

AUNNO

1800

El juego de mesa de Martin Wallace
Para 2-4 jugadores, mayores de 12 años

El nuevo comienzo en la isla es difícil, pero te atreviste. Con unos pocos ciudadanos has construido las primeras industrias y también se han anclado los primeros barcos. Todo parece listo para hacer de tu isla el centro de la industrialización con nuevas rutas comerciales en el Viejo y Nuevo Mundo. Pero el avance de la nueva era debe estar bien planificado: Los recursos y las tecnologías son limitados y tus competidores no se dormirán. Una población en crecimiento amplía tus opciones en tu isla de origen y una gran flota te permitirá realizar expediciones o explorar aún más islas. Pero no es fácil encontrar el equilibrio adecuado entre el progreso y una población satisfecha.
¡Aumenta continuamente tu influencia y gana no solo el favor de la reina, sino también el juego!

MATERIAL DEL JUEGO

4 Hojas de Ayuda



12 Islas del Viejo Mundo



102 Cartas de Población



1 Tablero de Juego



8 Islas del Nuevo Mundo



22 Cartas de Expedición



120 Losetas de Construcción



22 Cartas de Misión



1 Loseta de Jugador Inicial



1 Loseta de Fuegos Artificiales



4 Islas de Origen



130 Losetas Navales



38 Planchas de Oro



125 Fichas de Población



PREPARACIÓN DEL JUEGO

1 Coloca el **tablero** en el medio de la mesa. Clasifica todas las **losetas de construcción** y colócalas según las imágenes del tablero. Debe quedar visible el lado con los costes (barras violeta) Número de losetas:

- 35 Industrias 2x cada una
- 4 Embarcaderos de primer nivel
- 6 Embarcaderos de segundo nivel
- 4 Embarcaderos de tercer nivel
- 6 Barcos 6x cada tipo

2 Baraja los 3 mazos de **cartas de población** por separado, así como las **cartas de expedición** y ponlas boca abajo en sus respectivos lugares del tablero de juego.

3 Mezcla por separado las **islands del Viejo y el Nuevo Mundo** y ponlas a la derecha del tablero. También las **losetas navales** y las **fichas de oro** al lado.

4 Clasifica los **cubos de población** y ponlas a la izquierda del tablero.



5 Coloca 5 **cartas de misión** y la **loseta de fuegos artificiales** junto al tablero. Para la primera partida, toma las cartas de misión con los 3 diamantes sobre sus nombres: Alonso Graves, Universidad, Zoo, Edvard Goode, Isabel Sarmento.

Esta es la **zona de personal descartado**. Cuando realizas el "agotamiento" de fichas de población o fichas navales, se ponen en esta zona.





6 Cada jugador recibe una **isla de origen** y coloca las fichas en sus barrios del tablero, 4 agricultores, 3 trabajadores y 2 artesanos. En cada barco comercial se pone 1 loseta comercial y 1 loseta de exploración en el barco de exploración.

7 Finalmente, cada jugador recibe **7 cartas agricultor/trabajador** y **2 cartas de artesanos / ingeniero / inversor**.

8 El último que haya viajado fuera del país, será el jugador inicial y recibe la **loseta de jugador inicial**.

9 El segundo jugador recibe **1 de oro**, el tercer jugador recibe **2 de oro** y el cuarto jugador recibe **3 de oro**. El jugador inicial comienza el juego.

OBJETIVO Y FINAL DEL JUEGO

En Anno 1800, cada jugador construye sus propias islas, con nuevas industrias, embarcaderos y barcos, intercambiando recursos para satisfacer las necesidades de la población. Al final del juego, las cartas jugadas con los recursos producidos y comercializados darán puntos de influencia. Comenzando con el jugador inicial, en el sentido de las agujas del reloj cada uno hace su turno hasta que se activa el final del juego, cuando un jugador juega su última carta de mano. Se juega la ronda final, y en la siguiente ronda se cuentan los puntos de influencia para determinar el ganador. Puedes encontrar un ejemplo de puntuación en la página 11.

FASES DEL TURNO

En su propio turno, cada jugador puede hacer 1 acción. Las posibles acciones son:

- Construir (industrias, astilleros o naves) pág.6
- Jugar y activar cartas de población pág.7
- Intercambiar cartas de población pág.7
- Aumentar la mano de obra pág.8
- Mejoras pág.8
- Desbloquear el Viejo Mundo pág.9
- Explorar el Nuevo Mundo pág.9
- Tomar cartas de expedición pág.10
- Celebrar la festividad de la ciudad pág.10

También existen las acciones gratuitas para activar cartas de población y activar cartas de misión, puedes realizarlas en tu propio turno si tienes suficientes recursos. Consulta los efectos que puede utilizar en la página 13.

GESTIÓN DE RECURSOS

Antes de que se expliquen las acciones individuales, es necesario comprender la mecánica principal de Anno1800. El objetivo es utilizar los recursos disponibles para que puedas realizar tus acciones favoritas de la manera más eficiente posible. La gestión de recursos al final consta de la producción de elementos, comercio y final de turno.

Producción

Casi todas las acciones requieren recursos para realizarse. Los recursos se producen a partir de cubos de población. Hay 5 cubos diferentes de población, cada uno con un color y símbolo:



Para producir un recurso, se utiliza un cubo de población de su respectivo barrio residencial, se coloca en una zona de **trabajo libre** en tu propia isla. La zona de trabajo determina qué cubo de población se necesita. Al colocar un cubo, el recurso mostrado se produce **una vez** y debe usarse en el mismo turno. **No se puede producir en stock para movimientos posteriores.** Los cubos de población permanecen en sus zonas de trabajo, pero **no** producen ningún recurso más mientras están allí.

Linda necesita cerveza en su turno. Ella ya es propietaria de una cervecería, por lo que pone uno de sus trabajadores de su barrio en uno de los dos espacios de trabajo disponibles en la cervecería. Con esto, inmediatamente produce 1 de cerveza, que puede usar en ese turno. Si necesita nuevamente más cerveza, debe contratar a otro trabajador.

