

ANNO 1800

EL JUEGO DE MESA

Martin Wallace

De 2 a 4 jugadores - A partir de 12 años

Desarrollar una ciudad dentro de una isla no es nada fácil, pero aun así has decidido lanzarte a ello. Con unos pocos habitantes has creado las primeras fábricas y ya tienes los primeros barcos amarrados en el puerto. Todo parece ir viento en popa para que tu pequeño estado insular se convierta en un centro de la industrialización y de las nuevas rutas comerciales entre el Viejo y el Nuevo Mundo. Pero para progresar en una nueva época se requiere una buena planificación: las tecnologías y los recursos son limitados y tus competidores no te van a dar tregua. Aumentar la población te dará más opciones y ampliar tu flota te permitirá fletar expediciones o descubrir nuevas islas. Pero encontrar el equilibrio adecuado entre el progreso y una población satisfecha no es nada fácil. Conviértete en el gobernante más influyente y así conseguirás el favor de la Reina y la victoria final.

COMPONENTES

4 ayudas de juego



1 tablero central



4 islas iniciales



12 islas del Viejo Mundo



8 islas del Nuevo Mundo



120 losetas de construcción



1 indicador de jugador inicial



130 fichas navales



77 fichas de comercio (bronceadas)

53 fichas de exploración (plateadas)

1 ficha de fuegos artificiales



38 fichas de oro



26 de valor 1

12 de valor 5

102 cartas de población



46 granjeros/trabajadores

24 del Nuevo Mundo



32 artesanos/ingenieros/inversores

22 cartas de expedición



20 cartas de misión



125 cubos de población



25 granjeros (verdes)

40 trabajadores (azules)

25 artesanos (rojos)



20 ingenieros (violetas)

15 inversores (turquesas)

DEVIR

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



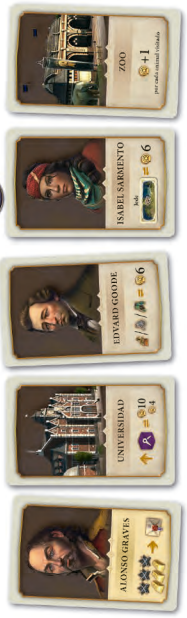


1 Sitúa el tablero en el centro de la mesa. Ordena todas las losetas de construcción y colócalas en las casillas que les corresponda del tablero según su imagen. La cara de la loseta con el plano y el coste (en una franja violeta) deberá quedar visible. El número de losetas de construcción es el siguiente:

- 35 industrias (2 de cada)
- 4 puertos de nivel 1
- 6 puertos de nivel 2
- 4 puertos de nivel 3
- 6 barcos de cada nivel



2 Mezcla por separado los tres mazos de cartas de población así como las cartas de expedición y déjalos boca abajo en el recuadro que les corresponda del tablero.



3 Mezcla por separado las islas del Viejo Mundo y del Nuevo Mundo y déjalas a la derecha del tablero. Luego, sitúa las fichas navales y de oro junto a ellas.



4 Separa los cubos de población por tipo y déjalos a la izquierda del tablero.





5 Dispón 5 cartas de misión y la ficha de fuegos artificiales junto a los cubos de población. Para la primera partida, selecciona las cartas de misión que tienen 3 rombos encima del nombre (Alonso Graves, Universidad, Edvard Goode, Isabel Sarmento, Zoo).



Esta es tu zona de juego apartada. Cuando tengas que "apartar" cubos de población o fichas navales, tendrás que dejarlos aquí.









9

9





3





Barrios
Aquí tendrás los cubos de población disponibles.



9



Casillas de isla

Casillas de tierra

Casillas de costa

Casillas de mar





6 Cada jugador empieza con una isla inicial y coloca 4 granjeros, 3 trabajadores y 2 artesanos en sus respectivos barrios. En cada uno de los barcos mercantes se coloca 1 ficha de comercio y en el barco expedicionario 1 ficha de exploración.

7 Luego cada jugador recibe 7 cartas de granjero/trabajador y 2 cartas de artesano/ingeniero/inversor y las pone en su mano.

8 La última persona en haber salido del país será el jugador inicial y recibirá el indicador de jugador inicial.

9 El segundo jugador recibe 1 oro, el tercer jugador 2 oros y el cuarto jugador 3 oros. El jugador inicial empieza la partida.

RESUMEN DEL JUEGO

En *Anno 1800* cada jugador desarrollará su propia isla construyendo nuevos edificios, puertos y barcos, comerciando con recursos y satisfaciendo las necesidades de sus ciudadanos. Las cartas que podrás jugar con los recursos generados y comerciados te aportarán puntos de influencia al final de la partida.

La partida transcurrirá por turnos, empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, y terminará en cuanto se dé la condición de final de partida (cuando alguien juegue su última carta). En ese momento se completará la ronda en curso y luego se jugará una última ronda, tras la cual se contabilizarán los puntos de influencia y se determinará el ganador (en la p. 11 aparece un ejemplo detallado de puntuación).

EL TURNO DE JUEGO

Cuando sea tu turno podrás realizar 1 acción. Las acciones posibles son:

- Construir (industrias, puertos o barcos) página 6
- Jugar y activar cartas de población página 7
- Intercambiar cartas de población página 7
- Aumentar la mano de obra página 8
- Mejorar página 8
- Explorar el Viejo Mundo página 9
- Descubrir el Nuevo Mundo página 9
- Adquirir cartas de expedición página 10
- Celebrar una jornada festiva página 10

También existen las acciones gratuitas "Activar cartas de población" (p. 7) y "Activar cartas de misión" (p. 12), que podrás realizar en tu turno siempre y cuando dispongas de los recursos necesarios. Los efectos están descritos en la página 13.

GESTIÓN DE LOS RECURSOS

Antes de entrar a explicar cada una de las acciones, será mejor que aprendas algunas de las mecánicas básicas del juego. En este juego tendrás que aprovechar los recursos disponibles para poder realizar las acciones de la forma más eficiente posible. Esta gestión de los recursos está presente en la producción, el comercio y el descanso laboral. Estos elementos conformarán la base de tus acciones, ¡pero no son acciones en sí mismos!

Producción

Para realizar prácticamente cualquier acción necesitarás recursos. Los recursos se producen con los cubos de población. Hay 5 cubos de población distintos, cada uno de los cuales viene representado por un símbolo y un color:



Para producir un recurso deberás trasladar un cubo de población desde su barrio a un lugar de trabajo disponible en alguna de tus islas. El propio lugar de trabajo ya determina qué cubo de población necesitarás.
Al colocar el cubo se producirá una vez el recurso indicado, que deberás usar en ese mismo turno. Así pues, **no se pueden producir y acumular recursos para turnos posteriores**. Los cubos de población se dejarán en su lugar de trabajo, pero mientras estén allí no seguirán produciendo más recursos.



