

BASED ON A UBISOFT CREATION

ANNO 1800™

Desková hra Martina Wallace
Pro 2-4 hráče od 12 let

NOVÝ ZAČÁTEK NA OSTROVĚ JE TĚŽKÝ, ALE VY JSTE SE TOHO PŘECE JEN ODVÁŽILI. S pomocí několika málo obyvatel svého města jste vybudovali počáteční průmysl a spustili na vodu první loď. Zdá se, že je vše připraveno, aby se díky novým obchodním trasám ve Starém i Novém světě stalo z vašeho ostrova centrum industrializace. Ale vstup do nového věku bude třeba dobře naplánovat: zdrojů a technologií není nazbyt a ani konkurence nespí. Rostoucí populace rozšiřuje vaše možnosti na domovském ostrově a početná flotila vám dovoluje vydávat se na expedice nebo objevovat další ostrovy. Ale není jednoduché nastolit správnou rovnováhu mezi pokrokem a spokojeností obyvatelstva. Posilujte neustále svůj vliv, abyste na konci získali nejen přízeň královny, ale i vítězství ve hře.

HERNÍ MATERIÁL

4 přehledové karty



1 herní plán



4 desky domovských ostrovů



12 desek Starého světa



8 desek Nového světa



120 destiček rozvoje



1 destička prvního hráče



1 destička ohňostroje



130 žetonů námořnictva



77 žetonů obchodu (bronzových) 53 žetonů objevování (stříbrných)

38 žetonů zlata



26× hodnota 1 12× hodnota 5

102 karet obyvatel



46× rolníci/dělníci

24× Nový svět

22 karet expedic



20 karet zájmů



32× řemeslníci/konstruktéři/investoři

125 kostiček obyvatel



25× rolníci (zelení)

40× dělníci (modří)

25× řemeslníci (červení)

20× konstruktéři (fialoví)

15× investoři (tyrkysoví)

PŘÍPRAVA HRY

1 Umístíte **herní plán** doprostřed stolu. Roztřídíte všechny **destičky rozvoje** podle druhů a rozložíte je podle obrázků na herní plán tak, aby byla vidět strana s uvedenou cenou (ve fialovém pruhu). Počet destiček rozvoje:

- 35 průmyslových podniků (každý 2×)
- 4 loděnice 1. úrovně
- 6 loděnic 2. úrovně
- 4 loděnice 3. úrovně
- 6 druhů lodí (každý 6×)

2 Zamíchejte odděleně **3 balíčky karet obyvatel** a karty expedic a položte je lícem dolů na odpovídající místa na herním plánu.

3 Zamíchejte odděleně desky **Starého a Nového světa** a položte je na hromádky napravo od herního plánu lícem dolů. Vedle nich si připravte žetony námořnictva a zlata.

4 Roztřídíte kostičky obyvatel a umístíte je na vyznačená místa nalevo od herního plánu.



5 Vedle kostiček obyvatel položte **destičku ohňostroje** a **5 karet zájmů** lícem nahoru. V první hře použijte karty označené třemi kosočtverci nad jejich názvem: *Alonso Graves, Univerzita, Edvard Goode, Isabel Sarmento, Zoo.*

Zde se nachází hráčův **prostor pro vyčerpané**. Pokud musíte „vyčerpat“ kostičky obyvatelstva nebo žetony námořnictva, položte je sem.





9



9



6

Každý hráč si vezme jeden **domovský ostrov** a do příslušných čtvrtí umístí 4 rolníky, 3 dělníky a 2 řemeslníky. Na každou ze dvou obchodních lodí se položí jeden žeton obchodu a na objevitelskou loď jeden žeton objevování.

7

Nakonec si každý hráč **vezme do ruky** ještě 7 karet obyvatel rolníci/dělníci a 2 karty obyvatel řemeslníci/ konstruktéři/ investoři.

8

Kdo se jako poslední plavil po moři, se stane prvním hráčem a vezme si **jeho destičku**.

9

Druhý hráč v pořadí si vezme **1 zlato**, třetí hráč **2 zlata** a čtvrtý hráč **3 zlata**. Poté první hráč zahájí hru.



1



3



2

2



Čtvrť

Zde se nachází dostupné kostičky obyvatel.



Pole ostrova:

pevnina



pevnina s pobřežím



moře



9



PRŮBĚH A CÍL HRY

V deskové hře Anno 1800 rozvíjí každý hráč svůj ostrov: staví průmyslové podniky, loděnice a lodě, spravuje zdroje a uspokojuje potřeby obyvatel. Karty, které je možné zahrát díky vyprodukovaným a zakoupeným zdrojům, přináší na konci hry body vlivu. Počínaje prvním hráčem a dále po směru hodinových ručiček přichází hráči postupně na řadu. Jakmile některý z nich zahraje z ruky poslední kartu, vyvolá tím konec hry.

V takovém případě se postupuje následovně:

- Pokud konec hry nevyvolal poslední hráč v pořadí tahů, provedou své tahy ještě ti hráči, kteří mají přijít na řadu mezi tímto hráčem a prvním hráčem. Tím se docílí toho, že všichni odehrají stejný počet tahů.
- Poté odehraje každý hráč ještě jeden poslední tah. Pak již následuje počítání bodů vlivu, čímž se určí vítěz. Podrobný příklad hodnocení naleznete na str. 11.

HERNÍ TAH

Ve svém tahu může každý hráč provést 1 akci. Mezi dostupné akce patří:

- | | |
|--|---------|
| ➔ Rozvoj (průmyslové podniky, loděnice a lodě) | str. 6 |
| ➔ Hraní & aktivování karet obyvatel | str. 7 |
| ➔ Výměna karet obyvatel | str. 7 |
| ➔ Nové pracovní síly | str. 8 |
| ➔ Vylepšení | str. 8 |
| ➔ Průzkum Starého světa | str. 9 |
| ➔ Objevování Nového světa | str. 9 |
| ➔ Získání karet expedic | str. 10 |
| ➔ Městská slavnost | str. 10 |

Kromě toho existují i volné akce *aktivování karet obyvatel* (str. 7) a *aktivování karet zájmů* (str. 12), které je možné provést ve vlastním tahu, pokud jsou k dispozici příslušné zdroje. Efekty, které díky nim můžete získat, jsou podrobněji popsány na str. 13.

SPRÁVA ZDROJŮ

Než se seznámíte s jednotlivými akcemi, měli byste pochopit základní mechaniku deskové hry Anno 1800. Její podstatou je využívání dostupných zdrojů tak, abyste dokázali provést požadované akce co nejefektivněji. Správa zdrojů sestává z tří zásadních prvků – *produkce, obchodu* a „*padla*“. Tyto prvky představují **základ** vašich akcí, ale samy o sobě akcemi **nejsou!**

Produkce

Skoro všechny akce vyžadují pro své provedení zdroje. Zdroje produkují vaše kostičky obyvatel. Existuje 5 různých kostiček obyvatel, které se od sebe liší barvou a symbolem.



Při produkci zdroje se přesune kostička obyvatele ze své čtvrti na volné pracoviště na vašem ostrově. Toto pracoviště zároveň udává, jaká kostička bude zapotřebí. Díky tomuto přesunu se jednou vyprodukuje vyobrazený zdroj, jenž musí být použit v tomtéž tahu. Není možné produkovat do zásoby pro pozdější tahy. Umístěné kostičky obyvatel zůstávají na svých pracovištích, ale dokud tam leží, neprodukují žádné další zdroje.

Katka potřebuje ve svém tahu pivo. Pivovar už má, proto přesune jednoho svého dělníka z jeho čtvrti na jedno z dostupných pracovišť. Díky tomu vyprodukuje ihned 1× pivo, jež může ve svém tahu použít. Jestliže bude potřebovat ještě jedno pivo, bude muset použít dalšího dělníka.



