

ANNO 1701

DAS BRETTSPIEL

Für 3 oder 4 Spieler

DIE SIEDLER VON CATAN

Wollen Sie sofort wissen, wie das Spiel „ANNO 1701“ gespielt wird?
Dann besuchen Sie meine Webseite

www.profeasy.de

und schauen Sie Marlene und Siegfried beim Spielen zu.

Ihr Prof. Easy



SPIELMATERIAL

1 Spielplan



28 Inselkärtchen



49 Goldmünzen mit den Werten 1 und 5



4 Spielfiguresätze in 4 Farben.

Jeder Satz besteht aus folgenden Figuren:

- 2 Schiffe
- 8 Kolonien
- 3 Markierungssteine
- 5 Gunststeine

2 Würfel

2 Kartenhalter

120 Spielkarten bestehend aus:

- 84 Warenkarten
 - Vorderseiten
 - Rückseite
- 24 Begegnungskarten
 - Vorderseiten
 - Rückseite
- 11 Ereigniskarten
 - Vorder- und Rückseite
- 1 Werbekarte
 - Vorder- und Rückseite

4 Siedlungstableaus



1 Gunstpunktetafel



16 Einwohnerkärtchen

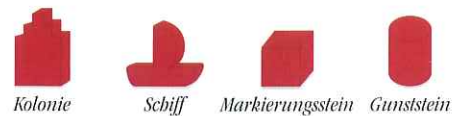
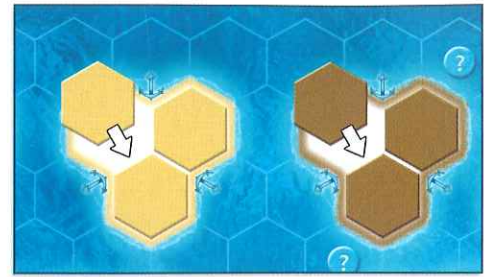


36 Ausbauskärtchen



SPIELVORBEREITUNG

- Der **Spielplan** wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- Die **Inselkärtchen** werden nach ihren Rückseiten sortiert. Die beiden so entstandenen Stapel werden gemischt. Anschließend werden die Kärtchen mit ihren Rückseiten nach oben in die Aussparungen des Spielplans gelegt. Die hellbraunen Kärtchen kommen in die Aussparungen mit den hellbraunen Rändern, die dunkelbraunen entsprechend in die Aussparungen mit den dunkelbraunen Rändern.
- Die **Spielkarten** werden zunächst nach ihren Rückseiten sortiert. Es entstehen 3 Stapel: Ereigniskarten, Begegnungskarten und Warenkarten. Die Ereignis- und Begegnungskarten werden verdeckt neben der Spielfläche abgelegt.
- Die **Warenkarten** werden nach den einzelnen Waren sortiert. Die so entstandenen 6 Stapel werden mit der Vorderseite nach oben in die 6 Fächer der Kartenhalter einsortiert und ebenfalls neben dem Spielplan platziert.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe und nimmt sich den **Figurensatz** in seiner Farbe.



- Jeder Spieler erhält ein **Siedlungstableau** und nimmt sich die 4 **Einwohnerkärtchen** in seiner Farbe. Jeder Spieler legt die 3 Einwohnerkärtchen Bürger, Kaufmann und Aristokrat mit der Rückseite nach oben auf die Felder mit der gleichen römischen Ziffer. Das vierte Kärtchen zeigt das Dorfzentrum in Aufruhr. Es wird neben dem Siedlungstableau bereit gelegt.
- Jeder Spieler stellt eines seiner beiden **Schiffe** auf das Startfeld (Feld mit Schiffssymbol) des Spielplans. Das zweite Schiff nimmt jeder zu seinem Vorrat.



- Die **Gunstpunktetafel** wird neben dem Spielplan platziert. Auf der Gunstpunktetafel sind 3 Spalten abgebildet. Jeder Spieler setzt je einen Markierungsstein auf das jeweils erste Feld (0) jeder Spalte.
In den 3 Spalten wird markiert, wie viele Kanonen, Handelsmägen und zufriedene Einwohner auf den Gebäuden, die ein Spieler im Lauf des Spieles baut, abgebildet sind. Zu Beginn des Spieles besitzt noch kein Spieler Gebäude.

