

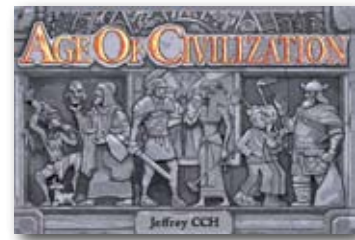
ICE MAKES: AGE OF CIVILIZATION von Jeffrey CCH für 1 bis 4 Zivilisationskonstrukteure

HEUTE PHARAO, MORGEN MAYAKÖNIG

In knappen sechs Runden entwickeln wir Wissenschaft, Kriegskunst und Kultur, verbrauchen dabei bis zu drei Zivilisationen und nutzen ihre Spezialfähigkeiten. Inkas gefällig, oder Azteken, Slaven, Römer, Wikinger?

Durch den klugen Aufbau wissen wir genau, welche drei Aktionskarten jeweils zur Verfügung stehen. Von denen der ersten Runde fällt am Ende die älteste weg und eine neue kommt hinzu, zudem sind die Basisaktionen Forschung, Ausbeutung und Weltwunder immer aktiv. Damit wird auch schon die Aufgabe umrissen: Durch Forschung werden die eigenen Möglichkeiten verbessert, Münzen werden gehortet um schließlich Weltwunder zu bauen - oder eigentlich zu kaufen.

Mit den maximal vier Arbeitern lässt sich nicht immer viel machen. Je nach Auslage der Aktionskarten kann es wenig brauchbare Optionen geben. Speziell, wenn die Seuche – sie bringt nichts aber kostet einen Arbeiter - ungünstig ausliegt. Mit der vorgeschlagenen Aktionsreihenfolge für die erste Partie ist zwar zu Beginn viel Geld im Umlauf und der Einstieg fällt relativ leicht, trotzdem köchelt das Spiel auf Sparflamme und geizt mit Aktionsvielfalt.



FAZIT **7**+1
JÖRG DOMBERGER

Age of Civilization ist ein Leckerbissen für alle, die aus wenigen Zügen das Maximum herausholen möchten und die eine Gratwanderung zwischen wenig und fast nichts anregend finden. Allen anderen ist davon abzuraten. Das ordentliche Material ist in einer sehr kleinen Schachtel untergebracht, die deutsche Spielregel dieser Kickstarter-Ausgabe ist ausgezeichnet und weitere Varianten sowie ein eigenes Heft mit Solo-Szenarien runden das kompakte Paket ab.

* Varianten & Soloszenario

