



BASED ON A UBISOFT CREATION

ANNO 1800

Nur spielbar mit
»Anno 1800 – Das Brettspiel«
von Martin Wallace!

DER SOLO-MODUS von Stephen Hurn

SOLO-KAMPAGNE

Auf den folgenden Seiten findest du alle Informationen, die du für den Solo-Modus von Anno 1800 – Das Brettspiel benötigst. Du kannst dich zunächst durch die 10 Missionen der Kampagne spielen, die eine zusammenhängende Geschichte erzählen und dich immer wieder vor neue Herausforderungen stellen. Im Anschluss an die Kampagne findest du die allgemeinen Solo-Regeln, mit denen du eine (fast) normale Anno-1800-Partie spielen kannst, um auf Highscore-Jagd zu gehen!

SPIELAUFBAU

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

- Schritt 1: Von den Industrien ist 1 Plättchen jeder Art ausreichend, die Werften und Schiffe werden wie gewohnt alle platziert.
- Die Schritte 5, 8 und 9 werden ausgelassen: Auftrags-Karten, Feuerwerks-Plättchen und Startspieler-Plättchen werden nicht benötigt und du startest nie mit Gold.

Die meisten Missionen haben außerdem individuelle Änderungen für den Spielaufbau. Gerade in den ersten Missionen stehen manche Spielelemente nicht zur Verfügung, z. B. bestimmte Industrien oder die Alte- und Neue-Welt-Inseln. Diese Einschränkungen können dazu führen, dass du bestimmte Strategien nicht verfolgen kannst. In Mission 1 stehen z. B. Segel nicht zur Verfügung, weshalb keine Schiffe gebaut werden können. Und ohne Schiffe kannst du nicht handeln.

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

ZEITSTAPEL UND SCHWIERIGKEITSGRAD

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

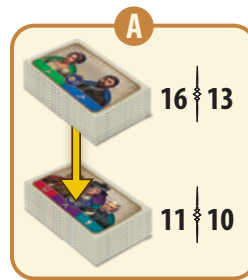
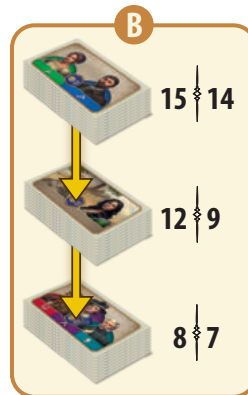


Abbildung A gibt vor, dass du einen Stapel aus 16 Bauer/Arbeiter-Karten bildest und ihn auf einen Stapel aus 11 Handwerker/Ingenieur/Investor-Karten legst. Bei **Abbildung B** sind es 15 Bauer/Arbeiter-Karten, die du auf 12 Neue-Welt-Karten legst und diese wiederum auf 8 Handwerker/Ingenieur/Investor-Karten.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



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

Jedes Mal, wenn du eine **reguläre Aktion** abgeschlossen hast, deckst du die oberste Karte des Zeitstapels auf und legst sie auf einen separaten Ablagestapel. Was die Karte zeigt, ist nur bei wenigen Missionen relevant. In erster Linie dient der Stapel als Orientierung, wie viel „Zeit“ dir noch für die Mission bleibt. Denn du hast für jede Mission genau so viele reguläre Aktionen zur Verfügung, wie Karten im Zeitstapel liegen. Die freie Aktion *Bevölkerungs-Karten aktivieren* sowie durch Effekte erhaltene zusätzliche Aktionen kosten dich **keine** Zeitstapel-Karten.

SIEG UND NIEDERLAGE

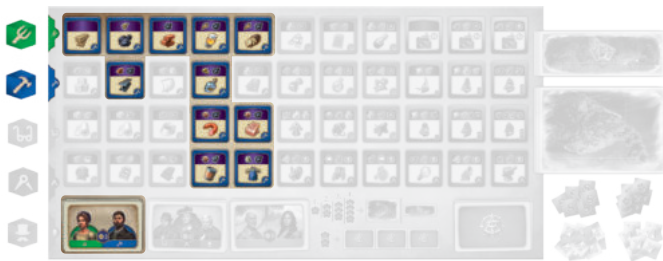
Jede Mission hat individuelle Ziele, die jeweils am Ende der Seite aufgelistet sind. Eine Mission kann auf zwei Arten enden:

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

SONDERREGELN

Jede Mission listet Sonderregeln auf, die jeweils nur für diese eine Mission gelten. Diese Regeln gehen immer allen Karten- und Anleitungs-Regeln vor. Es kann sich dabei z. B. um Einschränkungen des Spielmaterials handeln, um veränderte Effekte oder auch um den Handel.

Die Einschränkungen des Spielmaterials werden in jeder Mission in einer Abbildung gezeigt, die alles Verfügbare hervorhebt. Die folgende Abbildung bedeutet z. B., dass du nur auf Bauern, Arbeiter, Bauer/Arbeiter-Karten und einige Arbeiter-Industrien (blau) Zugriff hast.

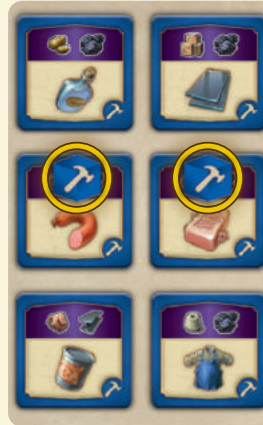


HANDEL

Handel ist erst ab Mission 3 möglich, da dir vorher keine Marine-Plättchen zur Verfügung stehen. Wenn du handeln kannst, funktioniert das genauso wie im Grundspiel: Du musst also ausreichend Handels-Plättchen zur Verfügung haben und du kannst dieselbe Ressource nur einmal pro Spielzug erhandeln. Grundsätzlich ist jede Ressource, inklusive Bauern-Ressourcen (grün), für den Handel verfügbar. Es können aber je nach Mission Einschränkungen gelten:

