

Zivilisation im Zeitraffer

Ländereien besiedeln, um deren Ressourcen zu nutzen und damit Fortschritte zu erzielen, die bei der weiteren Entwicklung dienlich sind – nein, das klingt wirklich nicht nach einer neuen Spielidee. Indes heißt der Autor Philippe Keyaerts, der uns schon VINCI, EVO sowie zuletzt SMALL WORLD gebracht hat. Und Göttin Athene mit ihren großen dunklen Augen auf dem Cover ist ein weiteres Argument, sich dieses Spiel genauer anzusehen. Das Auge spielt ja mit...

Die Ländereien, die es zu besiedeln gilt, sind unschwer als Griechenland zu erkennen. Südlich von Kreta liegen allerdings noch drei zusätzliche Inseln im Mittelmeer: Atlantis. Was bedeutet: Wir befinden uns in grauer Vorzeit, am Beginn der Zivilisation. Land- und Seeflächen sind willkürlich in Gebiete unterteilt, die wir auch Spielfelder nennen können. An Land hält jedes eine Ressource bereit.

Die ersten Siedler strömen von Norden her nach Griechenland. Spä-

ter vermehren sie sich auch an Ort und Stelle. Wer am Zug ist, bringt z. B. einen neuen Siedler auf den Spielplan und zieht ihn dann beliebig weit. Eine Beschränkung gibt es nicht, doch gebietet die Vernunft, nur kleine Schritte zu machen. Denn die Bewegung wird mit Zeit-Punkten bezahlt: Jede Grenzüberschreitung kostet einen Punkt, auf See das Doppelte. Angezeigt wird der Zeitverbrauch auf einer Skala am



Spielplanrand, die gleichzeitig regelt, wer als Nächster an der Reihe ist: immer derjenige, der auf der Zeitskala ganz hinten liegt, also bislang am wenigsten Zeit verbraucht hat. Nicht selten gibt es Situationen, in die ein Spieler mehrmals hintereinander an der Reihe ist.

Wer ein Landgebiet besetzt, kann die Ressource, die das Feld bietet, künftig unbegrenzt nutzen, sie verbraucht sich – ähnlich wie bei PANTHEON – nicht, solange er vor Ort bleibt. Es sei denn, ein Mitspieler hat ebenfalls ein Auge drauf geworfen. Dann kommt es zum Kampf, und der ist verblüffend schlicht geregelt: Lässt sich ein Siedler in einem besetzten Gebiet nieder, übernimmt er grundsätzlich die Kontrolle, darf also ab sofort auch die Ressource exklusiv nutzen. Je nachdem, ob er militärisch schwächer, gleichauf oder fortgeschritten ist, kostet ihn das unterschiedlich viele Zeit-Punkte. Als Entschädigung bekommt der Unterlegene ein Sanduhr-Plättchen. Durch den Einsatz von Sanduhren verrinnt die Zeit langsamer, sie ersparen Schritte auf der Skala.

Wofür sind die unterschiedlichen Ressourcen, die die Ländereien bieten, denn nun gut? Die Antwort liefert ein zweiter Spielplan, der neben der Landkarte auf



den Tisch gebracht werden muss. Hier werden vor Spielbeginn Fortschrittsplättchen in variabler Anordnung ausgelegt. Dabei sind sie allerdings nach unterschiedlichen Kosten gruppiert; der Erwerb kostet zwei bis fünf Ressourcen. Durch die variable Anordnung entscheidet der Zufall, welche Ressourcen im Detail für einen bestimmten Fortschritt gebraucht werden.

I Entdecke die Möglichkeiten

Die Fortschritte der Zivilisation sind vielfältig: Astronomie und Kartographie reduzieren den Zeitaufwand bei der Seefahrt, Medizin spart Zeit beim Einsetzen neuer Siedler, Schwerter – im Sinne des Spiels ebenfalls ein Fortschritt – erhöhen die militärische Stärke, andere bringen Prestigepunkte, deren Anzahl am Ende über den Spielausgang entscheidet. Die Vielfalt bringt es mit sich, dass die erste Partie zum Kennenlernen der Möglichkeiten gebraucht wird.

Einen Fortschritt zu erwerben, ist zeitraubend. Mit demselben Aufwand könnte ein Siedler sieben Grenzen überschreiten. Fortschritte bringen aber auch Boni, beispielsweise Ressourcen unabhängig von den Ländereien, oder man bekommt Prestigepunkte oder Sanduhren oder neue Siedler. Letztere werden dringend gebraucht, denn zu Beginn des Spiels hat jeder gerade mal vier zur Verfügung. Das reicht, um vier Gebiete zu besetzen und deren Rohstoffe zu nutzen – vorausgesetzt, die Mitspieler bleiben friedlich. Was sich aber meist als frommer Wunsch erweist.

Wer mit einem Siedler ein Gebiet besetzt, kann nicht sofort dessen Ressource für einen Fortschritt nutzen, denn Siedler und Fortschritt sind zwei alternative Handlungsoptionen, von denen immer nur eine pro Zug durchgeführt werden kann. Wer sich gerade einen Rohstoff gesichert hat, kann ihn schon wieder losgeworden sein, bevor er das nächste Mal an die Reihe kommt. Das hängt von der Angriffslust der Mitspieler ab. Erfahrungsgemäß steigt diese Lust mit der Anzahl der Teilnehmer.