Někdy nebudete k provedení akce muset použít zdroje, ale samotné kostičky obyvatel. Tak se využije přímo pracovní síla daného obyvatele, aniž by ho bylo zapotřebí na určitém pracovišti. V těchto případech se příslušná kostička přemístí ze své čtvrti do prostoru pro vyčerpané nalevo od domovského ostrova. Kostičky obyvatel v prostoru pro vyčerpané nelze dočasně použít pro žádné další akce.



Dan si chce postavit skladiště. K tomu potřebuje 1× cihly a 1× řemeslníka. Jednoho ze svých řemeslníků přesune do cihelny a dalšího vyčerpá; jeho kostičku umístí nalevo od svého domovského ostrova.

Určité akce vyžadují ke svému provedení žetony námořnictva. Existují dva druhy těchto žetonů, jež mají **vždy hodnotu 1**.



Žeton obchodu



Žeton objevování

Při provádění těchto akcí se žetony uvedeného druhu a množství vyčerpají z vlastních lodí. Žetony námořnictva v prostoru pro vyčerpané nelze dočasně použít pro **žádné další akce**.



Katka chce zahrát kartu, která vyžaduje 2 žetony objevování. Má k dispozici dvě obchodní lodě, každou s 1 žetonem obchodu, a jednu objevitelskou loď se 2 žetony objevování. Z ní tedy může oba žetony vzít a vyčerpat. Vybranou kartu tak bude možné zahrát.

Obchod

Pokud je pro nějakou akci zapotřebí zdroj, který hráč není schopen sám vyprodukovat, může ho získat obchodem se spoluhráči. Pro každý zdroj získaný obchodem musí být splněny dvě podmínky:

- 1) Hráč na tahu má na svých lodích dostatek žetonů obchodu.
- 2) Alespoň jeden ze spoluhráčů vlastní destičku rozvoje, která je schopná daný zdroj vyprodukovat.

Množství potřebných žetonů obchodu závisí na druhu kostičky obyvatele, jenž daný zdroj produkuje. Tyto náklady jsou uvedeny u jednotlivých čtvrtí: **1 žeton obchodu za rolníka nebo dělníka, 2 za řemeslníka a 3 za konstruktéra**. Poté, co hráč dané žetony vyčerpá, považuje se žádaný zdroj za vyprodukovaný.



Cílový spoluhráč **není schopen** obchodu **zabránit**, při dané produkci však neumísťuje na pracovní místo žádnou svou kostičku obyvatele. Jako protihodnotu obdrží 1 zlato z banky. Každý obchod vynáší právě 1 zlato bez ohledu na to, kolik bylo třeba použít žetonů obchodu.

POZOR!

- ➔ V jednom tahu je možné **každý zdroj** získat pouze **jednou**. Je možné ale získat obchodem v jednom tahu **více různých zdrojů**, pokud má daný hráč dostatek žetonů obchodu.
- ➔ Je možné obchodovat i tehdy, jestliže jsou příslušná spoluhráčova pracoviště již obsazena.

➔ Obchodem se spoluhráči není možné získat zdroje z Nového světa, kostičky obyvatel a žetony námořnictva.

➔ Hráči nemohou obchodovat sami se sebou!

Petr potřebuje 1× velocipedy, nemá ale postavený odpovídající průmyslový podnik. Oba jeho spoluhráči Dan a Katka však mohou velocipedy produkovat. Proto by Petr s některým z nich rád uzavřel obchod. Protože produkce velocipedů vyžaduje konstruktéra, musí Petr vyčerpat 3 žetony obchodu (tento počet je uveden u čtvrti konstruktérů). Může si svobodně vybrat mezi Danem a Katkou, i když u Danovy továrny na velocipedy jsou již obě pracoviště obsazena. Rozhodne se pro Dana, který za to dostane z banky 1 zlato. Díky tomu Petr ihned „vyprodukuje“ 1× velocipedy, které může použít ve svém tahu. Podruhé v tomto tahu však nemůže získat velocipedy od Dana ani od Katky, jiné zdroje však ano.



POZNÁMKA: Jestliže se bude v následujícím textu hovořit o (vy)produkovaných zdrojích, jsou tím myšleny zdroje získané přímo produkcí i obchodem.

„Padla“

Hráč může ve svém tahu zaplatit zlatem, aby svým **již použitým** kostičkám obyvatel vyhlásil konec pracovní doby. Příslušná kostička obyvatele se vezme ze svého stávajícího pracoviště nebo z prostoru pro vyčerpané a vrátí se zpět do své čtvrti. Tuto kostičku lze ihned znovu použít. **Zaplacení zlatem vždy znamená vrácení jeho žetonů zpět do banky.**

Množství zlata potřebné pro jednotlivé druhy kostiček obyvatel je uvedeno na domovském ostrově:



Katka potřebuje pro své další akce prkna a větší množství pracovních sil. Zaplatí 2 zlata, aby poslala oba rolníky z pily zpět do jejich čtvrti (za každého zaplatí 1 zlato). Tím se opět uvolní jejich pracovní síla i pracoviště. Potom použije další 2 zlata, aby přesunula svého dělníka z prostoru pro vyčerpané do jeho domovské čtvrti. Všechny tři kostičky jsou od této chvíle znovu použitelné.



AKCE

Rozvoj

Pomocí akce rozvoj vylepšuje hráč svůj ostrov stavbou nových průmyslových podniků **a/nebo** loděnic **a/nebo** lodí. Vše, co je možné v rámci této akce postavit, se nazývá **destičkami rozvoje**. Jakmile jsou zdroje potřebné pro stavbu vyprodukovány, vezme se příslušná destička z herního plánu, otočí se nahoru stranou s vyobrazenou budovou/lodí a umístí se na hráčův ostrov.

Na každém poli na ostrově může ležet pouze jedna destička rozvoje. Je ale možné **přestavět již postavené nebo předtištěné destičky rozvoje**. To platí i pro destičky, jež byly použity pro stavbu nově přidávané destičky. Přestavená destička rozvoje se vrátí zpět na herní plán. **Během jedné akce rozvoje je možné kdykoli vrátit jednu již postavenou destičku rozvoje zpět na herní plán.** Pokud na takto odstraněné destičce byly nějaké kostičky obyvatel, přesunou se do prostoru pro vyčerpané.

1



Dan chce postavit továrnu na výrobu oken. Na to potřebuje prkna a sklo. Umístí jednoho rolníka na pilu a jednoho dělníka do sklárny, na kterou předtím přestavěl pěstírnu brambor (1). Poté si vezme z herního plánu destičku továrny na výrobu oken, otočí ji budovou nahoru a rozhodne se, že na ni přestaví svou sklárnu. Protože se u sklárny nejedná o předtištěný průmyslový podnik, vezme její destičku a vrátí ji zpět na herní plán stranou s projektem nahoru. Dělníka, jenž byl na sklárnu právě umístěn, přesune do prostoru pro vyčerpané (2). Nakonec umístí továrnu na výrobu oken na svůj ostrov (3).

