

Eigentlich sollte „Filthy Rich“ ja die Ordnungszahl „46b“ tragen, denn es kam gleichzeitig wie „Ursuppe“ in unsere „Hall of Games“. Aber irgendeine Reihenfolge musste ich ja wählen, und so entschied ich mich gegen Filthy Rich, da es wesentlich kürzer in der Wertung war als Ursuppe...

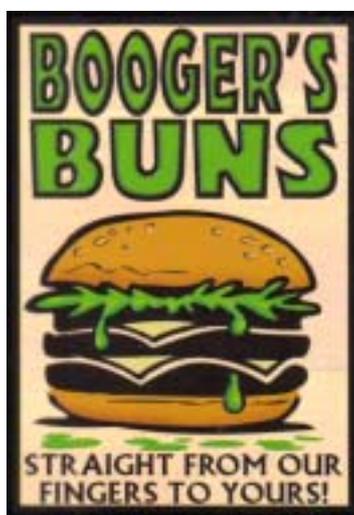
47



Vor ein, zwei Jahren noch war ich - armer Irrer - noch begeisterter Magic-Spieler. Das wäre an und für sich ja nicht schlimm. Leider haben mich allerdings auch Urinstinkte gepackt: ich betätigte mich als Jäger und Sammler. Wenn also wieder einmal eine neue Magic-Erweiterung herauskam, hieß es dann Boosterpacks kaufen, aufreißen, ordnen, tauschen und natürlich dann auch fein säuberlich in einen Ordner mit Klarsicht-hüllen verstauen. Von Zeit zu Zeit nahm ich dann einen Ordner in die Hand, öffnete ihn und schaute mir stolz einige der Magic-Karten an. Wenn mal eine Karte fehlte, konnte man aufgrund der durchsichtigen Hüllen eine Karte der darunterliegenden Klarsicht-hülle sehen. Ich wäre nie auf den Gedanken gekommen, daß man aus diesem einfachen Effekt ein Spiel machen könnte. Der Mann jedoch, der mit "Magic: The Gathering" verantwortlich ist für den welt-

weiten Sammelkartenspiel-Boom, schuf daraus ein Spiel namens "Filthy Rich".

Den Mechanismus hat er auf originelle Weise umgesetzt. Stellen Sie sich eine Geschäftsstraße vor: Um auf ihren Laden hinzuweisen, haben alle Ladenbesitzer ein mehr oder weniger großes Werbeschild vor die Tür gehängt. Dem Kunden in der Straße bietet sich dann ein Bild mit sich teilweise überdeckenden, überlappenden Tafeln. Einige Werbetafeln am Ende der Stra-



ße mögen gar nicht sichtbar sein, die Tafeln unmittelbar vor dem Kunden hingegen sind voll und ganz zu sehen. Logisch, daß kaufkräftige Kunden nur diejenigen Läden betreten, die ihre Aufmerksamkeit erregen konnten. Der Untertitel lautet des Spieles lautet daher auch treffend "Das 3-D-Spiel des Kapitalismus".

Genug der Einleitung, wenden wir uns zunächst dem Spielmaterial zu. Die Hauptrolle spielen selbstverständlich der Ordner, die vier Klarsicht-hüllen mit je 9 Steckplätzen und jene Karten, die die Werbetafeln ausmachen. Zumeist stellt eine Karte bereits das ganze Reklameschild dar, einige Schilder setzen sich jedoch aus zwei oder drei Karten zusammen, teils horizontal teils vertikal ausgerichtet. Eine einzige Tafel wird sogar aus vier Karten zusammengesetzt.

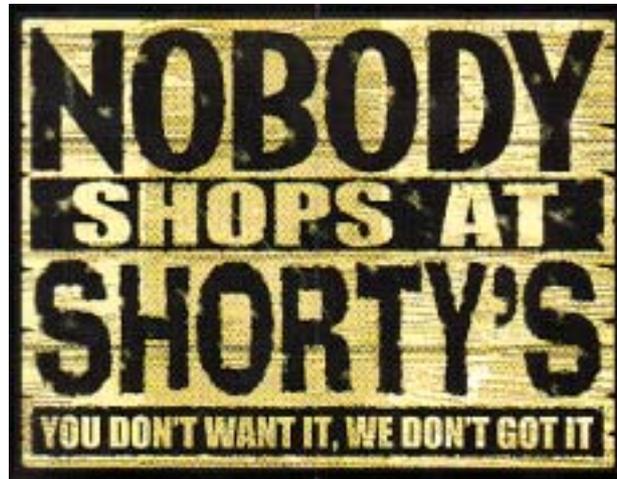
Ins Spiel gebracht werden die Firmen mittels Firmenkarten, die sich zusammen mit einigen Aktionskarten und "Asset"-Karten (das Wörterbuch übersetzt "asset" mit Aktivposten, Vermögenswerte, Besitztümer, und ähnliches) im Hauptstapel befinden. Schließlich gibt es noch einmal Karten, nämlich 12