Carol necesita cerveza en su turno. Como ya dispone de una cervecería, traslada uno de los trabajadores que tiene en su barrio a uno de los dos lugares de trabajo disponibles. De este modo produce 1 cerveza, que podrá usar en este mismo turno. Si necesitara más cerveza, tendría que volver a trasladar a otro trabajador.

En algunos casos no es necesario disponer de un recurso, sino apartar directamente el cubo de población. En estos casos se utilizará la mano de obra correspondiente sin que el cubo tenga que ocupar ningún lugar de trabajo. Para ello, deberás trasladar un cubo de población del tipo requerido desde su barrio a la zona apartada, situada a la izquierda de tu isla. Los cubos de población que estén en la zona apartada no podrán usarse para ninguna otra acción.



Iván quiere construir un almacén, por lo que necesita 1 ladrillo y 1 artesano. Pone uno de sus artesanos en la fábrica de ladrillos y aparta otro artesano, dejándolo a la izquierda de su isla inicial.

Para poder realizar algunas acciones necesitarás fichas navales.
Hay 2 tipos de fichas navales, que siempre tienen un valor de 1:

 Ficha de comercio  Ficha de exploración

Para realizar estas acciones tendrás que apartar la cantidad necesaria del tipo indicado de ficha naval retirándola de tus barcos. Las fichas navales que estén en la zona apartada no podrán usarse para ninguna otra acción.



Carol quiere jugar una carta para la que necesita 2 fichas de exploración. Dispone de dos barcos mercantes con 1 ficha de comercio cada uno y de un barco expedicionario con 2 fichas de exploración. Con este último puede usar y apartar las 2 fichas de exploración y así jugar la carta.

Comercio

Si para realizar una acción necesitas un recurso que no puedes o no quieres producir, podrás obtenerlo comerciando con los demás jugadores.
Para conseguir ese recurso se deben cumplir estos dos requisitos:

1) Tienes las fichas de comercio necesarias en tus barcos.

2) Al menos otro jugador tiene la loseta que permite producir el recurso en cuestión.

La cantidad de fichas de comercio necesarias vendrá determinada por el tipo de población que produce ese recurso. El coste viene indicado en los respectivos barrios: 1 ficha de comercio para los granjeros y trabajadores; 2 para los artesanos; y 3 para los ingenieros. Cuando hayas apartado el número necesario de fichas de comercio, se considerará que has producido ese recurso.



El otro jugador no puede impedir que comercies con él (pero tampoco tendrá que colocar ningún cubo de población en su lugar de trabajo).
Ese jugador recibirá 1 oro de la reserva general, independientemente del número de fichas de comercio que hayas apartado.

IMPORTANTE

→ Mediante el comercio solo se puede conseguir el mismo recurso una sola vez en un mismo turno. Sin embargo, podrías comerciar con distintos recursos (siempre y cuando dispusieras de las fichas de comercio necesarias).

→ Se puede comerciar con un jugador incluso aunque los lugares de trabajo para ese recurso estén ocupados.

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

→ ¡No puedes comerciar contigo mismo!



Iván necesita 1 biciclo, pero no tiene la fábrica necesaria. Tanto Silvia como Ana pueden producir biciclos, así que Iván tendrá que comerciar con alguna de ellas. Como producir un biciclo requiere de un ingeniero, Iván tendrá que apartar 3 fichas de comercio (la cifra se indica en el barrio). Luego podrá elegir con cuál de las dos jugadoras comercia, sin importar que Ana ya tenga esos dos lugares de trabajo ocupados. Finalmente se decide por Ana, quien recibe 1 oro de la reserva. De este modo, Iván ha "producido" 1 biciclo que podrá usar durante su turno. En este mismo turno, sin embargo, ya no podrá conseguir ningún otro biciclo ni de Ana ni de Silvia (aunque podría comerciar para obtener otros recursos, si quisiera).



Descanso laboral

Durante tu turno podrás gastarte oro para conceder un descanso laboral y recuperar los cubos de población que ya hayas usado. Al hacerlo, retirarás los cubos de población de su lugar de trabajo o de la zona apartada y los devolverás a su barrio. De este modo volverán a estar disponibles. El oro que utilices siempre se devuelve a la reserva general.

En tu isla inicial se indica el oro necesario según cada tipo de población:



Para su próxima acción Carol necesita tablones y trabajadores, así que decide gastarse 2 oros para recuperar los dos granjeros que hay en la serrería y devolverlos a su barrio (1 oro para cada uno). De este modo volverá a disponer de la mano de obra y de sus lugares de trabajo. Además, se gasta 2 oros más para recuperar el trabajador de la zona apartada y devolverlo a su barrio. Las tres fichas recuperadas ya se pueden volver a usar.



ACCIONES

CONSTRUIR

Al construir ampliarás tu isla con nuevas industrias, puertos o barcos. Todo lo que puedas construir se representa mediante una loseta de construcción. Después de producir los recursos necesarios para construir, podrás tomar la loseta de construcción correspondiente del tablero central, voltearla y colocarla por su lado construido en una de tus islas.

En cada casilla de isla solo puede haber una loseta de construcción. Sin embargo, está permitido construir encima de una industria preimpresa o de una loseta que hayas colocado anteriormente. También podrías cubrir incluso aquellas losetas de construcción que fueron necesarias para construir la loseta actual. Cualquier loseta de construcción que quede cubierta se devolverá al tablero central. Al construir, en cualquier momento puedes devolver al tablero central una loseta de construcción que tengas en una isla tuya. Cualquier cubo de población que hubiera en esa loseta se dejaría en la zona apartada.



Iván quiere construir la fábrica de ventanas, y para ello necesita tablones y cristal. Coloca un granjero en la serrería y un trabajador en la cristalería, que ocupa el sitio donde antes estaba la plantación de patatas (1). Después toma la fábrica de ventanas, la voltea, y decide colocarla encima de la cristalería.
Como la cristalería no venía impresa en la isla, retira la loseta y la devuelve al tablero central, con el lado del plano visible. El trabajador que acababa de colocar allí se deja en la zona apartada (2).
Finalmente, coloca la fábrica de ventanas en su isla inicial (3).

Industrias

Hay dos losetas de cada industria en el tablero central. Cada vez que construyas solo podrás construir 1 industria. Las industrias pueden construirse en cualquier casilla de tierra. La cara de la loseta con el plano muestra el coste en recursos (franja violeta superior), los recursos que permite producir (recursos centrales) y el tipo de población necesaria para producirlos (con un icono y con el color del borde). El lado construido de la loseta muestra dos lugares de trabajo para el tipo de población correspondiente (con su color e icono) así como los recursos que se producirán gracias a la loseta.



