

Stoneage

Brettspiel von Michael Tummelhofer
Hans im Glück Verlag

Überlegungen und Tipps von Jens Malmström

1 Inhalt

1	Inhalt.....	1
2	Einleitung	2
3	Bewertung eines Männchens	2
4	Bewertung der unterschiedlichen Orte	2
5	Bewertung der Zivilisationskarten	4
6	Hungerstrategie.....	5
7	Kleine Ideen zur Praxis.....	6
8	Nachwort	7

2 Einleitung

Ein Spiel wie Stoneage scheint mir für Berechnungen sehr gut geeignet zu sein.

Meine Erfahrungen habe ich in vielen Partien am Tisch erworben und in der BrettSpielWelt gefestigt. Anwendung der genannten Bewertungen hat – gepaart mit ein bisschen Fingerspitzengefühl – sehr häufig zum guten Abschneiden geführt.

3 Bewertung eines Männchens

Jeder Spieler startet das Spiel mit 5 Männchen. Die Dauer eines Spieles liegt – nach meinen Erfahrungen – in der Regel zwischen 9 und 12 Runden. Dabei erwirtschaftet ein guter Spieler 150 bis 250 Punkte. Je Männchen und Runde sollte man also 3 Punkte erreichen.

Andere Rechnung:

Beim Würfeln erbringt jedes Männchen im Schnitt 3,5 Würfelaugen. Beim Rohstoffe-Würfeln ist jedes Würfelauge 1 Rohstoffwert wert, der beim Gebäudebau 1 Siegpunkt erbringt. Damit wäre jedes Männchen 3,5 Siegpunkte wert. Allerdings gibt es Verluste – z. B. durch verfallende Würfelaugen oder das Besetzen einer Hütte – so dass auch hier **3 Siegpunkte je Männchen und Runde** angesetzt werden können.

4 Bewertung der unterschiedlichen Orte

Das Einsetzen eines Männchens „kostet“ 3 Siegpunkte. Der Ertrag sollte also mindestens so hoch sein. Die drei Sonderfelder – Werkzeugmacher, Hütte und Acker – erhöhen den Ertrag in jeder der folgenden Runden. Daher sind sie vor allem im frühen Spiel ein Muss. Alle anderen Felder bringen einmaligen Ertrag, so dass sie in jeder Runde gleich viel wert sind.

Rohstoffe und Nahrung

Diese Felder werte ich als **neutral**, da ein Männchen einfach in Würfelaugen umgesetzt wird. Der durchschnittliche Verlust durch verfallende Würfelaugen ist bei den teureren Rohstoffen größer. Daher sollten die teuren Rohstoffe nur mit einer größeren Gruppe von Männchen besetzt werden. Abweichen von dieser Vorgabe kann man, wenn man viele Werkzeuge besitzt.

Werkzeugmacher

Ein Werkzeug wird in einigen Runden ungenutzt bleiben, in anderen einen wertvollen Rohstoff bringen. Im Mittel wird man etwa bei **1 Punkt je Runde** landen, so dass der Gewinn von der Anzahl bevorstehender Runden abhängt.

Weitere Punkte sind Werkzeuge wert, wenn entsprechende sandfarbene Zivilisationskarten vorhanden sind.

Hütte

Ein zusätzliches Männchen wird pro Runde einen Ertrag von 3 Punkten erwirtschaften (s.o.) und Nahrung im Wert von 2 Punkten verzehren. Daher bringt es im Mittel **1 Punkt pro Runde**. Der Gewinn hängt also von der Anzahl bevorstehender Runden ab.

Man beachte, dass die "Kosten" doppelt so hoch sind wie bei den anderen Feldern; 2 Männchen entsprechen 6 Punkten. Außerdem hat man in der Runde des Erwerbs zwar das neue Männchen zu ernähren (2 Punkte) aber noch nicht den Ertrag – ergibt einen Preis von 8 Punkten.

Weitere Punkte sind Männchen wert, wenn entsprechende sandfarbene Zivilisationskarten vorhanden sind.

Acker

Das Vorrücken auf der Nahrungsleiste bringt jede Runde 1 Nahrung, die einen Wert von 2 hat. Demnach ist der Ertrag **2 Punkte je Runde**. Ein Einsetzen in der ersten Runde (10 mal nutzbar) bringt also 20 Punkte. Der Bauernhof ist – vor allem in der ersten Spielhälfte – das mit Abstand stärkste Feld.

Weitere Punkte ist die Nahrungsleiste wert, wenn entsprechende sandfarbene Zivilisationskarten vorhanden sind.

