovo Mondo, è necessario scartare un gettone commercio, cosa che può essere eseguita più volte per turno. **Le risorse del Nuovo Mondo degli altri giocatori non possono essere commerciate.** Tuttavia, questo si applica solo alle materie prime del Nuovo Mondo e non ai prodotti lavorati dalle industrie nati grazie ad esse. Il tabacco, ad esempio, non può essere commerciato, ma i sigari, per i quali è necessario il tabacco, possono essere commerciate.

Non è possibile costruire edifici nelle tessere del Nuovo Mondo.



L'isola esplorata offre la canna da zucchero. Nel suo turno successivo, Andreas scarta un gettone commercio e produce anche assi di legno per poter costruire la distilleria di rum. Linda aveva già un'isola del Nuovo Mondo con la canna da zucchero, ma poiché queste risorse non possono essere commerciate con un altro giocatore, Andreas ha dovuto esplorare il Nuovo Mondo per costruire la distilleria.

Prendere carte spedizione

Con l'azione prendere carte spedizione i giocatori ricevono carte spedizione che possono dare punti influenza aggiuntivi alla fine della partita ma che non portano ulteriori vantaggi fino ad allora. Per prendere carte spedizione è necessario scartare **2 tessere esplorazione per ottenere fino a 3 carte spedizione.**



Le carte Spedizione vengono pescate dal mazzo e formano una pila a faccia in giù **nascosta** separata per ogni giocatore sotto l'isola di origine.

Non contano come carte in mano dei giocatori.

Ogni giocatore può consultare le proprie carte spedizione in qualsiasi momento.

Le carte spedizione mostrano **un animale per lo zoo a sinistra e un artefatto per il museo a destra.**

Il colore di sfondo e il simbolo sotto indicano quali cubi popolazione sono richiesti come visitatori alla fine del gioco per ricevere i punti influenza.

Ogni cubo popolazione può essere usato solo per uno spazio.

Linda ha pescato 3 carte spedizione nel suo turno. Le tiene segrete, ma cerca di ottenere 3 artigiani, 2 ingegneri e 1 investitore alla fine del gioco per ottenere fino a $1 + 1 + 2 + 3 + 2 + 1 = 10$ punti influenza. Se alla fine del gioco, ad esempio, avesse solo 1 artigiano e 1 investitore, riceverebbe $1 + 3 = 4$ punti influenza.



Celebrare la festa cittadina

Se un giocatore non può o non vuole intraprendere altre azioni, può usare un'azione per ripristinare i cubi popolazione e i gettoni navali che possono quindi essere riutilizzati nei turni successivi. L'intera popolazione torna alle proprie aree residenziali e tutte le navi rientrano nel porto per celebrare la festa cittadina. Di conseguenza tutti i cubi popolazione e i gettoni navali provenienti dai luoghi di lavoro e dall'area scarti vengono restituiti alle rispettive aree residenziali in città o sulle navi.



FINE DEL GIOCO

Non appena un giocatore gioca la sua ultima carta in mano (ovvero non ha più carte popolazione in mano), si attiva la fine della partita.

Questo giocatore riceve immediatamente il gettone fuochi d'artificio che varrà 7 punti influenza. Il round in corso viene giocato fino alla fine, in modo che ogni giocatore abbia giocato lo stesso numero di turni. Quindi viene giocato un altro round prima della fine del gioco.

Se il giocatore che ha attivato la fine del gioco ottiene nuove carte popolazione durante queste ultime fasi, la fine del gioco rimane attivata e il giocatore non deve rinunciare alla tessera fuochi d'artificio.

Andreas è il primo giocatore e Linda la seconda. Ipotizzando che Linda attivi la fine della partita, il round viene giocato fino alla fine della sua mossa, quindi gli altri due compagni di gioco, Maxim e Diana, faranno un altro turno. Quindi Andreas inizierà l'ultimo round del gioco, in modo che tutti abbiano un ultimo turno prima che vengano contati i punti influenza.

