ANNO 1800

Le jeu de plateau de Martin Wallace
Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 12 ans

Vos débuts sur cette nouvelle terre inconnue sont éprouvants, mais vous avez osé sauter le pas. Avec quelques habitants de votre ville, vous avez construit les toutes premières usines, et votre port accueille déjà les premiers navires. Votre territoire semble bien parti pour devenir le nouveau centre de l'industrialisation, bien placé sur les routes commerciales entre l'Ancien et le Nouveau Monde. Mais préparez bien cette nouvelle ère, car la concurrence sera rude, et vous n'aurez pas accès à toutes les ressources ni à toutes les technologies. Misez sur la croissance de la population pour augmenter les possibilités qui s'offrent à vous. Constituez une flotte moderne pour partir en expédition et explorer d'autres terres. Gardez à l'esprit qu'il ne sera pas facile de trouver le bon équilibre entre progrès et bonheur de votre population. Veillez à accroître continuellement votre influence pour gagner les faveurs de la reine mais aussi, et surtout, la partie !

MATÉRIEL

4 aides de jeu



1 plateau central



4 Terres d'origine



12 tuiles Ancien Monde



8 tuiles Nouveau Monde



120 tuiles Construction



1 jeton Premier joueur



130 jetons Marine



77 jetons
Commerce (bronze)



53 jetons
Exploration (argent)

1 jeton Feu d'artifice



38 jetons d'Or



valeur 1 (x 26)



valeur 5 (x 12)

102 cartes Citoyen



46 cartes
Fermier/Ouvrier



24 cartes
Nouveau Monde



32 cartes Artisan/Ingénieur/Investisseur

22 cartes Expédition



20 cartes Objectif



125 cubes Citoyen



25 Fermiers
(vert)



40 Ouvriers
(bleu)



25 Artisans
(rouge)



20 Ingénieurs
(violet)



15 Investisseurs
(turquoise)

MISE EN PLACE







1 Placez le **plateau de jeu** au centre de la table. Triez toutes les **tuiles Construction** et posez-les sur les emplacements correspondants du plateau. Veillez à ce que le côté indiquant les plans et le coût (encadré violet) soit visible.
Nombre de tuiles Construction :
- 35 Usines, chacune x 2
- Chantier naval de niveau 1 (x 4)
- Chantier naval de niveau 2 (x 6)
- Chantier naval de niveau 3 (x 4)
- 6 Navires, chacun x 6

2 Mélangez séparément les trois paquets de **cartes Citoyen** et le paquet de **cartes Expédition**, puis placez-les sur leurs emplacements respectifs sur le plateau.



5



3 Mélangez séparément les **tuiles Nouveau Monde** et **Ancien Monde**, puis placez-les à droite du plateau. À côté, disposez également les **jetons Marine** et **d'Or**.



4

4 Triez les **cubes Citoyen** et disposez-les à gauche du plateau, à l'emplacement prévu pour chaque catégorie.



8



5 Placez 5 **cartes Objectif** et le **jeton Feu d'artifice** à côté des cubes Citoyen. Pour la première partie, prenez les cartes sur lesquelles figurent 3 petits losanges au-dessus des noms : *Alonso Graves, Université, Edvard Goode, Isabel Sarmento, Zoo.*

Cette zone représente la **Zone d'épuisement** propre à chaque joueur. Lorsqu'il vous sera demandé « d'épuiser » des cubes Citoyen ou des jetons Marine, déposez-les ici.



6

6



7





9

9





3



6 Chaque joueur commence avec une **Terre d'origine** et dépose 4 Fermiers, 3 Ouvriers et 2 Artisans sur leurs Quartiers respectifs. On dispose 1 **jeton Commerce** sur chacun des deux Navires de commerce, et 1 **jeton Exploration** sur le Navire d'exploration.

7 Chaque joueur reçoit également **une main** de 7 cartes Fermier/Ouvrier et de 2 cartes Artisan/Ingénieur/Investisseur.

8 Le dernier joueur qui est allé à l'étranger se voit attribuer le **jeton Premier joueur**.

Quartier
C'est là que vous disposez vos cubes Citoyen.



9

Type de cases

Terre ferme

Littoral

Mer





9 Le deuxième joueur obtient **1 d'Or**, le troisième **2 d'Or**, le quatrième **3 d'Or**. Le premier joueur commence la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE ET BUT DU JEU

Dans *Anno 1800, Le jeu de plateau*, développez vos Terres en y construisant de nouveaux bâtiments, de nouveaux Chantiers navals, des Navires, en échangeant des ressources et en répondant aux besoins de vos Citoyens. Les cartes jouées grâce aux ressources produites ou échangées vous rapporteront des points d'influence à la fin de la partie. En commençant par le premier joueur, vous jouerez chacun votre tour dans le sens horaire. La partie prend fin lorsque l'un des participants joue sa dernière carte. Terminez alors le tour en cours, puis jouez encore un dernier tour. Enfin, faites le décompte des points d'influence pour déterminer qui remporte la partie. Vous trouverez un exemple détaillé du décompte des points à la page 11.

TOUR DE JEU

À son tour, un joueur ne peut effectuer qu'une seule action. Les actions possibles sont les suivantes :

- Construire (Usines, Chantiers navals ou Navires) page 6
- Jouer une carte Citoyen page 7
- Remplacer des cartes Citoyen page 7
- Recruter de la main-d'œuvre page 8
- Bénéficier de l'ascension sociale page 8
- Exploiter l'Ancien Monde page 9
- Explorer le Nouveau Monde page 9
- Piocher des cartes Expédition page 10
- Organiser une Fête de la ville page 10

À cela s'ajoutent plusieurs actions gratuites que le joueur actif peut effectuer en plus pendant son tour : *Activer des cartes Citoyen* (page 7) et *Activer des cartes Objectif* (page 12). Les effets qui s'ensuivent sont décrits en détail à la page 13.

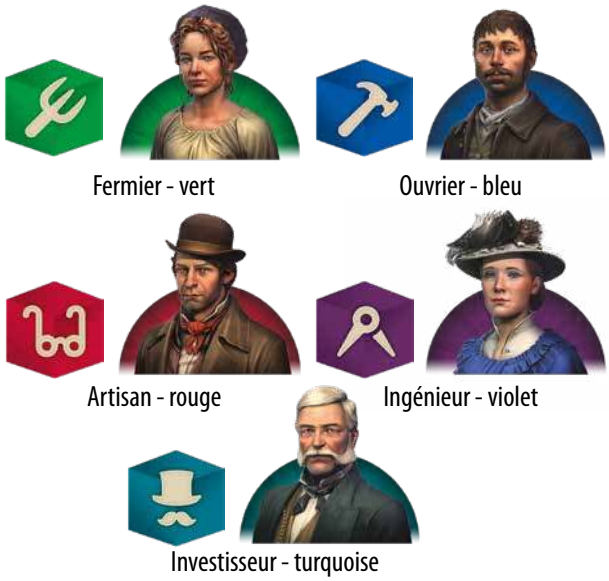
GESTION DES RESSOURCES

Avant d'expliquer les différentes actions possibles, vous devez comprendre la mécanique centrale de *Anno 1800, Le jeu de plateau*. L'objectif est d'employer les ressources à votre disposition de sorte à pouvoir mener au mieux les actions que vous aurez choisies. La gestion des ressources est liée à la Production, au Commerce et à la Fin de service.