Stück Luxusgüter unterschiedlicher Werte, die das begehrte Ziel jedes Unternehmers sind. Und nicht zu vergessen Spielgeld, 4 zehnteilige Würfel und ein normaler Sechseiter.

Ausgerüstet mit einem kleinen Startkapital und 5 Karten machen sich nun zwei bis fünf Spieler daran, möglichst viel Geld aus den verschiedenen Läden zu scheffeln.

Ein Spieler muß in seiner Runde zwei seiner Handkartenspielen. Üblicherweise eröffnet man ein Geschäft. Man legt die Firmenkarte vor sich auf den Tisch, zahlt die Geschäftsgründungskosten und hängt sogleich das Firmenschild vor die Tür. Auch für die "Asset"-Karten sind die angeführten Kosten zu bezahlen, sie bringen im Laufe des Spiels die verschiedensten Vorteile. Aktionskarten, welche zumeist einen Einfluß auf die finanzielle Situation eines oder mehrerer Spieler haben, müssen hingegen sofort abgehandelt werden. Nicht schlecht finde ich aber die Regelung, daß man jede Karte nicht unbedingt einsetzen muß, sondern auch einfach abwerfen kann. Man erhält dafür sogar eine kleine Entschädigung von 1 Dollar (Hier ist eine Anmerkung angebracht: Alle Kosten, Einnahmen, Steuern und die Luxusgüter sind mit lächerlich geringen Dollarpreisen angegeben. So kosten Firmen-

gründungen zwischen 1 und 12 Dollars, eine Limousine samt Chauffeur ist bereits für 8 Dollar zu haben und eine Space Shuttle ist lediglich mickrige 45 Dollar wert. Dies läßt den Schluß zu, daß diese



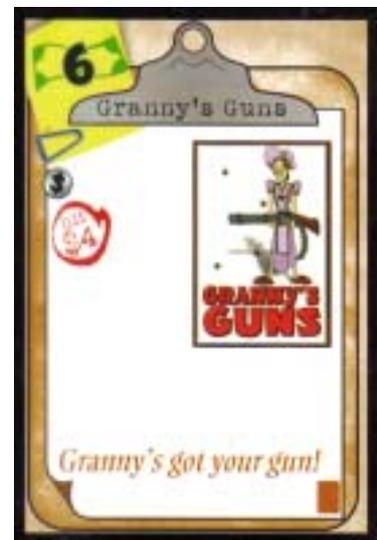
Dollarangaben nur symbolisch zu verstehen sind, ansonsten bitte ich den Autor um Bekanntgabe, wo ich in den Genuß eines europäischen Schlosses um 22 Dollar kommen kann....)

Dann kommt der spannende Moment: Kunden strömen in die Geschäftsstraße. Werden sie auf das gut angebrachte Firmenschild reagieren oder es ignorieren? Werden die Geschäfte florieren oder treiben einem die Steuern in den Ruin? Die Antwort geben die Würfel. Je nachdem, wo sich die aktuelle Klarsicht-hülle befindet, werden ein bis vier Würfel geworfen. Jedes Geschäft, welches erwürfelt wurde (Fachausdruck: "Hit"), wird von Kunden besucht und nimmt bares Geld ein, das eine mehr, das andere weniger. Die Registrierkassen klingeln, die Besitzer der Geschäfte reiben sich die Hände, während die

anderen Geschäfte leer ausgehen. Aber moment! - wird sich jetzt so mancher denken - neunteilige Klarsicht-hüllen und zehnteilige Würfel, da paßt etwas nicht zusammen! Die Erklärung ist ganz einfach:

der Finanzminister will auch etwas davon haben, im Klartext: Steuern! Jedesmal, wenn die "0" gewürfelt wird, müssen die Spieler für alle ihre Geschäfte Steuern zahlen. Und zwar wirklich für alle, auch jene, deren Werbetafeln momentan überhaupt nicht zu sehen sind! Da kann es schon mal passieren, daß man die fälligen Steuern nicht und nicht zusammenkratzen kann und einige Läden wieder schließen muß. (Im ungünstigsten Fall - nämlich dem totalen Konkurs - heißt es ganz aus dem Spiel ausscheiden!)