Lado con plano



Lado construido

No se puede tener más de una industria idéntica. Sin embargo, sí que podrías construir, por ejemplo, la versión alternativa de las industrias impresas en tu isla inicial. En estas versiones alternativas los lugares de trabajo no son para granjeros o artesanos sino para trabajadores y, por lo tanto, no son idénticas a las industrias iniciales. Sin embargo, no podrías construir una segunda fábrica de velas para trabajadores. Una excepción en este sentido son las islas del Viejo Mundo (ver p. 9). Así pues, no hay ninguna obligación de cubrir las industrias iniciales si construyes su versión alternativa.

Puertos

Los puertos muestran un timón en ambas caras de la loseta, indicando cuál es el nivel máximo para los barcos de ese puerto. En los puertos de nivel 1 solo se pueden construir barcos de nivel 1; en los puertos de nivel 2 se pueden construir barcos de nivel 1 o 2; y en los puertos de nivel 3 se pueden construir todo tipo de barcos. No está permitido combinar varios puertos para construir un barco de un nivel más elevado. Así pues, por ejemplo, no podrías construir un barco de nivel 2 con dos puertos de nivel 1. Con cada acción de construcción solo se puede construir un puerto, pero puedes tener varios puertos del mismo nivel. Los puertos solo se pueden construir en las casillas de costa.



Lado con plano



Lado construido

ATENCIÓN: las losetas de Tablones y Puerto 1 que hay en el tablero central no tienen ningún coste y se pueden construir con una acción de construcción normal, sin necesidad de producir ningún recurso.

Barcos

Los barcos se construyen en los puertos y tanto en el lado con plano como en el lado construido su nivel viene señalado por el número de fichas navales visibles (1, 2 o 3). Con una acción de construcción se pueden construir tantos barcos como puertos tengas en tus islas. Así pues, cada puerto podrá construir 1 barco, cuyo nivel será como máximo igual al nivel del puerto. Al igual que sucede con los puertos, se pueden tener varios barcos del mismo nivel.

Justo después de construir un barco deberás ponerle encima el número correspondiente de fichas navales. Podrías usar las fichas navales de comercio recién adquiridas para obtener recursos para los otros barcos.

Existen barcos mercantes y expedicionarios, y cada puerto puede construir ambos tipos. Los barcos solo se pueden construir en las casillas de mar.



Lado con plano



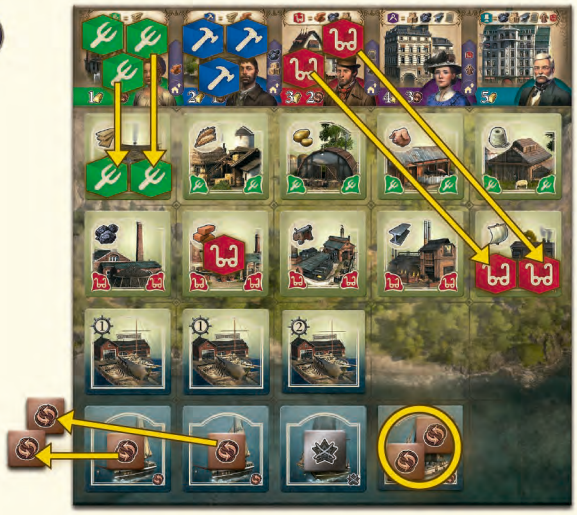
Lado construido

1



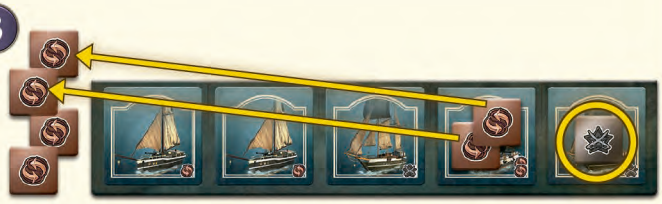
Carol tiene tres puertos en total: dos de nivel 1 y uno de nivel 2. Así pues, con una sola acción podría construir hasta tres barcos de nivel 1 o dos barcos de nivel 1 y uno de nivel 2. Decide construir un barco expedicionario de nivel 1 (1 vela, 1 tablón y 1 cañón) y un barco mercante de nivel 2 (1 vela, 1 mercancía y 1 tablón).

2



Produce 2 tablones y 2 velas y aparta 2 fichas de comercio para conseguir 1 mercancía de Iván. De este modo construye el barco mercante de nivel 2. Lo deja en una casilla vacía de mar y le pone 2 fichas de comercio encima.

3



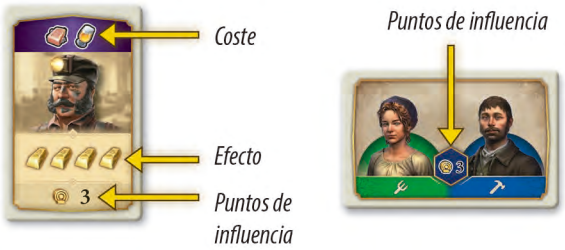
Para construir el barco expedicionario le falta un artesano. Sin embargo, puede usar las fichas de comercio que acaba de colocar en el barco mercante de nivel 2 recién construido para obtener 1 cañón de Iván. De este modo dispondrá de todos los recursos necesarios para construir el barco expedicionario de nivel 1, que deberá poner en la última casilla de mar que le queda libre.

JUGAR Y ACTIVAR CARTAS DE POBLACIÓN

En las cartas de población aparecen especialistas que a cambio de recursos te aportarán puntos de influencia y un efecto. Para jugar una carta de población se deben cumplir las condiciones necesarias y producir los recursos señalados en la carta (en la franja violeta superior). Después, tendrás que mostrar la carta y situarla debajo de tu isla inicial. Cada vez que realices esta acción solo podrás jugar una carta de población.

Las cartas de población jugadas muestran un efecto que solo se obtiene una vez. Podrás activar ese efecto en cualquier momento del turno actual o bien en un turno posterior. Al hacerlo, tendrás que voltear la carta de modo que el dorso quede visible, pero dejándola en tu zona de juego. El efecto se resolverá entonces (en la p. 13 se describen todos los efectos). Activar una carta es una acción gratuita. Así pues, podrías activar varias cartas en un mismo turno.

Al final de la partida, todas las cartas que tengas en tu zona de juego (tanto si las has activado como si no) te aportarán puntos de influencia.



INTERCAMBIAR CARTAS DE POBLACIÓN

Como acción puedes devolver hasta 3 cartas de población de tu mano y dejarlas en el fondo de sus respectivos mazos. Después, robarás de cada mazo tantas cartas como cartas de ese mismo tipo dejaste. Si no quedaran cartas en un mazo, no podrás cambiar cartas de población de ese tipo.

