

ANNO 1701 - Das Kartenspiel

Autor:	Klaus Teuber
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2 Personen
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 90 Minuten
Preis:	ca. 16 Euro
Erschienen:	2007



Was waren das noch für schöne Zeiten. Computerspiele waren Computerspiele, Brettspiele wurden nur vom Brett gespielt und in Gameboys wurde noch Tetris geschoben. Wir leben in einer nie zuvor erlebten Medienvielfalt. Und die Spielehersteller haben es erkannt. Was leidlich Erfolg hat, nimmt beherzt den Mediensprung. ANNO 1701 ist ein gutes Beispiel hierfür.

Kartendrehen

So war ANNO 1701 ursprünglich ein reines Aufbauspiel auf dem PC. Wie bei anderen Vertretern dieses Genres wie etwa Civilisation oder Sim City ging es darum, eine Welt zu Beginn

des 18. Jahrhunderts virtuell zu besiedeln und Handel zu treiben. Inzwischen gibt es Ableger nicht nur für Spielkonsolen und für den Handheld Nintendo DS, sondern sogar ein gleichnamiger Abenteuerroman

erscheint in diesen Tagen. Dass noch ein Gesellschaftsspiel hinzu tritt, war da nur konsequent.

ANNO 1701 - Das Kartenspiel beruht auf „Die Siedler von Catan – Das Kartenspiel“. Wer dieses kennt, wird sich sogleich heimisch fühlen. Jeder der beiden Spieler hat zu Beginn einige Karten offen vor sich ausliegen. Diese symbolisieren die eigene Siedlung mit Einwohnern, Gold, Landwirtschaft, Industrie und Gebäuden. Statt nun noch zusätzlich Karten oder Plättchen für erwirtschaftete Produkte zu verteilen, werden einfach die ausliegenden Karten gedreht. Wer z.B. in einer Runde Holz dazu bekommt, dreht die entsprechende Karte im Urzeigersinn, so dass der eigene Fundus an Holz im unteren Teil zu sehen ist.

Das Grundprinzip ähnelt dem Ur-Siedler

von Catan. Zunächst wird gewürfelt, was entsprechende Erträge für beide Spieler bringt. Danach darf der Spieler, der an der Reihe ist, verschiedene Aktionen ausführen. So kann er weitere Gebäude bauen, Aktionskarten spielen, Tauschen oder besondere Funktionen der Gebäude nutzen. Abschließend füllt er entweder seine Kartenhand wieder auf oder unternimmt eine Handelsfahrt. Diese Handelsfahrten sind das wirklich Neue bei ANNO 1701. Hierbei werden nacheinander mehrere Ereigniskarten gezogen, die entweder etwas Gutes wie das Handeln um besondere Güter oder Schlechtes wie Piratenangriffe oder Wirbelstürme bedeuten. Durch zuvor erbaute Gebäudekarten ist es möglich, die Kampfkraft des Schiffes (wichtig beim Treffen auf Piraten) und die Anzahl der hintereinander zu ziehenden Ereigniskarten zu erhöhen. Diese Handelsfahrten sind auch



notwendig, denn nur mit ihnen bekommt man bestimmte Güter, die man für die Aufrüstung seiner Bevölkerung und damit Siegpunkten dringend benötigt. Wer schließlich eine bestimmte Anzahl solcher Punkte erreicht hat, gewinnt.

Mach mir den Kaufmann


Zunächst gilt es, seine Siedlung mit einigen wichtigen Gebäuden zu bestücken und so z.B. das eigene Schiff mit Kanonen auszustatten. Daneben gibt es auch bei ANNO 1701 wieder besondere Titel zu erreichen, wie etwa die größte Seemacht oder Handelsmacht. Diese bringen Vorteile, wenn weitere Güter oder Gold durch den regelmäßigen Wurf des Ereigniswürfels verteilt werden. Auch sollte möglichst früh an die erste Aufrüstung der Bevölkerung gedacht werden. Nicht nur, dass dieses Siegpunkte bringt, auch ermöglicht erst dieses dem Spieler, machtvollere Karten nachzuziehen. Stets sollte auch der Goldvorrat und der Zustand des Schiffes im Auge behalten werden. Ist das Gold alle, hat man sofort verloren. Und ist das Schiff etwa an gefährlichen Klippen oder durch einen Piratenangriff schwer beschädigt, bedarf es erst einmal Holzes, um es wieder aufzupeppeln.

hk

Fazit

ANNO 1701 - Das Kartenspiel ist eine nette Variante vom Siedler Kartenspiel. Richtig viel falsch machen konnte man hier bei dem über zehn Jahre bewährten Spielprinzip nicht. Die Handelsfahrten sind eine neue Idee, die aber auch die Spielzeit in die Länge treibt und auf die Dauer durch mangelnde Abwechslung etwas ermüdend wirken. Um die Welt vom Computerspiel auf das Kartenspiel zu pressen ist alles etwas komplizierter geworden. Für erfahrene Siedler-Kartenspiel-Spieler eine neue Herausforderung. Wer des Grundspiel noch nicht kennt, dem sei jedoch dieses zunächst ans Herz gelegt. Zugang und Spielzeit sind hier einsteigerfreundlicher. Die inzwischen zum Siedler-Kartenspiel erschienen Erweiterungen inkl. ehemaligem Turnierset bieten darüber hinaus weitere Abwechslung. Falsch macht man mit ANNO 1701 aber auch nichts. Ob der Hersteller auch hier auf den Erweiterungszug aufspringt, bleibt abzuwarten. Insbesondere die Handelsfahrten schreien nach mehr Abwechslung.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich	
Einstiegshürde:	mittel	
Preis/Material:	mittel	