La Production, le Commerce et la Fin de service permettent d'effectuer les actions énumérées ci-dessus, mais ne sont **pas des actions en soi**.

Production

Pour presque toutes les actions, vous aurez besoin de ressources. Ces dernières sont produites grâce aux cubes Citoyen. Il en existe de cinq sortes, chacun d'eux associé à une couleur et un symbole :



Pour produire 1 ressource, vous devez déplacer 1 cube Citoyen de son Quartier vers un **Emplacement de travail disponible** sur votre Terre d'origine (ou Ancien Monde). L'Emplacement de travail indique le type de cube Citoyen à déplacer. Lorsqu'un Citoyen occupe un Emplacement de travail, il produit **une seule et unique fois** la ressource indiquée, et doit obligatoirement l'utiliser pendant le tour. **Il n'est pas possible de garder une ressource d'un tour sur l'autre.** Les cubes Citoyen occupant un Emplacement de travail restent à cet endroit, mais ils ne **produisent plus d'autres ressources de ce type**.

Pour son tour, Lina a besoin de bière. Elle possède déjà une Usine qui en produit, c'est pourquoi elle déplace 1 Ouvrier depuis son Quartier vers l'un des deux Emplacements de travail disponibles.



Ainsi, elle produit immédiatement 1 Bière qu'elle peut utiliser pendant son tour. S'il lui faut encore de la bière pendant ce tour, elle devra déplacer un second Ouvrier.

Dans certains cas, ce n'est pas une ressource qui est nécessaire pour exécuter une action, mais **un cube Citoyen lui-même**. C'est la force de travail de ce Citoyen qui est requise, mais pas à un Emplacement de travail précis. Dans ces cas-là, le cube Citoyen est **déplacé depuis son Quartier vers la Zone d'épuisement** du joueur, à gauche de sa Terre d'origine. Les cubes Citoyen qui se trouvent dans la Zone d'épuisement **ne peuvent pas être utilisés pour effectuer une autre action**, quelle qu'elle soit.



Alex veut construire un entrepôt. Pour cela, il a besoin de 1 Briques et de 1 Artisan. Il place l'un de ses Artisans sur la Briqueterie et épuise un deuxième Artisan, qu'il dépose à gauche de sa Terre d'origine, dans sa Zone d'épuisement personnelle.

Pour certaines actions, il est nécessaire d'utiliser des jetons Marine. Ces jetons ont **tous une valeur de 1**, et il en existe de deux sortes :

 Jetons Commerce  Jetons Exploration

Pour mener à bien ces actions, épuisez le nombre de jetons Marine du type requis. Les jetons Marine qui se trouvent dans la Zone d'épuisement **ne peuvent pas être utilisés pour effectuer une autre action**, quelle qu'elle soit.



Lina souhaite jouer une carte pour laquelle elle doit dépenser 2 jetons Exploration. Elle possède deux Navires de commerce qui disposent chacun de 1 jeton Commerce, et un Navire d'exploration qui dispose de 2 jetons Exploration. Elle doit ainsi épuiser ces 2 jetons Exploration afin de pouvoir jouer sa carte.

Commerce

Si, pour effectuer une action, un joueur a besoin d'une ressource qu'il ne peut pas ou ne souhaite pas produire lui-même, il peut l'**acquérir** auprès d'**un autre joueur**. Pour **chaque ressource** ainsi échangée, deux conditions doivent être réunies :

1) le joueur qui souhaite acquérir la ressource possède suffisamment de jetons Commerce sur ses Navires.
2) au moins un autre joueur possède une Usine qui peut produire cette ressource.

Le nombre de jetons Commerce requis pour un échange est indiqué par le type de Citoyen nécessaire pour produire la ressource. Ces coûts sont indiqués sur les Quartiers des Citoyens : **1 jeton Commerce pour les Fermiers et Ouvriers, 2 pour les Artisans et 3 pour les Ingénieurs**. Après que le joueur a épuisé les jetons Commerce nécessaires, la ressource est considérée comme étant produite.



L'autre joueur **ne peut pas refuser** l'échange mais, en contrepartie, il ne place pas de cube Citoyen sur un Emplacement de travail. Il reçoit également **1 d'Or de la réserve**. La somme perçue est toujours 1 d'Or, quel que soit le nombre de jetons Commerce utilisé.

IMPORTANT !

- À votre tour, **vous pouvez échanger autant de ressources que vous le souhaitez avec chacun des autres joueurs**, tant que vous possédez suffisamment de jetons Commerce pour cela. En revanche, **vous ne pouvez acquérir qu'une seule ressource du même type par tour**.
- Un échange avec un autre joueur reste possible même si tous ses Emplacements de travail pouvant produire cette ressource sont déjà occupés.
- Les ressources du Nouveau Monde, les cubes Citoyen et les jetons Exploration ne peuvent pas être échangés.
- L'échange de ressources n'est possible qu'entre deux joueurs différents.



Alex a besoin de 1 Bicycle, mais il ne possède pas l'Usine pour le produire. Deux autres joueurs, Diana et Maxime, possèdent l'Usine en question. Alex aimerait donc procéder à un échange avec l'un d'entre eux. Comme le Bicycle nécessite le travail d'un Ingénieur, Alex doit épuiser 3 jetons Commerce (comme indiqué sur le Quartier). Il peut ensuite choisir librement entre Diana et Maxime même si, chez Maxime, les deux Emplacements de travail pour le Bicycle sont déjà occupés. Il choisit d'échanger avec Maxime : ce dernier reçoit alors 1 d'Or de la réserve. Alex a donc produit un Bicycle qu'il doit utiliser pendant son tour. Il pourrait également acquérir d'autres ressources pendant ce tour, auprès de n'importe quel autre joueur, mais plus de Bicycle.



Fin de service

À son tour, un joueur peut dépenser de l'Or pour annoncer la Fin de service d'un ou plusieurs de ses propres cubes Citoyen **positionnés sur des Emplacements de travail ou épuisés**. Le cube Citoyen en question est alors déplacé vers son Quartier. Il peut immédiatement être replacé ailleurs. **Dépenser de l'Or signifie toujours le remettre dans la réserve.**



Pour ses prochaines actions, Lina a besoin de Planches et d'Ouvriers. Pour 2 d'Or, elle renvoie ses 2 Fermiers depuis la Scierie vers leur Quartier (1 d'Or par Fermier). Cette action lui permet de rendre disponible sa main-d'œuvre et ses Emplacements de travail. Elle dépense également 2 d'Or pour renvoyer son Ouvrier depuis la Zone d'épuisement vers son Quartier. Elle peut donc réutiliser ces trois cubes (2 Fermiers et 1 Ouvrier) pendant ce tour.



ACTIONS

CONSTRUIRE

L'action Construire permet aux joueurs de développer leurs Terres grâce à de nouvelles Usines **ou** Chantiers navals **ou** Navires. Tous les types de constructions possibles sont désignés par le terme : **tuiles Construction**. Après avoir produit les ressources nécessaires à la construction, le joueur prend 1 tuile Construction du plateau, la retourne sur son côté Construit, et la dépose sur ses Terres à l'emplacement souhaité.

Vous ne pouvez placer qu'une seule tuile Construction par emplacement, mais vous pouvez **recouvrir ou remplacer une tuile Construction d'origine ou préalablement construite**. Cela comprend même les tuiles Construction utilisées pour la construction d'une Usine à votre tour. La tuile Construction ainsi remplacée est remise sur le plateau de jeu. **À tout moment de la construction, vous pouvez replacer une tuile Construction déjà construite sur le plateau de jeu.** Si des cubes Citoyen étaient positionnés dessus, déplacez-les dans la Zone d'épuisement.