Iván tiene 3 cartas en la mano que quiere cambiar porque le resultarán difíciles de cumplir. Devuelve las cartas de 8 y 5 puntos al fondo de sus mazos (artesanos/ingenieros/inversores y Nuevo Mundo) y roba 1 carta de cada uno de los mazos. En este ejemplo, el mazo con las cartas de 3 puntos de influencia (granjeros/trabajadores) ya se ha agotado, con lo que no podrá cambiar esa carta y tendrá que quedársela en la mano.



AUMENTAR LA MANO DE OBRA

Al aumentar la mano de obra puedes añadir hasta 3 nuevos cubos de población de la reserva general a tu isla inicial. Para añadir un cubo de población necesitarás producir los recursos que se indican en su barrio correspondiente. Este coste únicamente añade 1 cubo de población. Podrás usar inmediatamente cualquier cubo de población que consigas para producir más recursos necesarios para seguir aumentando la mano de obra.



Por cada granjero o trabajador nuevo tendrás que robar 1 carta de población de granjero/trabajador y añadirla a tu mano. Por cada nuevo artesano, ingeniero o inversor tendrás que robar 1 carta de población de artesano/ingeniero/inversor y añadirla a tu mano.

Si quisieras aumentar la mano de obra pero no quedaran cartas de población en el mazo necesario, no robarás ninguna carta. En vez de ello, por cada cubo de población que añadas tendrás que gastar el oro indicado en el tablero. Si no pudieras pagarlo, no podrás añadir ese cubo de población.



Carol quiere añadir 3 nuevos cubos de población a sus barrios. Como puede decidir cuáles serán, opta por 2 trabajadores y 1 ingeniero. Para ello necesitará en total 2 tablones, 1 ladrillo, 1 carbón, 1 mercancía, 1 viga y 1 ventana. Ya ha mejorado la mina de carbón, la fábrica de ladrillos y la acerería, de modo que puede usar estos edificios con trabajadores en vez de artesanos. Pero le faltan 2 trabajadores para poder producir todos los recursos necesarios. Así pues, primero produce 2 tablones y 2 ladrillos, con lo que puede añadir 2 trabajadores más a su barrio. Luego utiliza estos dos trabajadores junto con sus dos artesanos para producir los recursos necesarios para el ingeniero, que añade a su barrio.



Como Carol ha conseguido en total 3 nuevos cubos de población, tendrá que robar 3 cartas de población: 2 del mazo de granjeros/trabajadores y 1 del mazo de artesanos/ingenieros/inversores. En este ejemplo solo queda 1 carta en el mazo de granjeros/trabajadores, así que tendrá que gastarse 1 oro para pagar la carta que no puede robar.

MEJORAR

Cuando realices esta acción podrás llevar a cabo hasta 3 mejoras para tus cubos de población. Para realizar una mejora tendrás que producir los recursos necesarios, indicados entre barrio y barrio encima del icono de mejora. Así pues, una mejora supone pasar un cubo de población al siguiente tipo:
Granjero → Trabajador → Artesano → Ingeniero → Inversor.
Las 3 mejoras pueden repartirse entre 1, 2 o 3 cubos de población.



Cuando un cubo de población mejore, deberás sustituirlo por un cubo del nuevo tipo de la reserva general. Como al mejorar no aumentarás tu cantidad de cubos de población, no tendrás que robar ninguna carta de población.

IMPORTANTE: si el cubo de población que fueras a mejorar ya estuviera en una loseta de construcción, el nuevo cubo de población se quedará en esa loseta. Así pues, hasta que no realices un descanso laboral (p. 5) o una jornada festiva (p. 10), los colores del lugar de trabajo y el cubo de población no coincidirán.

Iván quiere llevar a cabo 3 mejoras. Quiere mejorar 2 veces un granjero para que se convierta en artesano (gastando 1 ladrillo primero y 1 carbón y 1 mercancía después), y mejorar 1 vez otro granjero para que sea un trabajador. El granjero que va a convertirse en trabajador ya se encuentra en un lugar de trabajo, así que cambiará el cubo, pero lo dejará en ese mismo sitio. El otro granjero, que está en su barrio, se devuelve a la reserva general y se coloca un nuevo artesano de la reserva en el barrio correspondiente. Iván no roba ninguna carta de población, puesto que no ha aumentado su cifra total de población.



EXPLORAR EL VIEJO MUNDO

Al explorar el Viejo Mundo podrás tener más islas y así disponer de más espacio para las losetas de construcción. Para explorar una isla del Viejo Mundo tendrás que gastar las fichas de exploración necesarias.
La primera isla del Viejo Mundo te costará 1 ficha de exploración; la segunda, 2 fichas; la tercera, 3 fichas; y la cuarta, 4. Este coste es independiente de las islas del Nuevo Mundo que pudieras tener. No se pueden tener más de 4 islas del Viejo Mundo. Cada vez que explores el Viejo Mundo podrás conseguir 1 isla del Viejo Mundo como máximo.



Deberás robar la isla del Viejo Mundo de la pila correspondiente y ponerla descubierta, a la derecha de tu archipiélago. Cada una de estas islas tiene 2 casillas de mar y 4 casillas de tierra (2 de ellas con costa) que podrás aprovechar para construir nuevas losetas (p. 6). No es necesario que tu isla inicial esté llena antes de explorar el Viejo Mundo. Y después de adquirir una isla del Viejo Mundo, podrías seguir construyendo losetas en tu isla inicial.

Las islas del Viejo Mundo te aportarán una recompensa única. Se trata, o bien de efectos (p. 13) que se resuelven inmediatamente en el momento de conseguir la isla, o bien de industrias, puertos o barcos que podrás usar de la manera habitual. Si al explorar una isla del Viejo Mundo consigues una industria idéntica a otra que ya tuvieras, conservarás tanto la isla explorada como la nueva industria. Esta es la única manera de acabar teniendo industrias idénticas (por ejemplo, si ya hubieras construido una fábrica de velas para trabajadores y luego te encontraras otra en una isla del Viejo Mundo).

En un turno anterior Carol consiguió una isla del Viejo Mundo gastando 1 ficha de exploración, con lo que no solo dispone de más espacio para construir losetas sino también de un almacén mejorado. Ahora, para explorar una segunda isla del Viejo Mundo tiene que gastar 2 fichas de exploración. Tras hacerlo, destapa la isla superior de la pila del Viejo Mundo. La recompensa inmediata que obtiene son 2 cartas de expedición.