En ocasiones, no es necesario ningún recurso, sino el **cubo de población directamente**. Por así decirlo, el efecto del cubo de población se utiliza sin la necesidad de que esté en un lugar de trabajo específico. En estos casos, se coloca un cubo de población del tipo requerido **desde tu barrio a la zona de descarte** a la izquierda de la isla de origen. Los cubos de población descartados en esa zona **no se pueden usar para ninguna otra acción** temporalmente.



Andrés quiere construir un almacén y necesita 1 de ladrillos y 1 artesano. Pone a uno de sus artesanos en la fábrica de ladrillos y emplea otro artesano que coloca a la izquierda de su isla natal.

Ciertas acciones requieren fichas navales para realizarlas. Hay 2 tipos de losetas navales, cada una con un valor de 1:



Comercio (bronce)



Exploración (plata)

Para estas acciones, se usan las losetas navales del tipo mostrado en los diferentes barcos propios. Las losetas navales, en el área de descarte a la izquierda, **no se pueden usar temporalmente para ninguna otra acción.**



Linda quiere jugar una carta para la que necesita 2 fichas de exploración. Tiene dos barcos comerciales, cada uno con 1 ficha comercial y otro barco de exploración con 2 fichas de exploración. En este último ella puede tomar las 2 fichas y usarlas. Entonces se puede jugar la carta.

Comercio

Si una acción requiere un recurso que el jugador no puede o no quiere producir por sí mismo, este recurso puede adquirirse **intercambiando con otro jugador.** Por **cada** recurso adquirido, se deben cumplir:

- 1) El jugador activo tiene suficientes fichas comerciales en sus barcos.
- 2) Al menos un jugador tiene una loseta construida, que puede producir el recurso requerido.

El número de fichas comerciales necesarias está determinado por el nivel de población que produce este recurso. El coste está indicado en los barrios: **1 loseta de comercio para agricultores y trabajadores, 2 para artesanos y 3 para ingenieros.** Despues de que el jugador ha usado las fichas requeridas, el recurso se considera producido.



El jugador **no se puede negar** al comercio, y tampoco bloquear con un cubo de población un espacio de trabajo. Recibe **1 oro del suministro** por cada intercambio como compensación, sin importar cuántas fichas comerciales hayan sido utilizadas.

IMPORTANTE!!

- El **mismo recurso** solo se puede negociar **una vez** por turno. Pero se puede negociar con **varios recursos diferentes**, siempre que el jugador tenga suficientes fichas comerciales.
- También se puede intercambiar si los espacios de trabajo del otro jugador ya están ocupados.

→ Los recursos del Nuevo Mundo, cubos de población y fichas de exploración, no se pueden negociar.

→ ¡Un jugador no puede comerciar con si mismo!



Andrés necesita 1 biciclo, pero no tiene la industria para hacerlo. Sus dos compañeros Diana y Marco pueden producir los biciclos. Por eso Andrés quiere comerciar con ellos. Ya que la producción de biciclos requiere un ingeniero, Andrés necesita 3 fichas comerciales de sus losetas. Ahora puede elegir libremente entre Diana y Marco, incluso si las dos zonas de trabajo de Marco están ocupadas. Andrés elige a Marco, quien recibe 1 oro del suministro. Andrés recibe inmediatamente 1 biciclo, que a su vez puede usar. No puede intercambiar biciclos con Marco o Diana una segunda vez en este turno, pero puede intercambiar otros recursos.



Final del turno

En su propio turno, cada jugador puede gastar oro al final de un turno para sus propios cubos de población que **ya se han utilizado**. Los respectivos cubos de población se toman de su zona de trabajo o del descarte y se colocan nuevamente en su distrito. Luego se pueden volver a utilizar inmediatamente. **Gastar oro siempre significa devolverlo al suministro.**

La cantidad requerida de oro por cubo de población se muestra en el barrio correspondiente de la isla de origen:



Linda necesita tableros y varios trabajadores para sus próximas acciones. Ella gasta 2 de oro para llevar a sus dos agricultores del aserradero a sus barrios (1 oro por cada uno). Esto aumenta el personal libre disponible para trabajar en un lugar de trabajo. También gasta 2 de oro para sacar a su trabajador de la zona de descarte y lo envía a su barrio residencial. Los tres trabajadores, ahora se pueden usar nuevamente.

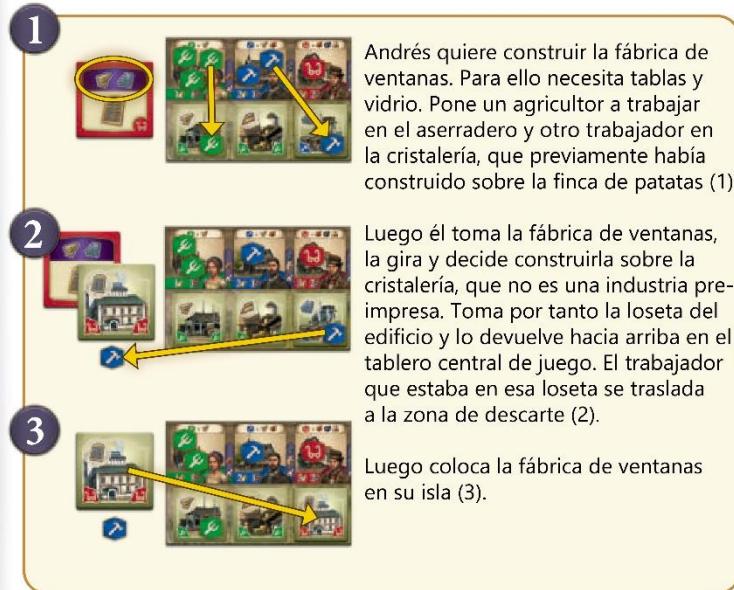


ACCIONES

CONSTRUIR

Con la acción de Construir, los jugadores amplían sus islas con otras nuevas industrias, embarcaderos o barcos. Las losetas de construcción son todas las posibles construcciones. Una vez que se producen los recursos necesarios para construir una loseta, esta se retira del tablero central de juego, se le da la vuelta y se coloca en tu propia isla por su lado construido.

Solo puede haber una loseta de construcción en cada espacio de isla. Sin embargo, se permite la construcción sobre losetas de construcción existentes o pre-impresas. Las losetas de construcción sobre las que se ha construido vuelven a colocarse en el tablero central, en cualquier momento durante la acción de construcción.