Gebäude

Den Kauf eines Gebäudes werte ich als **neutral**. Rohstoffe werden in gleichwertige Siegpunkte umgewandelt. Zusätzlich ist das Einsetzen eines Männchens (3 Punkte) erforderlich. Um dieses Männchen lohnend zu machen, sind grundsätzlich teure Gebäude den günstigen vorzuziehen.

Weitere Punkte sind Gebäude wert, wenn entsprechende sandfarbene Zivilisationskarten vorhanden sind, was in der Auswirkung einen Widerspruch zum vorherigen Satz darstellen kann.

Zivilisationskarten

Die Karten sind so unterschiedlich, dass ihnen ein eigener Abschnitt gebührt (s. u.).

5 Bewertung der Zivilisationskarten

Da die Karten häufig spielentscheidend sind, ist ihnen besondere Aufmerksamkeit zu widmen. Der Ertrag jeder Karte setzt sich aus dem sofortigen und dem Wert in der Endabrechnung zusammen. Beide sind sorgfältig zu addieren.

Man beachte, dass die Kosten für eine Karte nicht nur die Rohstoffe sondern auch zusätzlich das einzusetzende Männchen betragen. So kostet bereits die günstigste Karte 6 Punkte – jeweils 3 für 1 Männchen und 1 Holz.

Sofortige Erträge

Der sofortige Nutzen kann bei den meisten Karten leicht bestimmt werden. Rohstoffe und Nahrung sind den entsprechenden Preis wert, das Recht zu Würfeln bringt 3 Punkte je Würfel, Werkzeug und Nahrungsleiste entsprechen den Betrachtungen zu den entsprechenden Orten weiter oben.

Am schwierigsten zu schätzen ist die Karte mit der „Würfelleiste“. Der Reiz dabei ist die Chance, ein Werkzeug oder Feld auf der Nahrungsleiste zu bekommen, während die Mitspieler „nur“ einen Rohstoff erhalten. In der ersten Spielhälfte würde ich diesen Vorteil pauschal mit 5 Punkten abschätzen; im späteren Verlauf verliert die Karte an Reiz.

Wert in der Endabrechnung

Wie viel eine Karte am Ende des Spieles wert sein wird, ist zum Zeitpunkt des Kaufes häufig nur schwer zu raten. Es gibt jedoch gewisse Anhaltspunkte.

Bei **grünen Karten** rechne ich mit 4 bis 5 Punkten, das stellt einen guten Mittelwert dar. Gegen Ende des Spieles kann man den Wert genauer abschätzen; so ist die 6te verschiedene Karte z. B. stolze 11 Siegpunkte wert.

Bei den **sandfarbenen Karten** sind die Schamanen und Hüttenbauer die bessere Wahl; diese sind recht zuverlässig 5 bis 7 Punkte wert. Bei den Bauern und Werkzeugmachern hingegen kommt es sehr darauf an, wie das Spiel verläuft bzw. verlaufen ist. Bei allen 4 Sorten sind diejenigen mit 2 Personen doppelt so viel wert wie die mit 1 Person! Eigentlich trivial, aber das geht im Spielgeschehen oft unter.

6 Hungerstrategie

Seine Männchen hungern zu lassen ist immer dann sinnvoll, wenn das Ernähren mehr kostet als beim Hungern abgezogen wird. Die Strafe fürs Hungern beträgt 10 Siegpunkte, das entspricht 5 Nahrung. Also ist Hungern angesagt, wenn für mehr als 5 Männchen Nahrung beschafft werden müsste.

Die Hungerstrategie wird dann besonders stark, wenn viele – möglichst 8 bis 10 – Männchen erreicht werden. Sie beschaffen eine Unmenge an Rohstoffen, die rechtzeitig in Gebäude und vor allem Zivilisationskarten umgesetzt werden müssen. Insbesondere beim Erwerb der Karten profitiert man von einem langen Spiel. Daher sollte man darauf achten, das Spiel nicht selber zu verkürzen. Man sollte also Gebäude nur von den dicksten Stapeln kaufen.

Gegenmittel

Die Hungerstrategie ist stark, aber bei Weitem nicht unschlagbar. Es gibt mehrere Gegenmaßnahmen:

1. Vermehrung verhindern

Nimmt man dem Hungerspieler die Möglichkeit zur Vermehrung, indem man das Feld selber besetzt, so kann er den Vorteil großer Männchenanzahl nicht erreichen.

2. Spiel beschleunigen

Vermehrung kostet am Anfang Kraft und bringt erst spät Erfolge. Daher ist ein schnelles Spiel-Ende die beste Gegenwehr. Dieses erreicht man am besten über Gebäude. Also gilt es, früh Gebäude zu kaufen – und zwar immer das von dem kleinsten Stapel.