2

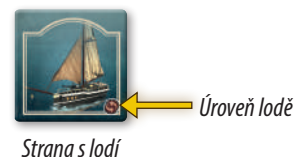
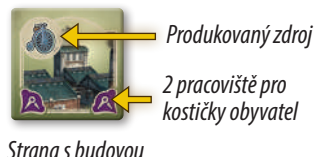
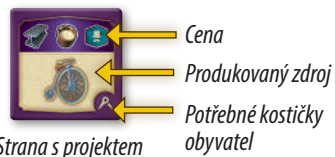


3



Průmyslové podniky

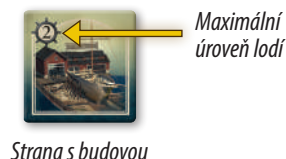
Každý průmyslový podnik je na herním plánu zastoupen dvěma destičkami. V každé akci rozvoje lze postavit pouze 1 průmyslový podnik. Průmyslové podniky je možné postavit na jakýchkoli polích na pevnině. Strana s projektem průmyslového podniku ukazuje, jaké zdroje je třeba za jeho stavbu zaplatit (viz fialový pruh v horní části), jaké zdroje je zde možné produkovat (symbol zdroje uprostřed) a jaké kostičky obyvatel jsou k produkci zapotřebí (barva rámečku a symbol). Strana s budovou zobrazuje vždy dvě pracoviště pro určité kostičky obyvatel (barva a symbol) a zdroj, který se zde produkuje.



Hráč nemůže mít dva **zcela stejné** průmyslové podniky. To například znamená, že alternativy k předtištěným počátečním průmyslovým podnikům na domovském ostrově lze postavit navíc. Obsahují totiž pracoviště pro dělníky místo řemeslníky nebo rolníky, a proto nejsou identické s počátečními průmyslovými podniky. **Druhé** plachtařství s pracovišti **pro dělníky** proto není možné postavit. Jedinou výjimku představují bonusy na deskách Starého světa (str. 9). Není proto nezbytně nutné přestavovat počáteční průmyslové podniky jejich alternativami.

Loděnice

Loděnice mají na obou stranách svých destiček uvedeno číslo v kormidelním kole. To udává maximální úroveň lodí, které se dají v příslušné loděnici postavit. Loděnice 1. úrovně mohou stavět pouze lodě 1. úrovně, loděnice 2. úrovně mohou stavět lodě 1. a 2. úrovně a konečně loděnice 3. úrovně mohou stavět jakékoli lodě. Úrovně loděnic není dovoleno při stavbě lodí kombinovat. Nelze tedy například použít dvě loděnice 1. úrovně na stavbu lodě 2. úrovně. V rámci jedné akce rozvoje lze postavit pouze 1 loděnici, ale hráč může mít **libovolné množství loděnic** libovolných úrovní. Loděnice se dají postavit pouze na polích pevniny s pobřežím.



Poznámka: Destičky rozvoje „prkna“ a „loděnice 1. úrovně“ na herním plánu jsou skutečně zdarma a je možné je postavit běžným způsobem v rámci akce rozvoje, aniž by bylo třeba na jejich stavbu produkovat nějaké zdroje.

Lodě

Lodě se staví v loděnicích a na obou stranách svých destiček mají uvedeno, kolik žetonů na ně přijde v závislosti na jejich úrovních (1, 2 nebo 3).

V rámci jedné akce rozvoje lze postavit maximálně tolik lodí, kolik se nachází na ostrově loděnic. Každá loděnice je schopná postavit 1 loď, jejíž úroveň nemůže být vyšší než úroveň vyrábějící loděnice. Stejně jako v případě loděnic může mít hráč libovolné množství lodí libovolných úrovní, pokud pro ně má volná pole moře.

Na postavenou loď se ihned umístí příslušný počet žetonů námořnictva. Nové žetony obchodu je možné okamžitě použít k získání zdrojů pro stavbu dalších lodí.

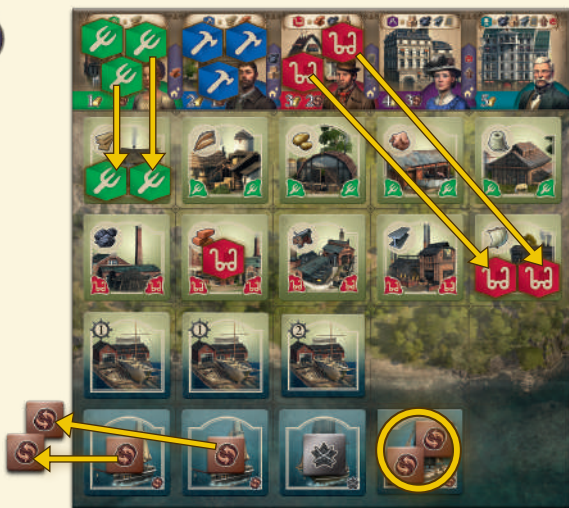
Ve hře se vyskytují obchodní a objevitelské lodě a každá loděnice dokáže vyrábět oba druhy. Lodě lze postavit pouze na polích moře.

1



Katka má celkem tři loděnice: dvě na 1. úrovni a jednu na 2. úrovni. Tím pádem dokáže v rámci jedné akce postavit například až 3 lodě 1. úrovně, nebo až 2 lodě 1. úrovně a 1 loď 2. úrovně. Rozhodne se pro objevitelskou loď 1. úrovně (cena 1× plachty, 1× prkna a 1× bronzová děla) a obchodní loď 2. úrovně (cena 1× plachty, 1× zboží a 1× prkna) (1).

2



Prkna a plachty vyprodukuje sama 2× a následně vyčerpá 2 žetony obchodu, aby mohla obchodem s Danem získat 1× zboží. Díky tomu je obchodní loď postavena. Katka ji položí na jedno pole moře a položí na ni 2 žetony obchodu (2).

3



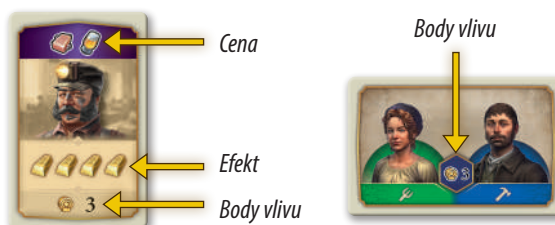
Pro dokončení stavby obchodní lodě jí nyní chybí jeden řemeslník, aby mohla vyprodukovat bronzová děla. Může však použít 2 žetony obchodu, jež získala z právě postavené obchodní lodi 2. úrovně, k obchodu s Petrem. Díky tomu má pohromadě všechny potřebné zdroje, aby mohla postavit objevitelskou loď a umístit ji na poslední volné pole moře (3).

HRANÍ & AKTIVOVÁNÍ KARET OBYVATEL

Na kartách obyvatel jsou vyobrazeni specialisté, kteří za zdroje poskytují body vlivu a jednorázové efekty. Aby bylo možné kartu obyvatele zahrát, musí být splněny požadavky a zaplácena cena karty (uvedená ve fialovém pruhu) ve vyprodukovaných zdrojích. Poté se karta vyloží lícem nahoru pod domovský ostrov. V rámci této akce je možné zahrát vždy pouze 1 kartu obyvatele.

Každá zahraná karta obsahuje **jeden jednorázově použitelný efekt**. Ten je možné aktivovat kdykoli v tahu, kdy byla karta zahrána, nebo v libovolném pozdějším hráčově tahu. Když dojde k aktivaci efektu, karta se otočí lícem dolů, zůstane ale vyložená před hráčem. Daný efekt se ihned vyhodnotí (efekty jsou podrobněji popsány na str. 13). **Aktivace efektu karty obyvatele je volná akce, takže v jednom tahu lze aktivovat libovolné množství karet obyvatel.**

Každá zahraná karta obyvatele bez ohledu na to, zda byla aktivována, přináší na konci hry uvedený počet bodů vlivu.



VÝMĚNA KARET OBYVATEL

V rámci jedné akce smí hráč vrátit až **3 karty obyvatel** z ruky pod jejich příslušné balíčky. Poté si ze stejných balíčků vezme do ruky tolik nových karet, kolik jich předtím vrátil. Jestliže již před touto akcí v některém balíčku karty došly, není možné karty daného druhu vyměnit.