DESCUBRIR EL NUEVO MUNDO

Con esta acción podrás encontrar recursos en territorios más alejados que te serán muy útiles para comerciar. Al igual que con las islas del Viejo Mundo, para descubrir una isla del Nuevo Mundo tendrás que gastar el número de fichas de exploración necesarias. La primera isla del Nuevo Mundo te costará 1 ficha de exploración; la segunda, 2 fichas; la tercera, 3 fichas; y la cuarta, 4. Este coste es independiente de las islas del Viejo Mundo que pudieras tener. No se pueden tener más de 4 islas del Nuevo Mundo. Cada vez que realices esta acción podrás descubrir 1 isla del Nuevo Mundo como máximo.

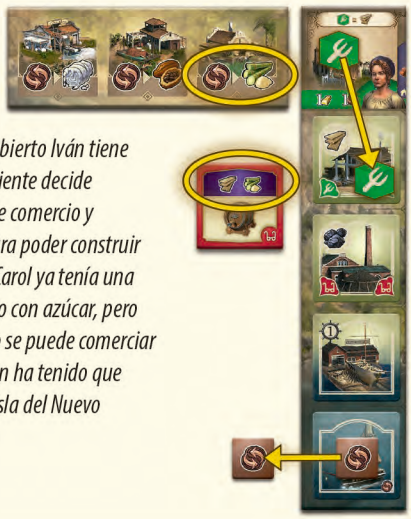
Además, cada vez que descubras una isla del Nuevo Mundo tendrás que robar 3 cartas del Nuevo Mundo y añadirlas a tu mano.

Iván quiere conseguir azúcar del Nuevo Mundo para así poder construir una destilería de ron. Al tratarse de su primera isla del Nuevo Mundo, se gasta 1 ficha de exploración y luego roba 3 cartas del Nuevo Mundo, que añade a su mano.



Deberás robar la isla del Nuevo Mundo de su pila y dejarla en tu zona de juego. Cada isla del Nuevo Mundo muestra 3 recursos que podrás producir.

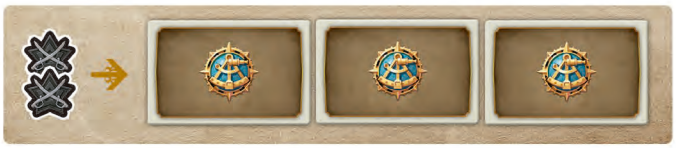
Para poder usar un recurso de una de tus islas del Nuevo Mundo tendrás que gastar una ficha de comercio, algo que podrás hacer varias veces en un mismo turno. **Los recursos del Nuevo Mundo de los demás jugadores no se pueden comerciar**. Sin embargo, esto se aplica solamente a los recursos del Nuevo Mundo, y no a las industrias derivadas. Por ejemplo, el tabaco no se podría comerciar, pero los puros (para los que se necesita tabaco), sí. En las islas del Nuevo Mundo no se pueden construir losetas.



¡La isla que ha descubierto Iván tiene azúcar! El turno siguiente decide gastarse una ficha de comercio y producir tablones para poder construir la destilería de ron. Carol ya tenía una isla del Nuevo Mundo con azúcar, pero como este recurso no se puede comerciar con otro jugador, Iván ha tenido que descubrir su propia isla del Nuevo Mundo.

ROBAR CARTAS DE EXPEDICIÓN

Con esta acción conseguirás cartas que al final de la partida podrán aportarte puntos de influencia pero que, hasta entonces, no supondrán ningún beneficio adicional. Para ello deberás gastar 2 fichas de exploración y así conseguir hasta 3 cartas de expedición.



Tendrás que robar las cartas de expedición del mazo y dejarlas en una pila oculta debajo de tu isla inicial. Estas cartas no cuentan como cartas en la mano y podrás mirarlas siempre que quieras.

Las cartas de expedición muestran a su izquierda un animal para el zoo y a la derecha una pieza para el museo. El color de fondo y el icono que hay debajo indican qué tipo de población necesitarás como visitante al final de la partida para poder recibir los puntos de influencia señalados. Un cubo de población solo puede ocupar una de las casillas.

Carol ha robado 3 cartas de expedición durante su turno, que mantiene en su isla sin que los demás jugadores las vean. Al final de la partida intentará disponer de 3 artesanos, 2 ingenieros y 1 inversor para así ganar 10 puntos de influencia (1+1+2+3+2+1). Si al final de la partida solo tuviera 1 artesano y 1 inversor, conseguiría 4 puntos (3+1).



JORNADA FESTIVA

Si no puedes o no quieres realizar ninguna acción más, la jornada festiva te permitirá recuperar tus cubos de población y fichas navales para que puedas volver a usarlos en turnos posteriores. De este modo toda la población regresará a sus barrios y los barcos volverán a puerto. Para ello, devuelve todos los cubos de población a sus respectivos barrios (tanto si están en la zona apartada o en un lugar de trabajo) y todas las fichas navales a sus respectivos barcos.



FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador haya jugado su última carta de población y ya no le queden por tanto más cartas en la mano, se activará el final de la partida. Este jugador recibirá la ficha de fuegos artificiales. La ronda en curso se jugará hasta el final de modo que todos los jugadores hayan tenido el mismo número de turnos. Después se jugará una última ronda, tras la cual finalizará la partida.

Si el jugador que ha desencadenado el fin de la partida volviera a tener en algún momento cartas de población en la mano, se procederá de todos modos a finalizar la partida y no tendrá que devolver la ficha de fuegos artificiales.

Iván es el jugador inicial y Carol, que era la segunda jugadora, ha desencadenado el final de la partida. Así pues, las otras dos jugadoras, Ana y Silvia, tendrán un turno más antes de que acabe la ronda. Luego Iván empezará la última ronda, de modo que todos tendrán un turno más antes de proceder al recuento de los puntos de influencia.

PUNTUACIÓN FINAL

Al terminar la partida deberás contar tus puntos de influencia:

1. Las cartas de población que hayas jugado y estén en tu zona de juego, tanto si están boca arriba o boca abajo, aportan los puntos que se indican en la propia carta:

- Carta de granjero/trabajador: 3 puntos de influencia
- Carta de artesano/ingeniero/inversor: 8 puntos de influencia
- Carta del Nuevo Mundo: 5 puntos de influencia

2. Descubre las cartas de expedición y ocupa sus casillas con tus artesanos, ingenieros e inversores. Los cubos de población pueden provenir de los barrios, de los lugares de trabajo o de la zona apartada. Cada cubo de población solamente puede ocupar una casilla de una carta de expedición. Cada casilla que quede ocupada te aportará los puntos de influencia señalados debajo de la casilla. Así pues, no es necesario que una carta de expedición esté completamente llena para que te aporte puntos.

