



ANNO

1800

Das Brettspiel von Martin Wallace

Errata & Regelhinweise

Die ausführlichen Errata:

S. 6, Ausbauen, zweiter Absatz

Während der Ausbauen-Aktion darf jederzeit 1 gebautes Bau-Plättchen von den eigenen Inseln zurück auf den Spielplan gelegt werden und nicht beliebig viele.

S. 6, Ausbauen → Industrien, zweiter Absatz

Jeder Spieler darf **identische** Industrien höchstens einmal haben. Das bedeutet, dass z.B. die Alternativen zu den auf den Heimat-Inseln vorgedruckten Start-Industrien **zusätzlich** zu diesen gebaut werden dürfen. Sie bieten nämlich Arbeitsplätze für Arbeiter statt für Bauern oder Handwerker und sind daher nicht identisch mit den Start-Industrien. Eine **zweite** Segelweberei **für Arbeiter** dürfte daher nicht gebaut werden. Eine Ausnahme entsteht durch die Vorteile der Alte-Welt-Inseln (s. S. 9). Es besteht also kein Zwang, die Start-Industrien mit ihren Alternativen zu überbauen.

S. 9, Alte Welt erschließen, letzter Absatz

Wer durch eine Alte-Welt-Insel eine Industrie erhält, die **in identischer Form** schon auf der Insel besteht, behält trotzdem die gezogene Insel sowie die neue Industrie. Nur auf diese Weise kann es vorkommen, dass Spieler mehrere identische Industrien haben, nämlich, wenn z.B. die Segelweberei für Arbeiter bereits gebaut wurde und dann nochmal auf einer Alten-Welt-Insel gezogen wird.

S. 16, Schnellübersicht → Ausbauen, letzter Punkt

Identische Industrien können maximal 1x gleichzeitig gebaut sein (Ausnahme durch Alte-Welt-Inseln beachten), Werften und Schiffe beliebig oft.

Spielhilfe, Ausbauen, letzter Punkt

Identische Industrien (Land) 1x; Werften (Küste) und Schiffe (Meer) beliebig viele gleichzeitig auf Inseln.

Die Errata in aller Kürze:

- Start-Industrien müssen nicht zwingend mit ihren Alternativen überbaut werden, da nur exakt identische Industrien nicht doppelt besessen werden dürfen.
- Während der Ausbauen-Aktion darf 1 Bau-Plättchen abgebaut werden, nicht beliebig viele.

Regelhinweise:

- Produktion, Handel und Schichtende sind die Grundlagen der Aktionen – sie sind aber selbst keine Aktionen.
- Es kann innerhalb desselben Zugs mit jedem Mitspieler in beliebiger Häufigkeit gehandelt werden, sofern dafür genügend Handels-Plättchen vorhanden sind. Jede Ressource kann aber pro Zug höchstens 1x erhandelt werden, egal von welchem Mitspieler.
- Werften können nicht kombiniert werden, um ein einzelnes Schiff zu bauen. Es können also z.B. nicht zwei Werften mit Stärke 1 zusammen ein 2er-Schiff bauen.