- Es gibt **Ausbaukärtchen** mit der römischen Ziffer „I“ und der römischen Ziffer „II“ auf der Rückseite. Die Ausbaukärtchen werden nach ihren Rückseiten sortiert. Es entstehen 2 Stapel, die mit ihren Rückseiten nach oben neben den Spielplan gelegt werden.



Jeder Spieler nimmt sich 4 Ausbaukärtchen von Stapel „I“ und sucht sich davon zwei aus. Er darf sich auch 2 gleiche Kärtchen nehmen. Die gewählten Kärtchen legt er mit der Rückseite nach oben auf zwei der vier freien Felder (Felder mit grüner Wiese) seines Siedlungstableaus. Die beiden anderen gibt er zurück. Haben alle Spieler ihre beiden Kärtchen zurückgegeben, wird der Ausbaukartenstapel nochmals gemischt.

TIPP: Beim ersten Spiel werden die Spieler die Bedeutung der einzelnen Gebäude noch nicht richtig einschätzen können. Daber empfiehlt es sich, die Spieler die 2 Kärtchen nicht aus einem Stapel aussuchen, sondern von oben ziehen zu lassen.

- Zuletzt werden die beiden **Würfel** und die **Goldmünzen** bereitgelegt. Jeder Spieler erhält 7 Goldmünzen (2x Wert 1, 1x Wert 5).



WORUM ES GEHT

Sie und Ihre Mitspieler haben von der Königin den Auftrag erhalten, eine ferne Inselwelt zu besiedeln und ihre Reichtümer zu bergen. Eine Insel haben Sie bereits in Besitz genommen (Ihr Siedlungstableau) und dort eine Siedlung gegründet. Anfangs besteht Ihre Siedlung nur aus einem Dorfzentrum und ein paar Siedlern. Doch die Landschaften Ihrer Insel liefern Ihnen genügend Rohstoffe, aus denen sich Ziegel, Holz, Werkzeuge und Tuch herstellen lassen. Mit diesen Waren bereichern Sie Ihre Siedlung nach und nach mit wichtigen Gebäuden und bauen Schiffe, mit denen Sie Ihre Umgebung erkunden und auf geeigneten Inseln (auf dem Spielplan) Kolonien gründen.

Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie das Wohlwollen der Königin erringen. Diese belohnt Sie mit ihrer Gunst, wenn sie Bürger, Kaufleute und Aristokraten auf Ihrer Insel ansiedeln, die Seemacht oder die Handelsmacht erringen und Ihr Volk zufrieden ist. Natürlich ist die Königin auch hochofren und wird nicht mit ihrer Gunst knausern, wenn Sie ihr hin und wieder ein paar Goldmünzen zukommen lassen oder ihr zu Ehren gar ein Opern- oder Schauspielhaus errichten. Wer als Erster fünfmal die Gunst der Königin errungen hat, gewinnt das Spiel.

Es gibt 3 verschiedene Ereignisse:



Feuer: Wer mehr als 7 Waren besitzt, muss die Hälfte seiner Waren abgeben. Bei einer ungeraden Zahl wird vorher abgerundet. Die abgegebenen Waren kommen zurück auf die jeweiligen Vorratsstapel. Wer eine **Feuerwache** gebaut hat, zählt 4 seiner Warenkarten nicht mit, somit verliert er die Hälfte seiner Karten nur dann, wenn er insgesamt mehr als 11 Karten besitzt.



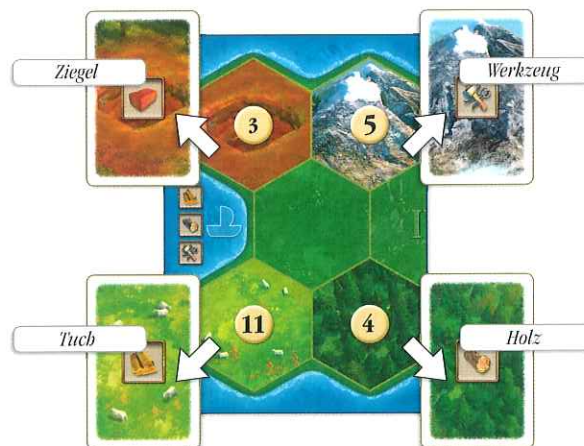
Steuer: Jeder Spieler erhält 1 Gold. Für jeden zufriedenen Einwohner erhält jeder Spieler ein zusätzliches Gold – insgesamt jedoch nicht mehr als 5.