3. Por cada 3 oros ganas 1 punto de influencia.

4. La ficha de los fuegos artificiales aporta 7 puntos de influencia.

5. Finalmente, recibe los puntos de influencia correspondientes a las misiones que hayas cumplido (p. 12).

El jugador con más puntos de influencia será el ganador. En caso de empate, ganará el jugador que tenga la mayor suma de industrias, puertos y barcos (las industrias preimpresas que no estén cubiertas se tendrán obviamente en cuenta). Si el empate persiste, ganará aquél que tenga menos cartas en la mano. Si con todo se mantiene el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

En promos.devir.com/anno1800 podrás descargarte más hojas de puntuación.


ANNO 1800
EL JUEGO DE MESA de Martin Wallace
HOJA DE PUNTUACIÓN

JUGADORES				
Cartas de población de 3				
Cartas de población de 5				
Cartas de población de 8				
Cartas de expedición				
Oro (1 cada 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				



Carol cuenta sus puntos de influencia:

1. *11 cartas con 3 puntos cada una, 3 cartas con 8 puntos cada una y 4 cartas con 5 puntos cada una.*
11 x 3 + 3 x 8 + 4 x 5 = 77 puntos de influencia gracias a las cartas de población

2. *3 cartas de expedición en las que falta un ingeniero.*
3 x 1 + 1 x 2 + 1 x 3 = 8 puntos de influencia por las cartas de expedición

3. *5 oros = 1 punto de influencia*

4. *Como ha activado el final de la partida, tiene la ficha de fuegos artificiales.*
7 puntos de influencia

5. *Las cartas de misión le aportan:*

- *Como no es ni la primera ni la segunda jugadora con más ingenieros: 0 puntos de influencia.*
- *6 puntos por cada gramófono/bicicl o/máquina de vapor: 6 puntos de influencia (1 bicicl o).*
- *6 puntos por cada isla del Nuevo Mundo: 6 puntos de influencia (1 isla del Nuevo Mundo).*
- *1 punto por cada animal del zoo visitado: 2 puntos de influencia (2 visitantes del zoo)*

- *Así pues, Carol ha conseguido en total:*
  77 + 8 + 1 + 7 + 0 + 6 + 6 + 2 = 107 puntos de influencia

CARTAS DE MISIÓN

Las cartas de misión representan distintos retos y oportunidades que te aportan los personajes y edificios más emblemáticos del mundo de *Anno 1800*. Al principio de cada partida se desvelarán 5 cartas de misión al azar, que se mantendrán durante toda la partida. También podéis optar por crear la combinación de cartas que prefiráis. De todos modos, para la primera partida te recomendamos que utilices las cartas de misión de Alonso Graves, Universidad, Edvard Goode, Isabel Sarmento y Zoo.

Hay dos tipos de carta de misión. La mayoría de cartas de misión aportan puntos de influencia al final de la partida si se cumplen determinados requisitos. Estas cartas tienen un fondo más oscuro que las cartas de misión con un efecto, que tienen un fondo claro, como el de las cartas de población. Estas otras cartas de misión ofrecen distintos efectos que podrás usar durante la partida. Estos efectos no se consideran una acción y tampoco se agotan durante el transcurso de la partida. Así pues, cualquier jugador podrá usarlas en su turno.



Alonso Graves – Aparta 3 fichas de exploración y gasta 3 oros para realizar una acción extra.



Aarhant – Aparta 1 inversor para obtener 5 oros de la reserva general.



El redactor – Aparta 2 fichas de exploración para dejar 1 carta cualquiera de tu mano debajo de su mazo de población correspondiente, sin robar ninguna carta nueva

IMPORTANTE: el efecto de las cartas Alonso Graves, Aarhant y El redactor solamente se puede usar una vez por turno.



Beryl O'Mara – Puedes usar 2 fichas de exploración como si fueran 1 ficha de comercio (sin intercambiar las fichas físicamente). Sin embargo, podrías apartar por ejemplo 2 fichas de exploración para comerciar un recurso producido por un granjero o un trabajador. De este modo, podrías comerciar con varios recursos en un mismo turno.



Carl Leonard von Malching, Eli Bleakworth, La reina, Edvard Goode, Willie Wibblesock, Princesa Qing – Al final de la partida, cada una de las industrias que aparecen en estas cartas aporta los puntos de influencia indicados los jugadores que las hayan construido.



Hannah Goode, Universidad, Exposición Universal, Madame Kahina, La visitante – Al final de la partida, cada una de estas cartas aportará 10 puntos de influencia al jugador que más tenga del elemento señalado (total de cubos de población, ingenieros, inversores, fichas de comercio y cartas de expedición, respectivamente). El segundo jugador con más elementos de ese tipo ganará 4 puntos. En caso de empate entre varios jugadores, todos ellos recibirán los mismos puntos de influencia. Si hay un empate para el primer puesto, los jugadores en segunda posición seguirán recibiendo 4 puntos.



Zoo, Museo – Cada una de estas cartas aumenta en 1 los puntos de influencia que aportan los animales y piezas visitadas. Así, por ejemplo, si la carta de misión del Zoo estuviera en juego, al final de la partida una casilla de animal de una carta de expedición ocupada por un ingeniero valdría 3 puntos en vez de 2.



Bente Jorgensen – Si has explorado como máximo 1 isla del Viejo Mundo ganarás 18 puntos de influencia. La isla inicial no se considera una isla del Viejo Mundo.



Isabel Sarmento – Cada isla del Nuevo Mundo que hayas descubierto te aportará 6 puntos de influencia.



Porfirio – Al final de la partida perderás 2 puntos de influencia por cada carta de población que todavía tengas en la mano. Las cartas de población que hayas jugado pero no hayas activado no se contabilizarán como cartas en la mano.

COMBINAR LAS CARTAS DE MISIÓN

Normalmente, al principio de la partida se disponen 5 cartas de misión al azar. Sin embargo, si quieres orientar la partida en una cierta dirección, puedes usar estas recomendaciones y elegir las 5 cartas de misión que prefieras:

- Si quieres una partida más compleja y con más opciones, elige algunas de las cartas de misión con efecto (Alonso Graves, Aarhant, El redactor o Beryl O'Mara).

- Si quieres una partida con más rivalidad, donde los jugadores tengan que competir entre ellos para conseguir más puntos, utiliza más cartas de misión que aporten puntos en función de las mayorías (Hannah Goode, Universidad, Exposición Universal, Madame Kahina o La visitante).

- Si quieres una partida más relajada, que se centre en el desarrollo de las islas, juega con cartas de misión que aporten puntos según los tipos de industria (Carl Leonard von Malching, Eli Bleakworth, La reina, Edvard Goode, Willie Wibblesock o Princesa Qing).

- Las cartas de misión del Zoo y el Museo se centran en las cartas de expedición.

- Si quieres cambiar considerablemente la sensación de juego y la estrategia a seguir, quédate con Porfirio. Como esta carta penaliza por tener cartas de población sobrantes al final de la partida, habrá más competencia para desencadenar el final de la partida y deberás ir con más cuidado al incrementar la mano de obra.

