



DKT – Das Original
Das kaufmännische Talent
Für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren
Piatnik-Spiel Nr. 637278 • © 2008 Piatnik, Wien
Hergestellt unter Lizenz der PPG
Perner Publishing Group AG Switzerland
Printed in Austria

VOR DEM SPIEL

Ziel des Spiels – Wer ist der Sieger?

Sie besitzen am Ende des Spiels das größte Vermögen an Bargeld, Grundbesitz, Häusern und Hotels?
Gratuliere – Sie haben gewonnen!

Spielvorbereitung

1. Inhalt auf Vollständigkeit überprüfen

- 1 Spielplan
 - 2 Würfel
 - 6 Spielfiguren
 - 32 Häuser
 - 8 Hotels
 - 15 Risiko-Karten
 - 15 Bank-Karten
 - 30 Besitzkarten
- Spielgeld: je 40x Wert 1, 5, 10, 20, 50, 100 und 200



2. Spieldauer festlegen

Vor Spielbeginn wird die Spieldauer festgelegt. Die Empfehlung für Anfänger liegt bei 2 Stunden – Fortgeschrittene sollten in etwa 1 Stunde als Spieldauer fixieren.

3. Spielgeld verteilen

Zwischen 3 und 6 Spieler können am Spiel teilnehmen. Die Aufgaben der Bank werden von einem Spieler übernommen. Natürlich kann auch jemand, der nicht aktiv mitspielt, die Rolle des Bankiers übernehmen.

Jeder Spieler erhält Spielgeld in der folgenden Stückelung:

2 Stück à	200,-	=	400,-
6 Stück à	100,-	=	600,-
6 Stück à	50,-	=	300,-
5 Stück à	20,-	=	100,-
6 Stück à	10,-	=	60,-
7 Stück à	5,-	=	35,-
5 Stück à	1,-	=	5,-
<hr/>			
Gesamt			1.500,-

Die restlichen Banknoten sowie alle Besitzkarten werden bereitgelegt.

4. Risiko- und Bank-Karten auflegen

Die jeweils 15 Karten werden getrennt gemischt und verdeckt auf die vorgesehenen Felder auf dem Spielplan gelegt.

5. Wer beginnt?

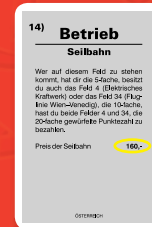
Die Spielfiguren werden auf das Startfeld (Feld 1) gestellt. Der Spieler mit der höchsten gewürfelten Augenzahl beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Sind Sie an der Reihe, würfeln Sie mit beiden Würfeln. Bei gleicher Augenzahl, also z. B. 3-3, 4-4, etc., dürfen Sie nochmals würfeln. Anschließend ziehen Sie mit Ihrer Spielfigur die Gesamtsumme der gewürfelten Augen weiter. Würfeln Sie drei Mal in Folge die gleichen Augenzahlen, müssen Sie Ihre Spielfigur sofort in den Arrest (Feld 31) ziehen.

BEIM SPIEL

Besitzkarte kaufen

Sie kommen mit Ihrer Spielfigur auf ein Grundstück, einen Betrieb oder eine Linie – dieses Feld besitzt noch keiner Ihrer Mitspieler? Perfekt! Sie dürfen diese Besitzkarte nun kaufen. Den Kaufpreis finden Sie auf der entsprechenden Besitzkarte – dieser muss sofort an die Bank bezahlt werden. Die gekaufte Besitzkarte legen Sie offen vor sich ab.

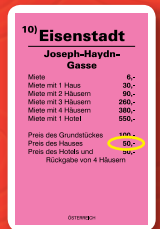
Anmerkung: Um von Anfang an für Spannung zu sorgen, können von jedem Mitspieler schon vor Spielbeginn 2 Besitzkarten gekauft werden. Dazu werden alle Besitzkarten gemischt – jeder Spieler zieht 2 beliebige Karten aus dem Stapel. Der Kaufpreis der gezogenen Grundstücke ist unmittelbar an die Bank zu bezahlen.