Königin: Wer 2 Gunstpunkte besitzt, muss 1 Gold, wer 3 oder mehr Gunstpunkte besitzt, muss 2 Gold abgeben. Besitzt ein Spieler danach weniger als 3 Gold, muss er sein Dorfzentrum mit dem Kärtchen „Aufruhr“ abdecken (siehe „Aufruhr“, Seite 7). Besitzt der Spieler nicht genügend oder kein Gold, gibt er nur so viel ab, wie er besitzt.

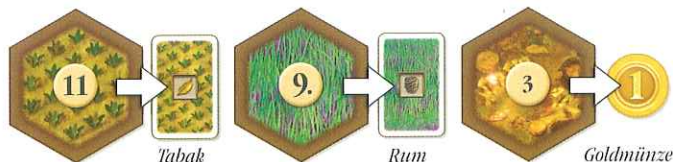
B) Erträge vom Siedlungstableau

Jeder Spieler erhält eine Warenkarte der Landschaft, deren Zahl gewürfelt wurde (Ausnahme: Aufruhr Seite 7). Gebirge liefert Werkzeug, Wald liefert Holz, Weideland liefert Tuch und eine Lehmgrube liefert Ziegel.



C) Erträge von Inselkärtchen

Jeder Spieler, der eine oder zwei Kolonien an einem Inselkärtchen mit der gewürfelten Zahl besitzt, erhält auch für dieses Inselkärtchen einen Ertrag. Eine Goldlandschaft liefert eine Goldmünze, ein Tabakfeld liefert Tabak und ein Feld mit Zuckerrohr liefert Rum. Das Wald-Inselkärtchen liefert Holz und das Weide-Inselkärtchen liefert Tuch.



Bitte beachten: Wird die Zahl eines Inselkärtchens gewürfelt, erhält ein Spieler immer nur eine Warenkarte bzw. eine Goldmünze – egal ob er eine oder zwei Kolonien an diesem Kärtchen besitzt.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Würfelergebnis beginnt das Spiel. Der Zug eines Spielers gliedert sich in 3 Phasen:

1. Ertragsphase
2. Aktionsphase
3. Schifffahrtsphase

Nach der Schifffahrtsphase ist der Zug eines Spielers beendet und es folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

1. ERTRAGSPHASE

Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Würfelt er eine „2“, „7“ oder „12“, wird ein Ereignis ausgeführt. Würfelt er eine andere Zahl, erhalten alle Spieler eine Ware über ihr Siedlungstableau. Im weiteren Spielverlauf, wenn die Spieler Kolonien an den Inselkärtchen des Spielplans gegründet haben, können sie auch Waren über ihre Kolonien erhalten.

A) Ereignis ausführen (nur bei „2“, „7“ oder „12“)

Der Spieler zieht die oberste Karte des Ereigniskartenstapels und liest beide Ereignisse vor. Beide Ereignisse gelten für alle Spieler und werden, falls die Voraussetzungen zutreffen, nacheinander ausgeführt. Danach wird die Karte als Ablage offen neben dem Ereigniskartenstapel abgelegt. Ist der Stapel aufgebraucht, werden die abgelegten Karten gemischt und verdeckt als neuer Nachziehstapel ausgelegt.

2. AKTIONSPHASE

Dem Spieler stehen folgende Aktionen zur Verfügung:

- A) Handeln
- B) Bauen
- C) Ausbaukärtchen kaufen
- D) Vorteile von Gebäuden nutzen
- E) Spende an die Königin

Die Aktionen müssen nicht nacheinander abgehandelt werden. Sie dürfen in beliebiger Reihenfolge und so oft wie möglich durchgeführt werden.

Die Aktionen im Einzelnen:

A) Handeln:

Der Spieler darf seinen Mitspielern jederzeit eine oder mehrere Waren oder/und Gold zum Tausch anbieten. Die Tauschbedingungen werden frei ausgehandelt.

Wichtig: Es darf nur mit dem Spieler gehandelt werden, der an der Reihe ist. Die anderen Spieler dürfen nicht untereinander tauschen.