UN CONSEJO: si todavía quieres más variaciones, puedes descargarte e imprimir la miniexpansión *El poder del oro* de la página web: promos.devir.com/anno1800



EFECTOS DE LAS CARTAS DE MISIÓN Y DE POBLACIÓN



Añades los cubos de población indicados a su barrio y la carta de población correspondiente a tu mano. Si se hubiera agotado ese mazo de cartas, tendrás que gastar oro. En caso de no poder, no podrás llevar a cabo el efecto (o no completamente).



Recibes la cantidad indicada de fichas de comercio o exploración y las dejas en la carta de población. Podrás usar estas fichas como si fueran fichas navales normales, pero tras usarlas se devolverán a la reserva general. También tendrás que devolverlas a la reserva general si en la próxima jornada festiva no las hubieras usado.



Recibes la cantidad indicada de oro y la dejas en tu reserva personal.



Recibes 2 cartas de expedición. Si no quedaran cartas de expedición en el mazo, este efecto se ignora.



Recibes sin coste alguno uno de los recursos indicados del Nuevo Mundo una sola vez, que deberás usar en el momento de activar la carta.



Realizas 3 mejoras gratuitas para tus cubos de población, pero solo aplicables a los cubos de población indicados. Todas las mejoras deben realizarse en un mismo turno (no podrás repartirlas en turnos posteriores).



Consigues una acción extra, que podrás realizar siguiendo las reglas habituales.



Puedes dejar 2 cartas cualesquiera de tu mano en el fondo de sus respectivos mazos de población. No robarás ninguna carta a cambio.

IMPORTANTE: a diferencia de los otros efectos, estos solo se pueden activar en el mismo turno en que hayas jugado la carta. Al final del turno deberás voltear la carta y dejarla boca abajo. Podrías optar por no usar el efecto, pero no podrías activarlo en un turno posterior.

UNOS CONSEJOS PARA LAS PRIMERAS PARTIDAS

Anno 1800 puede parecer un poco abrumador al principio, así que hemos pensado ofrecerte algunos consejos y recomendaciones para ayudar a los jugadores que prueben el juego por primera vez.

Como el juego no termina hasta que un jugador se haya quedado sin cartas en la mano, tendrás la impresión de que falta mucho para que se acabe la partida. Además, durante un buen rato los jugadores robarán más cartas de las que pueden desprenderse. Esto es normal, ya que al principio las islas tienen muy pocas posibilidades de producción. A medida que tu ciudad crezca y dispongas de más habitantes, también aumentarán las necesidades que deberás satisfacer. No sería de extrañar que al cabo de un rato tengas en la mano el doble de cartas que tenías al principio.
¡Pero no te dejes llevar por esta sensación engañosa de que la partida no va a acabar nunca! Un elemento muy importante del juego es detectar en qué momento tienes que dejar de añadir más habitantes porque ya puedes desprenderte bien de los que todavía tienes en la mano. Sobre todo, tenlo bien presente si quieres ser el primero en quedarte sin cartas en la mano y así conseguir la recompensa de 7 puntos adicionales.

Pero esto no significa que siempre vayas a tener que jugar así. Desencadenar el final de la partida no implica necesariamente ganar, y en la mayoría de partidas no te penalizarán por tener cartas en la mano al terminar (a menos que la carta de misión Porfirio esté en juego).
Así que puedes intentar conseguir tantos habitantes como te sea posible y mantenerlos felices mientras otros jugadores optan por tener pocos ciudadanos para poder controlar mejor el final de la partida.

Lo importante, de todos modos, es que tu isla irá mejorando a cada ronda. Tendrás más industrias y una flota más potente. Y gracias al comercio también podrás aprovecharte de los avances de tus rivales. En cuanto todos los jugadores hayan alcanzado un cierto grado de desarrollo es posible que el fin de la partida se precipite, ya que estaréis en disposición de jugar cartas de población más deprisa de lo que las conseguís.

También vale la pena tener en cuenta que hay que tener muy controlado el número de jornadas festivas que realices. A fin de cuentas, mientras la ciudad esté de celebración nadie estará trabajando. Así pues, intenta aprovechar al máximo tus turnos entre una jornada festiva y la siguiente.

Al empezar la primera partida es posible te preguntes: "¿Y por dónde empiezo?". Tal vez te sirva fijarte en los requisitos de los ciudadanos que tengas en tu mano. Si en ellos aparece varias veces alguna de las industrias, puede que valga la pena empezar por construirla. ¿Hay algunos habitantes que quieren jabón? Pues construye una fábrica de jabón en cuanto puedas. De este modo podrás progresar hacia las industrias que más te interesen e ir avanzando en la partida. Y tampoco descartes adquirir nuevos territorios bien pronto, explorando alguna isla del Viejo Mundo con tu flota. Al principio no necesitarás más espacio para construir, pero la recompensa única que aporta cada isla puede valer la pena.

Tampoco te olvides de las industrias que ya tengas. Cada una de tus 5 industrias iniciales (que requieren artesanos) cuenta con una versión alternativa. Estas otras versiones necesitan trabajadores para producir el mismo recurso y sustituyen la versión inicial con los artesanos. Una inversión de este tipo puede ser muy rentable, ya que durante la partida te resultará más fácil conseguir trabajadores que artesanos, y hay muchas cartas y losetas que necesitan los recursos que se producen en estas industrias.

Según avance la partida vete fijando en las industrias que son necesarias para construir industrias de otro tipo. Por ejemplo, necesitarás cañones si quieres ampliar tu flota de exploración, mientras que la fibra de algodón es muy importante para las cartas del Nuevo Mundo. Además, una inversión a tiempo en determinadas industrias puede convertirte en un socio comercial muy atractivo para los demás jugadores.



UN APUNTE SOBRE EL RECURSO "MERCANCÍAS"

A los fans del videojuego *Anno 1800* posiblemente les habrá sorprendido que aparezca el recurso de "mercancías". De hecho, en el juego para PC no existe como tal, sino que es el icono que se usa para un pecio. Al fin y al cabo, todos los recursos son mercancías que te encargas de gestionar. No obstante, en este juego de mesa las mercancías son un recurso tan independiente como puedan serlo los tablones. Las cajas vienen a representar una mezcla de distintos productos especiales: las uvas del champán, el cobre y el zinc del latón o el cargamento de un barco.
Así pues, la loseta de construcción que le corresponde es el almacén, un punto de carga y descarga muy versátil de tu isla y una parte muy importante de tu infraestructura.

Hemos optado por esta solución para reflejar la complejidad del juego de ordenador y al mismo tiempo facilitar la accesibilidad y jugabilidad del juego de mesa. De este modo hemos podido cubrir una amplia variedad de recursos y representar cómo se interrelacionan.