Alex aimerait construire une Usine de Fenêtres. Pour cela, il a besoin de Planches et de Verre. Il place alors 1 Fermier sur la Scierie et 1 Ouvrier sur la Verrerie, qu'il a construite par-dessus le Potager de pommes de terre (1). Puis il prend l'Usine de Fenêtres, la retourne et décide de la construire par-dessus sa Verrerie. Comme cette dernière n'est pas une Usine de départ, il prend la tuile et la replace sur le plateau de jeu, côté Plan visible. L'Ouvrier qu'il venait de placer dessus est renvoyé dans la Zone d'épuisement (2). Il pose, pour finir, l'Usine de Fenêtres sur sa Terre d'origine (3).

Usines

Chaque Usine existe en deux exemplaires sur le plateau de jeu. Un joueur ne peut **pas posséder deux fois la même Usine**. Une seule Usine peut être construite par action Construire. Les Usines peuvent être construites sur toutes les **cases Terre ferme et Littoral**. Le côté à construire (côté Plan) montre quelles sont les ressources nécessaires pour construire une Usine (encadré violet en haut), quelle est la ressource qu'elle produit (symbole au centre de la tuile), et quel type de cube Citoyen est nécessaire pour la produire (couleur de fond et symbole). Le côté Construit montre les **deux Emplacements de travail** dédiés à un type de Citoyen en particulier (couleur et symbole) ainsi que la ressource qui peut y être produite.



Côté Plan



Côté Construit

Certaines Usines sur le plateau de jeu proposent des alternatives à celles qui sont imprimées sur votre Terre d'origine. Elles présentent des Emplacements de travail pour des Ouvriers plutôt que pour des Fermiers ou des Artisans. Ces Usines ne sont **pas identiques** aux Usines de départ : il est donc possible pour un joueur de posséder les deux versions sur ses Terres. En revanche, il n'est pas possible, par exemple, de posséder **deux Scieries** qui nécessitent **des Ouvriers**. La seule exception possible peut survenir lors de l'ajout d'une tuile Ancien Monde à votre Terre d'origine (page 9). Il n'est alors pas obligatoire de recouvrir une tuile de départ par son alternative.

Chantiers navals

Les Chantiers navals présentent, sur leur côté Plan, un chiffre dans une roue. Ce chiffre indique le niveau maximal des Navires que ce Chantier permet de construire. Un Chantier de niveau 1 ne permet de construire que des Navires de niveau 1, un Chantier de niveau 2 permet de construire des Navires de niveau 1 ou 2, et un Chantier de niveau 3 permet de construire tous les Navires. Il n'est pas possible d'associer les niveaux des Chantiers pour construire un Navire. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser 2 Chantiers de niveau 1 pour construire un Navire de niveau 2. Un seul Chantier naval peut être construit lors d'une action de construction, mais un joueur peut **posséder autant de Chantiers navals** qu'il le souhaite. Les Chantiers ne peuvent être construits que sur les **cases Littoral**.



Côté Plan



Côté Construit

PRÉCISION : les tuiles Construction « Planches » et « Chantier naval de niveau 1 » sur le plateau de jeu sont gratuites. Elles peuvent être construites pendant une action Construire sans qu'il soit nécessaire de produire de ressources.

Navires

Les Navires sont construits dans les Chantiers navals. Leur côté Plan et leur côté Construit indiquent leur niveau, qui correspond à leur nombre de jetons Marine (1, 2 ou 3). **Pendant une action Construire, un joueur peut construire, au maximum, autant de Navires qu'il possède de Chantiers navals sur ses Terres**. Comme expliqué ci-dessus, chaque Chantier peut produire 1 Navire dont le niveau maximal correspond au niveau de ce Chantier. Un joueur peut posséder **autant de Navires de tous les niveaux** qu'il le souhaite.

Lorsqu'un Navire est construit, posez **immédiatement** dessus le bon nombre de jetons Marine. Les nouveaux jetons Commerce ainsi obtenus peuvent être utilisés aussitôt pour produire les ressources nécessaires à la construction d'autres Navires.

Il existe des Navires de commerce et des Navires d'exploration. Chaque Chantier naval peut construire les deux. Les Navires ne peuvent être construits que sur des **cases Mer**.



Côté Plan



Côté Construit

1



Lina possède trois Chantiers : deux de niveau 1, et un de niveau 2. Pour l'action de son tour, elle pourrait donc construire soit trois Navires de niveau 1, soit deux Navires de niveau 1 et un Navire de niveau 2. Elle décide de construire 1 Navire d'exploration de niveau 1 (1 Voile, 1 Planches et 1 Canon), et 1 Navire de commerce de niveau 2 (1 Voile, 1 Marchandises et 1 Planches).

2



Elle produit 2 Planches et 2 Voiles, puis épuise 2 jetons Commerce pour échanger 1 Marchandises à Alex. Cela lui permet de construire le Navire de commerce de niveau 2. Elle le place sur une case Mer et pose immédiatement 2 jetons Commerce dessus.

3



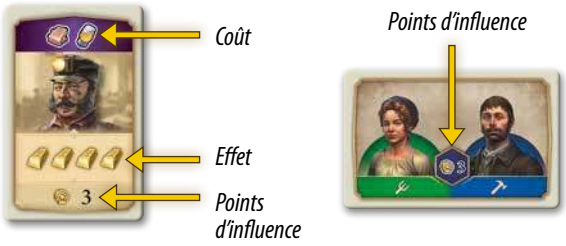
Pour construire le Navire d'exploration, il lui manque un Artisan. Elle peut dépenser les 2 jetons Commerce obtenus à l'instant pour échanger 1 Canon à Alex. Elle réunit ainsi toutes les ressources dont elle a besoin pour construire un Navire d'exploration de niveau 1, qu'elle pose sur sa dernière case Mer disponible.

JOUER ET ACTIVER UNE CARTE CITOYEN

Sur les cartes Citoyen sont représentés des spécialistes qui rapportent des points d'influence et un avantage à effet unique lié aux ressources. Pour pouvoir jouer une carte Citoyen, vous devez pourvoir à ses besoins et produire toutes les ressources nécessaires détaillées sur la carte (encadré violet). La carte est ensuite placée face visible, près de votre Terre d'origine. Seule 1 carte Citoyen peut être jouée par action.

Chaque carte Citoyen jouée donne lieu à un **effet unique**. Ce bonus peut être activé pendant le tour en cours ou lors d'un prochain tour. Une fois activée, la carte est retournée face cachée mais elle reste dans la zone de jeu du joueur. L'effet s'applique immédiatement (les effets sont décrits plus précisément à la page 13). **Activer l'effet d'une carte est une action gratuite. Il est donc possible d'en activer plusieurs pendant un même tour.**

À la fin de la partie, chaque carte jouée qui se trouve dans la zone de jeu d'un joueur lui rapporte les points d'influence indiqués, qu'elle ait été activée ou non.



REMPLACER DES CARTES CITOYEN

Pour l'action de l'un de ses tours, un joueur peut choisir de **défausser jusqu'à 3 cartes Citoyen** de sa main et les remettre sous leurs pioches respectives, puis de piocher le même nombre de cartes des mêmes paquets. Si l'une des pioches est épuisée, il n'est plus possible de remplacer ce type de cartes.