Eine besondere Form des Fortschritts sind die



Weltwunder. Um sie zu errichten (soll heißen: das entsprechende Plättchen zu erwerben), braucht man keine Ressourcen, sondern „Sterne“. Die liegen zu Beginn des Spiels in einem Teil der Gebiete aus und stellen quasi die Urbevölkerung dar, die nach den üblichen simplen Kampfregeln besiegt werden muss. Weltwunder sind natürlich gut für das Prestige, sie bringen viele Punkte.

Bis hierhin sind unsere Spielzüge mehr oder weniger planbar und die Pläne werden allenfalls von den Mitspielern durchkreuzt. Doch das Spiel heißt OLYMPOS, und das deutet darauf hin, dass die Götter, die nach der griechischen Mythologie auf dem Olymp ihren Wohnsitz haben, irgendwie eingreifen. Das tun sie in Form zweier Kartensätze, die immer dann ins Spiel kommen, wenn jemand ein bestimmtes Zeitkontingent verbraucht hat.

Schicksalskarten, das klingt negativ. Tatsächlich aber gewähren sie demjenigen, der sie zieht, nur Vorteile, die er nutzen kann, wann immer es ihm genehm ist. Anders dagegen die Olympos-Karten. Damit schreiten die Götter höchstpersönlich zur Tat, und sie scheinen etwas schlicht gestrickt zu sein: Entweder belohnen sie den, der die meisten Zeus-Reliquien vorweisen kann, oder sie bestrafen, wer die wenigsten hat.

Eine Zeus-Reliquie liegt auf dem Spielplan, weshalb das Gebiet, in dem sie zu finden ist, ständig den Besitzer wechselt. Weitere kommen über Schicksalskarten ins Spiel oder können als Fortschritt dauerhaft erworben werden.

Die Zeitskala bestimmt, wann das Spiel zu Ende geht. Interessant ist, dass in der Endphase jeder selbst entscheiden kann, ob er noch einen letzten Zug macht oder darauf verzichtet. Unterm Strich ist das ein reines Rechenexempel, denn für die Schlussposition werden noch einmal Prestigepunkte vergeben; wer wenig Zeit übrig hat, erhält auch wenig Punkte. Weiterhin schlagen die besetzten Ländereien zu



Buche, die Fortschritte und Wunder und das Prestige, das man während der Partie anhäufen konnte. Nach 60 bis 90 Minuten ist das Spiel beendet. Behauptet die Spielschachtel. Zu dritt haben wir es auch schon schneller geschafft. Zu fünft dauert es deutlich länger, wenn sich die Spieler in Zivilisationskämpfe verstricken.

I Spielreiz nicht von Dauer

OLYMPOS hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck. Die grafische Gestaltung ist großartig. Auch wenn man mir jetzt vorwerfen mag, dass ich mich offenbar an den sexistischen Darstellungen auf den Olympos-Karten delektiere. Verschiedene Spielhilfen wurden unauffällig auf Spiel- und

Fortschrittsplan untergebracht. Dass letzterer nur auf dünnem Karton gedruckt wurde, trübt allerdings das Bild. Auch dass die Bedeutung der Karten und die Funktion der Fortschrittsplättchen nicht als Übersichtsblatt für jeden Spieler beiliegt, ist ärgerlich. Zumindest in den ersten Partien muss man deshalb des Öfteren in der Regel nachschlagen. Es empfiehlt sich, die entsprechenden Regelseiten für jeden Spieler zu kopieren.

Das Spiel selbst ist fein konstruiert. Je nach Teilnehmerzahl werden unterschiedlich viele Gebiete gesperrt, kommen manche Fortschrittsplättchen in variabler





Stückzahl
ins Spiel. Das Zusam-
menwirken von Fortschritten und Bonus-
steinen, die sich wiederum auf den Er-
werb der Wunder auswirken, gefällt,
ebenso die Funktion der Zeitskala. Wenn



deren Auswirkungen auch
an das alea-Spiel GLEN
MORE erinnerten.

Den positiven ersten
Eindruck mussten wir mit
jeder weiteren Partie nach
unten korrigieren. Die va-
riable Ausgangssituation ändert nicht
viel am Spielverlauf. Die Schicksals- und
Olympos-Karten wirken wie nachträglich
angeflanscht. Und beim Spiel zu fünft ist
die Wartezeit zu lang. Es gibt nicht so viel
zu überlegen, dass man die Spielzeit der
anderen dafür nutzen müsste. Schade ei-
gentlich.

KMW



Titel: Olympos
Verlag: Ystari
Autor: Philippe Keyaerts
Grafik: Arnaud Demaegd
Spieler: 3-5
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 90 Minuten
Preis: ca. 30 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	7
Udo Bartsch	6
Christwart Conrad	6
Stuart W. Dagger	8
Matthias Hardel*	7

** Nach der ersten Partie hätte ich eine 9
gegeben. Das Spielen macht weniger
Spaß als das Kennenlernen. Seltsamer-
weise geht das Spiel in der Spitze meist
knapp aus, während einer immer abge-
schlagen endet – und das ohne erkenn-
bare Spielfehler begangen zu haben.
Eigentlich nur zu viert zu empfehlen.*