

Schokoladenfabrik ohne Charlie

Das wäre ein tolles Spiel zum Film gewesen, aber Johnny Depp kam erst 18 Jahre später als Willy Wonka auf die Leinwand. Andererseits war HEIMLICH & Co kurz zuvor Spiel des Jahres geworden, da lag die Idee, es auch mal mit einem Firmennamen als Spieletitel zu versuchen, nicht fern. Auch MÜLLER & SOHN fällt in diese Epoche.

Dabei ist SCHOKO & Co gar kein deutsches Spiel. Das Original hieß AMBITION und erschien 1987 in Frankreich bei Schmidt-France. Für die Autoren, Gilles Monnet und Yves Hirschfeld, war es mehr oder minder ein One-Hit-Wonder, denn man hat seither nichts mehr von ihnen gehört (lediglich Yves Hirschfeld war 1999 mit dem Geschicklichkeitsspiel CHAIRS kurz in Erscheinung getreten). One-Hit-Wonder auch deshalb, weil AMBITION als französisches „Spiel des Jahres 1987“ ausgezeichnet wurde. So ist es jedenfalls in der Spielbox 1/88 zu lesen. Gemeint war damit wohl der „Goldene Würfel“, den die Ludothèque de Boulogne-Billancourt 1986 vergeben hatte.

Bis zu vier Spieler betreiben eine Schokoladenfabrik. Jeder verfügt über sein eigenes Werksgelände, und das präsentiert sich offen auf dem Spielplan. Da gibt es ein Lager für das rohe Kakaomaterial, den Produktionsraum, ein Lager für die fertigen Tafeln sowie Räume für Buchhaltung, Sekretariat und Verkaufsabteilung. Ziel des Spiels ist, das meiste Geld zu scheffeln. Dazu kauft man auf den Märkten der Welt möglichst billig Kakaomaterial ein und verarbeitet es zu Schokolade, die man dann möglichst teuer verkauft. Natürlich braucht es dafür Personal, und davon hat man zu Beginn

des Spiels noch keines, ebenso wie auch die Lagerhallen gähnend leer sind.

Gespielt wird in Runden, hier als Monate deklariert, jeder Monat besteht aus mehreren Phasen. Zuerst wird Personal eingestellt: Arbeiter, um Schokolade herzustellen, Verkäufer, um die Schokolade abzusetzen, Sekretäre, die die Kaufverträge an die Buchhaltung leiten, und Buchhalter, die schließlich das Geld kassieren. Das Personal verlangt seinen Lohn, der gleich zu Beginn gezahlt werden



muss, und dann jeden Monat aufs Neue, solange die Leute für den Fabrikchef arbeiten. So ist das Leben.

Der Rohkakao wird auf fünf Weltmärkten angeboten, in welcher Menge entscheidet jeder Spieler für sich, die Summe

ergibt das Gesamtangebot. Für den Einkauf wird geheim geboten, wer hoch rangiert, wird zuerst bedient, Knauser gehen schon mal leer aus. Dann schon lieber ordentlich zulangen. Jeder Arbeiter schafft zwar nur eine begrenzte Menge Kakao zu Schokolade zu verarbeiten; macht aber nichts, denn der Rest verdirbt nicht.

Auch die Verkäufer können nur um eine begrenzte Anzahl an Verträgen schachern. Die kommen in Form von Karten daher und nennen Menge sowie Höchst- und Mindestpreis des Kontrakts. Das Vertrackte: Die Menge muss zur Gänze erfüllt werden; wer das nicht kann, darf sich an den Verkaufsverhandlungen gar nicht erst beteiligen. Die anderen hören auf den Auktionator, der den Vertrag zunächst zum Mindestpreis anbietet und dann so lange erhöht, bis ein Spieler zugreift.

Der Verkäufer erhält den Verkaufserlös und übergibt ihn dem Sekretariat, das reicht ihn weiter an die Buchhaltung; erst die kann das Geld auf das Konto einzahlen und damit auf der Haben-Seite des Spielers buchen. Natürlich braucht man auch dafür das entsprechende Personal. Am Monatsende schließlich hetzt man der Konkurrenz, also den Mitspielern, noch negative Ereignisse auf den Hals, die ein zu klein geratener Kartenstapel liefert.

SCHOKO & Co war ein lupenreines Wirtschaftsspiel mit einem Minimum an Glückselementen. Vor Spielbeginn konnte man sich auf eine Spieldauer festlegen, das Minimum waren sechs, das Maximum 12 Monate. Die Spielregeln waren für die damalige Zeit vorbildlich und führten den Spieler mit vielen Beispielen an die erste Partie heran. Wer heute noch ein Exemplar auf dem Flohmarkt findet, sollte sofort

zugreifen. Alan R. Moon hat gute strategische Tipps für SCHOKO & Co entwickelt, die einst in Brian Walkers Games International abgedruckt wurden und jetzt bei Westpark Gamers nachzulesen sind: www.westpark-gamers.de/index.html?/GI/schoko_co.html. KMW