Alex a 3 cartes en main qu'il aimerait remplacer parce que leurs conditions lui paraissent trop difficiles à remplir. Il repose la carte à 8 points d'influence et la carte à 5 points d'influence sous leurs pioches respectives (Artisan/Ingénieur/Investisseur et Nouveau Monde) et pioche 1 carte des deux paquets correspondants. Dans cet exemple, la pioche des cartes à 3 points d'influence est épuisée (Fermier/Ouvrier) : il ne peut donc pas remplacer sa dernière carte et la garde en main.



RECRUTER DE LA MAIN-D'ŒUVRE

L'action Recruter de la main-d'œuvre vous permet **d'ajouter jusqu'à 3 cubes Citoyen** de la réserve à vos Quartiers. Pour ajouter 1 cube Citoyen, vous devez produire les ressources nécessaires indiquées en haut des Quartiers (coût pour un seul cube). Les cubes Citoyen ainsi obtenus peuvent immédiatement être utilisés pour produire de nouvelles ressources et recruter de nouveaux Citoyens.



Pour chaque nouveau Fermier ou Ouvrier ainsi recruté, vous devez piocher 1 carte Fermier/Ouvrier. Pour chaque nouvel Artisan, Ingénieur ou Investisseur, vous devez piocher 1 carte Artisan/Ingénieur/Investisseur.

Si la pioche est vide au moment où vous devez piocher, ne piochez pas de carte. À la place, pour chaque cube Citoyen ajouté à vos Quartiers, **dépensez autant d'Or** qu'indiqué sur le plateau de jeu, à l'emplacement vide de la pioche. Si vous ne possédez pas suffisamment d'Or, vous ne pouvez pas ajouter ce cube Citoyen à votre Quartier.



Lina voudrait ajouter trois nouveaux cubes Citoyen à ses Quartiers. Elle peut choisir quels types de Citoyens elle souhaite recruter, et se décide pour 2 Ouvriers et 1 Ingénieur. Pour cela, elle a besoin en tout de 2 Planches, 2 Briques, 1 Charbon, 1 Marchandises, 1 Poutre en acier et 1 Fenêtre. Elle possède déjà une Usine de fabrication de Charbon, une Briqueterie et une Aciérie améliorées, si bien qu'elle peut placer des Ouvriers plutôt que des Artisans sur ces Emplacements de travail. Mais il lui manque tout de même deux Ouvriers pour pouvoir produire toutes les ressources dont elle a besoin. Elle commence donc par produire 2 Planches et 2 Briques, afin d'obtenir aussitôt 2 Ouvriers supplémentaires qu'elle place sur le Quartier correspondant. Dans un deuxième temps, elle peut utiliser ses 2 Ouvriers avec ses 2 Artisans pour produire les ressources nécessaires au recrutement de 1 Ingénieur, et elle le place lui aussi sur son Quartier.



Comme Lina a obtenu 3 nouveaux cubes Citoyen, elle doit piocher 3 cartes : 2 du paquet Fermiers/Ouvriers et 1 du paquet Artisan/Ingénieur/Investisseur. Dans cet exemple, il ne reste plus qu'une carte dans la pioche des cartes Fermier/Ouvrier. À la place de la deuxième carte qu'elle ne peut pas piocher, elle doit dépenser 1 d'Or, comme indiqué sur le plateau.

BÉNÉFICIER DE L'ASCENSION SOCIALE

L'action Bénéficier de l'ascension sociale vous permet de faire **jusqu'à 3 améliorations** de vos cubes Citoyen. Pour effectuer 1 amélioration, vous devez produire les ressources nécessaires indiquées entre les Quartiers, au-dessus du symbole Ascension sociale. Une amélioration consiste à faire évoluer un cube Citoyen vers le niveau suivant, selon l'ordre ci-dessous : Fermier → Ouvrier → Artisan → Ingénieur → Investisseur. Ces améliorations peuvent être **réparties** sur 1 à 3 cubes Citoyen.



Un cube Citoyen que vous décidez d'améliorer est **échangé** contre un cube du niveau suivant pris dans la réserve. Puisque le nombre total de vos Citoyens n'est pas modifié, vous **ne piochez pas de nouvelles cartes Citoyen**.

IMPORTANT : si le cube Citoyen à améliorer se trouve sur un Emplacement de travail, placez le nouveau cube Citoyen au même endroit. Sa couleur ne correspondra pas à celle de l'Emplacement de travail jusqu'à votre prochaine Fin de service (page 5) ou Fête de la ville (page 10).

Alex aimerait procéder à trois améliorations. Il souhaite améliorer un Fermier deux fois, pour qu'il devienne un Artisan (1 Briques, puis 1 Charbon et 1 Marchandises). Il souhaite également améliorer un Fermier en Ouvrier (1 Briques). Ce Fermier, qui deviendra un Ouvrier, se trouve déjà sur un Emplacement de travail : Alex remplace donc le cube vert par un cube bleu. Il déplace le premier Fermier de son Quartier vers la réserve et le remplace par un cube rouge de la réserve qu'il place dans le Quartier rouge. Il ne pioche pas de carte Citoyen, car le nombre total de ses Citoyens n'a pas augmenté.



EXPLOITER L'ANCIEN MONDE

L'action Exploiter l'Ancien Monde vous permet d'agrandir votre Terre d'origine afin de gagner **plus d'espace pour bâtir de nouvelles tuiles Construction**. Pour ajouter 1 tuile Ancien Monde à votre Terre d'origine, vous devez épuiser le nombre de **jetons Exploration** nécessaire. La première tuile Ancien Monde coûte, pour chaque joueur, 1 jeton Exploration, la deuxième en coûte 2, la troisième 3, et la quatrième 4. Le nombre de tuiles Nouveau Monde que possède un joueur n'a aucune influence sur ce coût. **Un joueur ne peut pas posséder plus de 4 tuiles Ancien Monde**. Vous ne pouvez ajouter qu'une seule tuile Ancien Monde à votre Terre d'origine lorsque vous effectuez cette action.



Les tuiles Ancien Monde sont tirées de la pile de tuiles Ancien Monde puis ajoutées à droite de vos Terres, face visible. Elles ajoutent chacune 2 cases Mer et 4 cases terrestres (2 cases Terre ferme et 2 cases Littoral). Toutes ces cases peuvent être utilisées pour vos actions Construire (page 6). Il n'est pas nécessaire que tous les emplacements de votre Terre d'origine soient recouverts de tuiles Construction pour pouvoir ajouter des tuiles Ancien Monde. Même si vous avez ajouté une ou plusieurs tuiles Ancien Monde à votre Terre d'origine, vous pouvez continuer à y placer des tuiles Construction.

Les tuiles Ancien Monde rapportent au joueur un **avantage unique**. Cet avantage peut consister en des effets (page 13) qui **sont résolus immédiatement**, ou en des Usines, des Chantiers navals ou des Navires qui peuvent être utilisés par le joueur dès qu'il le souhaite. Si une Terre de l'Ancien Monde vous permet d'obtenir une Usine identique à l'une que vous possédez déjà, sur votre Terre, vous conservez tout de même l'Usine et la Terre. C'est la seule façon d'avoir une Usine en double (c'est-à-dire qui nécessite exactement le même type de Citoyen pour produire la ressource).