Danach kommt noch der normale Würfel zum Einsatz. Er bestimmt, auf welche Seite für die nächste Runde gewechselt wird. Bei einer 1, 2, 3 oder 4 wird auf die entsprechende

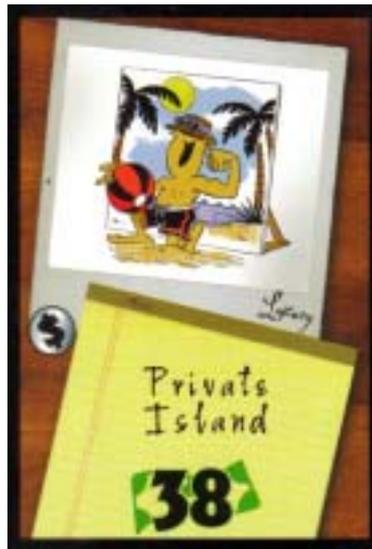


Seite umgeblättert, wodurch sich meist das Erscheinungsbild ändert. Bei einer 5 oder 6 bleibt die bestehende Seite gleich. Bei der Platzierung der Firmenschilder ist darauf zu achten, daß die einzelnen Seiten ihre Vor- und Nachteile haben. So können Werbetafeln auf der untersten Seite (Seite 1) durch Tafeln der anderen Seiten leicht überdeckt werden, wodurch die Werbebotschaft stark beeinträchtigt wird. Tafeln auf einer höheren Seite haben den Vorteil, daß mehr Kunden, sprich Würfel drankommen und somit die Chance auf Gewinn (aber auch die Gefahr von Steuern) steigt. Was nützen einem allerdings die schönsten Tafeln auf Seite 3 oder 4, wenn der Zufall es will, daß die meiste Zeit auf Seite 1 oder 2 geblieben wird?

Mit dem Ergänzen der Handkarten auf 5 Stück endet der Zug eines Spielers und der nächste im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Mit Geschäftssinn, Risikobereitschaft und natürlich mit viel, viel Glück kann man sein Bargeld tatsächlich ein wenig auf fetten. Zeit also, sich die unbedingt notwendigen Statussymbole, die Bewei-

se kapitalistischer Degeneration anzuschaffen. Je früher man zuschnappt, desto billiger sind die Luxusgüter, aber aufgepaßt: Auch bei den Luxusartikeln schlägt die Finanz erbarmungslos zu. Wer - allen Steuern und Konkurrenten zum Trotz - zuerst drei Luxusgüter erwirbt, gewinnt das Spiel.



Ich tu mich schwer, "Filthy Rich" einzuordnen. Ich kann es mit keinem anderen mir bekannten Spiel vergleichen, am ehesten noch mit "Roulette"! Denn auch hier macht man einen Einsatz (=Geschäftseröffnung) und hofft, daß die Kugel (=die Würfel) trifft. Es wäre aber ein Fehler, das Spiel als reines

Glücksspiel abzutun, denn dem Spieler bleiben genug Entscheidungsmöglichkeiten. Vor allem welche Karte man zu welchem Zeitpunkt ausspielt, spielt eine wichtige Rolle. Meine Erfahrung aus ein paar Partien: Unbedingt einige Dollars Reserven behalten und nicht alles investieren, denn wenn das Finanzamt öfters zuschlägt, als einem lieb ist, kämpfen alle ums Überleben, dann geht es zäh her. Fällt hingegen selten die "10", entwickelt sich das Spiel recht rasch.

Die Geschäfte selbst sind recht unterschiedlich in ihren Kosten, Steuertarifen und Erträgen und sorgen für viel Anwechslung, die graphische Gestaltung der Werbetafeln ist zudem recht witzig.

Mit "Filthy Rich" hat Richard Garfield (dessen Konterfei übrigens die Dollarnoten im Spiel ziert) wieder einen Hit gelandet. Selten zuvor hat mich ein "Glücksspiel" so sehr in den Bann gezogen. Der einzige Nachteil: Ich könnte mir vorstellen, daß es auch hier Erweiterungen mit neuen Karten geben kann.....

Info-Box

Titel:	Filthy Rich
Art:	Wirtschafts-Glücksspiel
Autor:	Richard Garfield
Spieler:	für 2 bis 5 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Verlag:	Wizards of the Coast
Jahr:	1998
Dauer:	45 bis 90 Minuten
Preis:	ca. Euro ??,-

Game News-
Wertung