AGRADECIMIENTOS

Martin Wallace y el equipo de Kosmos quieren dar las gracias a todos aquellos que han probado el juego, revisado el reglamento y participado en el desarrollo de Anno 1800 y que han aportado tantas ideas creativas para este producto que ahora tienes en tus manos.

Con un agradecimiento muy especial 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.

También quisiéramos dar las gracias a Ubisoft Blue Byte y a todo el equipo de Ubisoft en Maguncia.

A la memoria de Piero Cioni.

EL AUTOR



Martin Wallace (1962) se crio en Manchester pero actualmente vive en Australia. Trabajó dando clases de Historia, pero ahora se dedica exclusivamente al diseño de juegos y ha llegado a fundar su propia editorial. Sus juegos de estrategia más complejos se centran sobre todo en los aspectos económicos y se caracterizan por la integración temática de lugares y acontecimientos históricos. Con *Anno 1800* ha combinado este planteamiento con las mecánicas del juego para PC, dando lugar a un apasionante enfrentamiento por tener el archipiélago más influyente.

CRÉDITOS

Autor: Martin Wallace
Desarrollador: Stephen Hurn
Licenciatario e imágenes: Ubisoft Blue Byte
Diseño gráfico: Fiore GmbH
Equipo editorial: Alexandra Kunz, Wolfgang Lüdtke, Felix Noe, Kilian Vosse

<u>De la presente edición</u>
Producción editorial: Xavier Garriga
Traducción: Oriol García
Adaptación gráfica: Antonio Catalán

Todos los derechos reservados - FABRICADO EN ALEMANIA

© 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.

DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

© 2020
Franckh-Kosmos Verlags
kosmos.de

RESUMEN DEL JUEGO

DESARROLLO DE LA PARTIDA

- En su turno cada jugador realiza 1 acción, hasta que alguien se quede sin cartas en la mano.
- La ronda se termina de jugar.
- Después se juega una última ronda.
- Se cuentan los puntos de influencia.
  → El jugador con más puntos es el ganador.

RECUENTO DE LOS PUNTOS DE INFLUENCIA (p. 11)

- Cartas de población jugadas (tanto boca abajo como boca arriba).
- Casillas visitadas en las cartas de expedición.
- 3 oros equivalen a 1 punto de influencia.
- La ficha de fuegos artificiales aporta 7 puntos.
- Cartas de misión.

PRODUCCIÓN (p. 4)

- Colocar el cubo de población en un lugar de trabajo que le corresponda para producir el recurso indicado y usarlo en ese mismo turno.
- Las fichas navales y los cubos de población que se usen directamente se apartan.

COMERCIO (p. 5)

- Apartar la cantidad necesaria de fichas de comercio para usar 1 industria de otro jugador. La cantidad de fichas vendrá determinada por el tipo de población que el rival necesita para producir ese recurso.
- El rival recibe 1 oro de la reserva general.
- El comercio no se puede evitar ni tampoco realizarse con uno mismo.
- Aunque los lugares de trabajo estén ocupados, el comercio no queda impedido.
- No se puede comerciar con los cubos de población de uso directo, las fichas navales y los recursos del Nuevo Mundo.

DESCANSO LABORAL (p. 5)

- Gastar oro para devolver un cubo de población de su lugar de trabajo o de la zona apartada a su barrio. La cantidad de oro dependerá del tipo de población.
- Mientras se disponga de oro, se pueden seguir recuperando cubos de población.

CONSTRUIR ((industrias, puertos o barcos) (p. 6)

- Producir recursos para construir una loseta.
- Con una sola acción de construir se puede construir 1 barco por cada puerto (teniendo en cuenta el nivel de los puertos)
- Cada barco construido recibe tantas fichas navales como su nivel.
- Cualquier loseta que fuera a quedar cubierta se devuelve al tablero central.
- Industrias → Casillas de tierra; Puertos → Casillas de costa; → Casillas de mar.
- No se puede tener más de 1 industria idéntica (excepción: islas del Viejo Mundo). Se pueden tener varios puertos y barcos idénticos.

JUGAR Y ACTIVAR CARTAS DE POBLACIÓN (p. 7)

- Producir recursos para jugar 1 carta.
- Se pueden activar varias cartas en un mismo turno (es una acción gratuita). Los efectos de las cartas se resuelven una sola vez.

INTERCAMBIAR CARTAS DE POBLACIÓN (p. 7)

- Devolver hasta 3 cartas de la mano al fondo de sus mazos correspondientes y robar el mismo número de cartas de esos mismos mazos.

AUMENTAR LA MANO DE OBRA (p. 8)

- Producir recursos para añadir hasta 3 cubos de población a sus respectivos barrios y robar la carta correspondiente por cada cubo de población añadido.
- Si no quedaran cartas en algún mazo de población, se deberá gastar oro por cada carta que faltara por robar. De no ser posible, no se puede realizar la acción (completamente).

MEJORAR (p. 8)

- Producir recursos para realizar hasta 3 mejoras.
- Cada cambio de nivel supone 1 mejora. El orden de las mejoras es: Granjero → Trabajador → Artesano → Ingeniero → Inversor.

EXPLORAR EL VIEJO MUNDO (p. 9)

- Apartar fichas de exploración para conseguir 1 isla del Viejo Mundo y activar su efecto (si es posible).
- 1/2/3/4 fichas de exploración para la 1ª/2ª/3ª/4ª isla del Viejo Mundo.
- Como máximo se pueden tener 4 islas del Viejo Mundo.

DESCUBRIR EL NUEVO MUNDO (p. 9)

- Apartar fichas de exploración para conseguir 1 isla del Nuevo Mundo y robar 3 cartas del Nuevo Mundo.
- 1/2/3/4 fichas de exploración para la 1ª/2ª/3ª/4ª isla del Nuevo Mundo.
- Como máximo se pueden tener 4 islas del Nuevo Mundo.
- Apartar 1 ficha de comercio para producir un recurso de una isla propia del Nuevo Mundo (este recurso no se puede comerciar).

ROBAR CARTAS DE EXPEDICIÓN (p. 10)

- Apartar 2 fichas de exploración para robar hasta 3 cartas de expedición y dejarlas boca abajo frente al jugador.
- Se pueden mirar las cartas de expedición propias en cualquier momento.

JORNADA FESTIVA (p. 10)

- Devolver todos los cubos de población a sus respectivos barrios y todas las fichas navales a sus respectivos barcos.

ACTIVAR CARTAS DE MISIÓN (p. 12)

- Usar el efecto de una carta de misión visible (acción gratuita).
- Alonso Graves, Aarhant y El redactor solo se pueden activar 1 vez por turno como máximo.