Lors d'un tour précédent, Lina a dépensé 1 jeton Exploration pour ajouter 1 tuile Ancien Monde à sa Terre d'origine. Elle a ainsi obtenu plus de place pour construire de nouvelles tuiles Construction, mais aussi un Entrepôt amélioré. Pour ajouter une deuxième tuile Ancien Monde, elle doit désormais épuiser 2 jetons Exploration. Elle tire la tuile qui se trouve sur le dessus de la pile et l'ajoute à sa Terre d'origine. L'avantage unique lui permet de piocher immédiatement 2 cartes Expédition.



EXPLORER LE NOUVEAU MONDE

L'action Explorer le Nouveau Monde vous donne la possibilité de découvrir de **nouvelles ressources venues d'îles exotiques** pour faire du commerce. Pour avoir accès aux ressources de 1 tuile Nouveau Monde, vous devez, comme pour l'Ancien Monde, **payer le coût en jetons Exploration**. La première tuile Nouveau Monde coûte, pour chaque joueur, 1 jeton Exploration, la deuxième en coûte 2, la troisième 3, et la quatrième 4. **Un joueur ne peut pas posséder plus de 4 tuiles Nouveau Monde**. Vous ne pouvez explorer qu'une seule tuile Nouveau Monde lorsque vous effectuez cette action.

Pour chaque tuile Nouveau Monde explorée, les joueurs doivent piocher 3 cartes Nouveau Monde et les ajouter à leur main.

Alex a de toute urgence besoin de Canne à sucre du Nouveau Monde pour construire une Rhumerie. Il dépense 1 jeton Exploration, car il s'agit de sa première tuile Nouveau Monde, et il pioche 3 cartes Nouveau Monde qu'il ajoute à sa main.



Les tuiles Nouveau Monde sont tirées de la pile de tuiles Nouveau Monde, et sont posées face visible dans la zone de jeu du joueur concerné. Chaque tuile Nouveau Monde indique trois ressources qu'elle peut produire.

À chaque fois qu'il veut utiliser 1 ressource de l'une de ses tuiles Nouveau Monde, le joueur actif doit dépenser 1 jeton Commerce. **Les ressources produites par les tuiles Nouveau Monde ne peuvent pas être acquises par les autres joueurs**. Toutefois, ceci n'est valable que pour les ressources, pas pour ce que les Usines pourront produire par la suite. Par exemple, le Tabac ne peut pas être acquis par un autre joueur mais, les Cigares, qui nécessitent d'avoir du Tabac, peuvent être échangés avec les autres joueurs. Aucune tuile Construction ne peut être bâtie sur une tuile Nouveau Monde.



Le Nouveau Monde exploré produit bien de la Canne à sucre ! À son prochain tour, Alex dépensera 1 jeton Commerce et produira également des Planches pour pouvoir construire sa Rhumerie. Lina, quant à elle, possédait déjà une tuile Nouveau Monde qui produit de la Canne à sucre, mais comme les ressources exotiques ne peuvent pas être échangées entre joueurs, Alex a été obligé d'explorer lui-même une tuile Nouveau Monde.

PIOCHER DES CARTES EXPÉDITION

L'action Piocher des cartes Expédition permet aux joueurs d'obtenir des cartes Expédition qui ne donnent pas d'avantage immédiat mais rapportent des points d'influence à la fin de la partie. Pour lancer une expédition, vous devez dépenser le nombre de ressources nécessaires : **2 jetons Exploration pour piocher jusqu'à 3 cartes Expédition**.



Ces cartes sont tirées de la pioche de cartes Expédition et placées **face cachée** dans la zone de jeu du joueur concerné. Elles ne font pas partie de sa main. Il est possible de les consulter à tout moment pendant la partie.

Sur les cartes Expédition figure toujours **à gauche un animal** pour le Zoo, et **à droite un artefact** pour le Musée. La couleur de la case et le symbole juste en dessous indiquent quels types de visiteurs (Citoyens) sont attendus pour que le joueur remporte les points d'influence correspondants. Un cube Citoyen ne peut être utilisé pour combler qu'une case.

Lina a pioché 3 cartes Expédition lors de son tour. Elle les garde secrètes, mais essaie de disposer de 3 Artisans, 2 Ingénieurs et 1 Investisseur en prévision de la fin de la partie, afin de remporter 1+1+2+3+2+1 = 10 points d'influence supplémentaires. Si elle ne dispose que de 1 Artisan et 1 Investisseur, elle obtient 1 + 3 = 4 points d'influence.



ORGANISER UNE FÊTE DE LA VILLE

Lorsqu'un joueur ne peut plus ou ne souhaite plus faire d'actions, il peut organiser une Fête sur ses Terres et ainsi récupérer tous ses cubes Citoyen et ses jetons Marine pour les rejouer lors des prochains tours. Tous les Citoyens retournent dans leurs Quartiers et les Navires rentrent dans les différents ports. La Fête de la ville permet donc à un joueur de renvoyer tous les cubes Citoyens et tous les jetons Marine de leurs Emplacements de travail et de la Zone d'épuisement respectivement vers leurs Quartiers et sur leurs Navires.



FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur joue sa dernière carte, c'est-à-dire lorsqu'il n'a plus de cartes Citoyen en main, la partie prend fin. Le joueur en question obtient immédiatement le **jeton Feu d'artifice**. Terminez le tour en cours, afin que chaque joueur ait joué le même nombre de tours. Ensuite, jouez encore un dernier tour pour terminer la partie.

Si le joueur qui a déclenché la fin de la partie reprend des cartes en main, la partie se finit quand même normalement, et le joueur en question conserve le jeton Feu d'artifice.

Comme Alex est le premier joueur et que Lina, qui est deuxième, déclenche la fin de la partie, les deux autres joueurs, Maxime et Diana, jouent pour finir le tour. Ensuite, Alex commence le tout dernier tour de la partie, de sorte que chaque joueur joue encore une dernière fois avant de passer au décompte des points d'influence.

DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin de la partie, chaque joueur procède au décompte de ses points d'influence :

1. Chaque **carte Citoyen jouée**, qu'elle soit face visible ou face cachée, rapporte le nombre de points d'influence indiqué, à savoir :

   - cartes Fermier/Ouvrier : 3 points d'influence.
   - cartes Artisan/Ingénieur/Investisseur : 8 points d'influence.
   - cartes Nouveau Monde : 5 points d'influence.

2. Les **cartes Expédition** sont retournées face visible, et le joueur complète les cases qui s'y trouvent avec ses Artisans, Ingénieurs ou Investisseurs. Ces derniers peuvent être pris depuis leurs Quartiers, leurs Emplacements de travail ou la Zone d'épuisement. Un cube Citoyen ne peut être utilisé que pour compléter une seule case. Chaque case occupée est comptée séparément, et rapporte les points d'influence indiqués. Il n'est donc pas nécessaire que toutes les cases d'une carte soient occupées pour obtenir les points d'influence.

3. Chaque **lot de 3 d'Or** rapporte 1 point d'influence.

4. Le **jeton Feu d'artifice** rapporte 7 points d'influence.

5. Pour finir, attribuez les points d'influence des **cartes Objectif** (page 12).

Celui qui cumule le plus de points d'influence remporte la partie ! En cas d'**égalité**, c'est celui qui possède le plus d'Usines, de Chantiers navals et de Navires réunis qui gagne la partie. N'oubliez pas de prendre en compte les tuiles Construction préimprimées et non recouvertes sur vos Terres. En cas de nouvelle égalité, c'est celui à qui il reste le moins de cartes qui gagne la partie. Si l'égalité persiste encore, la victoire est partagée.

