

HANS IM GLÜCK: STONE AGE – MIT STIL ZUM ZIEL von Michael Tummelhofer

MICHI, DAS AUTOREN-PHANTOM, SCHLÄGT WIEDER ZU

FÜR 2 - 5 UGGAS UND AGGAS

Noch immer ist Steinzeit und noch immer jagen die Menschen Wild, sammeln Beeren, schlagen Holz und vermehren sich in ihrer windschiefen Hütte. Der Säbelzahn tiger dient aber nicht mehr nur als Nahrung, seine krummen Zähne werden mittlerweile als Schmuck und Tauschobjekt hoch geschätzt ...

Die Menschheit hat sich weiter entwickelt. Der schwarze Stamm (für den fünften Spieler) ist auf der leicht veränderten Bildfläche (sprich Spielplan) aufgetaucht. Mit ihm kommt auch der Händler ins Spiel. Der Händler sitzt in seiner neu errichteten Hütte, freut sich über jedes Kundenpaar und schenkt den beiden Besuchern zwei Zähne. Zusätzlich belohnt er Stammkunden bei wiederholtem Besuch mit einer Verbesserung der Tauschquote von 2:1 über 1:1 bis 1:2. Für ein lächerliches Holz oder einen noch läppischeren Zahn kann man demnach bis zu zwei Gold einsacken. Kein gutes Geschäft für den Händler, kann uns aber egal sein.

Die Jäger und die vegetarisch lebenden Beerensammler können nun auch Zähne „ernten“. Die Frage aller Fragen ist also nicht mehr: „Stein oder nicht Stein?“ sondern „Zahn oder Nahrung?“.

ZAHN UM ZAHN ...

Um stolze drei Zähne oder einen gleichwertigen Knochenring gibt es auch eine zusätzliche Zivilisationskarte im Angebot. Hat man weiteren Schmuck im Wert von 3 zur Verfügung und ist gewillt, diesen auf den Markt zu werfen, bekommt man die oberste Zivilisationskarte vom Nachziehstapel im Doppelpack dazu. Zwei auf einen Streich sozusagen. Die zweite Karte entfaltet ihre Wirkung allerdings erst bei der Schlusswertung, kann aber

dann durch ihre Multiplikatoren ordentlich Punkte bringen.

Überhaupt sind mehr Punkte „zu ernten“ als im Grundspiel. Statt maximal 64 Punkte für alle acht verschiedenen Zivilisations-Symbole auf grünem Grund sind es nun 81 Punkte für alle Neune. Die Schlusswertung wird noch wichtiger als die so zwischendurch eingesammelten Pünktchen. Damit ist die strategische Ausrichtung auf den multiplikatorischen Endzweck noch zwingender als je zuvor.

War das Original spieltechnisch schon an der Oberkante der Familienspiele angesiedelt, so ist die Steinzeit durch die Einführung von Schmuck und den damit gestiegenen Anforderungen an den Homo Ludens deutlich fordernder geworden.



FAZIT

10* / 9

JÖRG DOMBERGER

Stone Age – Mit Stil zum Ziel ist ein komplexes, aber sehr klares und verständliches taktisches Entwicklungsspiel für Liebhaber anspruchsvoller Spiele. Schwieriger durchschaubar als Stoneage sind die mehr gewordenen Verzahnungen (wörtlich genommen), die jedoch genial in das Grundspiel integriert wurden. Für Fans des Spiels ein „Must have“ - Alles passt: so auch das Material, wenn man das Innenleben der Erweiterung in die Schachtel des Grundspiels tauscht - wunderbar!

* für Stone-Age-Fans