3. Teure Gebäude blockieren

Schafft man es, dass der Hungerspieler seine vielen Rohstoffe nicht los wird, so ist er zum Scheitern verurteilt. Daher kann es sinnvoll sein, ein Gebäude zu blockieren, selbst wenn man es selber nicht kaufen kann oder will.

Achtung! Auf keinen Fall dadurch das Spiel um eine Runde verlängern!

7 Kleine Ideen zur Praxis

Der Anfang

In der ersten Hälfte des Spieles ist folgendes einfache Vorgehen (fast) immer richtig:

- Wähle Acker, Werkzeugmache oder Hütte (in dieser Priorität).
- Wähle die erste Zivilisationskarte (manchmal auch die zweite).
- Wähle Holz bzw. den günstigsten freien Rohstoff (für den Kauf von Karten).
- Wähle so viel Nahrung, dass du nicht mit Rohstoffen füttern musst.

Vermehrung

Ab etwa der fünften Runde rate ich vom Vermehren ab! Die sehr hohen Kosten können in den verbleibenden Runden nicht mehr hereingeholt werden. Es gibt zwei Ausnahmen von dieser Regel:

- Viele Zivilisationskarten mit Schamanen wiegen den hohen Preis auf.
- Die Ernährung kostet nicht die üblichen 2 Punkte. Dies kann entweder durch einen Überschuss an Nahrung (z. B. mehr Punkte auf der Nahrungsleiste als Männchen) oder durch Hungern (von mehr als 5) erreicht werden.

Punkte

Siegpunkte gibt es ausschließlich für Gebäude und Zivilisationskarten. So stehen diese ab etwa der vierten Runde im Mittelpunkt des Geschehens.

Bei den Gebäuden sind diejenigen mit variablen Rohstoffen zu bevorzugen. Sie sind wertvoller – was das eingesetzte Männchen besser ausnutzt – und erhöhen vor allem die Flexibilität.

Die Zivilisationskarten haben sehr unterschiedliche Wertigkeiten, die etwa von sieben bis zu zwanzig Siegpunkten reichen. Also gilt es, jede offenliegende Karte für sich zu bewerten und dadurch zu entscheiden, ob sie den aktuellen Preis wert ist. Das Ergattern der richtigen Zivilisationskarten ist häufig der spielentscheidende Faktor!

Holz

Einen Holzstapel sollte man jederzeit vor sich liegen haben. Nur so kann man auf das Aufdecken von guten Karten schnell reagieren.

Das Spiel-Ende im Blick

Wer am Ende des Spieles z. B. fünf Gold über hat, bekommt dafür magere fünf Punkte. Schade um die schönen Rohstoffe; beim Gebäudebau wären sie stolze 30 Punkte wert gewesen. Daher ist das Ende des Spieles sorgfältig zu beobachten, und daraufhin Rohstoffe und auch Nahrung zu planen.

Das Ende wird häufig durch einen leeren Gebäudestapel herbeigeführt. Wenn auf einem der Stapel nur noch wenige Gebäude liegen, sollte mit der entsprechenden Rundenzahl kalkuliert werden. Durch Leerkaufen dieses Stapels kann man selber das Spiel beschleunigen, durch Blockieren desselben kann man das Spiel verlängern.

Vor allem bei erfahreneren Spielern gibt es öfter ein Ende durch Aufbrauchen der Zivilisationskarten. Also sollte man auch diese im Blick behalten. In der Regel zeigt sich bereits in der Mitte des Spieles, ob die Mitspieler mehr auf Gebäude oder mehr auf Karten gehen.

Mitspieler beobachten

Stoneage ist ein sehr sorgfältig ausbalanciertes Spiel, so dass es keine einfachen sicheren Siegstrategien gibt. Auch wenn man scheinbar nebeneinander her spielt, ist doch das Zusammenspiel der verschiedenen Spieleraktionen das entscheidende Element. Die Hungerstrategie wurde bereits weiter oben angesprochen. Aber auch jeder anderen extremen Spezialisierung eines Mitspielers sollte man dezent entgegenreten.

Zudem lohnt es sich, bei jeder Kartenauslage mit einem kurzen Blick zu klären, ob eine davon für einen der Mitspieler besonders wertvoll ist. So ist eine Karte mit „nur“ zehn Punkten trotzdem eine gute Wahl, wenn sie meinem Nachfolger das Doppelte bringen würde.

8 Nachwort

Die Betrachtungen sind überwiegend rechnerisch. Einige Elemente des Spieles – insbesondere die Umsetzbarkeit von Erträgen in Siegpunkte – werden hier außen vor gelassen.

Auf Rückmeldungen – Kritik, Ergänzungen oder Zustimmung – freue ich mich.