PUNTEGGIO DI FINE PARTITA

Alla fine della partita, ogni giocatore conta i propri punti influenza:

- Ogni **carta popolazione giocata** nella propria area di gioco, sia a faccia in giù che a faccia in su, permette di guadagnare tanti punti influenza quanti sono indicati su di essa:
 - Carte contadino / operaio: 3 punti influenza.
 - Carte Artigiano / Ingegnere / Investitore: 8 punti influenza.
 - Carte popolazione del nuovo mondo: 5 punti influenza.
- Le **carte spedizione** vengono rivelate e gli artigiani, gli ingegneri e gli investitori del giocatore vengono assegnati in base al colore. Questi possono essere prelevati da zone residenziali, dai posti di lavoro o dall'area di scarto. Ogni cubo popolazione può essere usato solo per uno spazio sulle carte spedizione. **Ogni spazio occupato viene valutato individualmente** e quindi permette di guadagnare i punti influenza di conseguenza. Le carte Spedizione non devono essere necessariamente complete per permettere di guadagnare punti influenza.
- 3 ori** valgono 1 punto influenza.
- La **tessera fuochi d'artificio** vale 7 punti influenza.
- Infine, si calcolano i punti per le carte missione (pagina 12). Chi ha più punti influenza è il vincitore!

In caso di parità, vince chi ha il maggior numero di industrie, cantieri navali e navi in totale. Ovviamente sono incluse le tessere industria prestampate che non sono state sovrapposte. Se c'è un altro pareggio, vince il giocatore con il minor numero di carte in mano. Se il pareggio persiste la vittoria sarà condivisa.

SUGGERIMENTO: puoi trovare una scheda di punteggio su **kosmos.de/anno-1800** per il download.



Linda conta i suoi punti influenza:

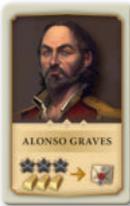
- 11 carte con 3 punti influenza ciascuna. 3 carte con 8 punti influenza ciascuna e 4 carte con 5 punti influenza ciascuna
 $11 \times 3 + 3 \times 8 + 4 \times 5 = 77$ **punti influenza** dalle carte popolazione.
- 3 carte spedizione prive di ingegnere
 $3 \times 1 + 1 \times 2 + 1 \times 3 = 8$ **punti influenza** dalle carte spedizione.
- 5 ori = 1 punto influenza.
- Dato che ha avviato la fine della partita, ha la tessera fuochi d'artificio = 7 punti influenza.
- Le carte missione vengono così conteggiate:
 - Non né nella prima né la seconda per numero di ingegneri = 0 punti influenza.
 - 6 punti influenza per ogni grammofono / biciclo / carrozza a vapore = 6 punti influenza.
 - 6 punti influenza per ogni isola del nuovo mondo che possiede = 6 punti influenza (1 nuova isola del mondo).
 - 1 punto influenza aggiuntivo per ogni animale dello zoo visitato = 2 punti influenza (2 animali dello zoo visitati).
 - Quindi, nel complesso, Linda ha fatto
 $77 + 8 + 1 + 7 + 0 + 6 + 6 + 2 = 107$ punti influenza.

CARTE MISSIONE

Le carte missione rappresentano opportunità e sfide di diverse personalità e obiettivi di successo nel mondo di Anno. All'inizio di ogni partita si pescano **5 carte missione casuali**, che rimangono in gioco per l'intera partita. Ovviamente è anche possibile scegliere la propria combinazione preferita.

Per la prima partita consigliamo le carte incarico Alonso Graves, Universität, Edvard Goode, Isabel Sarmiento e Zoo.