- **Handelsverbot:** Ressourcen, die nach diesem Stichwort aufgelistet sind, können unter keinen Umständen erhandelt werden – du wirst auf sie verzichten oder sie selbst produzieren müssen. Lege zur Erinnerung jeweils einen Investor aus dem Vorrat auf die entsprechenden Industrien des Spielplans.
- **Handelsbeschränkung:** Nach diesem Stichwort kann für einzelne Ressourcen-Kategorien (blau, rot, lila) angegeben sein, wie viele unterschiedliche Ressourcen dieser Kategorie du im Spielverlauf erhandeln darfst. Diese Ressourcen musst du nicht zu Beginn festlegen. Stattdessen gilt: Immer wenn du eine Ressource einer beschränkten Kategorie zum ersten Mal erhandelst, markierst du

sie auf dem Spielplan mit einem passenden Bevölkerungs-Stein aus dem Vorrat. Eine so markierte Ressource darfst du im Spielverlauf so oft erhandeln, wie du möchtest. Aber du darfst höchstens so viele verschiedene Ressourcen einer Kategorie markieren, wie es bei der Beschränkung angegeben ist.



Angenommen die Handelsbeschränkung lautet „3 Arbeiter-Ressourcen (blau)“. In dieser Mission darfst du also bis zu 3 verschiedene blaue Ressourcen erhandeln. In einem früheren Spielzug hast du bereits Wurst und Seife erhandelt und beides entsprechend mit einem Bevölkerungs-Stein markiert.

Beispiel 1: Als Nächstes möchtest du eine Karte spielen, die Fleischkonserven und Arbeitskleidung benötigt. Du darfst jedoch nur noch 1 weitere Arbeiter-Ressource für den Handel markieren. Daher wirst du eine der beiden Ressourcen selbst produzieren müssen.

Beispiel 2: Du möchtest eine Karte spielen, die Seife und Fleischkonserven benötigt. Da du Seife bereits erhandelt und markiert hast, darfst du diese Ressource in jedem Spielzug erneut erhandeln.

Die Ressourcen der **vorgedruckten grünen und roten Industrien** auf der Heimat-Insel kannst du jederzeit erhandeln, auch wenn du sie bereits überbaut hast. Für die vorgedruckten Handwerker-Ressourcen (rot) zählen die Handelsbeschränkungen der Mission **nie**, du kannst also beliebig viele von ihnen **zusätzlich** zur jeweiligen Beschränkung erhandeln.


Und damit viel Spaß mit der Solo-Kampagne von *Anno 1800 – Das Brettspiel!* Solltest du bei einer Mission partout nicht weiterkommen, findest du auf **Seite 13 Tipps für alle Missionen**.

1 – Die Gründung Ditchwaters

Verrat?! Die Zeilen, die dir deine Schwester Hannah Goode gesendet hat, haben dich aus allen Wolken fallen lassen. Euer Vater wurde wegen angeblichen Hochverrats an der Krone eingesperrt. Sofort hast du dich auf den Rückweg aus der Neuen Welt gemacht. Doch bei deiner Ankunft konntest du nur noch seinen Tod beklagen. Dein Entsetzen, dass außer dir und Hannah nur noch euer Onkel Edvard dem Begräbnis beiwohnt, wird nur von deiner endlosen Trauer überschattet. „Ein erbärmlicher Emporkömmling!“, wettet Edvard plötzlich. „Bist du ernsthaft zurückgekehrt, um den Tod eines Verräters zu betrauern?“ „Onkel!“, fällt ihm Hannah ins Wort. „Vater war ein ehrbarer Mann! Mit keiner Faser glaube ich den Gerüchten, dass er die Königin verraten haben soll!“ Edvard hat dafür nur ein Schnauben übrig und verlässt wortlos den Friedhof. Verschwörerisch wendet sich Hannah an dich: „Einige von Vaters treuesten Anhängern wollen sich endgültig Edwards eiserner Herrschaft über Bright Sands entziehen. Kannst du mir helfen, mit ihnen auf die Insel Ditchwater zu fliehen, um eine neue Heimat zu errichten? Vielleicht wird die Siedlung nicht so prächtig wie Bright Sands, aber die Leute vertrauen darauf, dass wir ihnen ein besseres Leben ermöglichen können. Wir werden erst einmal klein anfangen müssen. Momentan bestehen unsere Reihen aus einigen wenigen Bauern und Arbeitern, aber wenn wir gute Arbeit leisten, wird unsere Siedlung sicher schnell wachsen!“



Änderungen am Spielaufbau:

- Lege alle 11 Bauer/Arbeiter-Karten zurück in die Schachtel, deren Kosten Erkundungs-Plättchen, Baumwollstoff oder Waren enthalten. 
- Entferne die 2 Handwerker von deiner Heimat-Insel (ihre Karten ziehst du also auch nicht, sondern nur die für deine Bauern und Arbeiter).
- Entferne alle Marine-Plättchen von deiner Heimat-Insel (die Schiffe stehen dir nicht zur Verfügung).

Sonderregeln:

- Dir stehen nur die hervorgehobenen Elemente des Spielplans zur Verfügung. Alles andere kannst du also nicht bauen, erhalten oder erhandeln.
- Ignoriere die Effekte von Bevölkerungs-Karten (du kannst ihre Effekte also nicht aktivieren).

Ziel:

Habe keine Bevölkerungs-Karten mehr auf der Hand.


„Hervorragend! All diese Leute haben jetzt ein neues Zuhause. Vater wäre sehr stolz auf dich!“

2 – Explosiver Fortschritt

Dein alter Freund Aarhant wendet sich besorgt an dich: „Diese Felswand stellt uns vor große Probleme. Um wachsen zu können, müssen wir an die Gebiete jenseits der Berge kommen, denn sie sprudeln nur so vor Ressourcen! Wir brauchen unbedingt einige fähige Ingenieure, die uns mit zündenden Ideen voranbringen.“ Du grinst. Aarhant hat schon immer den direkten Weg bevorzugt. Dynamit scheint da die logische Konsequenz zu sein.