Dan má v ruce 3 karty, které by rád vyměnil, protože si myslí, že by jejich požadavky splnil jen těžko. Položí osmibodovou a pětibodovou kartu pod jejich hromádky (řemeslníci/konstruktéři/investoři a Nový svět) a z každého z nich si vezme 1 novou kartu. V tomto příkladu už v balíčku karet rolníků/dělníků nejsou žádné karty, proto Dan poslední kartu nemůže vyměnit a nechá si ji v ruce.



NOVÉ PRACOVNÍ SÍLY

V rámci této akce je možné přidat na domovský ostrov až 3 nové **kostičky obyvatel** z banku. Pro přidání kostičky obyvatele musíte vyprodukovat potřebné zdroje, které jsou uvedeny nad jednotlivými čtvrtěmi. Uvedená cena se vždy vztahuje na 1 kostičku. Takto získané kostičky obyvatel je možné ihned použít k produkci zdrojů, které jsou zapotřebí pro přidání dalších pracovních sil.



Za **každého** nového rolníka nebo dělníka si musí hráč vzít do ruky 1 kartu obyvatel rolníci/dělníci. Za **každého** nového řemeslníka, konstruktéra nebo investora si musí hráč vzít do ruky 1 kartu obyvatel řemeslníci/konstruktéři/investoři.

Jestliže chce hráč přidat nové pracovní síly, ale odpovídající **balíček karet obyvatel je už vypotřebovaný**, nedobírá si žádnou kartu. Místo toho musí za každou nově přidanou kostičku **zaplatit uvedené množství zlata**. Pokud to není možné, nelze novou kostičku obyvatele přidat.



Katka chce do svých čtvrtí umístit 3 nové kostičky obyvatel. Může se svobodně rozhodnout, jaké to budou, a rozhodne se pro 2 dělníky a 1 konstruktéra. K tomu bude potřebovat celkem 2× prkna, 2× cihly, 1× uhlí, 1× zboží, 1× ocelové nosníky a 1× okna. Už si vylepšila koksovnu, cihelnu a ocelárnu, takže je může obsadit dělníky místo řemeslníky. K produkci zbývajících zdrojů jí ale stále chybí 2 dělníci. Proto nejprve vyprodukuje 2× prkna a 2× cihly, díky čemuž může ihned přidat 2 dělníky do jejich čtvrti. Následně oba použije, aby společně s jejími 2 řemeslníky vyprodukovali zdroje potřebné pro konstruktéra, kterého umístí do jeho čtvrti.



Protože Katka získala celkem 3 nové kostičky, musí si dobat 3 nové karty obyvatel: dvě z balíčku rolníci/dělníci a jednu z balíčku řemeslníci/konstruktéři/investoři. V tomto příkladu zůstává v balíčku rolníků/dělníků již pouze 1 karta. Za 1 kartu, kterou si Katka nemůže dobat, musí místo toho zaplatit 1 zlato (jak je uvedeno na herním plánu).

VYLEPŠENÍ



Pomocí akce vylepšení lze provést až 3 **zvýšení úrovně** vlastních kostiček obyvatel. Aby bylo možné vylepšení provést, musí hráč vyprodukovat zdroje, které jsou uvedeny mezi čtvrtěmi nad symbolem vylepšení. Jedno vylepšení znamená zvýšení úrovně jedné kostičky obyvatele na úroveň následující:

Rolník → Dělník → Řemeslník → Konstruktér → Investor. Uvedená 3 vylepšení je možné **rozdělit** mezi 1–3 kostičky obyvatel.



Vylepšená kostička obyvatele se **nahradí** novou kostičkou příslušné úrovně ze zásoby. Protože se vylepšením počet kostiček obyvatel nezvyšuje, nedobírají se při něm ani **žádné karty obyvatel**.

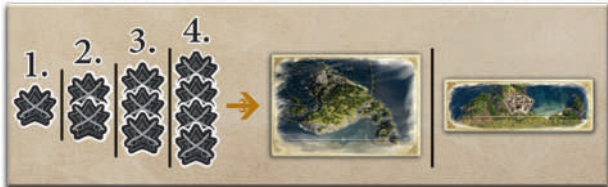
Pozor: Pokud se vylepšovaná kostička obyvatele nachází na destičce rozvoje, přijde nová kostička na její místo. To znamená, že se v tomto případě nebude shodovat barva kostičky a pracoviště až do dalšího vyhlášení „padla“ (str. 5) nebo městské slavnosti (str. 10).

Dan chce provést 3 vylepšení. Jeden z jeho rolníků má být vylepšen dvakrát, takže se z něj stane řemeslník (to vyžaduje 1× cihly a poté 1× uhlí a 1× zboží). Další rolník má být vylepšen jednou, takže z něj bude dělník (1× cihly). Rolník, z něhož se má stát dělník, je již umístěn na pracovišti, takže Dan vymění jeho kostičku na tomto místě. Druhého rolníka vrátí z jeho čtvrti zpět do banku a místo něho umístí kostičku dělníka do příslušné čtvrti. Nebere si žádnou kartu obyvatel, protože se počet jeho kostiček obyvatel nezmění.



PRŮZKUM STARÉHO SVĚTA

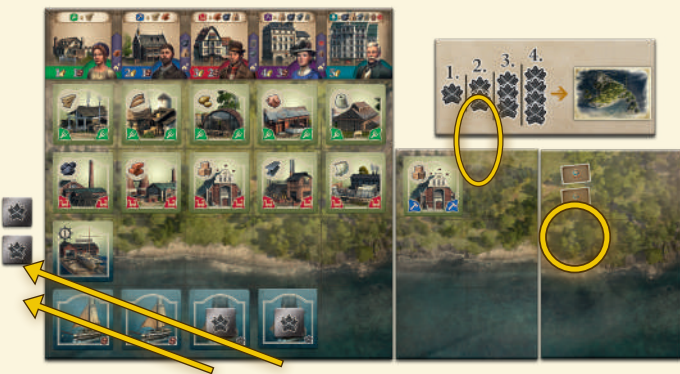
Pomocí akce průzkum Starého světa je možné rozšířit svůj domovský ostrov a získat tak **další místo pro destičky rozvoje**. Aby bylo možné Starý svět prozkoumat, je třeba **vyčerpat patřičný počet žetonů objevování**. První deska Starého světa vyžaduje 1 žeton objevování, druhá 2, třetí 3 a čtvrtá 4. Cena nijak nesouvisí s tím, kolik má hráč desek Nového světa. **Žádný hráč nemůže prozkoumat více než 4 desky Starého světa**. V rámci jedné akce průzkum Starého světa je možné získat pouze 1 desku Starého světa.



Desky Starého světa se berou z příslušné hromádky a přikládají se napravo od desky domovského ostrova. Rozšiřují ho o 2 pole moře a 4 pole pevniny, z nichž 2 obsahují pobřeží. Všechna tato pole se dají využít při akci rozvoj (str. 6). Aby hráč mohl prozkoumávat Starý svět, nemusí mít všechna pole domovského ostrova zastavená. Destičky rozvoje může i nadále umísťovat na domovský ostrov.

Každá deska Starého světa přináší svému hráči **jeden jednorázový bonus**. Jedná se buď o efekty (str. 13), které se **aktivují v okamžiku**, kdy se deska přiloží k domovskému ostrovu, nebo o průmyslové podniky, loděnice či lodě, které je možné využívat běžným způsobem. Hráč, který díky desce Starého světa získá **identický průmyslový podnik** s tím, který už má, si i tak ponechá zvolenou desku i nový průmyslový podnik. Pouze takto může dojít k tomu, že hráči budou mít více úplně stejných průmyslových podniků, například když si postaví vylepšené plachtařství pro dělníky a poté dostanou další na desce Starého světa.