Häuser kaufen

Wenn Sie alle Grundstücke einer Stadt besitzen, also alle Besitzkarten gleicher Farbe, dürfen Sie jederzeit ein oder mehrere Häuser von der Bank kaufen (Kaufpreis siehe Besitzkarte). Die Häuser müssen auf den Grundstücken gleichmäßig verteilt werden, d. h. es darf erst ein zweites Haus auf einem Grundstück aufgestellt werden, wenn auf allen anderen Grundstücken dieser Stadt mindestens ein Haus erbaut wurde. Es dürfen maximal vier Häuser pro Grundstück errichtet werden.

Anmerkung: Hat die Bank weniger Häuser als verlangt werden, kommt es zu einer Versteigerung. Die zur Verfügung stehenden Häuser gehen an den Meistbietenden.



Hotels kaufen

Erst wenn Sie auf jedem Grundstück einer Stadt jeweils vier Häuser erbaut haben, dürfen Sie ein Hotel kaufen. Auf welchem Feld das Hotel entstehen soll, entscheiden Sie selbst (Kaufpreis siehe Besitzkarte). Die vier Häuser auf diesem Feld gehen an die Bank zurück. Stellen Sie das gekaufte Hotel auf das entsprechende Feld. Es darf maximal ein Hotel pro Grundstück erworben werden.

19) Linz Landstraße	
Miete	30,-
Miete mit 1 Haus	150,-
Miete mit 2 Häusern	450,-
Miete mit 3 Häusern	850,-
Miete mit 4 Häusern	1250,-
Miete mit 1 Hotel	1200,-
Preis des Grundstückes	300,-
Preis des Hauses	250,-
Preis des Hotels/LINZ	250,-
Rückgabe von 4 Häusern	

Besitzkarten verkaufen

Sie dürfen jederzeit ihre Besitzkarten an Mitspieler verkaufen. Die Preise dafür werden frei vereinbart. Auf Grundstücken, die verkauft werden, dürfen aber weder Häuser noch ein Hotel stehen.

Anmerkung: Bestehende Gebäude (Häuser, Hotel) dürfen nur an die Bank verkauft werden. Die Bank bezahlt dafür die halben Entstehungskosten. Für ein Hotel werden der halbe Kaufpreis des Hotels und der halbe Wert von vier Häusern von der Bank ausbezahlt.

Miete kassieren

Landet die Spielfigur eines Mitspielers auf dem Feld eines in Ihrem Besitz befindlichen Grundstückes, dürfen Sie Miete kassieren. Die Höhe der Miete ist auf der entsprechenden Besitzkarte angeführt. Miete kassieren dürfen Sie aber nur, solange der nächste Mitspieler nicht bereits gewürfelt hat. Nachträglich darf die Miete nicht mehr eingetrieben werden.

36) Innsbruck Andreas-Hofer- Straße	
Miete	24,-
Miete mit 1 Haus	110,-
Miete mit 2 Häusern	320,-
Miete mit 3 Häusern	700,-
Miete mit 4 Häusern	1050,-
Miete mit 1 Hotel	1050,-
Preis des Grundstückes	250,-
Preis des Hauses	150,-
Preis des Hotels/LINZ	150,-
Rückgabe von 4 Häusern	

Darlehen

Darlehen gibt es ausschließlich von der Bank. Sämtliche Zahlungen (Mieten, Risikobeträge, Strafen, etc.) müssen immer sofort beglichen werden. Sind Sie nicht mehr in der Lage, Ihre

Zahlungen zu leisten, ist das Spiel für Sie zu Ende. Die noch vorhandenen Besitzkarten (inkl. Häuser und Hotels) nimmt die Bank zurück und versteigert diese an die verbleibenden Mitspieler.