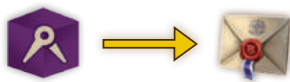


Änderungen am Spielaufbau:

- Lege alle 8 Bauer/Arbeiter-Karten zurück in die Schachtel, deren Kosten Erkundungs-Plättchen oder Baumwollstoff enthalten. 
- Für deine 2 Handwerker ziehst du keine Karten.
- Entferne alle Marine-Plättchen von deiner Heimat-Insel (die Schiffe stehen dir nicht zur Verfügung).

Sonderregeln:

- Dir stehen nur die hervorgehobenen Elemente des Spielplans zur Verfügung. Alles andere kannst du also nicht bauen, erhalten oder erhandeln.
- Für zusätzliche Handwerker oder Ingenieure ziehst du keine Karten.
- Der Effekt „Erhalte 1 Ingenieur“ wird zu „Erhalte eine zusätzliche Aktion“.



- Der Effekt „Erhalte 3 Handels-Plättchen“ wird zu „Erhalte 4 Gold“.



Ziele:

- Besitze mindestens 3 Ingenieure.**
- Baue die Dynamitfabrik.**
- Erfülle mindestens 10 Bevölkerungs-Karten.**

Ein letzter Knall und der Durchbruch ist geschafft. „Die Ingenieure sind Gold wert!“, freut sich Aarhant. „Sie haben Großes geleistet und jetzt können wir richtig loslegen. Wie wäre es für den Anfang mit ein paar schönen Segelschiffen?“

3 – Mit Brief und Siegel

„Ich habe fantastische Neuigkeiten!“ Hannah ist ganz aufgeregt. „Die Königin ist bereit, uns durch ihr Siegel den Handel zu bewilligen. Damit können wir offiziell jedes Gewässer bereisen und die Welt steht uns offen!“ Sie setzt eine ernste Miene auf. „Vielleicht können wir so auch herausfinden, was wirklich mit Vater geschehen ist.“ „Dann komme ich ja zur rechten Zeit“, meldet sich ein vornehmer Herr zu Wort. „Ich bin Sir Archibald Blake und als Botschafter der Königin bin ich hier, um euch ihre Handelslaubnis zu erteilen, so ihr mir denn zumindest eine Fregatte und einen Schoner zeigen könnt, die ihr im Namen ihrer Majestät verwenden wollt.“ Als ihr im Begriff seid, die Aufgaben zu delegieren, kommt Aarhant vorbei. „Liebe Freunde, ich habe eine Nachricht von Madame Kahina für euch, die mit den erlesensten Waren aus aller Welt handelt und euch zum Stöbern einlädt.“ Vielleicht solltet ihr ihr einen Besuch abstatten, denn Handelspartner können mächtige Verbündete sein.



Änderungen am Spielaufbau:

→ Entferne die Alte-Welt-Insel mit dem Bonus „Erhalte 2 Expeditions-Karten“.

Sonderregeln:

→ Dir stehen nur die hervorgehobenen Elemente des Spielplans zur Verfügung. Alles andere kannst du also nicht bauen oder erhalten. Du kannst aber fehlende Ressourcen erhandeln.

Ziele:

**Erhalte mindestens 50 Einfluss-Punkte durch Bevölkerungs-Karten.
Baue mindestens je 1 Handels- und Erkundungs-Schiff der Stärke 2.**

Sir Archibald Blakes Miene ist kaum zu entschlüsseln. „Diese Schiffe sollten ihrer Aufgabe gewachsen sein.“ Er setzt das königliche Siegel auf die Handelslaubnis. „Ich habe zwar bereits gänzlich andere Schiffe bewundern dürfen, aber es sind ja eure ersten.“ Du bist dir nicht ganz sicher, ob das ein Kompliment oder ein Rüffel war ...

4 – Die Neue Welt

„Einer von Vaters Vertrauten kam zu mir, weil er Informationen über Vaters ‚Verrat‘ hat“, teilt dir Hannah mit. „Es heißt, Vater sei in der Neuen Welt am Verkauf der Insel Prosperity beteiligt gewesen, was letztendlich zu seiner Verhaftung geführt habe. Wir sollten uns auf den Weg dorthin machen und die Wahrheit herausfinden.“ „Klingt nach einer waschechten Expedition!“, meint Aarhant und grinst dich mit einem Funkeln in den Augen an: „Lasst mich euch in meine Heimat führen.“



Änderungen am Spielaufbau:

- Entferne die Alte-Welt-Insel mit dem Bonus „Erhalte 2 Expeditions-Karten“.

Sonderregeln:

- Dir stehen nur die hervorgehobenen Elemente des Spielplans zur Verfügung. Alles andere kannst du also nicht bauen oder erhalten. Du kannst aber fehlende Ressourcen erhandeln.
- **Handelsverbot:** Kohle, Ziegelsteine, Waren, Stahlträger, Segel, Baumwollstoff, Kanonen.



Ziel:

Erfülle mindestens 7 Neue-Welt-Karten.

Fassungslos rekapituliert Aarhant die Geschehnisse: „Wir können von Glück sagen, dass wir auf Isabel getroffen sind. So kamen wir gerade noch rechtzeitig an den Kaufvertrag für Prosperity, bevor diese Wahnsinnigen das ganze Gebäude niedergebrannt haben! Ich konnte einen alten Freund kontaktieren. Anscheinend nennen sie sich die ‚Pyrphorier‘ und es war nicht ihr erster Anschlag. Die Unterschrift eures Vaters scheint gefälscht zu sein. Wenn die Pyrphorier ebenfalls auf den Vertrag aus sind, müssen wir wachsam bleiben.“ „Also wurde er hereingelegt“, meint Hannah nachdenklich. „Ich wusste es! Vater hätte sich niemals gegen die Königin gewandt.“ „Ich danke euch für eure Hilfe“, wirft Isabel Sarmiento ein. Sie setzt ein grimmiges Gesicht auf. „Die Pyrphorier mögen mein Haus zerstört haben, aber wir haben überlebt und ich werde sie nicht ungeschoren davonkommen lassen. Ihr könnt auf meine Hilfe zählen!“ Mit dem gefälschten Kaufvertrag und dem Wissen über diesen seltsamen Kult im Gepäck macht ihr euch auf den Weg nach Hause, um euch auf den kommenden Sturm vorzubereiten.