Katka už v jednom z předchozích tahů prozkoumala za 1 žeton objevování Starý svět a vzala si jeho desku. Díky tomu získala nejen nová pole pro destičky rozvoje, ale i vylepšené skladiště. Za svou druhou desku Starého světa musí nyní vyčerpat 2 žetony objevování. Vezme si vrchní desku z hromádky Starého světa a přiloží ji ke svému ostrovu. Jednorázový bonus z této desky jí umožňuje vzít si ihned 2 karty expedic.



OBJEVOVÁNÍ NOVÉHO SVĚTA

Pomocí akce objevování Nového světa je možné získat **obchodováním cenné zdroje** ze vzdálených ostrovů. Aby bylo možné Nový svět objevovat, je třeba vyčerpat **patřičný počet žetonů objevování**. První deska Nového světa vyžaduje 1 žeton objevování, druhá 2, třetí 3 a čtvrtá 4. Cena nijak nesouvisí s tím, kolik má hráč desek Starého světa. **Žádný hráč nemůže prozkoumat více než 4 desky Nového světa**. V rámci jedné akce zkoumání Nového světa lze získat pouze 1 desku Nového světa.

Za každou objevenou desku Nového světa si musí hráč navíc vzít do ruky 3 karty obyvatel Nového světa z příslušné hromádky.

Petr nutně potřebuje cukrovou třtinu z Nového světa, aby si mohl postavit palírnu rumu. Vyčerpá 1 svůj žeton objevování, protože se jedná o jeho první desku Nového světa, a vezme si současně do ruky 3 karty obyvatel Nového světa.



Desky Nového světa se berou z příslušné hromádky a pokládají se lícem nahoru před hráče. Na každé desce Nového světa jsou vyobrazeny 3 zdroje, které dokáže produkovat.

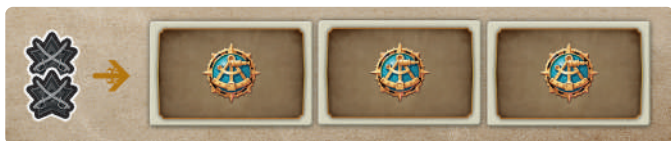
Aby mohl hráč využít zdroj ze svých desek Nového světa, musí za to vyčerpat 1 žeton obchodu. To může udělat i několikrát za tah pro stejný zdroj. **Zdroje Nového světa produkováné jinými hráči nelze získat obchodem**. To však platí pouze pro zdroje z Nového světa samotné a nikoli pro zdroje, jež vzniknou jejich dalším zpracováním. Například tabák není možné získat obchodováním se spoluhráči, naproti tomu doutníky ano, i když je k jejich produkci tabák zapotřebí. Na deskách Nového světa nelze stavět destičky rozvoje.



Objevený ostrov skutečně poskytuje cukrovou třtinu! Ve svém dalším tahu Petr vyčerpá 1 žeton obchodu a zároveň vyprodukuje prkna, díky čemuž může postavit palírnu rumu. Katka má sice už z dřívější desky Nového světa poskytující cukrovou třtinu, ale protože zdroje z Nového světa nelze získat obchodem s ostatními, musí Petr objevit svůj vlastní ostrov.

ZÍSKÁNÍ KARET EXPEDIC

V rámci této akce hráči získávají uvedené karty, které mohou na konci hry přinést dodatečné body vlivu. Až do té doby však neposkytují žádné výhody. Aby mohl hráč zahájit expedici, musí vyčerpat potřebné zdroje: **2 žetony objevování za až 3 karty expedic.**



Karty expedic se berou z balíčku a každý hráč si z nich vytváří vlastní hromádku lícem dolů poblíž svého domovského ostrova. Na vlastní karty expedic se mohou hráči kdykoli podívat. Karty expedic se nepovažují za karty v ruce.

Na kartách expedic je vždy vyobrazeno **vlevo zvíře** pro zoo a **vpravo artefakt** pro muzeum. Barva pozadí a uvedený symbol udávají, jací obyvatelé budou muset na konci hry tato zvířata či artefakty zhlédnout, aby bylo možné získat uvedené body vlivu. Každou kostičku obyvatele lze využít pouze pro jedno pole.

Katka si ve svém tahu vzala 3 karty expedic. Udržuje je před ostatními v tajnosti, ale bude se snažit, aby měla na konci hry 3 řemeslníky, 2 konstruktéry a 1 investora, což by jí přineslo celkem $1 + 1 + 2 + 3 + 2 + 1 = 10$ bodů vlivu navíc. Jestliže by na konci hry měla např. pouze 1 řemeslníka a 1 investora, dostala by pouze $1 + 3 = 4$ body vlivu navíc.



MĚSTSKÁ SLAVNOST

Pokud už hráč nemůže nebo nechce provést žádnou akci, umožňuje mu městská slavnost znovu použít kostičky obyvatel a žetony námořnictva. V následujících tazích budou znovu k dispozici. V rámci této akce se veškeré obyvatelstvo vrátí do svých čtvrtí a všechny lodě do svých přístavů. To znamená, že všechny kostičky obyvatel a žetony námořnictva se přesunou z pracovišť, resp. prostoru pro vyčerpané zpět do příslušných čtvrtí, resp. na lodě.



KONEC HRY

Jakmile některý hráč vyloží svou poslední kartu z ruky, tj. nemá už v ruce žádnou kartu obyvatel, vyvolá tím konec hry. Tento hráč si ihned vezme **destičku ohňostroje**. Hra pokračuje dále tak, aby všichni hráči měli odehraný stejný počet tahů – pokud tedy konec hry nevyhlásil poslední hráč na řadě. Následně pak všichni hráči odehrají ještě jeden poslední tah, než nastane skutečný konec hry.

Jestliže hráč, který vyvolal konec hry, získá později do ruky nějaké karty obyvatel, konec hry přesto nastane a daný hráč nemusí vrátet destičku ohňostroje.

Dan je prvním hráčem a Katka jako druhá v pořadí vyvolá konec hry. Díky tomu se zbývající dva hráči Petr a Vašek dostanou ještě jednou na tah. Poté zahájí Dan sérii závěrečných tahů, takže každý přijde na řadu ještě jednou, než se začnou počítat body vlivu. Kdyby konec hry vyvolal Vašek jako poslední hráč v pořadí tahů, odehrála by se již pouze závěrečná tahová série.

BODOVÁNÍ

Každý hráč si na závěr hry spočítá své body vlivu následujícím způsobem:

- Každá **zahraná karta obyvatel**, ať už byla aktivována, nebo ne, přináší tolik bodů vlivu, kolik je na ní uvedeno:
 - Karty rolníků/dělníků: 3 body vlivu
 - Karty řemesníků/konstruktérů/investorů: 8 bodů vlivu
 - Karty Nového světa: 5 bodů vlivu
- Karty expedic** se odkryjí a na pole návštěvníků si hráč umístí své dělníky, řemeslníky a konstruktéry podle pokynů dané karty. Kostičky obyvatel lze vzít ze čtvrtí, pracovišť i prostoru pro vyčerpané. Každou kostičku lze použít pouze pro jedno pole na kartě expedic. **Každé obsazené pole se hodnotí zvlášť** a přináší uvedené body vlivu. Pro získání bodů vlivu proto není třeba obsadit celou kartu expedice.
- Každá **3 zlata** mají hodnotu 1 bodu vlivu.
- Destička ohňostroje** přináší 7 bodů vlivu.
- Nakonec se ještě přidělí body za vyložené **karty zájmů** (str. 12).