B) Bauen

Der Spieler darf gegen Abgabe bestimmter Waren Einwohner, Gebäude und Schiffe bauen.

Einwohner bauen:

Die Einwohner werden in der Reihenfolge ihrer römischen Zahlen gebaut. Die Kosten für den Bau eines Einwohners sind auf der Rückseite des jeweiligen Kärtchens abgebildet. So kostet beispielsweise der Bau eines Bürgers je 1 Tuch, Tabak und Rum. Beahlt ein Spieler die Baukosten für ein Kärtchen, dreht er es um. Jeder der drei Einwohner besitzt ein Feld mit der Abbildung der Königin – das Gunstfeld. Hat ein Spieler einen Einwohner gebaut, platziert er einen seiner Gunststeine auf diesem Feld.



Gebäude bauen:

Ein Spieler kann nur ein Gebäude bauen, das als (verdecktes) Kärtchen auf seinem Siedlungstableau ausliegt. Die Kosten für den Bau eines Gebäudes sind auf der Rückseite des jeweiligen Kärtchens abgebildet: Der Bau eines Gebäudes der Stufe „I“ kostet einmal Ziegel und einmal Werkzeug, der Bau eines Gebäudes der Stufe „II“ kostet je einmal Ziegel, Tuch und Werkzeug.

Bezahlt ein Spieler die Baukosten für ein Kärtchen, dreht er es um. Auf der Vorderseite einiger Gebäude ist ein Vorteil beschrieben. Die Nutzung der Vorteile von Gebäuden werden weiter unten erklärt.

Weiterhin sind auf einigen Gebäuden ein oder zwei der folgenden Symbole abgebildet: Handelsack, Kanone oder zufriedener Einwohner.



Wer z. B. ein Gebäude mit zwei Kanonen baut, zieht seinen Markierungsstein auf der Kanonenspalte der Gunstpunktetafel zwei Felder vor. Entsprechend zieht er seinen Markierungsstein auf der Handelssackspalte vor, wenn er ein Gebäude mit einem oder zwei Handelssäcken gebaut hat und zieht seinen Markierungsstein auf der Zufriedenheitsspalte vor, wenn er ein Gebäude mit einem oder zwei zufriedenen Einwohnern gebaut hat.

Schiff bauen:

Die Baukosten für ein Schiff sind links auf jedem Siedlungstableau abgebildet: Je einmal Holz, Tuch und Werkzeug. Wer ein Schiff baut, zahlt die erforderlichen Waren und stellt eines seiner Schiffe auf das Startfeld des Spielplans.

C) Ausbaukärtchen kaufen

Der Spieler darf sich eines oder auch mehrere Ausbaukärtchen kaufen. Wer ein Gold zahlt, darf das oberste Kärtchen eines Ausbaustapels ziehen. Ausbaukärtchen mit der römischen Ziffer „I“ dürfen jederzeit



www.playcatan.de

Kostenlos mit Freunden im Internet spielen:

- Die Siedler von Catan
- Catan, das Kartenspiel für Zwei
- Ozeanien, Multicatan, Sternenschiff, usw.

Oder noch mehr erleben als Bürger* der Catan-Onlinewelt:

- Die Seefahrer
- Städte & Ritter
- Multicatan
- Turniere
- Elasad
- und vieles mehr!

* kostenpflichtiger Premium-Account



gekauft werden. Ausbaukärtchen mit der römischen Ziffer „II“ dürfen erst dann gekauft werden, wenn der Spieler einen Bürger (Einwohner der Stufe II) gebaut hat.

Wer **zwei Gold** zahlt, darf die obersten 3 Ausbaukärtchen eines Stapels nehmen und sich von diesen 3 Kärtchen eines aussuchen. Die anderen beiden Kärtchen schiebt er verdeckt unter den zugehörigen Stapel.

Wer ein Ausbaukärtchen gekauft hat, legt es verdeckt (noch ist es ja nicht gebaut) auf ein freies Feld seines Siedlungstableaus. Gibt es kein freies Feld mehr, hat der Spieler zwei Möglichkeiten:

- Er legt es auf eine Landschaft. Damit ist die Landschaft abgedeckt und liefert keine Ware mehr, wenn ihre Zahl gewürfelt wird.
- Er entfernt ein noch nicht gebautes (also noch verdeckt liegendes) Ausbaukärtchen, schiebt dieses unter den zugehörigen Stapel und legt sein neu erworbenes Kärtchen verdeckt auf dessen Platz.