5 – Reiche Freunde

„Jetzt, da wir Beweise für Vaters Unschuld haben, müssen wir uns darauf vorbereiten, seinen und unseren Namen wieder reinzuwaschen.“ Hannah wirkt voller Tatendrang. „Wir sollten uns auch darauf einstellen, dass sich die Pyrphorier erneut zeigen werden“, mahnt Aarhant. „Vielleicht sollten wir uns nach Verbündeten umschaun, deren Geldbeutel etwas lockerer sitzen.“ „Tatsächlich habe ich erst kürzlich die Bekanntschaft von Anabeth Riche machen dürfen. Als umtriebige Investorin hält sie ständig die Augen nach neuen, lukrativen Projekten offen. Sie würde sich uns anschließen, sofern wir ihr zeigen können, dass es ihre Zeit wert ist.“ „Worauf warten wir dann noch?“, ruft Aarhant beschwingt. „Packen wir’s an!“



Änderungen am Spielaufbau:

→ Keine.

Sonderregeln:

- Du darfst keine Investoren in deiner Stadt haben, solange du nicht mindestens 4 Expeditions-Karten besitzt **oder** 1 Expeditions-Karte mit einem Investoren-Feld besitzt.
- **Handelsverbot:** Baumwollstoff, Fenster, Pelzmäntel.



- **Handelsbeschränkung:** 4 Arbeiter-Ressourcen (blau), 4 Handwerker-Ressourcen (rot), 3 Ingenieur-Ressourcen (lila).



Ziele:

Erhalte mindestens 1 Investor durch die Aktion *Arbeitskraft erhöhen*.
Habe keine Bevölkerungs-Karten mehr auf der Hand.

Aarhant wirkt zufrieden. „Mit Anabeth Riche auf unserer Seite wird bestimmt noch der ein oder andere Investor auf uns aufmerksam. Und damit sollten wir dann bestens gerüstet sein, für alles was uns noch bevorsteht.“

6 – Eine lohnende Investition

„Ich möchte dir wirklich helfen“, wendet sich Anabeth Riche im Vertrauen an dich, „aber ich fürchte, ich benötige zunächst deine Unterstützung. Die Königin hat mir unerwartet – und in meinen Augen auch ungerechtfertigt – eine enorme Steuerlast aufgebürdet. Hilf mir, die Steuern schneller abzubezahlen, dann ist der Weg bereitet, um weitaus größere Projekte anzugehen!“



Änderungen am Spielaufbau:

- Entferne die Alte-Welt-Insel mit dem Bonus „Erhalte 2 Expeditions-Karten“.
- Du beginnst mit einem zusätzlichen Investor (und ziehst daher auch eine zusätzliche Handwerker/Ingenieur/Investor-Karte).

Sonderregeln:

- Wenn du eine Karte vom Zeitstapel aufdeckst, schaue dir bei ihren Kosten die erste Ressource ganz links an. Falls du eine Industrie besitzt, die diese Ressource produzieren könnte, erhältst du 1 Gold. Ist das nicht der Fall oder zeigen die Kosten Erkundungs-Plättchen, erhältst du kein Gold.
- Der Effekt „Erhalte 4 Gold“ auf Bauer/Arbeiter-Karten bringt nur 2 Gold.



- **Handelsverbot:** Arbeiter-Baumwollstoff (blau)



- **Handelsbeschränkung:** 4 Arbeiter-Ressourcen (blau), 4 Handwerker-Ressourcen (rot), 3 Ingenieur-Ressourcen (lila).



Ziele:

- Besitze mindestens 25 Gold.
- Erkunde mindestens 1 Neue-Welt-Insel.
- Erfülle alle Neue-Welt- und Handwerker/Ingenieur/Investor-Karten auf deiner Hand.

„Während ihr das Geld für die Königin zusammengetragen habt, haben sich die Ereignisse in Bright Sands überschlagen!“ Aarhant wirkt erstaunlich gefasst und grinst fast schon schelmisch. „Edvard hat sich verplappert. Wie sich herausgestellt hat, steckt er mit den Pyrphoriern schon lange unter einer Decke. Sir Archibald Blake hat einen Haftbefehl gegen ihn verkündet und Edvard sitzt seit heute morgen im Verlies!“

7 – Die Pyrphorier

Die Freude über Edwards Verhaftung erfährt ein jähes Ende, als ein Bote der Königin auf der Insel eintrifft. „Die Königin erbittet unsere Unterstützung“, verliert Aarhant die Nachricht. „Die Pyrphorier suchen den offenen Konflikt und haben eine gewaltige Flotte ausgehoben. Sie sind gegenwärtig auf dem Weg nach Bright Sands! Die Königin plant, die Bevölkerung in Sicherheit zu bringen und hat uns den Außenposten Gilded Dust sowie ihre schnellste Fregatte übertragen. Wir müssen dort so schnell wie möglich eine Flotte errichten, um den Pyrphoriern Paroli bieten zu können und der Königin Zeit zu verschaffen!“



Änderungen am Spielaufbau:

- Entferne die Alte-Welt-Insel mit dem Bonus „Erhalte 2 Expeditions-Karten“.
- Du beginnst mit einem zusätzlichen Erkundungs-Schiff der Stärke 2.