Kdo má v tuto chvíli nejvíce bodů vlivu, vítězí. V případě rovnosti bodů vyhrává ten, kdo má dohromady nejvíce průmyslových podniků, loděnic a lodí. Nepřestavěně předtištěné destičky rozvoje se počítají samozřejmě také. Jestliže panuje i poté shoda v počtu bodů vlivu, vítězí ten, komu zbylo v ruce méně karet. Pokud se ani tak nerozhodne, příslušní hráči se o vítězství dělí.

TIP: Na stránce kosmos.de/anno-1800 si můžete stáhnout **bodovací list**.



Katka získá následující body vlivu:

- 11 karet obyvatel po 3 bodech vlivu, 3 karty po 8 bodech vlivu a 4 karty po 5 bodech vlivu.
 $11 \times 3 + 3 \times 8 + 4 \times 5 = 77$ **bodů vlivu** za karty obyvatel.
 - 3 karty expedic, na nichž ovšem chybí jeden konstruktér.
 $3 \times 1 + 1 \times 2 + 1 \times 3 = 8$ **bodů vlivu** za karty expedic.
 - 5 × zlato = **1 bod vlivu**.
 - Protože vyvolala konec hry, vlastní destičku ohňostroje = **7 bodů vlivu**.
 - Karty zájmů přináší následující body:
 - Nemá největší ani druhý největší počet konstruktérů = **0 bodů vlivu**.
 - 6 bodů vlivu za každý průmyslový podnik produkující gramofony/velocipedy/parní stroje = **6 bodů vlivu** (1 × velocipedy)
 - 6 bodů vlivu za každou desku Nového světa = **6 bodů vlivu** (1 deska Nového světa)
 - 1 bod vlivu navíc za každého návštěvníka zoo = **2 body vlivu** (2 návštěvníci zvířat v zoo).
- Celkem Katka získala:
 $77 + 8 + 1 + 7 + 0 + 6 + 6 + 2 = 107$ **bodů vlivu**.

KARTY ZÁJMŮ

Karty zájmů představují nabídky a požadavky různých osobností a uskupení ze světa Anno. Na začátku hry se náhodně vylosuje 5 karet zájmů, které budou po celou partii ve hře. Případně si můžete i cíleně vybrat takovou kombinaci, která se vám bude zamlouvat. Pro první hru doporučujeme následující karty zájmů: **Alonso Graves**, **Univerzita**, **Edvard Goode**, **Isabel Sarmento**, **Zoo**.

Existují dva druhy karet zájmů. Většina z nich vás na konci hry odmění dodatečnými body vlivu, pokud splníte požadované podmínky. Mají tmavší pozadí než karty zájmů poskytující efekty. Ty mají stejně světlé pozadí jako karty obyvatel. Nabízí vám určité efekty, které budete moci využívat již během hry. Tyto efekty nepředstavují akce a během hry se také nevyžadují. Každý hráč je proto může využívat ve svých tazích, kdykoli to bude považovat za vhodné a nutné.



Alonso Graves – Vyčerpějte 3 žetony objevování a zaplaťte 3 zlata: můžete provést akci navíc.



Aarhant – Vyčerpějte 1 investora: **vezměte** si z banku 5 žetonů zlata.



Redaktor – Vyčerpějte 2 žetony objevování: vraťte z ruky jednu kartu obyvatel pod příslušný balíček. Neberete si za ni **žádnou** novou kartu.

POZOR: Efekty karet zájmu *Alonso Graves*, *Aarhant* a *Redaktor* můžete použít **nanejvýš jednou za tah**.



Beryl O'Mara – Můžete **používat** vždy 2 žetony objevování jako 1 žeton obchodu. Nedochozí ale k fyzické výměně žetonů! Je ale možné například vyčerpát 2 žetony objevování a použít je k obchodu s jiným hráčem a získat tak zdroj, který produkuje rolník nebo dělník. Tímto způsobem je možné získat i více různých zdrojů v jednom tahu.



Carl Leonard von Malching, Eli Bleakworth, Královna, Edvard Goode, Willie Wibblesock, Princezna Čching – Každý průmyslový podnik vyobrazený na těchto kartách přináší svým vlastníkům na konci hry uvedený počet bodů vlivu.



Hannah Goode, Univerzita, Světová výstava, Madame Kahina, Návštěvnice – Každá z těchto karet přináší na konci hry 10 bodů vlivu tomu, kdo má nejvíce vyobrazených prvků (všech kostiček obyvatel dohromady, konstruktérů, investorů, žetonů obchodu, karet expedic). Hráč s druhým největším počtem dostane 4 body vlivu. V případě shody získávají všichni hráči na bodovaných místech uvedený počet bodů vlivu. Body vlivu za druhé místo se přidělují i tehdy, jestliže u dané kategorie sdílí první místo více hráčů.



Zoo, Muzeum – Každá z těchto karet zvyšuje o 1 počet bodů vlivu, které hráči získají za zhlédnutá zvířata v zoo, resp. artefakty v muzeu. Pokud je tedy ve hře karta zájmu Zoo, má například konstruktér umístěný na poli se zvířetem hodnotu 3 bodů vlivu místo 2.



Bente Jorgensen – Každý hráč, který má na konci hry prozkoumanou nanejvýš 1 desku Starého světa, získává 18 bodů vlivu. Deska domovského ostrova se za desku Starého světa nepovažuje!



Isabel Sarmento – Každá objevená deska Nového světa má na konci hry hodnotu 6 bodů vlivu.



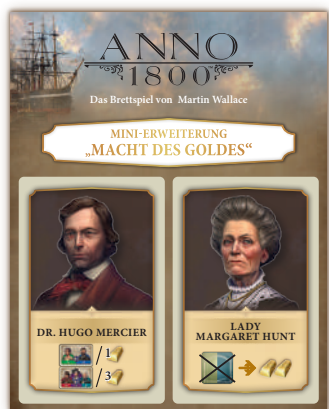
Pyrforián – Na konci hry ztrácí hráči 2 body vlivu za každou kartu obyvatel, kterou mají dosud v ruce. Vyložené, ale neaktivované karty obyvatel se za karty v ruce nepovažují.

KOMBINACE KARET ZÁJMŮ

Za běžných okolností se na začátku hry vybírá 5 karet zájmů náhodně. Pokud chcete ale ovlivnit její vyznění a průběh, můžete se při výběru karet zájmů řídit následujícími doporučeními:

- Pro **komplexnější** hru s řadou možností zvolte více karet poskytujících efekty (*Alonso Graves, Aarhant, Redaktor, Beryl O'Mara*).
- Pro **konfrontačnější** zaměřenou hru, ve které si budete konkurovat při získávání bodů vlivu, zvolte více karet, jež poskytují body za většinu určitých herních prvků (*Hannah Goode, Univerzita, Světová výstava, Madame Kahina, Návštěvnice*).
- Pro **uvolněnější** hru zaměřenou na rozvoj ostrovů zvolte více karet, jež poskytují body za průmyslové podniky (*Carl Leonard von Malching, Eli Bleakworth, Královna, Edvard Goode, Willie Wibblesock, Princezna Čching*).
- Karty zájmů *Zoo* a *Muzeum* kladou důraz na karty expedic.
- Karta zájmu *Pyrforián* dokáže změnit vyznění hry i celkovou strategii. Protože trestá za karty zbylé v ruce na konci hry, hráči se více snaží získat kontrolu nad jeho vyvoláním a musí si dávat větší pozor na to, co s sebou přináší nové pracovní síly.

TIP: Pokud byste chtěli hru ještě více obměnit, můžete si na stránce kosmos.de/anno-1800 stáhnout a vytisknout **minirozšíření „Moc zlata“**.