Industrias

Cada industria aparece dos veces en el tablero central. Cada jugador puede tener como máximo a la vez una industria del mismo tipo. Solo se puede construir una industria en cada acción de construcción. Pueden ser construidas en todas las zonas terrestres. La cara sin construir de la loseta muestra que recursos son necesarios para su construcción (en la barra morada superior), que recursos puede producir (símbolo de recurso en el medio) y qué tipo de cubo de población es necesario (color del marco y símbolo inferior). La cara del edificio construido muestra dos lugares de trabajo para ciertos cubos de población y el recurso que se puede producir allí.



Algunas industrias en el tablero son alternativas a las industrias de inicio preimpresas en la isla de origen. Estas ofrecen trabajos para trabajadores en lugar de agricultores o artesanos. Si se construyen tales industrias, deben construirse sobre la correspondiente industria de inicio.

Embarcadero

Los embarcaderos muestran en el lado sin construir y en el lado del construido un número en un timón. Indica el tipo de barcos máximo en el muelle. Un embarcadero de tipo 1 puede solo construir barcos de timón 1, los muelles de 2 pueden construir barcos de 1 o 2 y los muelles de 3 pueden construir todos los barcos.

Solo se puede construir un embarcadero en cada fase de construcción, pero cada jugador **puede tener varios** tipos de embarcaderos. Solo se pueden construir en zona de costa.



NOTA: las losetas de "tableros" y "embarcadero de tipo 1" son gratis en el tablero de juego y se pueden construir en una acción de construcción normal sin la necesidad de producir recursos.

Barcos

Los barcos se construyen en embarcaderos y en ambas caras de la loseta se muestra el tipo de barco que es (1, 2 o 3). En la acción de construcción, se pueden construir un máximo de tantos barcos como embarcaderos en tu isla. Cada embarcadero puede construir 1 barco del tipo que marque el embarcadero como máximo. Al igual que con los embarcaderos, cada jugador puede tener cualquier número de barcos de diferente tipo.

Un barco construido se coloca **inmediatamente** en alguna de las correspondientes losetas navales. Las nuevas losetas de comercio se pueden usar inmediatamente para intercambiar recursos por barcos adicionales.

Hay barcos comerciales y de exploración y cada embarcadero puede construir ambos tipos.

Los barcos solo se pueden construir en espacios marítimos.



1



Linda tiene un total de tres embarcaderos: dos de tipo 1 y uno de tipo 2, lo cual le permite construir hasta tres barcos de tipo 1 en una acción, o bien, dos barcos de tipo 1 y un barco de tipo 2.



Ella decide construir un barco de exploración de tipo 1 (necesita 1 de velas, 1 tablas y 1 cañones), así como un barco comercial de tipo 2 (1 vela, 1 mercancías y 1 tablas) (1).

2



Ella produce tablas y velas por cada barco que desea construir y usa dos fichas de comercio para comerciar con Andrés. Hecho el pago del coste, construye el barco mercante de nivel 2, el cual le otorga dos fichas de comercio como recurso, y se colocan sobre el barco a disposición. (2)

3



Ahora le falta un artesano para el barco de exploración de nivel 1. Sin embargo, puede usar las fichas comerciales obtenidas en el barco mercante de nivel 2 recién construido, para comerciar con Andrés y obtener 1 recurso de cañones. Esto le da todos los recursos que necesita para construir el barco de exploración de nivel 1, y lo coloca en su último lugar libre en el mar. (3)

JUGAR Y ACTIVAR CARTAS DE POBLACIÓN

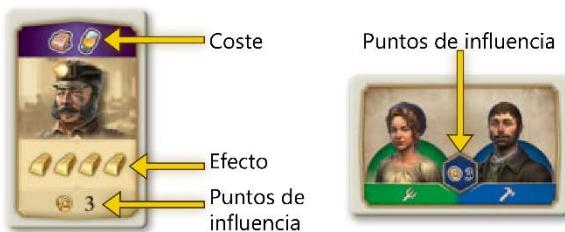
En las cartas de población, se representan especialistas que aportan puntos de influencia para los recursos y un efecto de ventaja único. Para jugar una carta de población, se deben cumplir las demandas y producir los recursos necesarios, como se indica en la carta (barra violeta en la parte superior). Luego, se muestra visible debajo del tablero de la isla origen.

Cada carta de población jugada muestra un **efecto que se puede usar una vez**. Esto se puede activar en cualquier momento durante el mismo turno o posteriormente.

Al hacer esto se da la vuelta a la carta, pero permanece en el área del jugador. El efecto se produce inmediatamente (los efectos se describen con más detalle en la página 13).

Activarlo es una acción gratuita, por lo que puedes activar cualquier cantidad de cartas por turno.

Cada carta jugada en el área del jugador, ya sea activada o no, gana sus respectivos puntos de influencia al final.



INTERCAMBIAR CARTAS DE POBLACIÓN

Como acción, puedes tomar **hasta 3 cartas de población** de tu mano y colocarlas debajo en sus respectivos mazos de población. Después de eso toma tantas cartas nuevas del mazo de población respectivo a tu mano.

Si se agota una pila, no se pueden intercambiar más cartas de población de este tipo.

Andrés tiene 3 cartas en la mano que le gustaría intercambiar porque para él son difíciles de usar. Coloca la carta de 8 puntos de influencia y la de 5 puntos de influencia debajo de sus pilas (artesano/ingeniero/inversor y Nuevo Mundo) y roba por lo tanto, 1 carta nueva de ambas pilas. En este caso, la pila a la que pertenece la carta de 3 puntos de influencia (agricultor/trabajador) está gastada y por tanto no puede intercambiar más cartas de esta pila y debe mantenerla en la mano.



AUMENTAR LA MANO DE OBRA

Con la acción de aumento de mano de obra, puedes añadir **hasta 3 nuevos cubos de población** de la reserva de tu propia isla de origen. Para agregar 1 cubo debes poseer los recursos necesarios marcados encima de cada barrio residencial. El coste marcado es por cada cubo. Los cubos de población adquiridos de esta manera se pueden usar directamente aumentando así la mano de obra y producir más recursos necesarios.