Sonderregeln:

- Du darfst höchstens 1 Alte-Welt-Insel erschließen.
- Immer wenn du eine Karte vom Zeitstapel aufdeckst, deren Kosten Erkundungs-Plättchen zeigen, musst du sofort die entsprechende Anzahl Plättchen erschöpfen. Ist das nicht möglich, erschöpfst du keine Plättchen, aber die Pyrphorier brennen eins deiner Bau-Plättchen nieder, sofern du bereits mindestens eins gebaut hast. Sie wählen immer das Plättchen möglichst links auf deinen Inseln und schauen dafür zuerst in der untersten Reihe Landfelder, dann in der mittleren und schließlich in der oberen Reihe. Dabei ignorieren sie vorgedruckte Bau-Plättchen. Lege das Plättchen zurück auf den Spielplan. Lagen Bevölkerungs-Steine auf den Arbeitsplätzen, lege sie in deinen Erschöpft-Bereich.

- **Handelsbeschränkung:** 3 Arbeiter-Ressourcen (blau), 3 Handwerker- und/oder Ingenieur-Ressourcen (d.h. 3 insgesamt, die du auf rot und lila aufteilen kannst).



Ziele:

Besitze mindestens 12 Erkundungs-Plättchen (inklusive unverbraucher Plättchen auf ausgespielten Bevölkerungs-Karten).

Erfülle mindestens 5 Handwerker/Ingenieur/Investor-Karten.

Baue die Dynamitfabrik und die Geschützfabrik.

Aarhant überbringt die erleichternde Nachricht der Königin, dass du genug Widerstand geleistet hast, um Bright Sands rechtzeitig zu evakuieren. Dennoch wurde die Stadt zu großen Teilen niedergebrannt. Die Königin zeigt sich zuversichtlich, dass die Stadt neu erblühen kann, aber du wirst dich zunächst um die Pyrphorier kümmern und das Übel an der Wurzel packen müssen.

8 – Die Suche nach dem Nest

Die Stimmung ist getrübt. „Ihr habt Erstaunliches geleistet und die pyrphorische Flotte vernichtet“, lobt Sir Archibald Blake. „Und dennoch wurde Bright Sands bis auf die Grundmauern geschliffen und die Pyrphorier schmieden wahrscheinlich schon den nächsten Angriffsplan.“ Erneut schwankst du zwischen Lob und Rüge – Sir Archibald bleibt dir ein Rätsel. „Die Königin weist euch an, den Stützpunkt der Pyrphorier ausfindig zu machen, damit ihnen endlich Einhalt geboten werden kann.“



Änderungen am Spielablauf:

→ Keine.

Sonderregeln:

→ **Handelsbeschränkung:** 4 Arbeiter-Ressourcen (blau), 4 Handwerker- und/oder Ingenieur-Ressourcen (d.h. 4 insgesamt, die du auf rot und lila aufteilen kannst).



Ziele:

Erhalte mindestens 30 Einfluss-Punkte durch besetzte Expeditions-Karten.

Erhalte mindestens 40 Einfluss-Punkte durch Bevölkerungs-Karten.

„Wir haben sie“, sagt Aarhant düster. „Ich sende der Königin die Nachricht, dass sie ihre Flotte aussenden kann, um die Pyrphorier zu vernichten.“ Einige Zeit später überbringt erneut Sir Archibald Blake ambivalente Neuigkeiten: „Die Flotte war erfolgreich, aber sie hat einen hohen Preis gezahlt. Wir haben viele gute Frauen und Männer verloren. So viele tatsächlich, dass eigentlich zurückhaltende Gruppierungen ihre Abneigungen gegen das Königshaus offen zur Schau stellen und zur Revolution aufrufen. Eine verdammte Bande undankbarer Aufreißer ist das!“ Blake sammelt sich. „Die Königin verlangt daher von euch, die Bevölkerung aufzuheitern. Sie abzulenken, damit ein ausgewachsener Aufstand verhindert werden kann.“ „Da hätte ich doch glatt eine Idee“, schaltet sich plötzlich eine verschlagene Stimme ein und ein Schemen löst sich aus den Schatten. Du überspielst deine Überrumpelung geschickt, als du erkennst, wer sich da eurer Runde anschließt. Es ist der Chefredakteur eurer Inselzeitung. Was er wohl will?

9 – Der Zweck heiligt die Mittel

„Wir könnten für euch einige ... alternative Fakten verfassen“, führt der Redakteur aus. „Wenn die Stabilität des Reichs auf der Kippe steht, könnten wir möglicherweise gegensteuern. Mit Dingen, die der Bevölkerung wichtiger sein sollten, wie beispielsweise den Festlichkeiten für hopfenhaltige Kaltgetränke im vergangenen Monat. Wir könnten ihnen Artikel ans Herz legen, die sie zum Füllen der Goldvorräte animieren, anstatt den wütenden Mob zu befeuern. Und solche Ereignisse wie den Großbrand im Industrieviertel letzten Dienstag lassen wir natürlich geflissentlich unter den Tisch fallen.“ Er blickt erwartungsvoll in die Runde. „Vollkommen unabhängig davon“, fährt der Redakteur fort, „vertraue ich darauf, dass die Gelder für unsere Arbeit bewilligt werden. Es wäre eine Schande, wenn wir unsere Mittel derart ausreizen müssten, dass ... nun, dass wir nicht mehr in der Lage wären, die Artikel unserer höchst engagierten und latent revolutionär eingestellten Mitarbeiter zu prüfen. Geradezu ungebührlich wäre das.“ „Was auch immer ihr veranstaltet“, fährt Sir Archibald Blake grob dazwischen, ohne wirklich verstanden zu haben, worum es geht, „ihr müsst auf jeden Fall genügend Ressourcen zur Verfügung stellen, damit wir eine neue Flotte aus der Taufe heben können!“



Änderungen am Spieldaufbau:

- Lege die Auftrags-Karte **Der Redakteur** aus.
- Du beginnst mit einem zusätzlichen Erkundungs-Schiff der Stärke 2.

