

für 3 - 5 Spieler ab 8 Jahren
 Piatnik Spiel Nr. 630170
 © 2011 Piatnik, Wien
 Hergestellt unter Lizenz der PPG
 Perner Publishing Group AG Switzerland
 Printed in Austria



Es wird in den alpinen Tourismus investiert. Die Spieler kaufen Grundstücke in den Alpen und versuchen sie durch den Bau von Hütten und Hotels lukrativ zu machen, ihr Vermögen zu vermehren und schuldenfrei zu werden. Sommer- und Wintertourismus erfordern unterschiedliche Aktivitäten und Touristenattraktionen.

Spielinhalt:

- | | |
|--|--|
| 1 Spielplan | 1 Touristenwürfel in orange |
| 5 Spielfiguren in fünf verschiedenen Farben | 2 Touristenfiguren in orange |
| 60 Besitzmarker in fünf verschiedenen Farben | 34 Schuldscheine |
| 32 Hütten | 32 Risikokarten |
| 14 Hotels | Spielgeld: je 40 x 50 €, 100 € und 200 €, 10 x 500 € |
| 2 Würfel | |



Spielvorbereitung:

- Die Risikokarten werden gemischt und verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielplan gelegt. Je eine Touristenfigur wird auf das Feld „Almhütte“ und das Feld „Therme“ gestellt. Ein Spieler verwaltet die Bank.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt sich die passenden Besitzmarker und die Spielfigur. Diese wird auf das Startfeld gestellt.
- **Jeder Spieler erhält von der Bank 2.000 € Startgeld und 4 Schuldscheine.**
- Je nach Spieleranzahl können 1 bis 3 Startaktionen vor Spielbeginn ausgewählt werden, welche auf den Rückseiten der Schuldscheine angegeben sind: Bei 2 Spielern: 3 Startaktionen
 bei 3-4 Spielern: 2 Startaktionen
 bei 5 Spielern: 1 Startaktion

Handelt es sich um den Kauf eines Grundstücks oder einer Gondelstation, bezahlt der Spieler den auf dem Spielplan angegebenen Preis an die Bank und legt einen seiner Besitzmarker auf das entsprechende Feld. Handelt es sich um einen Geldbetrag, erhält der Spieler das Geld von der Bank.

- Der Startspieler wird ausgelost.
- **Die zuletzt abgelegte Risikokarte bestimmt die aktuelle Saison** (Sommer oder Winter).
 So lange noch keine Risikokarte abgelegt wurde, ist Sommer.



Spielablauf:

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt **mit allen drei Würfeln**. Er muss **zuerst eine der beiden Touristenfiguren** so viele Felder weiterziehen, wie der orange Würfel anzeigt. Erst **danach** wird **die eigene Spielfigur** so viele Felder gezogen, wie die Summe der Augenzahlen beider weißer Würfel ergibt.

ZIEHEN MIT EINEM TOURISTEN:

Wird der Tourist auf ein freies Grundstück oder eine freie Gondelstation gezogen, passiert nichts. Gehört eines dieser Felder einem Spieler, **erhält der Besitzer dafür Miete**. Die Miete wird **von der Bank** ausbezahlt.

ZIEHEN MIT DER EIGENEN SPIELFIGUR:

Endet der Zug **auf einem freien Grundstück oder einer freien Gondelstation**, darf der Spieler dieses Feld kaufen. Er bezahlt den auf dem Spielplan angegebenen Betrag an die Bank. Dann legt er einen Besitzmarker seiner Farbe auf das entsprechende Feld. Ab sofort darf er dafür Miete verlangen.

Endet der Zug auf einem Feld, das einem Mitspieler gehört, muss der Spieler dem Besitzer Miete bezahlen. Die Miete muss eingefordert werden, bevor der nächste Spieler würfelt. Ansonsten geht der Anspruch verloren.

HÜTTEN UND HOTELS

Endet der Zug eines Spielers mit seiner Spielfigur **auf einem eigenen Grundstück**, darf er darauf **ein Gebäude errichten**. Dafür bezahlt er den auf dem Spielplan angegebenen Betrag an die Bank und stellt eine Hütte oder ein Hotel auf das Grundstück.

Auf einem Grundstück dürfen bis zu **4 Hütten ODER 1 Hotel** stehen. Das Hotel kann sofort gebaut werden, ohne dass man zuvor 4 Hütten bauen muss. Bereits gebaute Hütten können ersatzlos an die Bank zurückgegeben werden, um an ihrer Stelle 1 Hotel zu bauen.

