



### Europa DKT

für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Piatnik Spiel Nr. 637322

© 2008 Piatnik Wien

Hergestellt unter Lizenz der  
PPG Perner Publishing Group AG, Switzerland  
Printed in Austria

Seit Generationen wird DKT gespielt. Kaufen, verkaufen, Vermögenswerte schaffen – ein Abbild der kaufmännischen Realität. Die Geldwerte sind bewusst niedrig, damit auch jüngere kaufmännische Talente mitspielen können.

Erleben Sie mit dieser Europa Ausgabe eine Reise durch 21 europäische Länder. Überlegen Sie sich gut, in welchen Teilen Europas Sie Ihre Häuser und Hotels errichten, um möglichst hohe Einnahmen zu erzielen.

**Spielinhalt:** 1 Spielplan, 2 Würfel, 6 Spielfiguren, 32 Häuser, 8 Hotels, Spielgeld, 14 Risiko-Karten, 15 Bank-Karten, 31 Besitz-Karten.

#### **Spielvorbereitung:**

Die Karten Risiko und Bank werden verdeckt auf die vorgezeichneten Felder des Spielplanes gelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt die entsprechende Spielfigur auf das Startfeld des Spielplanes. An dem Spiel können 3 bis 6 Spieler teilnehmen. Ein Spieler übernimmt auch die Rolle des Bankiers.



Der Bankier zahlt aus der Bankkasse an jeden Mitspieler ein Startkapital im Wert von 1.500,- in folgender Stückelung aus:

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/>	
Total-Startkapital	1.500,-

Die restlichen Banknoten sowie die Besitzkarten bleiben in der Bank. Alle Wertobjekte werden von der Bank, wie im Spielablauf beschrieben, an die Spieler verkauft. Erwirbt ein Spieler ein Wertobjekt, so erhält er die entsprechende Besitzkarte, auf der die Preise wie Kaufpreis, Mietpreis, Preis eines Hauses oder eines Hotels ersichtlich sind.

Vor Spielbeginn wird festgelegt, wie lange gespielt wird. Der Spieler, dessen Vermögen an Bargeld, Grundbesitz, Häusern und Hotels nach der vereinbarten Spieldauer am höchsten ist, gewinnt das Spiel.

#### **Spielablauf:**

Der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und zieht seine Spielfigur die der gewürfelten Augenzahl entsprechende Anzahl an Feldern weiter.

Endet der Zug eines Spielers auf einem Länderfeld, so kann er dieses Land erwerben, indem er den auf der entsprechenden Besitzkarte angegebenen Betrag an die Bank zahlt. Dafür erhält er von der Bank die Besitzkarte, die er offen vor sich ablegen muss. Nach denselben Regeln werden auch Kraftwerke sowie Flug- Bahn- oder Schifffahrtslinien erworben.

Um das Spiel zu beschleunigen, kann der Bankier zu Beginn des Spieles alle Besitzkarten mischen und jedem Spieler zwei Besitzkarten austeilen. Die Spieler müssen diese Länder kaufen und dafür den auf der Karte angegebenen Preis an die Bank zahlen.

Endet der Zug auf einem der Felder „Risiko“ oder „Bank“, muss der Spieler die oberste Karte vom entsprechenden Kartenstapel nehmen und die darauf stehende Bedingung erfüllen. Anschließend wird die Karte zurück unter den Stapel geschoben.

Endet der Zug auf einem Länderfeld das bereits verkauft ist, so muss der Spieler dem Besitzer dieses Landes Miete zahlen. Die Höhe der Miete ist abhängig vom Ausbaustatus des jeweiligen Landes (Häuser, Hotel) und ist auf der Besitzkarte ersichtlich. Die Miete ist sofort vom Besitzer zu reklamieren, da das Recht auf diese sonst verloren geht.

Hat ein Spieler mit beiden Würfeln die gleiche Augenzahl (einen Pasch) geworfen, darf er nochmals würfeln. Danach zieht er seine Figur um die Gesamtsumme beider Würfelresultate weiter. Würfelt der Spieler allerdings dreimal hintereinander einen Pasch, muss der Spieler sofort in den Arrest. Das gleiche gilt, wenn ein Zug auf dem Feld „Gesetzesverletzung“ endet.