Por **cada** nuevo agricultor o trabajador, 1 carta de población de agricultor/trabajador se toma del mazo a la mano. Para **cada** nuevo artesano, ingeniero o inversor debes tomar 1 carta de artesano/ingeniero/inversor del mazo a la mano.

Si se debe aumentar la mano de obra, pero **la pila de cartas de población correspondiente ya está agotada**, no se roba ninguna carta. En cambio, por cada cubo de población añadido, se debe gastar una cantidad de oro indicada en el tablero de juego. Si esto no es posible, no se puede agregar el cubo de población.



A Linda le gustaría colocar 3 nuevos cubos de población en sus barrios residenciales. Ella puede decidir libremente cuáles 3 deben ser y decide por 2 trabajadores y 1 ingeniero. Para ello necesita un total de 2 tablas, 1 ladrillo, 1 carbón, 1 mercancía, 1 viga de acero y 1 ventana. Ella ya tiene mejoradas la industria de carbón, ladrillos y aceros, por lo que puede hacer esto con trabajadores en lugar de los artesanos. Pero le faltan 2 trabajadores para producir todos los recursos que necesita. Por lo tanto, primero produce 2 tablas y 2 ladrillos y poder poner 2 nuevos trabajadores directamente en su distrito. En el segundo paso, usa estos dos trabajadores para producir junto con 2 artesano, los recursos que falten para poder generar un nuevo ingeniero, y colocarlo en su barrio residencial.



Dado que Linda recibió un total de 3 nuevos cubos de población, tiene que robar 3 cartas nuevas: 2 de la pila de granjero/trabajador y 1 de la pila artesano/ingeniero/inversor. En este ejemplo, solo queda 1 carta en la pila de agricultor/trabajador. No puede robar 1 carta y debe en cambio gastar 1 oro, según lo indica el tablero central de juego.

MEJORAS



Con la acción de mejorar, puedes hacer **hasta 3 mejoras** en tus propios cubos de población. Para hacer una mejora, se deben producir los recursos necesarios, que se encuentran entre los barrios sobre el ícono de mejora. 1 mejora es el paso de un tipo de cubo de población al siguiente:

Agricultor → Trabajador → Artesano → Ingeniero → Inversor

Las 3 mejoras se pueden **dividir** de 1 a 3 cubos de población.



Para cada nuevo tipo de población mejorado se añade un cubo de ese tipo y se retira el de la población anterior. Dado que las mejoras no aumentan el número de cubos de población, **no se extraen nuevas cartas de población**.

IMPORTANTE: Si el cubo de población que se va a mejorar está en una loseta de construcción, el nuevo cubo de población también se colocará en esa loseta. Esto significa que los colores del lugar de trabajo y el cubo de población no coincidirán hasta el próximo final del turno o hasta la festividad de la ciudad.

Andrés quiere hacer 3 mejoras. 1 agricultor debe mejorarlo dos veces, hasta convertirlo en artesano (1 ladrillo, 1 carbón y 1 mercancía).

1 agricultor adicional debe mejorarlo una vez, es decir, a un trabajador (1 ladrillo). El agricultor que se convertirá en trabajador ya está desplegado en un lugar de trabajo, por lo que se intercambia en este lugar. El otro agricultor se descarta de su barrio residencial y se incluye un nuevo artesano del suministro a su barrio residencial correspondiente. No roba cartas de población porque el número total de cubos de su población no ha aumentado.



DESBLOQUEAR EL VIEJO MUNDO

Puedes expandir tu propia isla desbloqueando el viejo mundo, para crear **más espacio para más losetas de construcción**. Para abrir una isla del viejo mundo, se debe agotar el número de fichas de exploración. La primera isla del Viejo Mundo de cada jugador requiere 1 ficha de exploración, la segunda 2, la tercera 3 y la cuarta 4. Este coste es independiente de cuántas islas del Nuevo Mundo tenga el jugador. Ningún jugador puede desbloquear más de 4 islas del Viejo Mundo; se puede desarrollar un máximo de 1 isla del Viejo Mundo en cada acción de desbloqueo.



Las Islas del Viejo Mundo se extraen de la pila y se colocan en el lado derecho del propio grupo de islas. Amplian 2 lugares marítimos y 4 lugares terrestres, 2 de ellos con costa, que pueden usarse para la acción de construcción (pag.6). La isla de origen no tiene que estar completamente construida para poder desbloquear una isla del viejo mundo. Las losetas de construcción aún se pueden construir en la isla de origen.

En las islas del Viejo Mundo, el jugador tiene una ventaja **única**. Estos efectos (pag13), que se **activan instantáneamente** cuando se construyen, industrias, embarcaderos o barcos, que se pueden usar con regularidad. Solo así los jugadores pueden tener una industria dos veces.

Linda ya ha desbloqueado una isla del viejo mundo con 1 ficha de exploración en un turno anterior y, por lo tanto, no solo tiene más espacio para más fichas de construcción, sino también un almacén mejorado. Para su segunda isla del viejo mundo, ahora tiene que usar 2 fichas de exploración. Saca la isla de la parte superior de la pila del viejo mundo y la expande su tablero. La isla posee la ventaja única que le permite robar inmediatamente 2 cartas de expedición.



EXPLORAR EL NUEVO MUNDO

La acción de explorar el Nuevo Mundo puede descubrir valiosos **recursos en islas lejanas para el comercio**. Para explorar una isla del Nuevo Mundo, se debe agotar el número requerido actualmente de casillas de exploración, como ocurre con las islas del Viejo Mundo. La primera isla del nuevo mundo de cada jugador requiere 1 ficha de exploración, la segunda 2, la tercera 3 y la cuarta 4. Estos costes son independientes de cuántas islas del viejo mundo tenga el jugador. **Ningún jugador puede explorar más de 4 islas del nuevo mundo**. Se puede explorar un máximo de 1 isla del nuevo mundo por acción de exploración del nuevo mundo. **Por cada nuevo mundo explorado, el jugador también debe robar 3 nuevas cartas de mundo y ponerlas en su mano**.