Wichtig: Bereits gebaute Gebäude und die Einwohnerkärtchen (egal ob gebaut oder nicht) dürfen nicht entfernt werden. Auch dürfen das Feld mit dem Siedler und das Dorfzentrum nicht überbaut werden.

D) Vorteile von Gebäuden nutzen

Zu Beginn des Spieles besitzt jede Siedlung schon zwei Gebäude: Einen Siedler und das Dorfzentrum. Der Siedler bietet den Vorteil, 3 beliebige gleiche Waren gegen eine beliebige andere Ware tauschen zu dürfen. Das Dorfzentrum bietet den Vorteil, für 3 Gold eine beliebige Ware kaufen zu dürfen. Baut ein Spieler weitere Gebäude, stehen ihm auch die auf den Kärtchen beschriebenen Vorteile dieser Gebäude zur Verfügung. Den Vorteil eines neu gebauten Gebäudes darf man noch im gleichen Zug nutzen.

Wichtig: Ein Spieler darf in seinem Zug jedes Gebäudes nur einmal nutzen. Besitzt ein Spieler 2 Gebäude mit dem gleichen Vorteil, darf er den Vorteil zweimal, also pro Gebäude einmal nutzen.

E) Gold für die Königin spenden

Nähere Erläuterung hierzu auf Seite 7.

3. SCHIFFFAHRTSPHASE

Der Spieler darf mit seinem bzw. seinen beiden Schiffen ziehen. Dabei entdeckt er Inselkärtchen, gründet Kolonien und meistert Begegnungen.

A) Schiff ziehen

Jedes Schiff besitzt eine Grundgeschwindigkeit von 4 Bewegungspunkten. Die Geschwindigkeit jedes Schiffes erhöht sich um einen Bewegungspunkt für jedes Gebäude mit einem Segelsymbol (beispielsweise die Weberei) bzw. um 2 Bewegungspunkte für jedes Gebäude mit 2 Segelsymbolen.



Weiter gilt:

- Ein Schiff wird von Meeresfeld zu Meeresfeld gezogen.
- Jeder Zug von einem Meeresfeld auf ein benachbartes Meeresfeld kostet einen Bewegungspunkt.
- Es dürfen jederzeit beliebig viele Schiffe auf einem Feld stehen.
- Ein Spieler darf Bewegungspunkte verfallen lassen.
- Besitzt ein Spieler zwei Schiffe auf dem Spielplan, so führt er zuerst den Zug eines Schiffes komplett aus, danach den Zug des zweiten Schiffes.
- Ein Schiff darf während seiner Bewegung nicht ein zweites Mal auf ein gleiches Feld gezogen werden.

B) Inselkärtchen entdecken

Ein Spieler darf immer nur dann Inselkärtchen entdecken, wenn eines seiner Schiffe auf einem Meeresfeld mit einem Anker steht. Ist das der Fall, nimmt der Spieler die beiden an den Anker grenzenden, verdeckt liegenden Inselkärtchen auf (oder nur eins, falls das andere schon offen ausliegt), sieht sie sich an, ohne dass seine Mitspieler Einsicht erhalten und legt sie anschließend in die gleiche Position wieder verdeckt zurück.

Wichtig: Das Entdecken eines bzw. zweier Inselkärtchen kostet einen Bewegungspunkt.

C) Kolonie gründen

Hat ein Spieler ein Schiff auf einem Feld mit einem Anker stehen, darf er auf der Spitze des Ankers - zwischen den beiden Inselkärtchen - eine Kolonie gründen. Hierzu dreht er die beiden Inselkärtchen auf ihre Vorderseite (falls sie nicht schon durch die Gründung einer benachbarten Kolonie aufgedeckt liegen). Dann nimmt er eine seiner Kolonien und setzt sie an die Küste zwischen die beiden Inselkärtchen. Das Schiff muss der Spieler entfernen und zurück zu seinem Vorrat legen (nicht auf das Startfeld!).