Ein in den Arrest gegangener Spieler muss 2 Runden lang aussetzen. Will er jedoch bereits in der nächsten Runde wieder mitspielen, kann er sich freikaufen indem er 50,- an die Bank zahlt. Endet der Zug eines Spielers auf dem Feld „Arrest“ ohne dass der Spieler eine Gesetzesverletzung begangen hat, muss er keine Strafe bezahlen, sondern setzt beim nächsten Würfeln seinen Weg fort.

Jedes mal, wenn ein Spieler das Startfeld passiert, erhält er von der Bank ein Gehalt im Wert von 200,-. Endet der Zug eines Spielers genau auf dem Startfeld, bezahlt ihm die Bank das doppelte Gehalt also 400,-. Befindet sich der Spieler jedoch auf dem Weg aus dem Arrest, hat er keinen Anspruch auf diese Auszahlung.

**Häuser:** Hat ein Spieler alle Länder einer Farbe erworben, darf er jederzeit ein Haus oder Häuser von der Bank kaufen und in diesen Ländern errichten. Diese Häuser sind auf den Ländern gleichmäßig zu verteilen: In einem Land darf erst ein zweites Haus aufgestellt werden, wenn auf den anderen gleichfarbigen Ländern bereits ein Haus steht. In jedem Land können bis zu vier Häuser gebaut werden.

Werden mehr Häuser verlangt als in der Bank zur Verfügung stehen,

werden die Häuser in einer Versteigerung an den Meistbietenden abgegeben. Hat die Bank keine Häuser mehr, kann ein eventueller Bedarf erst gedeckt werden, wenn die Bank durch einen Hotelverkauf Häuser zurückbekommt oder von einem Spieler zurück kauft.

**Hotels:** Um ein Hotelgebäude errichten zu können, muss ein Spieler in jedem Land einer Farbgruppe vier Häuser haben. Er kann von der Bank ein Hotel kaufen und in einem beliebigen Land dieser Farbgruppe errichten. Dafür bezahlt er der Bank jenen Preis, der auf der Besitzkarte vermerkt ist zusätzlich gibt er die vier Häuser des betreffenden Bauplatzes zurück. In jedem Land darf nur ein Hotel errichtet werden.

Besitzer von Ländern, Kraftwerken oder Verkehrslinien können diese jederzeit zu frei verhandelbaren Preisen an andere Mitspieler verkaufen, solange in diesen Ländern keine Häuser oder Hotels stehen. Sind Häuser oder Hotels vorhanden, müssen sie vorher an die Bank zurück verkauft werden. Die Bank bezahlt die Hälfte des Preises, der dafür auf der Besitzkarte vermerkt ist. Für ein Hotel zahlt sie zusätzlich den halben Wert der vier Häuser, die für das Hotel zurückgegeben wurden. Der Verkauf von Häusern und Hotels darf nur an die Bank erfolgen.

Ist ein Spieler trotz Verkaufs seiner Häuser, Hotels etc. nicht mehr in der Lage seine Zahlungen zu leisten, übergibt er seinen restlichen Besitz der Bank, die diesen versteigert. Der Erlös wird dem Gläubiger ausgezahlt.

Grundsatz: Es dürfen keine Schulden gemacht werden. Transaktionen, Mieten, Risikobeträge, Strafen usw. müssen immer sofort bezahlt werden.

Zeigen Sie Ihr kaufmännisches Talent! Wir wünschen Ihnen viele Stunden Spaß.

*Anmerkung: Die Grundstückspreise sowie die Mieten sind in den einzelnen Ländern unterschiedlich hoch. Die Höhe der Preise richtet sich nach dem Bruttonationalprodukt pro Einwohner 2006 der einzelnen Länder.*

Wenn Sie zu „Europa DKT“ noch Fragen oder Anregungen haben, schreiben Sie bitte an: Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Postfach 79, A-1141 Wien.

[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)