Andrés necesita con urgencia caña de azúcar del Nuevo Mundo para poder construir una destilería de ron. Utiliza una ficha de exploración porque es su primera exploración en islas del nuevo mundo y además roba 3 cartas del Nuevo Mundo, que toma en la mano.



Las Islas del Nuevo Mundo se extraen de la pila y se ponen en la zona del jugador. Cada isla del Nuevo Mundo muestra 3 recursos que puede producir. Para poder utilizar un recurso de tu propia isla debes usar una ficha de comercio, incluso se puede hacer varias veces por turno. **Los nuevos recursos de otros jugadores no se pueden negociar**. Pero esto solo se aplica a los recursos del Nuevo Mundo y no para sus industrias sucesoras. El tabaco, por ejemplo, no se puede comerciar, pero si los puros, para los que se necesita tabaco, de las nuevas islas.



CARTAS DE EXPEDICIÓN

Con la acción de tomar cartas de expedición, los jugadores reciben cartas de expedición. Estas cartas pueden aportarte puntos de influencia adicionales al final del juego, pero hasta entonces no traen más ventajas. Para una expedición son necesarios los siguientes recursos: **2 fichas de exploración para 3 cartas de expedición.**



Las cartas de expedición se extraen de la pila y están **ocultas** para el resto de jugadores, se coloca debajo de la isla de origen. -No cuentan como parte de las cartas de mano de los jugadores. Las cartas de expedición propias se pueden ver en cualquier momento.

Las cartas de expedición muestran **un animal** del zoológico **a la izquierda** y **un artefacto** **a la derecha**. del museo. El color de fondo indican qué cubos de población se requieren para usar al final del juego y recibir los puntos de influencia. Cada cubo de población solo se puede usar para un espacio.

Linda robó 3 cartas de expedición en su turno. Las observa en secreto frente a los otros jugadores, e intenta tener al final del juego 3 artesanos, 2 ingenieros y 1 inversor para recibir hasta $1 + 1 + 2 + 3 + 2 + 1 = 10$ puntos de influencia.

Por ejemplo, si ella tiene solo 1 artesano y 1 inversor al final del juego, recibiría $1 + 3 = 4$ puntos de influencia.



CELEBRAR LA FESTIVIDAD DE LA CIUDAD

Si un jugador no puede o no quiere realizar ninguna otra acción, la festividad de la ciudad permite recuperar los cubos de población y losetas navales. Se pueden reutilizar en los siguientes turnos. Toda la población regresa a sus barrios y todos los barcos entran en los embarcaderos. Para celebrar el día libre sin trabajar, todos los cubos de población y fichas navales se retiran de sus puestos de trabajo y de la zona de descarte y regresan a sus barrios residenciales.



FINAL

Tan pronto como un jugador juega su última carta de la mano, es decir, no tiene más cartas de población, se activa el final del juego. Este jugador recibe inmediatamente la loseta de fuegos artificiales. La ronda actual se juega hasta el final, por lo que cada jugador tiene el mismo número de turnos.

Si el jugador que inició el final del juego recibe cartas de población en cualquier momento, el final del juego permanece iniciado y el jugador no tiene que renunciar a la ficha de fuegos artificiales.

Andrés es el jugador que inicia, pero Linda es la segunda en la ronda e inicia el final del juego, por lo que es la última ronda, los otros jugadores, Marco y Diana, deben jugar su turno cada uno. Después de eso, Andrés comienza su última ronda del juego, de modo que todos tienen un último turno tras el inicio de final de partida, antes de que se cuenten los puntos de influencia.

PUNTUACIÓN

Cada jugador cuenta sus propios puntos de influencia:

1. Cada **carta de población jugada** en tu propia área de jugador, ya sea descubierta u oculta, genera tantos puntos de influencia como se indica en ella:

- cartas de agricultor/trabajador: 3 puntos.
- cartas de artesano/ingeniero/inversor: 8 puntos.
- cartas del Nuevo Mundo: 5 puntos.

2. Las **cartas de expedición** reveladas y ocupadas por tus propios artesanos, ingenieros e inversores según sus espacios disponibles. Estos cubos de población se pueden tomar de los barrios, de los trabajos o de la zona de descarte. **Cada cubo de población solo se puede usar en un espacio** en las cartas de expedición.

3. Cada 3 monedas de **oro** genera 1 punto de influencia.

4. La loseta de **fuegos artificiales** equivale a 7 puntos.

5. Al final distribuye los puntos de influencia que se muestran en las cartas de misiones (página 12).

¡Quien tenga más puntos de influencia es el ganador! Si hay **empate** gana quien tiene más industrias, embarcaderos y barcos. Por lo tanto, las losetas de preimpresas que no tengan otra superpuesta, también están incluidas en la puntuación. Si hay otro empate, el ganador es el jugador con menos cartas en la mano. De lo contrario la victoria se comparte entre ambos.

CONSEJO: Al final de este reglamento se incluye una hoja para anotar la puntuación.



Linda cuenta sus puntos de influencia:

1. 11 cartas de población con 3 puntos de influencia cada una. 3 cartas con 8 puntos de influencia cada una y 4 cartas con 5 puntos de influencia cada una. $11 \times 3 + 3 \times 8 + 4 \times 5 = 77$ **puntos de influencia**.

2. 3 cartas de expedición con sus cubos correspondientes a excepción de un ingeniero $3 \times 1 + 1 \times 2 + 1 \times 3 = 8$ **puntos de influencia**.

3. 5 de oro = **1 punto de influencia**.

4. Dado que ella ha anunciado el final del juego, tiene la ficha de fuegos artificiales = **7 puntos de influencia**.

5. Las cartas de misión le generan:

- Ya que no tiene ni la mayoría ni la segunda mayoría de ingenieros = **0 puntos de influencia**.

- 6 puntos de influencia por cada fábrica de gramófonos, biciclos o coches de vapor. Ella posee una fábrica de biciclos = **6 puntos**.

- 6 puntos de influencia por cada isla del Nuevo Mundo que tenga, posee una isla = **6 puntos de influencia**.

- 1 punto de influencia adicional por cada cubo de población sobre un animal del zoológico en las cartas de expedición. Ella tiene dos animales ocupados y uno libre = **2 puntos de influencia**.