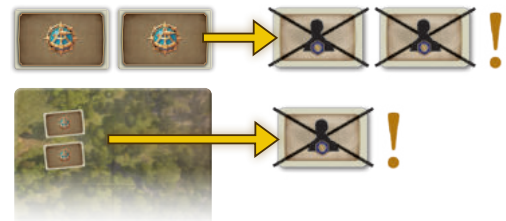
Sonderregeln:

- Der Karten-Effekt „Erhalte 2 Expeditions-Karten“ wird zu „Lege bis zu 2 beliebige Handkarten ab“.
- Der Alte-Welt-Insel-Bonus „Erhalte 2 Expeditions-Karten“ wird zu „Lege bis zu 1 beliebige Handkarte ab“.
- Den Effekt der Auftrags-Karte **Der Redakteur** zu nutzen, zählt als Aktion!

- **Handelsverbot:** Arbeiter-Baumwollstoff (blau)



- **Handelsbeschränkung:** 4 Arbeiter-Ressourcen (blau), 3 Handwerker-Ressourcen (rot), 2 Ingenieur-Ressourcen (lila).



Ziele:

Besitze mindestens 20 Bevölkerungs-Steine, darunter mindestens 5 Handwerker, 3 Ingenieure und 2 Investoren.
 Erhalte maximal 60 Einfluss-Punkte – du verlierst also, sobald du mehr als 60 Einfluss-Punkte erhalten hast!
 Habe keine Bevölkerungs-Karten mehr auf der Hand.

„Gut gemacht“, meint Blake. „Die Königin wird von eurer Arbeit hier beeindruckt sein.“ Ein unmissverständliches Lob.
 Wer hätte das gedacht ...

10 – Ein neuer Anfang

Erneut wendet sich Sir Archibald Blake an dich: „Nachdem sich das Gemüt der Bevölkerung beruhigt hat und die Flotte aufgestockt werden konnte, betraut euch die Königin mit der größten Bürde und der größten Ehre: Errichtet Bright Sands erneut! Baut es größer, baut es schöner, baut es besser. Setzt ein Zeichen, dass sich aus der Zerstörung etwas Neues erheben kann, was das Vergangene vor Neid erblassen lässt!“



Änderungen am Spielaufbau:

→ Keine.

Sonderregeln:

- Du kannst jederzeit als freie Aktion 6 Handels-Plättchen erschöpfen, um dadurch eine zusätzliche Ausbauen-Aktion zu erhalten. Diese darfst du aber nur für den Bau von Industrien und Werften nutzen, nicht für Schiffe.
- Du kannst die Aktion *Alte Welt erschließen* ein 5. und 6. Mal durchführen. Dafür musst du dann 5 bzw. 6 Erkundungs-Plättchen erschöpfen.
- Sobald der Zeitstapel zum ersten Mal aufgebraucht ist, drehe ihn um und nutze ihn ein zweites Mal. Insgesamt stehen dir also durch den Zeitstapel 70 bzw. 50 Aktionen zur Verfügung.
- Wenn du eine Karte vom Zeitstapel aufdeckst, schaue dir ihre Kosten an. Beinhalten die Kosten Ressourcen, von denen du mindestens 2 produzieren könntest, erhältst du 1 Gold. Beinhalten die Kosten ein Handels-Plättchen, kannst du es als eine der zwei Ressourcen zählen, sofern du 1 Handels-Plättchen erschöpfst. Bist du bereits bei deinem zweiten Durchgang des Zeitstapels, musst du in beide Fällen 1 zusätzliches Handels-Plättchen erschöpfen, um das Gold zu erhalten.
- **Handelsverbot:** Jeglicher Handel ist verboten.

Ziele:

Habe keine Bevölkerungs-Karten mehr auf der Hand.

Besitze mindestens 10 Handels- und 6 Erkundungs-Plättchen (inklusive unverbrauchter Plättchen auf ausgespielten Bevölkerungs-Karten).

Erhalte mindestens 10 Einfluss-Punkte durch besetzte Expeditions-Karten.

Besitze jede Industrie vom Spielplan 1x, außer Holz. Vordruckte Industrien zählen dazu. Insgesamt sind das 33 Industrien, da nur eine Baumwollweberei gebaut werden muss.

Die Fanfaren ertönen voller Inbrunst, als die Reiterparade Bright Sands' Hauptstraße entlang trabt. Die Königin in ihrer Mitte winkt den jubelnden Massen zu. Sie lächelt. Sie lächelt zum ersten Mal seit Beginn all dieser Verstrickungen. Und dann wendet sie sich direkt an dich, ohne Blake, ohne Boten. „Ihr habt Großes vollbracht und mich mit Stolz erfüllt. Bright Sands ist erneut das strahlende Kronjuwel unseres Imperiums. Das Herzogtum Bright Sands soll Euch gehören – genau wie eurem Vater vor Euch.“ Ergriffen schaust du sie an und eine kleine Träne bahnt sich ihren Weg.

MISSIONS-TIPPS

Mission 1:

- Du solltest nicht auf die Köhlerei verzichten.
- Plane deine Züge unbedingt voraus.
- Lasse deine Bauern aufsteigen.
- Denke daran, dass du als Aktion bis zu 3 Bevölkerungs-Karten austauschen kannst.
- Versuche nicht, erst alle nötigen Industrien zu bauen, um dann die Bevölkerungs-Karten auszuspielen. Du wirst dich parallel um beides kümmern müssen.

Mission 2:

- Versuche, das Maximum aus den Bevölkerungs-Karten-Effekten herauszuholen.
- Denke daran, dass du Gold ausgeben kannst, um Bevölkerungs-Steine per Schichtende von benötigten Arbeitsplätzen zu entfernen.

Mission 3:

- Baue nicht alles selbst, sondern nutze die Handelsmöglichkeiten ausgiebig.

Mission 4:

- Dein Ziel sind die Neue-Welt-Karten, also halte dich nicht unnötig mit anderen Elementen auf.
- Eine 2er-Werft und ein starker Fokus auf den Handel sind der Schlüssel zum Erfolg.
- Du kannst weder Kanonen noch Segel erhandeln, deshalb ist eine effiziente Verwendung deiner Handwerker für den Schiffsbau enorm wichtig.