Wichtig: Das Gründen einer Kolonie kostet **keinen** Bewegungspunkt. Der Spieler muss die beiden Felder, an denen er eine Kolonie gründet nicht vorher entdeckt (gesehen) haben. Er darf sozusagen auch „blind“ gründen.

Hat ein Spieler eine Kolonie an einem Inselkärtchen mit einer Zahl gegründet, erhält er von da an jedes Mal, wenn die Zahl des Inselkärtchens gewürfelt wird, je nach Kärtchenart eine Ware oder eine Goldmünze.

Inselkärtchen mit Hafen



Hafen

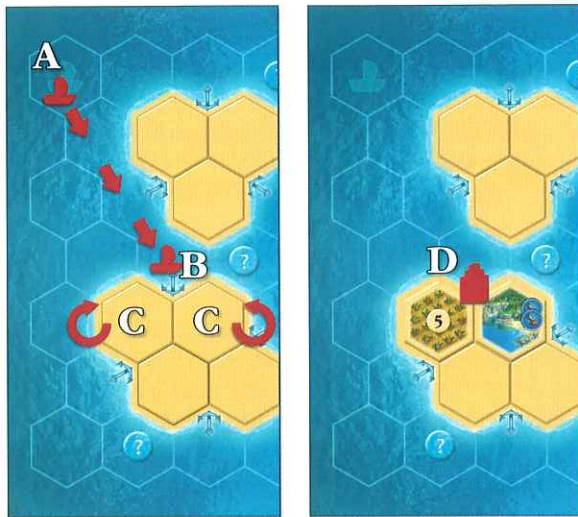


Inselkärtchen mit fremdem Volk

Hat er eine Kolonie an einem Hafenkärtchen gegründet, zieht er seinen Markierungsstein in der Kanonenspalte um ein Feld bzw. zwei Felder (falls 2 Kanonen abgebildet sind) weiter.

Hat er eine Kolonie an einem Inselkärtchen mit einem fremden Volk gegründet, zieht er seinen Markierungsstein in der Handelssackspalte um ein Feld bzw. zwei Felder (falls 2 Handelssäcke abgebildet sind) weiter.

Ausnahme: Gründet ein Spieler an einem Inselkärtchen mit einem Hafen bzw. fremden Volk eine zweite Kolonie, zählen die dort abgebildeten Kanonen bzw. Handelssäcke nicht nochmals für ihn. (Gründet ein anderer Spieler jedoch dort eine Kolonie, zählen die Handelssäcke bzw. Kanonen für beide Spieler.)



Beispiel: Der Spieler startet mit seinem Schiff vom Startfeld (A). Er besitzt noch keine Gebäude mit Segelsymbolen und verfügt daher pro Schiff nur über 4 Bewegungspunkte. Er zieht das Schiff 3 Felder weit auf das Ankerfeld (B). Damit hat er 3 Bewegungspunkte verbraucht. Den 4. Bewegungspunkt nutzt er für das Entdecken der beiden angrenzenden Inselkärtchen. Er sieht sich die Inselkärtchen an (C). Da er die beiden Kärtchen für attraktiv genug hält, legt er sie aufgedeckt zurück und setzt eines seiner Koloniebausachen ab (D). Das Schiff nimmt er zu seinem Vorrat zurück. Da er die Kolonie an einem Hafenfeld mit 2 Kanonen gegründet hat, rückt er seinen Markierungsstein auf der Kanonenspalte noch zwei Felder vor.

D) Begegnungen meistern

Zieht ein Spieler mit einem seiner Schiffe auf ein Feld mit einem Fragezeichen, muss er die Schiffsbewegung unterbrechen und die oberste Begegnungskarte nehmen. Er liest den Text vor und befolgt dessen Anweisung. Danach legt er die Karte als Ablage offen neben den Stapel mit den Begegnungskarten. Es gibt vier Arten von Begegnungen:



Freier Händler: Gibt der Spieler eine Ware ab und besitzt er mindestens einen Handelssack, erhält er 1 Gold. Besitzt er drei oder vier Handelssäcke, erhält er 2 Gold und ab fünf Handelssäcken 3 Gold. Es darf nur eine Ware verkauft werden.