En total Linda tiene

$77 + 8 + 1 + 7 + 0 + 6 + 6 + 2 = 107$ **puntos de influencia**.

CARTAS DE MISIÓN

Las cartas de misión presentan oportunidades y desafíos de diferentes personalidades y logros del mundo para ti. Al comienzo de cada juego, robas **5 cartas** de Misión al azar, que te quedas durante todo el juego. Puedes elegir tu combinación favorita. **Para el primer juego, recomendamos las cartas de misión Alonso Graves, Edvard Goode, Isabel Sarmento, la Universidad y el Zoológico.**

Hay dos tipos de cartas de misión. **La mayoría de las cartas te recompensan con puntos de influencia** al final del juego si se cumplen los requisitos. Tienen un fondo mas oscuro que las **cartas de misión con efectos**. Estas tienen el mismo fondo que las cartas de población. Ofrecen ciertos efectos que puedes usar durante el juego. Sus efectos no son acciones y no se consumen durante el juego. La puedes usar durante cualquier momento de tu turno siempre que sea correcto o necesario.



Alonso Graves - Utiliza 3 fichas de exploración **y gasta 3 de oro** para realizar una acción adicional.



Aarhant - Utiliza 1 inversor para **obtener 5 oros** desde el suministro.



El Editor - Utiliza 2 fichas de exploración para colocar cualquier carta de tu mano debajo de su mazo de población correspondiente. **No** se obtiene una nueva carta.

IMPORTANTE: Las cartas de misión de Alonso Graves, Aarhant y los editores solo se pueden usar una vez por turno.



Beryl O'Mara - 2 fichas de exploración se pueden **utilizar** como 1 ficha comercial. ¡No se cambian las fichas! Sin embargo, se pueden utilizar 2 fichas de exploración para intercambiar 1 recurso producido por un agricultor o un trabajador. Gracias a esto, se puede negociar varios recursos en el turno.



Carl Leonard von Malching, Eli Bleakworth, la Reina, Edvard Goode, Willie Wibblesock, Princess Qing - Cada industria representada en estas cartas le da al jugador que la construyó el número respectivo de puntos de influencia al final del juego.



Hannah Goode, la Universidad, la Feria Mundial, Madame Kahina, y la Visitante - cada una de estas cartas aporta 10 puntos de influencia al jugador que posea al final del juego la mayoría de los elementos mostrados (cubos de población, ingenieros, inversores, fichas comerciales, cartas de expedición). Quien tenga la segunda mayor cantidad de elementos recibe 4 puntos de influencia. En caso de empate, todos los jugadores empatados obtienen los respectivos puntos de influencia. Si hay un empate en la mayoría se les otorga los puntos a ambos, y los segundos jugadores con mayoría también reciben sus puntos.



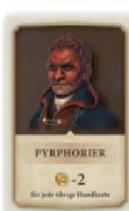
Zoológico, Museo - Cada una de estas cartas aumenta los puntos de influencia que obtienes al usar un cubo en un animal del zoo o un artefacto del museo. Por ejemplo, un cubo de ingeniero ocupa un espacio de animal en una carta de exploración vale 3 en lugar de 2 puntos de influencia al final del juego, si esta carta Zoo de misión está en juego.



Bente Jorgensen - Cualquier jugador que haya desbloqueado 1 isla del Viejo Mundo como máximo, al final del juego, recibe 18 puntos de influencia ¡La isla de origen no es una isla del viejo mundo!



Isabel Sarmento - Cada isla del Nuevo Mundo que un jugador ha explorado, otorga 6 puntos de influencia al final del juego.



Pirfóricos - Al final del juego, cada jugador pierde 2 puntos de influencia por cada carta de población que todavía tiene en mano. Las cartas jugadas pero no activadas no se cuentan como cartas de mano.

COMBINACIÓN DE CARTAS DE MISIÓN

Normalmente, al comienzo del juego, robas 5 cartas aleatorias. Sin embargo, si quieres la sensación de orientar el juego en una dirección determinada, puedes utilizar estas sugerencias como guía para las 5 cartas de misión:

- Para un juego más **complejo** con más opciones, usa cualquier número de las cartas de misión (Alonso Graves, Aarhant, Der Redakteur, Beryl O'Mara).
- Para un juego más **conflictivo**, en el que compietir más por los puntos, toma cualquier número de cartas de misión en las que se busca la mayoría de ciertos elementos del juego (Hannah Goode, la Universidad, la Exposición Mundial, Madame Kahina, la Visitante).
- Para un juego más **relajado** con el enfoque en expandir las islas, toma cualquier número de cartas de misión que de puntos por diferentes industrias (Carl Leonard von Malching, Eli Bleakworth, la Reina, Edvard Goode, Willie Wibblesock, Princesa Qing).
- Las cartas de misión del zoológico y del museo se centran en las cartas de expedición.
- Usa la carta de misión Pirfórico para mejorar la sensación del juego y tu estrategia. Como la carta te penaliza por poseer cartas de población al final del juego, hay más competencia para desencadenar el final del juego y ser más cauteloso al aumentar la mano de obra en la población.

EFFECTOS DE POBLACIÓN Y CARTAS DE MISIÓN

Recibes los **cubos de población** indicados y las **cartas de población** correspondientes a tu mano. Si el mazo se agota, en su lugar, hay que gastar oro. Si esto no es posible, el efecto no puede realizarse, o al menos no completamente.



Recibes la cantidad especificada de **fichas de comercio o de exploración** y colócalas encima de la isla origen. Puedes usarlas sobre losetas navales, poniéndolas directamente en stock después de su uso. **Vuelven al suministro, si no son condumidas antes de la próxima festividad de la ciudad.**



Recibes la **cantidad de oro especificada**. Ponlo en tu reserva personal.



Recibes **2 cartas de expedición**. Este efecto expira cuando el mazo de expedición ya se agota.



Recibes uno de los **recursos del Nuevo Mundo ilustrados sin coste**, que puedes usar al activar la carta.



Recibes hasta **3 mejoras gratuitas** para los cubos de población representados. Cualquier mejora que deseas utilizar debe ser realizada en el mismo turno y no puede dividirse en varios turnos.



Obtienes una **acción adicional** que puedes realizar de acuerdo con las reglas normales.