Mission 5:

- Du benötigst Fenster und Pelzmäntel für einen Investor und wirst diese selbst produzieren müssen.
- Neue-Welt-Bevölkerungs-Karten bringen dir häufig zusätzliche Expeditions-Karten.

Mission 6:

- Du solltest weitestgehend auf zusätzliche Handwerker, Ingenieure und Investoren verzichten.
- Schnell Arbeiter-Industrien (blau) zu bauen, wird dir einiges an Gold einbringen.

Mission 7:

- Diese Mission ist sehr schwer. Du wirst jeden Bauplatz dringend benötigen und möglichst effizient planen müssen.
- Je unwichtiger eine Industrie langfristig ist, desto weiter vorne solltest du sie auf den nummerierten Feldern bauen.

Mission 8:

- Eine große Bevölkerung ist der Schlüssel zum Sieg.
- Denke daran, dass du die Effekte erfüllter Bevölkerungs-Karten nicht sofort nutzen musst.

Mission 9:

- Nutze den Effekt des Redakteurs reichlich, um deine aufwendigen Karten loszuwerden.
- Karten, deren Effekt dich andere Karten abwerfen lassen, sind natürlich noch effizienter.
- Bevölkerungs-Steine aufsteigen zu lassen, ist hier besonders wertvoll.

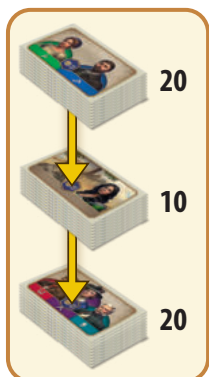
Mission 10:

- Schnell Arbeiter-Industrien (blau) zu bauen, wird dir einiges an Gold einbringen.
- Im späteren Spielverlauf sind auch Handels-Plättchen eine gute Einnahmequelle.
- Du musst eine Balance zwischen Industrien ausbauen und Bevölkerungs-Karten ausspielen finden, um nicht einerseits zu viele Aktionen mit Stadtfesten zu verbringen und andererseits regelmäßig Gold zu erhalten.
- Die freie Ausbauen-Aktion hilft ungemein.
- Nutze dein Gold!

DAS NORMALE SOLO-SPIEL

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

SPIELAUFBAU



Grundsätzlich gilt für das normale Solo-Spiel derselbe Aufbau wie auf den Seiten 2 und 3 der Anleitung beschrieben, nur die Schritte 8 und 9 lässt du aus. Im Gegensatz zur Solo-Kampagne benötigst du für den normalen Solo-Modus alle Industrie-Plättchen. Der Zeitstapel besteht aus 20 Bauer/Arbeiter-, 10 Neue-Welt- und 20 Handwerker/Ingenieur/Investor-Karten.

HANDELN

Grundsätzlich funktioniert der Handel genau wie im Grundspiel, du musst also ausreichend Handels-Plättchen zur Verfügung haben und du kannst dieselbe Ressource nur einmal pro Spielzug erhandeln. Bei der Verfügbarkeit gelten allerdings folgende Sonderregeln:

→ Wenn du eine Ressource **zum ersten Mal** erhandelst, musst du die folgenden Schritte durchführen:

1. Du erschöpfst 1 zusätzliches Handels-Plättchen.
2. Du legst das entsprechende Industrie-Plättchen in eine eigene Handelsauslage über dem Spielplan, mit der gebauten Seite nach oben.

Durch die Handelsauslage behältst du im Blick, welche Ressourcen du schon erhandelt hast. **Jeder weitere Handel** mit diesen Ressourcen erfordert nur die **reguläre Menge** Handels-Plättchen, die auf den Wohnvierteln angegeben sind.

Du willst zum ersten Mal Bier erhandeln und erschöpfst dafür 2 Handels-Plättchen (1, weil du es zum ersten Mal erhandelst, und 1, weil es eine Arbeiter-Ressource ist). Anschließend legst du eine Brauerei in die Handelsauslage.

→ Du darfst pro Aktion höchstens 1 Ressource erhandeln, deren Industrie noch nicht in der Handelsauslage liegt.

Du willst die Uhrenwerkstatt bauen, aber weder auf deinen Inseln noch in der Handelsauslage sind Glas und Messing. Du darfst nicht beide neuen Ressourcen innerhalb einer Aktion erhandeln. Daher musst du erst eine der Industrien bauen oder eine der Ressourcen anderweitig erhandeln und so in die Handelsauslage legen.



→ Die Ressourcen der vorgedruckten grünen und roten Industrien auf der Heimat-Insel kannst du jederzeit erhandeln, auch wenn du sie bereits überbaut hast. Für sie musst du immer nur die reguläre Menge Handels-Plättchen erschöpfen (1 bzw. 2), auch wenn du sie das erste Mal erhandelst (für die roten Industrien lohnt sich das allerdings kaum, da ihre blauen Alternativen effizienter sind).

→ Wenn du eine Ressource erhandeln möchtest, deren Industrie für ihren Bau einen Bevölkerungs-Stein benötigen würde, musst du über einen entsprechenden Bevölkerungs-Stein verfügen. Dabei ist es egal, ob er noch in seinem Wohnviertel ist, auf einem Arbeitsplatz oder im Erschöpft-Bereich.

→ Du kannst nur Ressourcen erhandeln, deren Industrien schon gebaut werden **könnten**. Das bedeutet, dass die Kosten für diese Industrien durch deine bereits gebauten Industrien und/oder die Handelsauslage aufgebracht werden können müssen.

Du willst Geschütze erhandeln, aber weder auf deinen Inseln noch in der Handelsauslage ist das notwendige Dynamit verfügbar. Da aktuell also kein Dynamit „existiert“, können keine Geschütze erhandelt werden (oder andere Ressourcen, die Dynamit benötigen).



