

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

# STONE AGE

CLANDENKEN GEFRAGT



Liebe Leserin, lieber Leser! Mit „Stone Age“ ist dem Hans im Glück Verlag ein absoluter Publikumshit gelungen – nicht zum ersten Mal, dass das Münchener Verlagshaus den Spielmarkt von der Spitze her bestimmt, man denke nur an Klassiker wie „Modern Art“ oder „Carcassonne“. Der Autor Michael Tummelhofer, alias Bernd Brunnhofer (auf den neuen Editionen wird dieser Name aufscheinen, Anm. H.K.) lässt in einem hochinteressanten Würfelstrategie-spiel – klingt fast wie ein Widerspruch – ein für Familien wie Experten reizvolles Eintauchen in die Steinzeit zu. Aber nicht gefährliche Jagdabenteurer oder Clanfehden stehen im Vordergrund, sondern vielmehr müssen die Spieler als Anführer eines Clans mit zunächst nur fünf Mitgliedern Rohstoffe erwerben, Hütten bauen, sich vermehren, nicht zuletzt Zivilisationskarten einheimsen. Klingt alles sehr banal und schon irgendwie bekannt – doch wer immer sich auf eine Reise in die Steinzeit einlässt, wird vom ersten Spiel weg verspüren, wie vielschichtig die Aufgaben sind, die sich der (damalige) Chef des Münchener Verlagshauses ausgedacht hat. Bei allen Veranstaltungen des Österreichischen Spielereuseums können Sie dieses einmalige Ambiente miterleben. Probieren geht über Studieren! Website: [www.spielen.at](http://www.spielen.at)

Unser obligater Lichtkegel streift über einen grafisch überaus ansprechenden Plan, der die unverkennbare Handschrift des Michael Menzel trägt. Es macht vom ersten Moment weg Spaß, sich an den Spieltisch zu setzen. Den Grundmechanismus, im Fachjargon „worker placement“, kennt der Experte aus anderen Spielen wie „Säulen der Erde“ oder

„Maestro Leonardo“. Und doch unterscheidet sich „Stone Age“ ganz klar davon, denn es kommt hier niemals die auf Dauer doch spürbare Monotonie wie bei den genannten Spielen auf. Ob zwei, drei oder vier Spieler, sprich: Clanführer – in der Erweiterung sogar fünf – um den Tisch sitzen, spielt keine Rolle, der Spannungsbogen vom ersten Einsatz einer Figur bis zum finalen Showdown ist enorm hoch. Klar, je mehr Clanführer, desto mehr Konfliktpotential, doch es läuft auch mit zwei „steinzeitlichen Spielern“ alles in rasantem Tempo ab. Dafür garantieren die Würfel, ein vom Autor wunderbar integriertes Spielelement. Wer glaubt, dass damit der Glücksfaktor dominant wird, muss im Normalfall spätestens nach der ersten Partie seine Meinung revidieren. „Stone Age“ ist eine strategisch-taktische Herausforderung, in allen Spielphasen. Der Grund für diese Klasse liegt zweifellos auch im Sammeln der einzelnen Clanmitglieder – Bauern, Werkzeugmacher, Hüttenbauer, Schamanen – und deren Verknüpfung (eine simple Multiplikation) mit Zivilisationskarten, die Nahrung, Werkzeug, Gebäude und Spielfiguren zeigen. Dies geschieht in einem finalen Showdown, der scheinbar unerwartet alles auf den Kopf stellen kann; scheinbar deshalb, da selbstverständlich jeder Mitspieler die Möglichkeit hat, den Gegnern beim gezielten Sammeln von Gebäuden und Zivilisationskarten einen Strich durch die Rechnung zu machen. Und damit sollte ihn das Schicksal auch nicht unerwartet treffen. Kleine Feinheiten, wie ein abruptes Spielende nach Aufbrauch eines Gebäudestapels, verleiten bisweilen einen

## EMPFEHLUNG #96

SPIELER:

2-4

ALTER:

10+

DAUER:

60+

Autor: Bernd Brunnhofer

Grafiker: Michael Menzel

Preis: ca. 30 Euro

Jahr: 2008

Verlag: Hans im Glück

[www.Hans-im-glueck.de](http://www.Hans-im-glueck.de)

Kompetenz Info± Glück

Ohne konzeptuellen Plan geht nicht viel bei „Stone Age“. Und doch ist eine wohlthuende Prise Glück nicht zu übersehen, was es auch dem Gelegenheitsspieler erlaubt, voll auf seine Rechnung zu kommen. Wer zunächst denkt, dass ein permanentes „Würfeln“ keinen taktisch-strategischen Raum lässt, wird ab der ersten Partie eines Besseren belehrt.

### Hugos EXPERTENTIPP

Spielen Sie zunächst unbedingt nur mit dem Grundspiel. Die Erweiterung mit dem Elfenbein als Schmuckerwerbsmöglichkeit verändert strategisch wenig, macht aber für den Einsteiger alles nur unübersichtlicher. Einziger echter Vorteil: „Stone Age“ kann damit auch zu fünf erlebt werden.

### Hugos BLITZLICHT

Selten habe ich bei praktisch allen Spielgruppen, die sich in die Steinzeit zurückversetzen ließen, ein ähnliches Votum gehört: „Klasse Spiel“, „Hervorragend“, „Muss ich mir sofort zulegen“. Die offiziellen Auszeichnungen sprechen die gleiche Sprache. Herzliche Gratulation an den Erfinder!

### VORANKÜNDIGUNG:

#### TABU

KOMMUNIKATION PUR

Clanführer zum kalkulierten Abbruch, wenn er sich denn in Vorteil glaubt. Aber auch hier bringt der Showdown unter Umständen ganz überraschend große Ernüchterung. Alles in allem ist „Stone Age“ ein wunderbares Erlebnis für Familien ebenso wie für Experten. Und sollte eine Jagdpartie einmal schiefgehen, dann darf durchaus im gleichen Zug eine Revanche verlangt werden. Läuft doch die Zeit im aufregenden Steinzeittreiben sehr rasant dahin!

Rückmeldungen an: [Hugo.Kastner@spielen.at](mailto:Hugo.Kastner@spielen.at)Homepage: [www.hugo-kastner.at](http://www.hugo-kastner.at) ✓

## IMPRESSUM

**Offenlegung nach dem Mediengesetz:** Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl. Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Österreich, Telefon 02216-7000, mail-to: [office@spielen.at](mailto:office@spielen.at), Internet: [www.spielejournal.at](http://www.spielejournal.at) - [www.gamesjournal.at](http://www.gamesjournal.at) - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

**Blattlinie:** Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Die Spiele zur Erstellung der Rezensionen stellt das Österr. Spiele Museum für die Dauer der Arbeit kostenlos zur Verfügung. Niemand erhält Sach-, Service-, Geldleistungen von den Verlagen. (Alle nicht namentlich gekennzeichneten Rezensionen zu den Spielen sind von Dagmar de Cassan) Deutsche Ausgabe Version 1.0

Copyright (c) 2013 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

**Ihre Email-Adresse:** Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM  
Dieses Medium liest der  
»OBSERVER«  
Österreichs größter Medienboobachter  
Tel.: (01) 213 22 0

Erklärung der Icons



Gut für einen Spieler



Gut für zwei Spieler



Gut für viele Spieler



Empfohlenes Mindestalter

GABIS Erklärung auf Seite 5