Puedes volver a poner **hasta 2 cartas en la mano arbitrarias, debajo de sus respectivas pilas de cartas de población**. No se extraen cartas nuevas.



IMPORTANTE:
A diferencia de todos los demás efectos, solo puedes activar este efecto en el turno en el que jugaste la carta. Al final de tu turno, debes dar la vuelta a la carta. ¡No estás obligado a usar este efecto, pero no puedes activarlo en un turno posterior!

CONSEJOS PARA EMPEZAR

Anno 1800: El juego de mesa puede resultar un poco abrumador, especialmente al principio. Es por eso que queremos darte algunos consejos y sugerencias para ayudar a los nuevos jugadores a encontrar su camino en el juego.

Tendrás la impresión de que el final del juego es interminable. Porque el final solo se activa cuando un jugador no tiene más cartas de mano. Sin embargo, durante la mayor parte del juego, robarás más cartas de las que puedes cumplir. Esto es bastante natural, porque tus islas tienen muy pocas posibilidades de producción al principio. A medida que tu ciudad crezca y obtengas más habitantes, las necesidades que deben satisfacerse aumentarán en consecuencia. No sería raro que duplicaras el número de cartas de tu mano inicial después de un tiempo. ¡Pero no te dejes engañar por la sensación de que su juego probablemente nunca termine! Un elemento importante, es saber cuándo es el momento de ceder más habitantes, para poder cuidar de manera eficiente a todos los que ya tienes en tu mano. Especialmente, si quieres ser el primero en recibir los 7 puntos de bonificación sin cartas de mano, debes tener esto en cuenta.

Pero lo más importante: la isla de cada jugador mejora con cada turno. Tienes más industrias y una flota más grande. Y a través del comercio, todos se benefician del progreso de los demás jugadores. Y cuando se pasa un cierto punto de desarrollo para todos los jugadores, el juego puede moverse repentinamente de forma muy rápida hacia el final del juego. Es entonces, cuando en algún momento, puedes jugar tus cartas de población mucho más rápido de lo que obtienes las nuevas.

En este punto, también se debe decir que hay considerar cuidadosamente la cantidad de festivales de la ciudad que celebras. Después de todo, cuando toda la ciudad está celebrando, no hay trabajo. Por lo tanto, debes intentar aprovechar al máximo tus oportunidades.

Especialmente al comienzo de un juego, surge la pregunta "¿Por dónde debería empezar?". Vale la pena mirar las necesidades de tus habitantes en tus cartas de mano. Si ciertas industrias aparecen varias veces, podrías comenzar a construir una. ¿Algunos habitantes necesitan jabón? entonces construye una fábrica de jabón. De esa manera, puedes pasar por las industrias más importantes para comenzar con buen pie en el juego. Incluso un avance temprano hacia nuevas costas no estaría mal, abriendo una isla del Viejo Mundo con tu flota. El espacio en construcción puede que no sea necesario al principio, pero la ventaja que aporta la isla lo es.

No subestimes las industrias que ya tienes. Para tus 5 industrias iniciales, cada artesano puede construir una versión alternativa. Estas requieren trabajadores para el mismo recurso y reemplazan la versión artesana. Tal inversión puede valer la pena, ya que puedes conseguir trabajadores más fácilmente que artesanos durante el transcurso del juego y muchas cartas y fichas requieren los recursos producidos en estas industrias.

Para el transcurso del juego, también vale la pena echar un vistazo a las industrias que son un requisito previo para muchas otras. Los cañones son necesarios, por ejemplo, si se va a expandir la flota de exploración, mientras que la ropa de algodón es enormemente importante para las cartas del Nuevo Mundo. Una inversión temprana en tales industrias te convierte en un socio comercial para los otros jugadores.



NOTAS SOBRE RECURSO "MERCANCIAS"

Los aficionados de Anno 1800 y los miembros Anno Unión han tropezado alguna vez con el recurso "Bienes". En el juego de PC, no se conocen como un recurso, sino como un ícono de "mercancías flotando". Después de todo, todos los recursos son mercancías y organizas su producción y uso. Sin embargo, en este Juego de Mesa - Anno 1800, los bienes son un recurso independiente e igual como la madera por ejemplo. Las cajas representan una variada mezcla de diferentes bienes especiales: uvas para el champagne, cobre y zinc para latón o la carga de los barcos. El edificio correspondiente en la loseta de construcción es, por tanto, también el almacén. Un punto de recarga muy versátil en tu isla y una parte importante de la infraestructura.

Hemos utilizado esta solución para capturar la complejidad del juego de PC, pero al mismo tiempo garantizar la funcionalidad. De esta manera podemos rastrear una amplia gama de recursos y, lo que es más importante, cómo están interconectados entre sí.

AGRADECIMIENTOS

Martin Wallace y KOSMOS desean agradecer a todos los que participaron en todo el proceso de prueba, la lectura de reglas y la creación del juego y Anno 1800. Esto hizo del juego de mesa lo que ahora tienes en tus manos con muchas ideas creativas.

Especialmente cierto para 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 y André Deibert. Agradecimientos también para Ubisoft Blue Byte y todo el equipo de Anno en Ubisoft Mainz.

En memoria de Piero Cioni.

EL AUTOR



Martin Wallace, nacido en 1962, creció en Manchester y ahora vive en Australia. Maestro e historiador, ahora es un diseñador de juegos a tiempo completo, fundó su propia editorial. Los juegos de estrategia suelen tratar aspectos económicos y se caracterizan por la integración temática en períodos históricos. Con el Juego de Mesa - Anno 1800 combina esta habilidad con la mecánica del juego de PC en una inteligente competición por el archipiélago más influyente.

The advertisement features the Anno 1800 logo, which is a circular emblem with a crown at the top, a steering wheel in the center, and the text "ANNO 1800 KÖNIGSEDITION" around the bottom. Below the logo is the Ubisoft logo. To the right, there is a graphic of a person in a suit speaking into a vintage-style microphone, with the text "DESPUES DEL CURRO" overlaid. At the bottom, there is a call-to-action: "Descubre el mundo de ANNO en tu PC" and the URL "store.ubi.com/anno-franchise". There is also a link to the podcast on iVoox.