Risiko- und Bank-Karten

Landen Sie mit Ihrer Spielfigur auf dem Feld BANK oder RISIKO, nehmen Sie die oberste Karte vom entsprechenden Kartenstapel. Die geforderten Bedingungen müssen sofort erfüllt werden. Die abgehobene Karte kommt danach zurück unter den Kartenstapel auf dem Spielplan.



Vermögensabgabe (Feld 21)

Bei diesem Feld wird es richtig teuer. 10 % des Wertes von all Ihrem Besitz sind an die Bank abzuliefern. Maximal sind jedoch 350,- zu bezahlen.



Arrest (Feld 31)

Wenn Sie mit Ihrer Spielfigur auf Feld 11 (Gesetzesverletzung) ziehen, muss diese sofort in den Arrest. Das Gleiche gilt auch für das dreimalige Würfeln von gleichen Augenpaaren (siehe auch „Vor dem Spiel – Wer beginnt?“). Jetzt haben Sie die Wahl. Sie können sofort weiterspielen, wenn Sie 50,- an die Bank bezahlen. Ohne Zahlung werden Sie beim Würfeln zweimal ausgelassen. Ziehen Sie mit Ihrer Spielfigur hingegen auf das Arrest Feld, ohne eine Gesetzesübertretung begangen zu haben, bezahlen Sie keine Strafe und dürfen, wenn Sie das nächste Mal an der Reihe sind, würfeln und weiterziehen.



Start (Feld 1)

Immer, wenn Sie mit Ihrer Spielfigur das Startfeld passieren, erhalten Sie 200,- von der Bank. Falls Ihre Spielfigur unmittelbar aus dem Arrest kommt, bekommen Sie jedoch kein Geld bei dieser Überquerung.



NACH DEM SPIEL

Jetzt wird abgerechnet. Alle Spieler, die nach der vereinbarten Spielzeit noch mit dabei sind, zählen all ihre Vermögenswerte (Bargeld, Besitzkarten, Häuser, Hotels, etc.) zusammen. Zur Berechnung werden die Kaufpreise (siehe Besitzkarten) verwendet. Der Spieler mit dem größten Vermögen hat gewonnen.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Wenn Sie zu „DKT – Das kaufmännische Talent“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

Viel Spaß mit DKT



Nr. 639777

DKT URLAUB

Hier wird in einige der beliebtesten Ferenziele der Österreicher investiert. Der Zug oder das Flugzeug bringt die Spieler noch schneller an die gewünschten Ferienorte. Souvenirs bringen zusätzliche Einnahmen. Ab 8 Jahren, für 3-6 Spieler.



Nr. 630170

DKT ALPEN

Auf der Alm ist es schön!

Hier wird in den alpinen Tourismus investiert. Die Spieler erstehen Grundstücke in den Alpen und versuchen sie durch den Ausbau mit Hütten und Hotels lukrativ zu machen, ihr Geld zu mehren und schuldenfrei zu werden. Sommer- und Wintertourismus erfordern unterschiedliche Aktivitäten und Touristenattraktionen. Ab 8 Jahren, für 3-5 Spieler.



Nr. 631573

DKT WIEN

Mit dem Fiaker zum Heurigen!

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Geschäftsmannes, der Grundstücke an den besten Adressen Wiens erwirbt und dort Kaffeehäuser und Hotels eröffnet.

Wer seine Chancen nutzt und zum richtigen Zeitpunkt in die lukrativsten Standorte investiert, erzielt die höchsten Einnahmen und gewinnt das Spiel.

Ab 8 Jahren, für 3-5 Spieler.



Nr. 638473

DKT JUNIOR

Erstes Wirtschaften kennenlernen!

Eintrittskarten werden gekauft und verkauft. Bezahlt wird vom Taschengeld, das klug eingeteilt werden muss!

Geburtstage, Oma und Opa und das Sparschwein bringen ab und zu Extrageld. Wer aber zu viel Zeit auf dem Spielplatz verbringt, dem schnappen die Mitspieler die besten Plätze weg!

Ab 5 Jahren, für 2-4 Spieler.

