

ANNO 1701 - Das Brettspiel

Autor:	Klaus Teuber
Verlag:	Kosmos
Spieler:	3 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 90-120 Minuten
Preis:	ca. 28 Euro
Erschienen:	2007



Das Siedeln geht in die nächste Runde

ANNO 1701 ist eine weitere Variante des Grundspieles „Die Siedler von Catan“, angelehnt an das gleichnamige Computerspiel. Wie schon bei der Erweiterung „Die Seefahrer“ geht es in diesem Spiel darum, mit seinen beiden Schiffen fremde Inseln zu erkunden und zu besiedeln. Dabei stößt der Spieler unterwegs aufgrund von Begegnungskarten z.B. auf Piraten oder Wirbelstürme.

Ziel des Spieles ist es, Gunst-

punkte zu erlangen. Der Spieler, der zuerst fünf Gunstpunkte erspielen kann, gewinnt das Spiel. Fünf Punkte hört sich nach nicht viel an. Die Spieldauer sollte aber nicht unterschätzt werden.

Zwei Stunden intensives Siedeln sind keine Seltenheit.

Die Grundprinzipien sind mit denen des Grundspieles identisch. Sprich: die Spieler sammeln über ihre Ertragsfelder Waren, sofern die entsprechende Zahl gewürfelt wurde und/oder versuchen durch Tauschen

mit den anderen Spielern die benötigte Ware zu erhalten. Mit Hilfe dieser Waren können sie Schiffe, Einwohner und Gebäude bauen, die wiederum unter anderem für das Erlangen der Gunstpunkte benötigt werden.

Neue Heimat

Positiv an diesem Spiel: jeder Spieler hat von Anfang an seine „Heimatinsel“, auf der Landschaftsfelder mit Zahlen von 3 bis 11 abgebildet sind. An diesen Landschaftsfeldern muss jedoch nicht (wie im Ursprungsspiel) zunächst eine Siedlung gebaut werden, um den Ertrag zu erhalten. Sobald eine dieser Zahlen gewürfelt wird, erhält der Spieler die entsprechende Ware oder er muss eine Ereigniskarte ziehen und das Ereignis ausführen.



Bei ANNO 1701 gibt es keine Räuber. Insofern können keine Felder gesperrt werden. Es kommt also nicht zu dem manchmal sehr nervigen dauerhaften Sperren von bestimmten Landschaftsfeldern wie im Grundspiel. Auch das Ziehen von Karten durch Mitspieler entfällt.

(mb)



Werbung



Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: mittel

Preis/Material: mittel

**Fazit**

Wer Catan-Spiele kennt, der weiß, dass diese nicht für „eben mal zwischendurch“ geeignet sind. Für diese Spiele benötigen die Spieler schon etwas Sitzfleisch und Durchhaltevermögen.

Können Spieler dies jedoch für ANNO 1701 aufbringen, werden sie auf jeden Fall mit einem guten Spiel belohnt.

Die Grundidee basiert auf „Die Seefahrer“ von Catan. Durch die eingebrachten Neuerungen ist das Spiel jedoch keine schlichte Wiederholung. Es bietet viele neue Varianten.

Freuen werden sich viele Spieler sicherlich auch darüber, dass es in diesem Spiel keinen Räuber mehr gibt. Es können also keine Karten von anderen Spielern gezogen und keine fremden Landschaftsfelder gesperrt werden. Das Spiel läuft somit nicht an einem Spieler vorbei, der ständig z.B. von einem gesperrten Landschaftsfeld betroffen ist oder bei dem ständig mit Hilfe des Räubers oder einer Ritterkarte eine Landschaftskarte gezogen wird. Dadurch haben alle mehr Freude am Spiel. Es gibt keinen Spieler, der Runde für Runde gar nichts machen kann, was ein starker Nachteil beim Grundspiel ist.

Damit entfällt aber auch die Möglichkeit, einem Spieler den Sieg auf diesem Wege streitig zu machen.

Für richtige Siedlerfans ist dieses Spiel ein Muss, da es eine sehr gute Variante zum Grundspiel ist.