

Der Goldsieber Verlag hat in den ersten Jahren seines Bestehens sofort ein paar hochkarätige Spiele in unsere „Hall of Games“ gebracht. Leider hielt dies nicht allzulange an, da seitens des leitenden Noris-Verlages weniger Wert auf komplexere Spiele gelegt wurde. Einige Jahre später schaffte es allerdings mit „Piranha Pedro“ ein munteres Fun-Spiel in unsere Ruhmeshalle, ein Trend, der mit dem folgenden Spiel fortgesetzt werden konnte...



Bin ich froh, dass der Verlag bei diesem Spiel auf allzu wirklichkeitsgetreues Spielmaterial verzichtet hat. Es ist ja in letzter Zeit Mode geworden, echte Steine, Halbedelsteine, Muscheln, Federn und ähnliches zur Steigerung der Spielatmosphäre in die Spieleschachtel zu packen. Bei "Pecunia non olet" wäre übertriebener Realismus ziemlich verhängnisvoll gewesen...

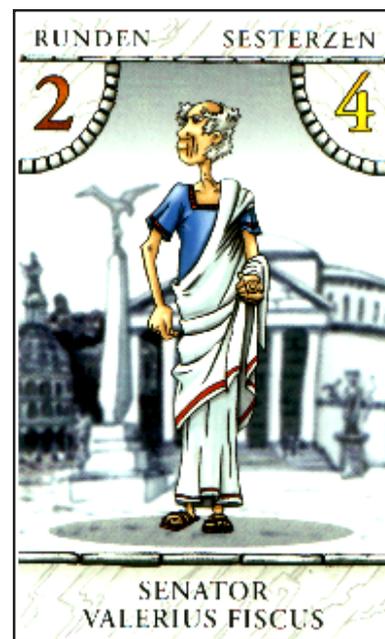
Das neueste Spiel aus dem Hause "Goldsieber" spielt im alten Rom. Doch es geht weder ums Kolosseum, noch ums Forum Romanum oder den Circus Maximus. Vielmehr stehen öffentliche Toiletten (sic!) im Mittelpunkt des Spielgeschehens. Als Betreiber einer Latrine versuchen die Spieler, viele zahlungskräftige Kunden in ihren WC's unterzubringen, um möglichst viele Sesterzen einzunehmen,

denn wie schon der Spielertitel verrät: "Geld stinkt nicht!"

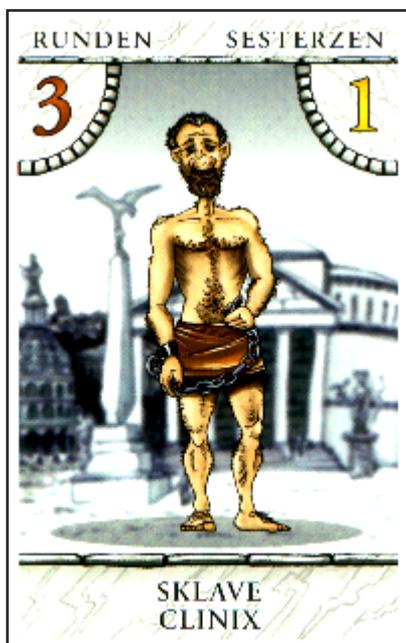
Jeder Spieler besitzt eine nicht gerade luxuriös ausgestattete Latrine, ja eigentlich eher lediglich eine Art "Donnerbalken", welcher Platz für drei Römer bietet. Zu Beginn des Spiels verweilen jedoch nur an den beiden äußeren Sitzen zwei Römer und gehen ihren großen und kleinen Geschäften nach. Vor jeder Latrine bilden bereits fünf Römer eine Warteschlange, die ungeduldig darauf warten, sich auf einem freien Latrinenplatz zu erleichtern.

Jetzt ist das Geschäft mit diesem menschlichen Grundbedürfnis ja nicht recht gut wirtschaftlich kalkulierbar. Hier wird nicht leistungsbezogen nach Fixpreisen entrichtet, die Kundschaft bezahlt vielmehr, was sie gerne

zu zahlen bereit ist. Diese Abhängigkeit vom guten Willen der Kunden - kurz "Trinkgeld" genannt - kenne ich im Gastgewerbe seit vielen Jahren. Da hängt es nicht unbedingt vom mehr oder weniger dicken Geldbörserl der wertigen Gäste ab, wie viel Geld man bekommt, und auch bei "Pecunia non olet" sind Rang und Beruf eher Nebensache. So mancher wohlhabende Senator erweist sich da knausriger als so mancher arme Sklave, und auch bei den Bürgern und Römerinnen gibt es starke Schwankungen, was die Gebefreudigkeit anbelangt. Generell sind von einem Kunden zwischen 1 und 5 Sesterzen Trinkgeld zu erwarten.



Genauso groß ist die Spanne übrigens auch bei der Verweildauer. Einige Herrschaften haben es recht eilig und sitzen bloß ein kurzes Weilchen (1 oder 2 Runden) auf dem Klo. Andere lassen sich viel Zeit, denken über Jupiter und die Welt nach und verbringen bis zu 5 Runden auf der Latrine. Wie lange ein Römer für sein Geschäft braucht und wie viele Sesterzen er danach hergibt, ist - zusammen mit seinem Namen und seinem sozialen Rang - auf der Römerkarte genau angegeben. Sobald sich ein Römer auf einem Latrinenplatz niederlässt, wird die entsprechende Zahl an Rundenmarkern (verdächtig braune Stäbchen, aber garantiert geruchsfrei) vom Vorrat auf die Karte gelegt.