EFEKTY KARET OBYVATEL A ZÁJMŮ



Přidejte odpovídající kostičky obyvatel do jejich čtvrtí a vezměte si do ruky odpovídající karty obyvatel. Pokud již v příslušném balíčku došly karty, musíte místo toho zaplatit zlatem. Pokud to není možné, není možné daný efekt provést, resp. provést úplně.



Získáváte **uvedený počet žetonů obchodu nebo objevování**, jež se položí na danou kartu obyvatel. Tyto žetony lze používat stejným způsobem jako žetony námořnictva, po použití se však vrací zpět do banku. **Tam se vrací i tehdy, jestliže nebyly využity do vaší následující městské slavnosti.**



Získáváte **uvedené množství zlata**. Položte ho ke svému domovskému ostrovu.



Vytáhnete si 2 karty expedic. Pokud již v příslušném balíčku došly karty, není možné tento efekt provést.



Získáváte jednorázově **zdarma jeden z vyobrazených zdrojů Nového světa**, který musíte použít k aktivaci této karty.



Získáváte zdarma **až 3 vylepšení svých kostiček obyvatel**. Lze s nimi vylepšovat pouze vyobrazené kostičky. Všechna tato vylepšení je třeba provést ve stejném tahu.



Získáváte **jednu akci navíc**, kterou provedete podle běžných pravidel.



Smíte vrátit **až 2 libovolné karty obyvatel z ruky pod jejich příslušné balíčky**. Neberete si za ně žádné nové karty.

POZOR: Na rozdíl od všech ostatních efektů můžete efekt této karty aktivovat **pouze** v tom tahu, kdy ji zahrajete. Na konci daného tahu ji musíte otočit lícem dolů. Nemusíte její efekt využít, ale **nemůžete** ho aktivovat až v některém pozdějším tahu!

TIPY PRO SNAŽŠÍ ZAČÁTKY

Desková hra *Anno 1800* může na první pohled působit poněkud zahlcujícím dojmem. Proto bychom vám chtěli na tomto místě poskytnout několik rad a tipů, s jejichž pomocí můžete posléze do hry sami zasvěcovat nové hráče.

Budete mít možná pocit, že konec hry je někde v nedohlednu. Je to dáno tím, že je vyvolán až ve chvíli, kdy někdo nemá v ruce žádné karty; v dalším průběhu hry však budete dobírat karty do ruky rychleji, než se může zdát. To je úplně v pořádku, protože vaše ostrovy mají na začátku jen velmi omezenou produkční kapacitu. Jak vaše město poroste a bude mít stále více obyvatel, budou úměrně tomu růst i jejich potřeby, které budete muset uspokojovat. Docela snadno se může stát, že se váš počet karet v ruce oproti začátku hry zdvojnásobí. Nenechte se ale zmást představou, že daná partie snad nikdy neskončí! Důležitý moment ve hře představuje zjištění, kdy, resp. na které obyvatele je lepší dále rezignovat, protože vám stačí se efektivně starat o všechny, které již máte v ruce. Na to by měl myslet především ten, kdo se chce zbavit karet v ruce jako první, aby získal sedmibodový bonus.

To ale neznamená, že výše popsáný postup je za všech okolností správný. Hráč, jenž vyvolá konec hry, se koneckonců nestává automaticky vítězem, a ve většině partií nepředstavují zbylé karty v ruce žádný handicap (pokud tedy není ve hře karta Pyrforián). Můžete rovněž zkusit shromáždit a zabezpečit co nejvíce obyvatel, zatímco ostatní budou preferovat malou populaci, aby tak měli větší vliv na konec hry.

Co je ale zásadní: vaše ostrovy budou každým tahem lepší. Budete mít rozvinutější průmysl a větší námořnictvo. Navíc díky obchodu může každý profitovat i z pokroku spoluhráčů. A jestliže všichni dosáhnou určitého mezníku v rozvoji, může hra dospět ke svému konci zcela plynule. V takovém případě budete totiž schopni vykládat karty obyvatel rychleji, než si je budete dobírat.

Na tomto místě budiž rovněž řečeno, abyste si dobře promysleli každou městskou slavnost, kterou chcete uspořádat. Neboť pokud budou všichni slavit, nebude současně nikdo pracovat. Měli byste se snažit najít optimální poměr mezi těmito krajními póly.

Na samém začátku partie může vyvstat otázka: „Kde mám tedy vlastně začít?“ Vyplatí se neztrácet ze zřetele potřeby obyvatel na vašich kartách v ruce. Pokud se tam objevuje vícekrát stejný zdroj, mohli byste začít rozvojem příslušných průmyslových podniků. Požadují vaši obyvatelé pivo? Tak proč jim nezřídit hned pivovar! Tímto způsobem můžete přímo definovat váš klíčový průmysl a začít hru jeho budováním. Také časné výpravy k novým obzorům nejsou na škodu, protože pomocí své flotily můžete rozšiřovat své území ve Starém světě. A i když nová pole pro rozvoj nemusí být na začátku hry nutně zapotřebí, jednorázové bonusy všech ostrovů určitě oceníte.

Nepodceňujte ani průmysl, který už v zásadě máte. K vašim pěti počítačným průmyslovým podnikům, jež vyžadují řemeslníky, můžete postavit alternativní verze. Ty vyžadují pro produkci stejných zdrojů dělníky a nahrazují varianty s řemeslníky. Tato investice se může vyplatit, protože v průběhu hry je snazší získat dělníky než řemeslníky a zdroje produkované těmito průmyslovými podniky jsou zapotřebí pro řadu karet a destiček rozvoje.

V dalším průběhu hry se vyplatí nezapomínat ani na takový průmysl, který je předpokladem pro jiný. Bronzová děla jsou například zapotřebí pro stavbu objevitelské flotily, zatímco bez bavlněných látek se neobejdete u karet Nového světa. Pokud do těchto odvětví začnete brzy investovat, stanete se pro ostatní hráče lukrativními obchodními partnery.

POZNÁMKA KE ZDROJI „ZBOŽÍ“



Zasvěcení fanoušci počítačové hry *Anno 1800* a členové *Anno Union* se určitě pozastavili nad zdrojem „zboží“. V počítačové hře se ikona beden neobjevuje jako běžný zdroj, ale jako kořist získávaná z potopených lodí. Na druhou stranu všechny zdroje jsou vlastně zbožím, jejichž produkce a použití podléhá vaší kontrole. V deskové hře *Anno 1800* je však zboží samostatný a plnohodnotný zdroj, jako např. prkna. Bedny zahrnují pestrou směs nejrozličnějších speciálních komodit: hrozny pro šampaňské, měď a cín pro mosaz nebo blíže neurčený lodní náklad. Proto se mezi destičkami rozvoje nachází i budova skladiště. Představuje všestranně využitelné překladiště na vašem ostrově a důležitou součást jeho infrastruktury.

Toto řešení jsme zvolili proto, abychom zachovali komplexitu počítačové hry, ale současně neohrozili přístupnost a hrátelnost deskové hry. Díky tomu jsme mohli zachovat širokou škálu zdrojů, a především přehledně znázornit jejich vzájemnou provázanost.

Poděkování

Martin Wallace a vydavatelství Kosmos děkují všem, kteří se podíleli na testovacích hrách, připomínkování pravidel a vývoji deskové hry Anno 1800. Díky množství jejich kreativních nápadů mohl vzniknout produkt, který nyní držíte v ruce.

Patří mezi ně zejména: 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 a André Deibert.

Náš dík patří rovněž Ubisoft Blue Byte a celému týmu Ubisoft z Mohuče.

Věnováno památce Piera Cioniho.