ASTUCE : rendez-vous sur **iello.fr/download/anno1800_score.pdf** pour télécharger des **Fiches de score**.





Lina compte ses points d'influence :

1. *11 cartes qui valent chacune 3 points d'influence ; 3 cartes qui valent chacune 8 points d'influence et 4 cartes qui valent chacune 5 points d'influence :*
11 x 3 + 3 x 8 + 4 x 5 = ***77 points d'influence*** *grâce aux cartes Citoyen.*

2. *3 cartes Expédition sur lesquelles il manque un Ingénieur :*
3 x 1 + 1 x 2 + 1 x 3 = ***8 points d'influence*** *grâce aux cartes Expédition.*

3. *5 d'Or =* ***1 point d'influence****.*

4. *Puisqu'elle a déclenché la fin de la partie, c'est elle qui a obtenu le jeton Feu d'artifice =* ***7 points d'influence****.*

5. *Les cartes Objectif lui rapportent :*

- *Comme elle n'est ni la première ni la deuxième à posséder le plus grand nombre d'Ingénieurs =* ***0 points d'influence****.*
- *6 points d'influence pour chaque Usine de Gramophone/Bicycle/Véhicules à vapeur =* ***6 points d'influence*** *(Bicycle).*
- *6 points d'influence pour chaque tuile Nouveau Monde dans sa zone de jeu =* ***6 points d'influence*** *(1 tuile Nouveau Monde).*
- *1 point d'influence supplémentaire pour chaque visiteur du Zoo =* ***2 points d'influence*** *(2 visiteurs).*

- *Au total, Lina cumule donc*
  77 + 8 + 1 + 7 + 0 + 6 + 6 + 2 = ***107 points d'influence****.*

CARTES OBJECTIF

Les cartes Objectif présentent des opportunités ou des sollicitations de la part des différents personnages de l'univers d'Anno. Au début de chaque partie, piochez **au hasard 5 cartes Objectif** qui resteront en jeu pendant toute la partie. Vous pouvez également choisir votre combinaison préférée. **Pour la première partie, nous vous recommandons d'utiliser les cartes Objectif *Alonso Graves, Université, Edvard Goode, Isabel Sarmento* et *Zoo.***

Il existe deux types de cartes Objectif. **La plupart rapportent des points d'influence en fin de partie**, si vous parvenez à en remplir les objectifs (cartes foncées). Les cartes Objectif qui ont un effet immédiat sont plus claires, de la même couleur que les cartes Citoyen. Elles proposent différents effets qui peuvent être utilisés pendant la partie. Ces effets ne sont pas des actions : ils peuvent être utilisés plusieurs fois par partie. Chaque joueur peut donc les appliquer pendant son tour s'il le souhaite.



Alonso Graves : épuiser 3 jetons Exploration et 3 d'Or pour pouvoir effectuer une action supplémentaire.



Aarhant : épuiser 1 Investisseur pour obtenir 5 d'Or de la réserve.



Le Rédacteur en chef : épuiser 2 jetons Exploration pour se défausser d'une carte Citoyen au choix. La carte en question est placée sous la pioche correspondante et aucune autre carte n'est piochée à la place.

IMPORTANT : Ces 3 cartes ne peuvent être utilisées **qu'une seule fois par tour**.



Beryl O'Mara : épuiser 2 jetons Exploration au lieu de 1 jeton Commerce. Il ne s'agit pas d'un échange de jetons ! Mais vous pouvez par exemple épuiser 2 jetons Exploration pour échanger 1 ressource produite par un Fermier ou un Ouvrier. Il est possible d'utiliser ce procédé plusieurs fois pendant un même tour.



Carl Leonard von Malching, Eli Bleakworth, La Reine, Edvard Goode, Willie Wibblesock, Princesse Qing – Chaque Usine représentée sur ces cartes rapporte aux joueurs qui les ont construites le nombre de points d'influence indiqué à côté.



Hannah Goode, Université, Exposition universelle, Madame Kahina, La Visiteuse – Toutes ces cartes rapportent 10 points d'influence au joueur qui possède le plus grand nombre d'éléments indiqués à la fin de la partie (de gauche à droite : total de cubes Citoyens, Ingénieurs, Investisseurs, jetons Commerce, cartes Expédition). Le deuxième à en posséder le plus grand nombre gagne 4 points d'influence à la fin de la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés remportent tous les deux les récompenses (10 ou 4 points), et ce même si l'égalité concerne la première place.



Zoo, Musée – Chacune de ces cartes augmente de 1 le nombre de points d'influence obtenus grâce aux visiteurs du Zoo ou du Musée. Par exemple, lorsque la carte Objectif Zoo est en jeu, un Ingénieur se trouvant sur une case Animal rapporte en fin de partie non pas 2, mais 3 points d'influence.



Bente Jorgensen – Chaque joueur ayant ajouté au maximum 1 tuile Ancien Monde à sa Terre d'origine remporte 18 points d'influence supplémentaires à la fin de la partie. La Terre d'origine ne compte pas comme Ancien Monde.



Isabel Sarmento – Chaque Nouveau Monde exploré, c'est-à-dire chaque tuile Nouveau Monde qui se trouve dans la zone d'un joueur, lui rapporte 6 points d'influence.



Pyrophorien – Chaque joueur perd, en fin de partie, 2 points d'influence par carte Citoyen qu'il tient toujours en main. Les cartes jouées ne font pas perdre de points même si leur bonus n'a pas été activé.

COMBINAISONS DES CARTES OBJECTIF

La règle normale indique que vous devez piocher 5 cartes Objectif au hasard au début de la partie. Si vous souhaitez modifier les sensations de jeu, vous pouvez opter pour l'une des suggestions ci-dessous et choisir les 5 cartes, en fonction du type de partie que vous voulez jouer.

- Pour une partie **plus complexe**, avec plus de possibilités, choisissez autant de cartes Objectif à effet que vous le souhaitez (*Alonso Graves, Aarhant, Le Rédacteur en chef, Beryl O'Mara*).

- Pour plus de **confrontation** et une partie qui se focalise sur la course aux points, choisissez les cartes Objectif qui rapportent des points d'influence, en fonction du nombre d'éléments collectés (*Hannah Goode, Université, Exposition universelle, Madame Kahina, La Visiteuse)*. Prenez-en autant que vous le souhaitez.

- Pour une partie **plus détendue**, où vous vous concentrez sur la construction de vos Terres, optez pour des cartes qui rapportent des points d'influence en fonction des industries développées (*Carl Leonard von Malching, Eli Bleakworth, La Reine, Edvard Goode, Willie Wibblesock, Princesse Qing*). Prenez-en autant que vous le souhaitez.

- Les cartes Objectif *Zoo* et *Musée* se focalisent sur les cartes Expédition.

- Utilisez la carte *Pyrophorien* pour changer votre sensation de jeu et votre stratégie. Comme cette carte vous pénalise pour chaque carte qu'il vous reste en main à la fin de la partie, vous allez tous tenter de mettre fin à la partie et aurez donc moins tendance à recruter de la main-d'œuvre.

ASTUCE : pour varier encore plus le jeu, vous pouvez télécharger et imprimer la **mini-extension « Le pouvoir de l'or »** sur **iello.fr/download/anno1800_mini-ext.pdf**



EFFETS DES CARTES CITOYEN ET DES CARTES OBJECTIF



Vous obtenez **les cubes Citoyen représentés, les placez sur vos Quartiers** et **prenez les cartes Citoyen correspondantes** en main. Si la pioche en question est vide, vous ne prenez pas de carte mais vous devez dépenser de l'Or pour chaque carte que vous auriez dû piocher. Si vous ne pouvez pas dépenser d'Or, vous ne pouvez pas recruter de main-d'œuvre.