MIETEN

Die **Mieten** sind auf dem Spielplan angegeben. Sie variieren von Region zu Region. Je nach Saison gelten unterschiedliche Beträge. Die **Hauptsaison mit höherer Miete** ist in jeder Region besonders hervorgehoben. Die aktuelle Saison wird auf der zuletzt abgelegten Risikokarte angezeigt. Mieten für Grundstücke mit Hotels sind saisonunabhängig. Besitzt ein Spieler **alle Grundstücke einer Region und hat somit ein Monopol**, gilt **immer die höhere Miete**.

Für ein **Grundstück mit Hotel** erhält der Besitzer **die auf dem Spielplan angegebene Hotelmiete pro Hütte in der gesamten Region**. Somit bekommt der Hotelbesitzer auch für die Hütten anderer Spieler Miete, wenn sie in derselben Region gebaut sind. Achtung: Gibt es in der Region noch keine Hütten, erhält der Besitzer des Hotels auch keine Miete!

Beispiel: Anna zieht ihre Spielfigur auf ihr Grundstück Mittersill (Dachstein Tauern Region) und baut dort ein Hotel. Auf den beiden anderen Grundstücken der Dachstein Tauern Region stehen jeweils 2 Hütten (egal von welchem Spieler). Endet der Zug von Bernhard in Mittersill, bekommt Anna von ihm 400 € (100 € pro Hütte, die in der Dachstein Tauern Region steht). Zieht ein Tourist auf dieses Feld, bekommt Anna 400 € von der Bank.

WAS PASSIERT AUF WELCHEM FELDE?

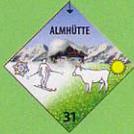
THERME UND ALMHÜTTE: Zieht ein Spieler seine Spielfigur auf eines dieser Felder, **müssen sofort alle Spieler wie im nächsten Absatz beschrieben reagieren**. **Wer am Langsamsten war, bezahlt 100 € an die Bank**. Waren zwei Spieler „gleich langsam“, zahlen beide Spieler je 50 € an die Bank. Dasselbe gilt, wenn ein Tourist auf dieses Feld gezogen wird.

Therme:

Zeigt die zuletzt abgelegte Risikokarte **Winter**, müssen alle **aufstehen** und einen **Saunabesuch imitieren**. Sie müssen so tun, als ob sie ein Handtuch schwingen würden.

Wird **Sommer** angezeigt, müssen alle **sitzen bleiben** und einen **Schwimmer imitieren**. Sie müssen mit den Händen Schwimmbewegungen machen.





Almhütte:

Zeigt die zuletzt abgelegte Risikokarte **Winter**, müssen alle Spieler **aufstehen** und einen **Skifahrer imitieren**. Sie müssen mit den Hüften wackeln, als würden sie wedeln.

Wird **Sommer** angezeigt, müssen alle Spieler **sitzen bleiben** und eine **Kuh imitieren**. Sie müssen mit den Händen Hörner darstellen und „Muh“ sagen.

GONDELSTATION:



Endet ein Zug auf einer **freien Gondelstation**, darf der Spieler sie **kaufen**. Endet der Zug auf einer **Gondelstation, die einem Mitspieler gehört**, muss er dem **Besitzer** Miete zahlen. Die Höhe der Miete ist auf dem Spielplan angegeben. Je mehr Gondelstationen ein Spieler besitzt, desto höher wird die Miete. Wird ein Tourist auf das Feld gezogen, bezahlt für ihn die Bank.

Danach passiert folgendes:

Die **Spielfigur oder der Tourist** wird direkt **auf die Bergstation** in der Mitte des Spielplans gestellt. **Es wird mit einem Würfel gewürfelt. Das Ergebnis bestimmt, über welche Abfahrt** die Spielfigur wieder auf die Laufstrecke gezogen wird. Diese wird sofort **auf das Feld am Ende** dieser Abfahrt gestellt und die Aufgaben dieses Feldes werden ausgeführt. (Beim Weg über die Bergstation wird nie das Startfeld passiert!)

Endet der Zug eines Spielers auf seiner eigenen Gondelstation, benutzt er sie, ohne dafür zu bezahlen.

