

## OPDRACHTKAARTEN

Opdrachtkaarten representeren mogelijkheden en uitdagingen van verschillende persoonlijkheden en prestaties in de wereld van Anno 1800. Trek aan het begin van het spel **5 willekeurige** opdrachtkaarten, die het hele spel blijven liggen. De spelers mogen natuurlijk ook zelf een combinatie kiezen. **Voor het eerste spel raden we de opdrachtkaarten Alonso Graves, Universiteit, Edvard Goode, Isabel Sarmento en Dierentuin aan.**

Er zijn 2 soorten opdrachtkaarten. De **meeste opdrachtkaarten belonen een speler aan het einde van het spel met invloedspunten** als hij aan de betreffende voorwaarden voldoet. Deze hebben een donkerdere achtergrondkleur dan de **opdrachtkaarten met een effect**. Die hebben dezelfde lichte achtergrond als de bevolkingskaarten. Ze geven de spelers bepaalde mogelijkheden, die ze tijdens het spel kunnen gebruiken. Deze effecten zijn geen acties en worden tijdens het spel ook niet verbruikt. Iedere speler mag deze dus in zijn eigen beurt gebruiken als hij dat nuttig of noodzakelijk acht.



**Alonso Graves** – 3 verkenningsschepen laten rusten en 3 goud betalen om 1 extra actie uit te mogen voeren.



**Aarhant** – 1 investeerder laten rusten om 5 goud uit de voorraad te **ontvangen**.



**De redacteur** – 2 verkenningsschepen laten rusten om 1 handkaart naar keuze onder de betreffende stapel bevolkingskaarten te schuiven. Er wordt **geen** nieuwe kaart getrokken.

**BELANGRIJK:** De opdrachtkaarten *Alonso Graves*, *Aarhant* en *De redacteur* mogen elk **ten hoogste 1x per beurt** worden gebruikt.



**Beryl O'Mara** – 2 verkenningsschepen mogen als 1 handelsfiche worden **gebruikt**. De fiches worden niet fysiek geruild! Een speler kan bijvoorbeeld 2 verkenningsschepen laten rusten om 1 door een boer of werker geproduceerd product te handelen. Op deze manier mag hij ook meerdere goederen per beurt handelen.



**Carl Leonard von Malching, Eli Bleakworth, De Koningin, Edvard Goode, Willie Wibblesock, Prinses Qing** – Elke op deze kaarten afgebeelde fabriek levert een speler die deze aan het einde van het spel op zijn eilanden heeft het ernaast staande aantal invloedspunten op.



**Hannah Goode, Universiteit, Wereldtentoonstelling, Madame Kahina, De bezoeker** – Elk van deze kaarten geeft de speler die aan het einde van het spel de meeste van de afgebeelde elementen (totaal aantal bevolkingsstenen, ingenieurs, investeerders, handelsfiches, expeditiekaarten) heeft 10 invloedspunten. De speler met de op één na meeste elementen krijgt 4 invloedspunten. Bij een gelijke stand krijgen alle betrokken spelers de betreffende invloedspunten. Bij een gelijke stand van de meeste elementen worden alsnog ook de invloedspunten voor de op één na meeste elementen vergeven aan de speler(s) die er daarna het meeste heeft/hebben.



**Dierentuin, Museum** – Elk van deze kaarten verhoogt het aantal invloedspunten dat een speler voor bezochte dieren of artefacten krijgt met 1. Als bijvoorbeeld de *Dierentuin* in het spel is, is een door een ingenieur bezet dierveld van een expeditiekaart aan het einde van het spel 3 in plaats van 2 invloedspunten waard.



**Bente Jorgensen** – Iedere speler die aan het einde van het spel ten hoogste 1 Oude Wereld-eiland heeft ontgonnen, krijgt 18 invloedspunten. Het thuisland geldt niet als Oude Wereld-eiland!



**Isabel Sarmento** – Een speler krijgt aan het einde van het spel voor elk Nieuwe Wereld-eiland dat hij heeft verkend 6 invloedspunten.



**Pyrrhorianen** – Iedere speler verliest aan het einde van het spel 2 invloedspunten voor elke bevolkingskaart die hij nog in zijn hand heeft. Niet geactiveerde gespeelde bevolkingskaarten gelden niet als handkaarten.