Esistono due tipi di carte missione. **La maggior parte delle carte missione premia con punti influenza** alla fine del gioco se si soddisfano determinati requisiti. Queste carte hanno uno sfondo più scuro rispetto alle **carte missione effetto**. Queste ultime hanno lo stesso sfondo chiaro delle carte popolazione e offrono alcuni effetti che è possibile usare durante il gioco. Gli effetti di queste carte non sono azioni e vengono utilizzate nel corso della partita. Quindi ogni giocatore può farne uso ogni volta che ritiene sia utile o necessario.



Alonso Graves - scarta 3 gettoni esplorazione e spendi 3 ori per poter eseguire un'azione aggiuntiva.



Aarhant - scarta 1 investitore per **ottenere** 5 ori dalla riserva.



Der Redakteur - scarta 2 tessere esplorazione per posizionare 1 carta a tua scelta sotto il rispettivo mazzo di carte popolazione. Non vengono pescate nuove carte.

IMPORTANTE: le carte missione Alonso Graves, Aarhant e Der Redakteur possono essere utilizzate solo una volta per turno.



Beryl O'Mara - è possibile usare 2 gettoni esplorazione come 1 gettone commercio. Le tessere non vengono scambiate ma sarà possibile ad esempio scartare 2 gettoni esplorazione per commerciare 1 risorsa prodotta da un contadino o da un operaio. In questo modo, più risorse possono essere negoziate in una volta.



Carl Leonard von Malching, Eli Bleakwort, Die Königin, Edvard Goode, Willie Wibblesock, Prinzessin Qing - Ogni industria raffigurata su queste carte dà al giocatore che l'ha costruita il numero di punti influenza mostrato accanto ad essa alla fine del gioco.



Hannah Goode, Universität, Weltausstellung, Madame Kahina, Die Besucherin - Ognuna di queste carte dà al giocatore che alla fine del gioco ha il maggior numero degli elementi mostrati (cubi popolazione totali, ingegneri, investitori, gettoni commercio, carte spedizione) 10 punti influenza. Chi possiede il secondo maggior numero di elementi riceve 4 punti influenza. In caso di pareggio, tutti i giocatori in parità ricevono i rispettivi punti influenza. Se c'è un pareggio per la maggior parte degli elementi, vengono assegnati i punti influenza per il secondo maggior numero di elementi.



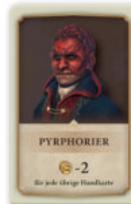
Zoo, Museum - Ognuna di queste carte aumenta i punti influenza ottenuti per gli animali o gli artefatti visitati di 1. Quindi, uno spazio animale occupato da un ingegnere su una carta spedizione alla fine del gioco, ad esempio, vale 3 punti influenza invece di 2 se la carta missione Zoo è in gioco.



Bente Jorgensen - Ogni giocatore che ha sviluppato al massimo 1 espansione del vecchio mondo, alla fine del gioco riceve 18 punti influenza. La plancia iniziale non conta come espansione del vecchio mondo.



Isabel Sarmiento - Ogni isola del Nuovo Mondo esplorata da un giocatore permette di ottenere 6 punti influenza alla fine del gioco.



Pyrphorier - Alla fine della partita, ogni giocatore perde 2 punti influenza per ogni carta popolazione che ha ancora in mano. Le carte Popolazione giocate ma non attivate non contano come carte in mano.

COMBINAZIONE DI CARTE MISSIONE

Normalmente, all'inizio del gioco, vengono pescate 5 carte casuali. Tuttavia, volendo orientare l'atmosfera del gioco in una certa direzione, è possibile utilizzare questi suggerimenti come guida per mettere insieme le 5 carte missione:

- Per un gioco più **complesso** con più possibilità, si consiglia di usare un numero qualsiasi di carte ordine effetto (Alonso Graves, Aarhant, Der Redakteur, Beryl OylMara).
- Per un gioco più **conflittuale** in cui si compete più intensamente per i punti, è possibile usare un numero qualsiasi di carte missione che danno punti per avere il maggior numero di determinati elementi di gioco (Hannah Goode, Università, Esposizione Mondiale, Madame Kahina, The Visitor).
- Per un gioco più rilassato incentrato sull'**espansione** delle isole, è possibile usare un numero qualsiasi di carte missione che danno punti per le industrie (Carl Leonard von Malching, Eli Bleakworth, The Queen, Edvard Goode, Willie Wibblesock, Princess Qing).
- Le carte missione Zoo e Museo si concentrano sulle carte spedizione.
- La carta missione Pyrphorian è utile per cambiare l'atmosfera del gioco e le strategie. Poiché la carta penalizza per le carte popolazione rimanenti alla fine del gioco, c'è più concorrenza per attivare la fine del gioco e si tenderà ad essere più cauti nell'aumentare la forza lavoro.

EFFETTI DELLE CARTE POPOLAZIONE E MISSIONE

Ricevi i **cubi popolazione** raffigurati e aggiungili alla tua **zona residenziale**. Pesca anche le corrispondenti **carte popolazione** e aggiungile **alla tua mano**. Se la pila corrispondente è esaurita, è necessario spendere l'oro richiesto. Se ciò non è possibile, l'effetto non può essere utilizzato neanche parzialmente.



Ricevi il numero specificato di gettoni commercio o esplorazione e posizionali sulla carta popolazione giocata. Puoi usarli come gettoni navali, ma tornano nella riserva subito dopo essere stati usati. **Se non utilizzati prima, dovranno essere riposti nella riserva durante la successiva festa cittadina.**



Ricevi la **quantità di oro specificata** e aggiungila alla tua scorta personale.



Ricevi **2 carte spedizione**. Non è possibile utilizzare questo effetto se il mazzo di carte spedizione è esaurito.



Ricevi gratuitamente una delle risorse del Nuovo Mondo illustrate. Tale risorsa potrà essere utilizzata attivando la carta.



Ricevi fino a 3 promozioni gratuite per i cubi della tua popolazione. E' possibile usare quest'effetto solo per la tipologia di cubi mostrata. Tutti i miglioramenti che si desidera attivare devono essere utilizzati nello stesso turno e non possono essere suddivisi in più turni.



Ottieni un'azione aggiuntiva che puoi eseguire seguendo le normali regole.



Puoi restituire fino a 2 carte popolazione a scelta e raporle nei rispettivi mazzi popolazione. Non vengono pescate nuove carte.



! IMPORTANTE: a differenza di tutti gli altri effetti, questo effetto può essere attivato solo nel turno in cui viene giocata la carta. Alla fine del turno, la carta deve essere girata sul retro. E' possibile giocare la carta e non utilizzarne l'effetto, ma non è possibile attivarla in un turno successivo!

CONSIGLI PER INIZIARE

Anno 1800 - Il gioco da tavolo può essere un po' opprimente, soprattutto durante le prime partite. Ecco perché vorremmo dare alcuni suggerimenti per aiutare i nuovi giocatori a trovare il proprio percorso nel flusso di gioco.

Avrete probabilmente l'impressione che la fine del gioco sia infinitamente distante. Questo perché la fine si attiva solo quando un giocatore non ha più carte in mano. Per gran parte del gioco, tuttavia, pescherete carte più velocemente di quanto sia possibile completarne. Anche questo è abbastanza naturale, perché le isole hanno impianti di produzione molto scarsi all'inizio. Man mano che la città cresce e si ottengono più residenti, i bisogni che devono essere soddisfatti aumentano di conseguenza. Non sarebbe strano se dopo pochissimo tempo il numero di carte in mano venisse raddoppiato rispetto alla dotazione iniziale. E' importante non farsi ingannare dalla sensazione che il gioco non finisca mai! Un elemento importante del gioco è capire quando fare a meno di residenti aggiuntivi per prendersi cura in modo più efficiente di tutti quelli già presenti. Soprattutto se si mira ad essere i primi a restare senza carte in mano per ricevere i 7 punti bonus, è importante tenere a mente questo aspetto.