Schwacher, starker oder mächtiger Pirat: Der Spieler zahlt entweder das geforderte Gold oder er würfelt mit einem Würfel. Ergibt die Summe aus Würfelwurf und der Anzahl seiner Kanonen mindestens die angegebene Zahl, erhält er das angegebene Gold. Andernfalls muss das Schiff zurück auf das Startfeld bzw. – falls näher – zu einem eigenen Hafen. Kann ein Spieler auch mit einer gewürfelten „6“ nicht gewinnen und bezahlt er nicht das geforderte Gold, hat er automatisch verloren.



Schiffbrüchige: Für jedes Segel, das auf den Gebäuden des Spielers abgebildet ist, erhält er 1 Gold.



Wirbelsturm: Der Spieler muss mindestens so viele Segel wie gefordert besitzen, um unbeschadet weiterfahren zu dürfen. Andernfalls muss das Schiff zurück auf das Startfeld bzw. – falls näher – zu einem eigenen Hafen.

Verliert ein Spieler einen Kampf mit einem Piraten oder hat er zu wenig Segel, um einen Wirbelsturm zu überstehen, muss er sein Schiff zurück auf das Startfeld stellen.

Besitzt er eine Kolonie an einem **Hafenkärtchen**, darf er das Schiff auch auf das Hafenkärtchen stellen, falls die Entfernung (Anzahl der Meeresfelder) vom Standort seines Schiffes zu diesem Hafenkärtchen kürzer ist als die Entfernung zum Startfeld.

Gewinnt ein Spieler einen Kampf bzw. übersteht er einen Wirbelsturm, darf er mit seinem Schiff noch eventuell verbliebene Bewegungspunkte nutzen.

Wer eine **Universität** gebaut hat, darf die Begegnungskarte, die er gezogen hat, ablegen und stattdessen eine neue ziehen. Diesen Vorteil darf er pro Universität einmal in seinem Zug nutzen.

Ist der Stapel aufgebraucht, werden die abgelegten Karten gemischt und verdeckt als neuer Nachziehstapel ausgelegt.



Beispiel: Der Spieler zieht mit seinem Schiff (A) 3 Meeresfelder weit auf ein Fragezeichenfeld (B). Er zieht die oberste Karte. Es ist ein Pirat der Stärke „7“. Der Spieler hat 2 Kanonen und würfelt eine „1“. Damit kommt er auf eine Stärke von „3“ und verliert den Kampf.

Normalerweise müsste der Spieler sein Schiff nun zurück auf das Startfeld (A) stellen. Aber er besitzt eine Kolonie an einem Hafenkärtchen (C). Das Startfeld ist 2 Meeresfelder, das Hafenkärtchen nur 1 Meeresfeld vom Schiff entfernt. Der Spieler darf das Schiff daher auf das Hafenkärtchen stellen und von dort aus in seinem nächsten Zug in einer der 4 Richtungen weiterziehen.

DAS EINSETZEN DER GUNSTSTEINE

Es ist Ziel des Spiels als Erster seine 5 Gunststeine einzusetzen. Gunststeine werden auf Felder gesetzt, auf denen die Königin abgebildet ist (Gunstfelder).

Auf jedem Einwohnerkärtchen ist ein Gunstfeld abgebildet. Wer einen Einwohner baut, setzt einen Gunststein auf das Gunstfeld des Einwohnerkärtchens. Auch die Gebäude „Oper“ und „Schauspielhaus“ besitzen ein Gunstfeld. Wer ein solches Gebäude gebaut hat, darf in seiner Aktionsphase (auch direkt nach dem Bau) einen Gunststein einsetzen, wenn er 3 Gold zahlt.

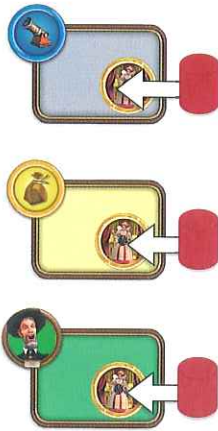


Die übrigen Gunstfelder befinden sich auf der Gunstpunkttafel:

Gunstfelder für die Seemacht, Handelsmacht und Zufriedenheit

Wer zuerst 3 Kanonen besitzt, setzt als Zeichen der Seemacht einen Gunststein auf das mit der Kanone gekennzeichnete Gunstfeld. Entsprechend setzt ein Spieler, der zuerst 3 Handelsmäcke (Handelsmacht) bzw. 3 zufriedene Einwohner (Zufriedenheit) besitzt, einen Gunststein auf das mit einem Handelsmäcke bzw. einem zufriedenen Einwohner gekennzeichnete Gunstfeld.