Vous obtenez le **nombre de jetons Commerce ou Exploration indiqué** et les déposez sur la carte Citoyen. Vous pouvez les utiliser normalement, mais dès qu'ils ont été utilisés, ils retournent dans la réserve. **Ils retournent également dans la réserve si vous ne les avez pas utilisés avant votre prochaine Fête de la ville.**



Vous obtenez **la quantité d'Or indiquée et l'ajoutez** à votre réserve personnelle.



Vous obtenez **2 cartes Expédition**. Cet effet n'est plus applicable lorsque la pioche de cartes Expédition est vide.



Vous obtenez **gratuitement l'une des ressources du Nouveau Monde** indiquées sur la carte. Cet effet unique doit être résolu au moment de l'activation de la carte.



Vous obtenez **jusqu'à 3 améliorations gratuites** (Ascension sociale) de vos cubes Citoyen. Vous ne pouvez améliorer que les cubes Citoyen indiqués. Toutes les améliorations doivent être effectuées pendant le même tour, et ne peuvent pas être réparties sur plusieurs tours.



Vous obtenez **1 action supplémentaire**, que vous pouvez jouer selon la règle normale.



Vous pouvez **défausser jusqu'à 2 cartes de votre main** et les remettre sous les paquets correspondants. Ne piochez pas d'autres cartes à la place.

IMPORTANT : contrairement à tous les autres effets de cartes, cet effet ne peut être utilisé **que pendant le tour** où vous avez joué cette carte. À la fin de votre tour, vous devez retourner cette carte et la laisser face cachée. Vous n'êtes pas obligé d'en appliquer l'effet mais, si vous ne le faites pas, **vous ne pourrez pas le faire plus tard**.

CONSEILS POUR DÉBUTER

Anno 1800, Le jeu de plateau peut sembler impressionnant au premier abord. C'est la raison pour laquelle nous souhaitons vous donner quelques conseils et indications que vous pourrez, vous aussi, donner aux nouveaux joueurs.

Vous aurez peut-être l'impression que la fin de la partie est hors d'atteinte, puisque celle-ci n'a lieu que lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main et que, pendant une bonne partie du jeu, vous piocherez bien plus de cartes que vous ne pourrez en dépenser. C'est normal car, au début, vos Terres ne disposent que de très peu de capacités de production. Comme votre ville va grandir et avoir de plus en plus d'habitants, vos besoins vont se multiplier eux aussi. Il n'est pas surprenant qu'au bout d'un certain temps, le nombre de vos cartes en main ait doublé. Mais ne croyez pas que la partie ne finira jamais ! L'un des principaux intérêts du jeu est de parvenir à déterminer le moment où il est judicieux de renoncer à recruter davantage de monde, c'est-à-dire le moment où vous avez suffisamment de main-d'œuvre pour vous occuper de toutes les cartes que vous avez en main. En tout cas, si vous souhaitez vous débarrasser en premier de vos cartes et obtenir les 7 points du Feu d'artifice, vous devriez garder cela à l'esprit.

Toutefois, cela ne signifie pas que c'est toujours la chose à faire, car le joueur qui déclenche la fin de la partie ne la remporte pas forcément. D'ailleurs, dans la plupart des parties, rien ne pénalise les joueurs à qui il reste des cartes en main (seule la carte *Pyrophorien* possède un tel effet). Vous pouvez donc tout à fait continuer d'accroître votre main-d'œuvre tandis que d'autres cherchent absolument à la restreindre pour garder un meilleur contrôle sur la fin du jeu.

Il est très important de garder à l'esprit que, quoi qu'il arrive, vos Terres deviennent plus productives à chaque tour. Vos Usines se multiplient et votre flotte s'agrandit. Grâce au commerce, chacun profite également des avancées des autres joueurs. Une fois que vous avez atteint un certain point de développement, la fin de la partie peut arriver très vite, car vous êtes alors en mesure de jouer vos cartes Citoyen plus vite que vous n'en piochez de nouvelles.

Prenez bien le temps de réfléchir au nombre de Fêtes de la ville que vous organisez. En effet, pendant les Fêtes, personne ne travaille. Pesez le pour et le contre et utilisez vos actions de la façon la plus optimale possible.

En début de partie, vous pourriez être amené à vous poser la question suivante : par où commencer ? Répondez d'abord aux besoins de vos Citoyens, sur les cartes que vous avez en main. Commencez par construire les Usines qui satisferont les besoins de plusieurs Citoyens. Plusieurs Citoyens veulent du Savon ? Construisez une Savonnerie. De cette façon, vous passez en revue les Usines dont vous aurez le plus besoin, et vous vous assurez un bon départ dans la partie. N'hésitez pas non plus à porter votre attention sur le Littoral assez tôt dans la partie, pour partir en quête de l'Ancien Monde. Même si la place ne manquera pas au début, les avantages qu'offre l'exploitation de ces Terres vous sera grandement profitable.

Ne sous-estimez pas non plus les Usines alternatives. Il existe une version alternative des 5 Usines de départ. Ces variantes vous permettent de faire travailler des Ouvriers plutôt que des Artisans. Un tel investissement peut s'avérer rentable, puisque vous obtiendrez plus facilement des Ouvriers que des Artisans pendant la partie, et que beaucoup de cartes et d'Usines nécessitent les ressources des Usines de départ pour leur construction.

Pour la suite de la partie, gardez également un œil sur les Usines qui sont utiles à la construction de nombreuses autres. Par exemple, le Canon est indispensable lorsqu'il s'agit de construire une flotte de Navires d'exploration, et vous aurez absolument besoin de Coton pour les cartes Nouveau Monde. Investir tôt dans ces Usines vous assure de devenir un partenaire commercial de premier choix pour les autres joueurs.

REMARQUES SUR LA RESSOURCE « MARCHANDISES »



La ressource Marchandises a peut-être surpris les fans invétérés du jeu vidéo *Anno 1800* et les membres de la Anno Union. Dans le jeu vidéo, ce pictogramme ne fait pas référence à une ressource, mais à l'icône Caisses. Toutefois, ces caisses contiennent forcément des Marchandises, quelles qu'elles soient. Dans *Anno 1800, Le jeu de plateau*, les Marchandises sont des ressources à part entière, comme les Planches. Les caisses représentent une multiplicité de Marchandises spécifiques : les Raisins pour le Champagne, le Zinc et le Cuivre pour le Laiton, ou encore la cargaison d'un Navire. C'est la raison pour laquelle l'Usine qui traite ces Marchandises est appelée Entrepôt. Les Marchandises vous seront essentielles pour de nombreuses raisons, et l'Entrepôt sera un élément indispensable au développement de votre Terre.

Nous avons choisi cette solution pour permettre de retranscrire la complexité du jeu vidéo, mais aussi pour garantir un jeu de plateau accessible et jouable. Cela permet de proposer à la fois une large gamme de ressources et, surtout, de pouvoir montrer leurs liens de manière compréhensible.

REMERCIEMENTS

Martin Wallace et Kosmos remercient tous ceux qui, par leur participation aux tests du jeu, à la relecture des règles et à l'élaboration du jeu *Anno 1800, Le jeu de plateau* en ont fait, grâce à leurs nombreuses idées créatives, le jeu que vous tenez à présent entre vos mains.