IMPRESIÓN

Autor: Martin Wallace

Designberater: Stephen Hurn

Lizenz & Bildmaterial: Ubisoft Blue Byte

Grafik: Fiore GmbH

Redaktion: Alexandra Kunz, Wolfgang Lüdtke, 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.

TRADUCCIÓN

Autor: Javier Manuel Herreros

<https://jugamosdespuesdelcurro.blogspot.com>

Traducción realizada de forma altruista, para hacer llegar el juego Anno 1800 a todos los jugadores de habla hispana. Translation carried out altruistically, to bring the Anno 1800 game to all Spanish-speaking players.

Si quieres saber más, te animo a escuchar el podcast "Después del Curro" donde hablamos de juegos y entrevistamos a profesionales del sector.

If you want to know more, I encourage you to listen to the podcast "After Curro" where we talk about games and interview professionals in the sector.

GUÍA RÁPIDA

COMO JUGAR

- En sentido horario cada jugador realiza 1 acción cada vez hasta que un jugador se quede sin cartas.
- Terminar la última ronda hasta el final.
- Contar los puntos de influencia.
El que más puntos de influencia tenga es el ganador.

PRODUCCIÓN

- Coloca un cubo de población en un espacio libre de trabajo para producir 1 recurso y úsalos en ese turno.
- Utiliza los cubos de población y las fichas navales.

COMERCIO

- Utiliza la cantidad de fichas comerciales para recibir 1 recurso de otro jugador. El número está determinado por el tipo de población que la industria necesite para producir ese recurso solicitado.
- El otro jugador recibe 1 de oro del suministro.
- No se puede negar el comercio y no se puede comerciar con uno mismo.
- Los espacios de trabajadores no intervienen en el comercio.
- No se puede comercializar con recursos de islas del Nuevo Mundo.

FINAL DE TURNO

- Gasta el oro que se muestra en los barrios para mover la población a sus casas desde sus trabajos o el descarte.
- Si hay suficiente oro disponible, se pueden restablecer varios cubos de población.

CONSTRUIR

- Utiliza los recursos producidos para fabricar una loseta.
- Hasta 1 barco por embarcadero en una acción de construcción (tener en cuenta el tipo de embarcadero y el tipo de barco)
- Los barcos reciben inmediatamente sus fichas navales.
- Las losetas sobreconstruidas, vuelven al tablero central.
- Industrias → Terreno, Embarcaderos → Costas, Barcos → Mar.
- Cada industria se puede construir un máximo de 1 a la vez, los embarcaderos y barcos cualquier cantidad de veces.

JUGAR Y ACTIVAR CARTAS DE POBLACIÓN

- Produce recursos para jugar 1 carta.
- Se puede activar cualquier cantidad de cartas en cualquier momento del turno.
Los efectos de las cartas son únicos

INTERCAMBIO DE CARTAS DE POBLACIÓN

- Pon hasta 3 cartas de la mano, debajo de sus respectivos mazos, luego toma la misma cantidad de cartas.

PUNTUACIÓN

- Cartas de población jugadas (abiertas y ocultas).
- Lugares visitados en tarjetas de expedición.
- 3 de oro aportan 1 puntos de influencia.
- Loseta de Fuegos Artificiales aporta 7 puntos de influencia.
- Cartas de misión cumplida.

AUMENTAR MANO DE OBRA

- Produce recursos para colocar hasta 3 nuevos cubos de población en sus barrios y robar 1 carta por cada cubo.
- Si se agota la pila de cartas de población, se debe gastar oro por cada carta que no se robe. Si esto no es posible, la acción no se puede ejecutar (completamente).

MEJORAS

- Produce recursos para mejorar hasta 3 cubos de población.
- Cada cambio de nivel es una mejora. Orden de las mejoras: Agricultor → Trabajador → Artesano → Ingeniero → Inversor

DESBLOQUEAR EL VIEJO MUNDO

- Usa las fichas de exploración para crear 1 isla del Viejo Mundo y si es posible realiza su efecto único.
- 1/2/3/4 Fichas de exploración → 1/2/3/4 Losetas de islas.
- Máximo de 4 islas del Viejo Mundo por jugador.

EXPLORAR EL NUEVO MUNDO

- Usa la ficha de exploración para crear 1 isla del Nuevo Mundo y robar 3 cartas del Nuevo Mundo.
- 1/2/3/4 Fichas de exploración → 1/2/3/4 Losetas de islas.
- Máximo de 4 islas del Nuevo Mundo por jugador.
- Usa 1 ficha de comercio para producir 1 nuevo recurso propio de las islas del Nuevo Mundo (no comercial).

JUGAR Y ACTIVAR CARTAS DE POBLACIÓN

- Usa 2 fichas de exploración para sacar hasta 3 cartas de expedición y colócalas al lado de tu isla origen, ocultas al resto.
- Las cartas de expedición propias se pueden ver en cualquier momento, pero su efecto tiene lugar al final del juego.

CELEBRAR LA FESTIVIDAD

- Coloca todos los cubos de población y las fichas navales de los espacios de trabajo y del descarte de regreso a sus barrios y barcos.

ACTIVAR CARTAS DE MISIÓN

- Usa el efecto disponibles en las cartas de misión
La acción gratis!
- Alonso Graves, Aarhant y el Editor solo puede usarse una vez por turno.

ANNO
1800

EL JUEGO DE MESA
de Martin Wallace
HOJA DE PUNTUACIÓN

NOMBRE

Carta de Población 3

Carta de Población 8

Carta de Población 5

Carta de Expedición

Oro (1x 3 Oros)

Fuegos Artificiales 7

Carta de Misión 1

Carta de Misión 2

Carta de Misión 3

Carta de Misión 4

Carta de Misión 5

TOTAL



ANNO
1800

EL JUEGO DE MESA
de Martin Wallace
HOJA DE PUNTUACIÓN

NOMBRE

Carta de Población 3

Carta de Población 8

Carta de Población 5

Carta de Expedición

Oro (1x 3 Oros)

Fuegos Artificiales 7

Carta de Misión 1

Carta de Misión 2

Carta de Misión 3

Carta de Misión 4

Carta de Misión 5

TOTAL