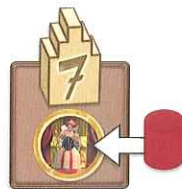
Diese Gunstfelder wechseln den Besitzer, wenn ein anderer über mehr Kanonen, bzw. Handelsmäcke bzw. zufriedene Einwohner verfügt – die Gunststeine werden dann ausgetauscht. Ein Gunststein auf einem dieser drei Gunstfelder kann einem Spieler nicht mehr abgenommen werden, sobald er 10 Kanonen bzw. 10 Handelsmäcke bzw. 10 zufriedene Einwohner besitzt.



Gunstfelder für 7 Kolonien

Wichtig: Diese beiden Gunstfelder stehen nur im Spiel zu viert zur Verfügung. Im Spiel zu dritt werden sie nicht genutzt.

Diese beiden Gunstfelder sind mit einem Koloniehäuschen gekennzeichnet. Die ersten beiden Spieler, die 7 Kolonien gegründet haben, dürfen einen ihrer Gunststeine auf einem dieser beiden Gunstfelder platzieren. Die anderen Spieler gehen leer aus, wenn sie 7 Kolonien gegründet haben.



Gunstfelder für Spende an die Königin

Diese Gunstfelder sind mit einer Münze markiert, in der eine Zahl steht. Spenden ein Spieler in seiner Aktionsphase so viel Gold (das Gold kommt zum Vorrat), wie die Zahl in der Münze angibt, darf er einen Gunststein auf das zugehörige Gunstfeld setzen. Jedes Gunstfeld darf nur mit einem Gunststein besetzt werden. Hat beispiels-



weise ein Spieler 7 Gold gespendet und einen seiner Gunststeine auf dem zugehörigen Gunstfeld platziert, muss der nächste Spieler schon 9 Gold spenden, um einen Gunststein einsetzen zu können, der nächste dann 10 usw.

DAS DORFZENTRUM IN AUFRUHR

Sobald ein Spieler **weniger** als 3 Gold besitzt, ist seine Siedlung im Aufruhr. Als Zeichen hierfür muss er sein Dorfzentrum mit dem Aufruhrkärtchen abdecken.

Solange Aufruhr herrscht, erhält der Spieler keine Erträge, wenn die „6“ oder die „8“ gewürfelt wird (weder für die Felder seines Siedlungstableaus noch für die Inselkärtchen) und er gewinnt nicht, auch wenn er an der Reihe ist und alle seine Gunststeine einsetzen konnte.

Sobald ein Spieler wieder über 3 Gold oder mehr verfügt, darf er das Aufruhrkärtchen sofort entfernen. Dies darf er auch, wenn er nicht an der Reihe ist und beispielsweise über das Ereignis „Steuer“ zu Gold gekommen ist.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler an der Reihe ist,

- seine 5 Gunstpunkte eingesetzt hat und
- sein Dorfzentrum nicht mit dem Aufruhrkärtchen abgedeckt ist.

Bitte beachten: Darf ein Spieler, wenn er nicht an der Reihe ist, sein Aufruhrkärtchen entfernen und hat er alle Gunststeine eingesetzt, hat er noch nicht gewonnen. Er gewinnt erst dann, wenn er wieder an der Reihe ist und das Aufruhrkärtchen (beispielsweise über das Ereignis Königin) nicht wieder einsetzen musste.

Impressum

Autor: Klaus Teuber, www.klausteuber.de
Lizenz: Catan GmbH © 2007, www.catan.com
Illustration: Related Designs
Grafik: Fine Tuning, www.fine-tuning.de
Redaktion: TM-Spiele

© 2007 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart
Tel: +49 (0)711-2191-0
Fax: +49 (0)711-2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de



ANNO 1701 © 1998-2007 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.
Eine Lizenz der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH, vermittelt durch Indigo Pearl GmbH & Co KG – www.indigopearl.de

Verlag und Autor danken den Mitarbeitern von SUNFLOWERS, sowie Sabine Kaiser von Keyfactor für ihre Unterstützung.