

---

# Bücher

---

## Das Spiel "Zivilisation"

F. Tresham, Hartland Trefoil, 1981

Zu der sich stets vermehrenden Anzahl von fachlichen Abkürzungen kommt die nächste; nach LBK und TRB, nach TL und b.p. müssen wir uns nun mit AST vertraut machen. Im Angelsächsischen bedeutet dieses Archaeological Succession Table, gemeint ist eine Tabelle, die den archäologischen Fortschritt von der neolithischen Revolution bis zum vollentwickelten Niveau einer Hochkultur darstellt. Aus einem Gebiet mit einer geringen Bevölkerungszahl entwickelt sich ein Volk durch die Aneignung handwerklicher Fähigkeiten (z.B. Töpferei, Landwirtschaft, Metallarbeit) über die naturwissenschaftlichen Kenntnisse (z.B. Astronomie, Medizin) bis zur Stufe einer Hochkultur mit den zivilisatorischen Merkmalen der Demokratie und Philosophie. Erst dann kann eine Nation (= ein Spieler) den Rang einer Zivilisation erringen und sich im Mittelmeerraum der späten Eisenzeit behaupten.

Die Rede ist von dem Spiel "Zivilisation" (engl. "Civilization"), einem Einfall des englischen Spielschaffers F. Tresham. Es gibt zwei Ausfertigungen zur Auswahl; die jetzige Besprechung bezieht sich auf die in der Spielgestaltung etwas unschönere aber ein wenig preiswertere amerikanische Ausgabe.

Gespielt wird von 2 bis 7 Spielern, die jeweils eine der neun zur Verfügung stehenden Gebiete von Afrika bis Babylon, von Illyrien bis Ägypten verkörpern. Völker vermehren sich und können Städte gründen, dadurch werden Steuern erhoben (dieses ist tatsächlich vorteilhaft!); Schiffe erlauben das Hinübersetzen von überschüssiger Bevölkerung in besiedlungsfreie Gebiete. Die Expansion erlaubt Handel, der durch den lautstarken Austausch von Warenkarten zwischen den Völkern vollzogen wird; nur wer mitmacht, kann davon profitieren. Dabei jedoch kann er eventuell das Risiko eingehen, selbst eine Katastrophe zu verursachen - Piraten können seine Städte plündern, Epidemien können seine Bevölkerung dezimieren. Gegen solche Gefahren aber wirken die Zivilisationskarten, die erworben werden müssen, um a) anfallende Katastrophen zu lindern (z.B. Ingenieurwesen gegen Überflutung, Philosophie gegen Häresie) und b) die nötige Stufe der Zivilisation durch die damit gewonnenen Punkte zu erreichen. Der Erwerb dieser Zivilisationskarten ist das Hauptziel eines Volkes; da aber ein Volk maximal 11 der 16 zur Verfügung stehenden Karten kaufen kann, muß es eine bestimmte Strategie verfolgen: Wer Ambitionen nach Übersee hat, müßte sich Stoff- bzw. Segelmacherei und Astronomie für die Flotten aneignen; wer die eigenen Steuern regeln möchte, ist mit Geldprägung bedient; ein Volk, das der Landwirtschaft mächtig ist, kann eine dichtere Bevölkerung unterstützen.

Kontakte mit den Nachbarvölkern sind unvermeidlich, so auch Konflikte - insbesondere, wenn viele Völker in einem engen Raum

stehen; Ingenieurwesen schützt die Städte, Metallverarbeitung gibt einen Vorteil in Kampfhandlungen. Das Spiel ist aber wahrlich kein Kampfspiel; Fortschritt entlang der AST gelingt den Spielern, die ein Gefühl für das zivilisierende Gleichgewicht und die spielerische Strategie entwickeln. Sich losreißen und auf Eroberungszüge einlassen, wird selten belohnt; man unterläuft der Gefahr, die eigenen Städte und landwirtschaftliche Basis zu verlieren. Ziel ist es nicht, die Nachbarn zu zerstören, sondern die eigene Entwicklung klug zu steuern. Völker werden also selten vernichtet; falls dieses geschieht, haben sie doch noch die Möglichkeit, durch einen evtl. Bürgerkrieg eines anderen Volkes in das Geschehen zurückzukommen. Damit ergibt sich der spielerische Pfiff, daß die Spieler stets beteiligt sind und taktieren müssen. Hilfreich für angehende Zivilisationsspieler ist Ausdauer - ein ausgereiftes Spiel dauert etwa 12 Stunden; immerhin muß man das gesamte Neolithikum, die Bronze- und die Eisenzeit durchqueren.

Das Spielmaterial und das Regelwerk sind aufwendig aber übersichtlich, das Brett einfach, wenn auch zerteilt. Das Spiel läßt sich jedoch nur von den größten Fachgeschäften beziehen (z.B. Das Spiel, Hamburg) und ist nicht billig (ca. DM 80). Wer Verbindungen zu amerikanischen Verkaufsquellen in der Bundesrepublik Deutschland hat, braucht nur etwa die Hälfte zu bezahlen. Für die archäologisch Interessierten dürfte es ein angenehmer Weg sein, die zivilisatorischen Vorgänge der ostmittelmeerischen Vorgeschichte von einem weniger ernsten Blickpunkt zu betrachten.



Clive Bridger B.A.

Rheinisches Amt für Bodendenkmalpflege, Außenstelle Niederrhein  
Trajanstraße 4 , 4232 Xanten