Nous remercions en particulier 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 et André Deibert.

Nos remerciements vont en particulier à Ubisoft Blue Byte et à toute l'équipe d'Anno d'Ubisoft Mayence.

En hommage à Piero Cioni.

L'AUTEUR



Martin Wallace est né en 1962. Il a grandi à Manchester et vit aujourd'hui en Australie. Ce professeur et spécialiste d'histoire est devenu auteur de jeux de société et a créé sa propre maison d'édition. Dans ses jeux de stratégie complexes, on trouve souvent un aspect économique et une thématique qui nous plonge dans des périodes clés de l'Histoire. Dans *Anno 1800, Le jeu de plateau*, il combine habilement ces aspects avec les mécanismes du jeu vidéo, et en fait un jeu où l'on rivalise de façon stratégique pour faire de sa Terre la plus influente de toutes.



MENTIONS LÉGALES

Auteur : Martin Wallace
Consultant en design : Stephen Hurn
Licence et visuels : Ubisoft Blue Byte
Graphisme : Fiore GmbH
Rédaction : Alexandra Kunz, Wolfgang Lüdtke, Felix Noe, Kilian Vosse
Traduction française : Laura Muller-Thoma
Édition française : IELLO
Relecture française : Maëva Debieu, Pierre-François Llorente

© 2020 Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés.
Anno 1800, Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques déposées de Ubisoft Entertainment aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Anno, Blue Byte et le logo Blue Byte sont des marques déposées de Ubisoft GmbH aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Allemagne

© 2021 IELLO pour la version française
IELLO – 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France

Tous droits réservés.
FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE.

AIDE DE JEU

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Dans l'ordre du tour, 1 action par joueur jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes en main.
- Jouer le tour jusqu'à la fin.
- Jouer encore un dernier tour.
- Compter les points d'influence.
  ➜ Le joueur cumulant le plus de points d'influence = Vainqueur.

DÉCOMPTE DES POINTS D'INFLUENCE (page 11)

- Cartes Citoyen jouées (face visible ou face cachée).
- Cases complétées sur les cartes Expédition.
- 1 point d'influence par lot de 3 d'Or.
- Jeton Feu d'artifice = 7 points d'influence.
- Cartes Objectif accomplies.

PRODUCTION (page 4)

- Déplacer le cube Citoyen indiqué vers l'Emplacement de travail choisi pour produire 1 x la ressource et l'utiliser pendant le même tour.
- Lorsqu'un cube Citoyen est nécessaire pour produire une ressource, l'épuiser. Épuiser aussi les jetons Marine utilisés.

COMMERCE (page 5)

- Épuiser le nombre de jetons Commerce nécessaire pour acquérir une ressource produite par un autre joueur. Le nombre de jetons nécessaire est déterminé par le type de Citoyen dont le joueur aurait besoin pour produire cette ressource.
- Le joueur qui produit la ressource obtient 1 d'Or de la réserve.
- Un échange ne peut pas être refusé. L'échange de ressources n'est possible qu'entre deux joueurs différents.
- Les Emplacements de travail occupés n'empêchent pas l'échange.
- Vous ne pouvez pas échanger de cubes Citoyen, de jetons Marine ou de ressources du Nouveau Monde.

FIN DE SERVICE (page 5)

- Dépenser autant d'Or qu'indiqué sur les Quartiers pour renvoyer des cubes Citoyen depuis leurs Emplacements de travail ou la Zone d'épuisement vers leurs Quartiers.
- Vous pouvez le faire autant de fois que votre réserve d'Or vous le permet.

CONSTRUIRE (Usines, Chantiers navals ou Navires) (page 6)

- Produire les ressources nécessaires pour construire une tuile Construction.
- Construire jusqu'à 1 Navire par Chantier naval pendant une action Construire (respecter les niveaux des Chantiers).
- Les Navires sont immédiatement construits avec le bon nombre de jetons Marine.
- Replacer une tuile Construction sur le plateau de jeu (si recouverte ou si vous le souhaitez).
- Usines ➜ Terre ferme ou Littoral ; Chantiers navals ➜ Littoral ; Navires ➜ Mer.
- Les Usines **identiques** ne peuvent être construites que 1 x (sauf dans le cas d'une Usine en double sur une tuile Ancien Monde). Cette limite ne s'applique ni aux Chantiers navals ni aux Navires.

JOUER ET ACTIVER UNE CARTE CITOYEN (page 7)

- Produire les ressources nécessaires pour jouer 1 carte.
- Activer autant de cartes que vous le désirez pendant votre tour : c'est une action gratuite ! Les effets des cartes sont à usage unique.

REMPLACER DES CARTES CITOYEN (page 7)

- Défausser jusqu'à 3 cartes de votre main et les remettre sous les paquets correspondants. Piocher ensuite autant de cartes des mêmes paquets.

RECRUTER DE LA MAIN-D'ŒUVRE (page 8)

- Produire les ressources nécessaires pour ajouter jusqu'à 3 cubes Citoyen sur vos Quartiers. Pour chaque cube ajouté, piocher 1 carte Citoyen correspondante.
- Si la pioche des cartes Citoyen est vide, vous devez dépenser de l'Or pour chaque carte que vous ne pouvez pas piocher. Si vous ne pouvez pas dépenser d'Or, vous ne pouvez pas recruter de main-d'œuvre.

BÉNÉFICIER DE L'ASCENSION SOCIALE (page 8)

- Produire les ressources nécessaires pour pouvoir faire jusqu'à 3 améliorations.
- Chaque changement de niveau d'un Citoyen compte comme une amélioration. Ordre des améliorations :
  Fermier ➜ Ouvrier ➜ Artisan ➜ Ingénieur ➜ Investisseur

EXPLOITER L'ANCIEN MONDE (page 9)

- Épuiser des jetons Exploration pour ajouter 1 tuile Ancien Monde à votre Terre d'origine et, si possible, en appliquer les effets.
- 1/2/3/4 jetons Exploration pour la 1re/2e/3e/4e tuile Ancien Monde.
- 4 tuiles Ancien Monde maximum par joueur.

EXPLORER LE NOUVEAU MONDE (page 9)

- Épuiser des jetons Exploration pour ajouter 1 tuile Nouveau Monde à votre Terre d'origine et piocher 3 cartes Nouveau Monde.
- 1/2/3/4 jetons Exploration pour la 1re/2e/3e/4e tuile Nouveau Monde.
- 4 tuiles Nouveau Monde maximum par joueur.
- Épuiser 1 jeton Commerce pour produire 1 ressource issue de vos Nouveaux Mondes (non échangeable avec les autres joueurs).

PIOCHER DES CARTES EXPÉDITION (page 10)

- Épuiser 2 jetons Exploration pour piocher jusqu'à 3 cartes Expédition, à garder près de soi face cachée.
- Vous pouvez consulter vos cartes Expédition à tout moment.

ORGANISER UNE FÊTE DE LA VILLE (page 10)

- Renvoyer tous les cubes Citoyen et les jetons Marine depuis leurs Emplacements de travail et la Zone d'épuisement vers leurs Quartiers ou les Navires.

ACTIVER LES CARTES OBJECTIF (page 12)

- Utiliser les effets des cartes Objectif : c'est une action gratuite !
- *Alonso Graves, Aarhant* et *Le Rédacteur en chef* ne peuvent être activés qu'une seule fois par tour.