Autor



Martin Wallace (*1962) vyrůstal v Manchesteru a v současné době žije v Austrálii. Původně učitel a historik se posléze začal živit tvorbou her a v jejím rámci založil i vlastní vydavatelství. Jeho komplexní strategické hry se často zabývají ekonomickými aspekty a vyznačují se tematickým propojením historických událostí a dějišť. V deskové hře *Anno 1800* spojil Martin Wallace svůj um herního designéra s mechanikami počítačové předlohy, čímž vzniklo velmi rafinované soupeření o nejmocnější ostrovní říši.



Tiráž

Autor: Martin Wallace
Designový poradce:
Stephen Hurn
Licence a obrazový materiál:
Ubisoft Blue Byte
Grafika: Fiore GmbH
Redakce: Alexandra Kunz,
Wolfgang Lüdtkke, Felix Noe,
Kilian Vosse
Překlad: Václav Pražák

Výrobce:
© 2020 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
70184 Stuttgart, Germany
Všechna práva vyhrazena.
Vyrobeno v Německu.

Art.-Nr.: 680428

Distributor pro ČR:
ALBI Česká republika, a. s.
Thámova 13, 186 00 Praha 8
e-mail: info@albi.cz
www.eshop.albi.cz

Distribútor pre SR:
ALBI, s. r. o.
Oravská ulica 8557/22
010 01 Žilina
www.eshop.albi.sk



Hledáte inspiraci?
Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat
s dalšími nadšenými hráči?
Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Chybí vám komponenta nebo máte některou poškozenou?
Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!



© 2020 Ubisoft Entertainment. Všechna práva vyhrazena. Anno 1800, Ubisoft and the Ubisoft logo jsou registrovanou či neregistrovanou značkou Ubisoft Entertainment v USA a/nebo ostatních zemích. Anno, Blue Byte a Blue Byte logo jsou registrované nebo neregistrované značky Ubisoft GmbH v USA a/nebo ostatních zemích.



STRUČNÝ PŘEHLED

PRŮBĚH HRY

- Hráči postupně provádí po 1 akci, dokud některý nezahraje poslední kartu z ruky.
- Tahy se dohrají tak, aby jich všichni měli stejně.
- Každý má k dispozici ještě jeden poslední tah.
- Sečtou se body vlivu.
- Hráč s největším počtem bodů vlivu vyhrává.

BODOVÁNÍ (str. 11)

- Zahrané karty obyvatel (aktivované i neaktivované)
- Pole na kartách expedic obsazená návštěvníky
- Každá 3 zlata = 1 bod vlivu
- Destička ohňostroje = 7 bodů vlivu
- Splněné požadavky karet zájmů

PRODUKCE (str. 4)

- Umístěte kostičku obyvatele danou pracovištěm: vyprodukuje 1× vyobrazený zdroj, který musíte použít ve stejném tahu.
- Potřebné kostičky obyvatel, které se neumístují na pracoviště, resp. destičky námořnictva se vyčerpají.
- Vyčerpáte 1 žeton obchodu: vyprodukuje 1 zdroj ze svých desek Nového světa, který musíte použít ve stejném tahu (lze produkovat opakovaně i tentýž zdroj).

NOVÉ PRACOVNÍ SÍLY (str. 8)

- Vyprodukuje potřebné zdroje: můžete do příslušných čtvrtí přidat až 3 kostičky obyvatel z banku; za každou z nich si doberte příslušnou kartu obyvatel.
- Pokud je příslušný balíček karet obyvatel vypotřebován, je třeba za každou nedobranou kartu zaplatit příslušné množství zlata. Pokud to není možné, nelze tuto akci (v plném rozsahu) provést.

OBCHOD (str. 5)

- Vyčerpáte potřebný počet žetonů obchodu: získáváte 1× zdroj produkovaný jiným hráčem. Počet žetonů obchodu je dán obyvatelem, jenž je k produkci daného zdroje zapotřebí.
- Hráč, s nímž se obchodovalo, dostane z banku 1 zlato.
- Obchodu nelze zabránit a nelze obchodovat se sebou samým.
- Obsazená pracoviště obchodu nebrání.
- Obchodem se spoluhráči nelze získat kostičky obyvatel, žetony námořnictva a zdroje Nového světa.

VYLEPŠENÍ (str. 8)

- Vyprodukuje potřebné zdroje: můžete provést až 3 vylepšení svých kostiček obyvatel, tj. zvýšit jejich úroveň. Každé vylepšení znamená zvýšení o jednu úroveň. Vylepšování se děje podle tohoto schématu: rolník → dělník → řemeslník → konstruktér → investor.

„PADLA“ (str. 5)

- Zaplatte zlato dle příslušné čtvrti: vraťte kostičky obyvatel z pracovišť a prostoru pro vyčerpané zpět do jejich čtvrtí.
- Pokud máte dostatek zlata, můžete vrátit v jedné akci více kostiček.

PRŮZKUM STARÉHO SVĚTA (str. 9)

- Vyčerpáte žetony objevování: přiložte ke svému domovskému ostrovu 1 desku Starého světa a případně vyhodnotte její bonus.
- Cena: 1. deska = 1 žeton objevování, 2. deska = 2 žetony objevování, 3. deska = 3 žetony objevování, 4. deska = 4 žetony objevování.
- Můžete mít maximálně 4 desky Starého světa.

ROZVOJ (průmyslové podniky, loděnice nebo lodě) (str. 6)

- Vyprodukuje potřebné zdroje: postavte 1 průmyslový podnik a/nebo 1 loděnici a/nebo až tolik lodí, kolik máte loděnic (nezapomeňte na úroveň lodí a loděnic).
- Na lodě ihned umístěte žetony námořnictva dle jejich úrovně.
- Přestavěné destičky rozvoje vraťte na herní plán.
- Průmyslové podniky lze stavět na pevnině, loděnice na pevnině s pobřežím a lodě na moři.
- Nemůžete mít postaveny dva zcela stejné průmyslové podniky (výjimka: průmyslové podniky získané na deskách Starého světa), počet lodí a loděnic všech úrovní není omezen ničím jiným než dostupnými poli.

OBJEVOVÁNÍ NOVÉHO SVĚTA (str. 9)

- Vyčerpáte žetony objevování: vezměte si 1 desku Nového světa a doberte si 3 karty obyvatel Nového světa.
- Cena: 1. deska = 1 žeton objevování, 2. deska = 2 žetony objevování, 3. deska = 3 žetony objevování, 4. deska = 4 žetony objevování.
- Můžete mít maximálně 4 desky Nového světa.

HRANÍ A AKTIVOVÁNÍ KARET OBYVATEL (str. 7)

- Vyprodukuje potřebné zdroje: zahrajte kartu obyvatele.
- Ve svém tahu můžete aktivovat libovolné množství vlastních karet – jedná se o volnou akci. Karetní efekty jsou jednorázové.

ZÍSKÁNÍ KARET EXPEDIC (str. 10)

- Vyčerpáte 2 žetony objevování: doberte si až 3 karty expedic a udržujte je skryté před ostatními až do konce hry.
- Na své karty se smíte kdykoli podívat.

VÝMĚNA KARET OBYVATEL (str. 7)

- Můžete vrátit až 3 karty obyvatel pod jejich příslušné balíčky a poté si z nich dobrat stejný počet karet.

MĚSTSKÁ SLAVNOST (str. 10)

- Vraťte všechny kostičky obyvatel a žetony námořnictva z pracovišť a prostoru pro vyčerpané zpět do příslušných čtvrtí a na příslušné lodě.

AKTIVACE KARET ZÁJMŮ (str. 12)

- Využití efektu vyložené karty zájmu je volná akce!
- *Alonso Graves*, *Aarhant* a *Redaktor* mohou být aktivováni nanejvýš 1× za tah.