→ Es können nie mehr Industrien, die eine Neue-Welt-Ressource erfordern, in der Handelsauslage liegen, als du selbst Industrien dieser Art gebaut hast (siehe Beispiel auf der nächsten Seite).

Angenommen du hast bereits die Rumbrennerei und die Baumwollweberei gebaut. Damit besitzt du zwei Industrien, die Neue-Welt-Ressourcen erfordert haben (Zuckerrohr bzw. Baumwolle). In der Handelsauslage dürfen deshalb aktuell maximal zwei Industrien liegen, deren Bau ebenfalls Neue-Welt-Ressourcen erfordert (z. B. die Zigarren-Manufaktur und die Hochrad-Werkhalle).



Zusammengefasst lauten die Sonderregeln, dass die Handelskosten bei jedem ersten Erhandeln um 1 höher sind, nur 1 neue Ressource pro Aktion erhandelt werden kann und deine Inseln zusammen mit der Handelsauslage die Industrie der neuen Ressource produzieren können müssen. Du musst außerdem zu jeder Zeit mindestens so viele Industrien besitzen, die Neue-Welt-Ressourcen erfordern, wie bereits in der Handelsauslage liegen.

GOLD ERHALTEN

Wenn du eine Karte vom Zeitstapel aufdeckst, schaue dir ihre Kosten an. Beinhalt die Kosten Ressourcen und könntest du **mindestens 2** dieser Ressourcen produzieren, erhältst du **1 Gold**. Könntest du **alle 3** Ressourcen einer Karte produzieren, erhältst du **2 Gold**. Beinhalt die Kosten ein Handels-Plättchen, kannst du das als eine der 2 bzw. 3 Ressourcen zählen, sofern du 1 Handels-Plättchen erschöpfst.

Kostet die aufgedeckte Karte Fleischkonserven, Nähmaschinen und ein Handels-Plättchen, erhältst du 1 Gold, wenn:

- du die Konserven- und Nähmaschinenfabrik gebaut hast.
- du eine der beiden Industrien gebaut hast und 1 Handels-Plättchen erschöpfst.

*Du erhältst stattdessen 2 Gold, wenn du beide Fabriken gebaut hast **und** 1 Handels-Plättchen erschöpfst.*

AUFTRAGS-KARTEN

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



Hannah Goode – Falls du am Spielende 20 oder mehr Bevölkerungs-Steine hast, erhältst du 8 Einfluss-Punkte.



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



Weltausstellung – Falls du am Spielende 3 oder mehr Investoren hast, erhältst du 8 Einfluss-Punkte.



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



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



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



SPIELLENDE UND WERTUNG

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

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

Die Wertung entspricht der des Grundspiels (Anleitung, S. 11) mit dem Unterschied, dass du das Feuerwerks-Plättchen nur erhältst, wenn das Spiel endet und noch **mindestens eine Karte** im Zeitstapel ist.

Du erhältst zusätzliche Einfluss-Punkte für **jede** Karte, die jetzt noch auf dem Zeitstapel liegt, abhängig davon, wie viele Karten noch insgesamt auf dem Zeitstapel liegen.

KARTEN IM ZEITSTAPEL	EINFLUSS-PUNKTE
1 bis 5	1 pro Karte
6 bis 10	2 pro Karte
11 bis 15	3 pro Karte
16 bis 20	4 pro Karte
21 und mehr	5 pro Karte

Liegen z. B. am Spielende noch 3 Karten im Zeitstapel, erhältst du dafür insgesamt 3 Einfluss-Punkte. Liegen dort stattdessen 13 Karten, sind es 39 Einfluss-Punkte (13x3).

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

EINFLUSS-PUNKTE	EINSCHÄTZUNG
49 oder weniger	Triste Siedlung
50 bis 79	Gewöhnlicher Weiler
80 bis 99	Wunderliches Dorf
100 bis 129	Reizvolles Städtchen
130 bis 159	Bezaubernde Stadt
160 bis 199	Prächtige Metropole
200 und mehr	Extravagante Weltstadt

Ziel:

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

DANKSAGUNG

Stephen Hurn und der KOSMOS-Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regellesen und der Entstehung des Solo-Modus zu *Anno 1800 – Das Brettspiel* beteiligt waren.

Dies gilt insbesondere für Martin Wallace, Derek Long, Mario Rossi, Nico Berger, Ernst Christopher Eick, Andrea Pasquinelli, Matthias Heck, Nat Gruca, blackholexan, Peter Klocke, Taylor Fontaine, Gabriele Goldschmidt, Ernst-Jürgen Ridder, Nina Schütz und André Deibert.

Ein besonderer Dank des Autors Stephen Hurn geht außerdem an Ubisoft Blue Byte für die Entwicklung des Anno 1800 PC-Spiels, was ihm und vielen anderen endlose glückliche Stunden beschert hat.

DER AUTOR



Stephen Hurn lebt in Brisbane, Australien. Seit seiner Kindheit ist er von Brettspielen fasziniert und seit 2014 auch als Autor aktiv. Als Testspieler ist er stark in die Arbeiten von Martin Wallace eingebunden und war unter anderem an *Rocketmen*, *Lincoln* und *Anno 1800 – Das Brettspiel* beteiligt. Nach 15 Jahren als Softwareingenieur ist er seit Ende 2019 Vollzeitpapa für seine drei Kinder.

IMPRESSUM

Autor des Solo-Modus: Stephen Hurn

Autor des Anno 1800 Brettspiels: Martin Wallace

Lizenz & Bildmaterial: Ubisoft Blue Byte

Grafik: Fiore GmbH

Redaktion: Kilian Vosse, Sebastian Wenzlaff

© 2021 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.

Artwork by Tobias Mannewitz

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr.: 683207, Chargen-Nr.: 1503



Nur spielbar mit „Anno 1800 – Das Brettspiel“.
Es gelten die dortigen Sicherheitshinweise.



4 002051 683207