Questo però non significa che questa debba essere sempre la strada giusta da seguire. Dopotutto, chi attiva la fine della partita non ha ancora vinto, e in molte partite non si hanno svantaggi per le carte rimanenti in mano alla fine del gioco (a meno che la *carta missione Pyrphorian* non sia in gioco). Quindi un giocatore potrebbe anche cercare di ottenere e soddisfare il maggior numero di abitanti possibile, mentre altri potrebbero voler mantenere la loro popolazione ridotta per controllare meglio la fine del gioco.

Quel che è veramente importante, è che l'isola di ogni giocatore migliori ad ogni round, ottenendo più industrie e migliorando i cantieri e la flotta navale. Attraverso il commercio tutti beneficiano anche dei progressi degli altri giocatori. Quando lo sviluppo raggiunge un certo livello per tutti i giocatori, è possibile che si arrivi improvvisamente e rapidamente alla fine del gioco. Questo perché a un certo punto sarà possibile giocare carte popolazione molto più velocemente rispetto ad ottenerne di nuove.

A questo punto va anche detto che la quantità di feste cittadine che si celebrano va valutata con attenzione. Dopo tutto, quando l'intera città è in festa, non si lavora. Tra uno di questi eventi e l'altro sarà necessario cercare di sfruttare al meglio tutte le opzioni possibili.

Soprattutto all'inizio di una partita, ci si chiede spesso "Da dove posso iniziare?". Un buon punto di partenza potrebbe essere valutare le esigenze dei propri residenti sulle carte in mano. Se alcuni prodotti compaiono più volte, potrebbe essere utile iniziare a creare l'industria corrispondente. Se diversi residenti, ad esempio, desiderano del sapone, ci si potrebbe dedicare alla costruzione dell'industria di sapone. In questo modo è possibile iniziare a scegliere le industrie più importanti per costruire il proprio motore di gioco. Anche un'incursione anticipata in nuove coste non è una brutta cosa, espandendosi nel vecchio mondo con la propria flotta. Il cantiere potrebbe non essere necessario all'inizio, ma ottenere i vantaggi delle espansioni potrebbe essere fondamentale.

Raccomandiamo anche di non sottovalutare le industrie che già si possiedono. Per ciascuna delle 5 fabbriche iniziali, è possibile costruire delle versioni alternative. Ognuna di queste industrie richiede operai invece che artigiani per produrre lo stesso tipo di risorsa. Un tale investimento può essere utile poiché, durante il gioco, diventerà più semplice aggiungere operai invece che artigiani e molte carte e tessere hanno bisogno delle risorse prodotte in queste industrie.

Inoltre, sarebbe opportuno anche dare un'occhiata alle risorse che sono un prerequisito per molte altre. I cannoni sono necessari, ad esempio, se si vuole ampliare la flotta delle navi da esplorazione, mentre il tessuto di cotone è estremamente importante per le carte popolazione del nuovo mondo. Un investimento iniziale di questo genere potrebbe trasformare i giocatori in partner commerciali appetibili per i propri compagni di gioco.

NOTA SULLA RISORSA "CASSE"



I fan di *Anno 1800* e i membri della *Anno Union* si sono sicuramente imbattuti nella risorsa "casce". Nel gioco per PC questa icona non viene utilizzata per le risorse ma rappresenta i relitti. In *Anno 1800 - Il gioco da tavolo*, le casce sono una risorsa come le altre, per cui è necessario organizzarne la produzione e l'utilizzo. Le casce rappresentano un mix variegato di merci speciali, come ad esempio l'uva per lo champagne, il rame e lo zinco per l'ottone o per il carico delle navi. L'edificio corrispondente sulla tessera industria è quindi anche il magazzino. È un punto di trasbordo molto versatile sull'isola e una parte importante dell'infrastruttura. Abbiamo fatto ricorso a questa soluzione per cercare di riprodurre la complessità del gioco per PC, ma allo stesso tempo garantire accessibilità e giocabilità. In questo modo, possiamo rappresentare chiaramente una vasta gamma di risorse e, soprattutto, la loro interconnessione con le altre.