Das Verhältnis Verweildauer zu Trinkgeld ist natürlich von großer Bedeutung. Ist das zu erwartende Trinkgeld höher, kann man - wirtschaftlich betrachtet - von einem "guten" Kunden sprechen,

den man gerne in seiner Latrine haben möchte. Ist hingegen die Rundenzahl höher, dann besetzt dieser Dauersitzer einfach unnötig lang den Platz. Daneben ist aber auch noch die Kundenfrequenz wichtig, weshalb man möglichst bemüht sein sollte, alle drei Latrinenplätze ständig besetzt zu haben. Senatoren erweisen sich dabei als ziemlich schwierige, weil wählerische Kundschaft, denn sie wollen auf gar keinen Fall neben einem Sklaven sitzen. Wenn man nicht gut aufpasst, muss man so gezwungenermaßen ein oder gar zwei Latrinenplätze frei lassen, was einem nicht unerheblichen Einnahmenverlust gleichkommt. Hingegen kennen Römerinnen keine Scheu, auch zu zweit auf einer einzigen Latrine Platz zu nehmen. Dieses typisch weibliche Verhalten hat sich übrigens bis in die Neuzeit gehalten, denn auch heute noch sieht man Damen meist paarweise Richtung Toilette marschieren. Als wirtschaftlich orientierter Latrinenbetreiber ist man jedenfalls bestrebt, die limitierte Kapazität der eigenen Latrine möglichst optimal auszunutzen, denn wer zuerst eine bestimmte Anzahl an Sesterzen eingenommen hat, gewinnt das Spiel.

Aber wie nimmt man überhaupt Einfluss auf das Geschehen, so doch die Reihenfolge der Besucher durch die Warteschlange vorgegeben ist? Die Antwort liegt in den 40 Aktionskarten, von denen jeder Spieler zu Beginn



zwei Stück erhält. Diese Karten erlauben die unterschiedlichsten Aktionen. So kann man Einfluss auf die Warteschlangen nehmen, indem man zum Beispiel missliebige Kunden aus der eigenen Warteschlange wirft, einen beliebigen Römer sich ganz ans vordere Ende der Warteschlange vordrängeln oder zwei Römer in verschiedenen Warteschlangen die Plätze tauschen lässt. Oder man kann bei einem beliebigen Mitbewerber alle Römerkarten einer bestimmten Personengruppe aus seiner Latrine und Warteschlange entfernen, ohne dass er dafür eine müde Sesterze erhält (zum Beispiel "Senatsversammlung" oder "Frauenforum"). Mit einer "Sonderssteuer" kann man - zum richtigen Zeitpunkt gespielt - die Einnahmen der Mitspieler schmälern. Eine "Fischvergiftung" sorgt dafür, dass ein beliebiger Römer für sein "Geschäft" zwei Runden länger braucht als geplant. Und ganz beliebt ist auch die "Villa

Dixius", eine Art Zusatzklo, welches kurzfristig für einen einzigen Römer eingerichtet wird. Wie viele Aktionskarten man in seinem Zug spielen darf ist ebenso unbegrenzt wie die Anzahl, wie viele man in der Hand halten kann. Die Aktionskarten sorgen auf jeden Fall für viel Abwechslung und sind das Salz in der Suppe, die dem Spiel die Würze verleihen.

Der genaue Spielablauf sollte noch erwähnt werden. Wer an der Reihe ist, nimmt zuerst von jeder Römerkarte in seiner Latrine einen Rundenmarker. Danach kassiert er für jede Römerkarte, auf der sich kein Rundenmarker befindet, das angegebene Trinkgeld und legt die Karte auf den Ablagestapel. Auf freie Plätze in seiner Latrine kann er nun die vordersten Römerkarten seiner Warteschlange legen. Zum Abschluss seines Zuges zieht er eine neue Aktionskarte vom Stapel.



Ein Spiel mit einem solch skurrilen und witzigen Thema hätte man ganz sicher nicht bei einem deutschen Großverlag vermutet. zum Spielwitz tragen noch die lustigen Namen der verschiedenen Römer bei (der Sklave Pipifax, die Römerin Fabia Clopatra oder der Bürger Gaius Darmverschluss sollten als Beispiel genügen). Auch das Spiel selbst ist witzig und sehr kurzweilig. Wenn es auch

nicht so hochtaktisch ist, so ist doch neben etwas Katenglück geschickter Einsatz der Aktionskarten gefragt. Meiner Meinung nach hat der einzelne Spieler trotz der großen Spanne bei den Römerkarten noch genug Einflussmöglichkeiten. "Pecunia non olet" kam bei uns in letzter Zeit in verschiedenen Spielrunden so oft auf den Tisch, dass man von einem wirklich gelungenen Spiel für jung und alt sprechen kann. Absolut empfehlenswert!

*Truly*

Game News-  
Wertung



| <b>Info-Box</b> |  |
|-----------------|--|
| <b>Titel:</b>   | <b>Pecunia non olet</b>                |
| <b>Art:</b>     | <b>lustiges Spiel um „Geschäfte“</b>   |
| <b>Autoren:</b> | <b>Christian Fiore und Knut Happel</b> |
| <b>Spieler:</b> | <b>für 2 bis 6 Spieler</b>             |
| <b>Alter:</b>   | <b>ab 8 Jahren</b>                     |
| <b>Verlag:</b>  | <b>Goldsieber Spiele</b>               |
| <b>Jahr:</b>    | <b>2005</b>                            |
| <b>Dauer:</b>   | <b>20 bis 40 Minuten</b>               |
| <b>Preis:</b>   | <b>ca. Euro 18,--</b>                  |