RINGRAZIAMENTI

Martin Wallace e KOSMOS-Verlag desiderano ringraziare tutti coloro che sono stati coinvolti nel playtest, nella lettura del regolamento, nella messa a punto del gioco e che hanno permesso di realizzare Anno 1800 - Il gioco da tavolo con molte idee creative che ora avete tra le mani.

Questo vale in particolare per 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 e André Deibert.

I nostri ringraziamenti vanno anche a Ubisoft Blue Byte e all'intero team di Anno di Ubisoft Mainz.

In ricordo di Piero Cioni.

AUTORE



Martin Wallace, nato nel 1962, è cresciuto a Manchester e ora vive in Australia. L'insegnante e esperto di storia è ora un game designer a tempo pieno e nel corso di questi anni ha già fondato la sua casa editrice. I suoi complessi giochi di strategia si occupano spesso di aspetti economici e sono caratterizzati dall'integrazione tematica di eventi e luoghi storici. Con *Anno 1800 - Il gioco da tavolo*, combina questa abilità con la meccanica del modello di gioco per PC per creare una competizione intelligente e coinvolgente per lo sviluppo di isole più influenti.

The image shows two promotional graphics for the game Anno. On the left is the 'ANNO 1800 KÖNIGSEDITION' logo, which features a crown at the top and a ship's steering wheel in the center. The text 'ANNO 1800' is prominently displayed in the middle, with 'KÖNIGSEDITION' below it. At the bottom of the logo, it says 'ENTHÄLT ZUSÄTZLICHE INHALTE'. In the bottom left corner of this graphic is the Ubisoft logo. On the right is a banner for 'ANNO History Collection' with a dark, atmospheric background and a golden compass rose in the center. Below these graphics is a dark box with white text that reads: 'Entdecke die Welt von Anno auf PC! store.ubi.com/anno-franchise'.

IMPRESSUM

Autor: Martin Wallace

Designberater: Stephen Hurn

Lizenz & Bildmaterial: Ubisoft Blue Byte

Grafik: Fiore GmbH

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

© 2020 Ubisoft Entertainment.

All Rights Reserved.

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

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

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG Pfizerstr. 5-7, 70184

Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr.: 680428

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN GERMANY

Vieni a trovarci su www.goblins.com



VELOCE PANORAMICA

GIOCO

- Esegui 1 azione a turno finché un giocatore non esaurisce le carte.
 - Gioca il round fino alla fine.
 - Gioca un altro round finale.
 - Conta i punti influenza.
- Chi ha più punti influenza = Vincitore.

PUNTEGGIO DI FINE PARTITA (pagina 11)

- Carte Popolazione giocate (scoperte e coperte).
- Luoghi visitati sulle carte spedizione.
- Ogni 3 ori 1 punto influenza.
- Gettone Fuochi d'artificio = 7 punti influenza.
- Carte missione soddisfatte.

PRODUZIONE (pagina 4)

- Posiziona i cubi popolazione sul posto di lavoro per produrre 1 volta la risorsa raffigurata e usala nello stesso turno.
- I cubi popolazione o i gettoni navali che sono direttamente necessari vengono scartati nell'area di scarto personale.

FINE DEL TURNO DI LAVORO (pagina 5)

- Spendere oro in base a quanto indicato nelle aree residenziali per rimettere cubi popolazione dai luoghi di lavoro e dall'area di scarto nelle loro zone residenziali.
- Se c'è abbastanza oro, è possibile ripristinare diversi cubi popolazione.

COMMERCIO (pagina 5)

- Scarta il numero richiesto di gettoni commercio per usare una industria di un altro giocatore. Il numero è determinato dal livello di popolazione di cui l'altro giocatore avrebbe bisogno per produrre questa risorsa.
- L'altro giocatore riceve 1 oro dalla riserva.
- Il commercio non può essere vietato e non può avvenire con se stessi.
- I posti di lavoro occupati non impediscono il commercio.
- I cubi popolazione, i gettoni navali e le risorse primarie delle Isole del Nuovo Mondo non possono essere scambiate.

COSTRUIRE (industrie, cantieri navali o navi) (pagina 6)

- Produci risorse per costruire 1 tessera industria.
- Costruisci 1 nave per cantiere navale in un'azione "Costruire" (ricorda di tener conto del livello dei cantieri navali!)
- Le navi ricevono immediatamente gettoni navali pari alla loro forza.
- Rimetti le tessere industria che hai sostituito con nuove industrie sulla plancia di gioco.
- Le industrie possono essere costruite su un qualunque terreno che non sia il mare, i cantieri navali sui terreni costieri e le navi sul mare.
- Ogni tipo di industria può essere costruita al massimo una volta, non c'è limite invece ai cantieri navali e alle navi.

ASSUMERE (pagina 8)

- Produci risorse per posizionare fino a 3 nuovi cubi popolazione nelle tue aree residenziali e pesca 1 carta corrispondente per ogni nuovo cubo popolazione.
- Se il mazzo delle carte popolazione è esaurito, sarà necessario spendere oro per ogni carta non pescata. Se ciò non è possibile, l'azione non può essere eseguita affatto.

GIOCARE E ATTIVARE CARTE POPOLAZIONE

(pagina 7)

- Produci risorse per giocare 1 carta.
- Qualsiasi numero di carte può essere attivato in qualsiasi momento durante il tuo turno - **azione gratuita!**
Gli effetti delle carte sono a uso singolo.

SCAMBIARE CARTE POPOLAZIONE (pagina 7)

- Riponi fino a 3 carte dalla mano sotto le rispettive pile, quindi pesca lo stesso numero di carte dagli stessi mazzi.

PROMUOVERE (pagina 8)

- Produci risorse per effettuare fino a 3 promozioni.
- Ogni cambio di livello è 1 promozione.
Ordine dei miglioramenti:
Contadino -> Operaio -> Ingegnere -> Investitore

ESPANDERSI NEL VECCHIO MONDO (pagina 9)

- Scarta i gettoni esplorazione per posizionare 1 espansione del vecchio mondo e, se possibile, usa il suo effetto.
- Occorrono 1/2/3/4 gettoni esplorazione rispettivamente per la 1°/2°/3°/4° espansione del vecchio mondo.
- E' possibile costruire massimo 4 espansioni del vecchio mondo per giocatore.

ESPLORARE IL NUOVO MONDO (pagina 9)

- Scarta i gettoni esplorazione per posizionare 1 nuova tessera del nuovo mondo e pesca 3 carte popolazione del nuovo mondo.
- Occorrono 1/2/3/4 gettoni esplorazione rispettivamente per la 1°/2°/3°/4° esplorazione del nuovo mondo.
- E' possibile costruire massimo 4 espansioni del nuovo mondo per giocatore.
- Scarta 1 gettone commercio per produrre 1 delle tue Risorse del Nuovo Mondo (non commerciabile).

PRENDERE CARTE SPEDIZIONE (pagina 10)

- Scarta 2 gettoni esplorazione per pescare fino a 3 carte spedizione.
- Puoi visualizzare le tue carte spedizione in qualsiasi momento.

FESTEGGIA IL FESTIVAL CITTADINO

(pagina 10)

- Rimetti tutti i cubi della popolazione e i gettoni navali dai luoghi di lavoro e dall'area scarti nei loro quartieri residenziali o sulle loro navi.

ATTIVARE LE CARTE MISSIONE (pagina 12)

- Usa il potere delle carte missione effetto - **azione gratuita!**
- Alonso Graves, Aarhant e l'Editor possono essere attivati solo una volta per turno.