MAKLER:



Endet ein Zug auf einem „**Makler**“ Feld, darf der Spieler **ein beliebiges freies Grundstück oder eine freie Gondelstation kaufen**. Dasselbe gilt, wenn ein Tourist auf dieses Feld gezogen wird. Dadurch kann ein Spieler in seinem Zug mehrere Grundstücke kaufen.

BAUFIRMA:



Endet ein Zug auf einem „**Baufirma**“ Feld, darf der Spieler **eine Hütte oder ein Hotel kaufen** und auf ein beliebiges eigenes Grundstück setzen. Dasselbe gilt, wenn ein Tourist auf dieses Feld gezogen wird. Dadurch kann ein Spieler in seinem Zug mehrere Gebäude bauen.

ZINSEN:



Endet ein Zug auf dem Feld „**Zinsen**“, muss der Spieler **50 € für jeden Schuldschein** in seinem Besitz **an die Bank bezahlen**. Dasselbe gilt, wenn ein Tourist auf dieses Feld gezogen wird.

RISIKO:



Endet ein Zug auf dem Feld „**Risiko**“, muss der Spieler sofort **eine Risikokarte nehmen und diese befolgen. Dann legt er sie offen auf das vorgesehene Ablagefeld**. Es kann sein, dass dadurch die **Saison wechselt**. Dasselbe gilt, wenn ein Tourist auf dieses Feld gezogen wird. Die zuletzt abgelegte Risikokarte zeigt die aktuelle Saison an.

Risikokarten, die über einen längeren Zeitraum gelten, werden ebenfalls offen auf den Ablagestapel gelegt. Sie bleiben so lange aktiv, bis die nächste Risikokarte darauf abgelegt wird. Risikokarten, die ein Spieler erst behalten und bei Bedarf einsetzen darf, müssen zum Beweis hergezeigt werden. Wird eine solche Karte gespielt, muss sie danach offen auf den Ablagestapel gelegt werden.

START:



Zieht ein Spieler seine Spielfigur über das „**Start**“ Feld, erhält er von der Bank 50 €. Endet sein Zug genau auf dem „**Start**“ Feld, erhält er 100 €.

Weiters darf er günstige Kredite aufnehmen oder einen Kredit zurückzahlen.

Zieht ein Spieler den **Touristen** über oder auf das Startfeld, erhält er nur den entsprechenden Betrag von der Bank.

CASINO:



Zieht ein Spieler seine Spielfigur auf das „Casino“ Feld, ruft er eine Casinorunde aus. Die Spielfiguren bleiben, wo sie sind. Alle Spieler müssen 50 € unter die „Casino“ Ecke des Spielplans stecken. Danach würfeln alle Spieler reihum mit einem Würfel. Wer die höchste Augenzahl würfelt, gewinnt das Geld. Bei Gleichstand bleibt das Geld als Jackpot für die nächste Casinorunde unter der Ecke des „Casino“ Feldes liegen.

Zieht ein Spieler den **Touristen** auf das „Casino“ Feld, wird ebenfalls eine Casinorunde ausgerufen. Die Bank bezahlt einen zusätzlichen Einsatz, der Tourist würfelt aber nicht um den Gewinn mit.

KREDITE:

Kredit aufnehmen:

Zieht ein Spieler seine Spielfigur **über oder direkt auf das „Start“ Feld**, darf er einen oder mehrere Kredite zum Nennwert aufnehmen. Er bekommt für jeden Kredit 500 € und einen Schuldschein von der Bank. Er muss dies vor allen weiteren Aktionen tun! Ein Spieler darf, wenn er am Zug ist, auch **ohne das „Start“ Feld zu passieren** Kredite aufnehmen. Er erhält aber in diesem Fall nur **400 €** pro Schuldschein von der Bank.

Kredit zurückzahlen:

Zieht ein Spieler seine Spielfigur **über oder direkt auf das „Start“ Feld**, darf er einen Kredit zum Nennwert zurückzahlen. Er zahlt 500 € an die Bank und gibt einen Schuldschein zurück. Er muss dies vor allen weiteren Aktionen tun!

Ein Spieler darf, wenn er am Zug ist, auch **ohne das „Start“ Feld zu passieren** einen Kredit zurückzahlen. Er bezahlt aber in diesem Fall 700 € an die Bank.

Achtung: Ein Spieler darf pro Zug nur einen Kredit zurückzahlen!

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine Kredite zurückgezahlt hat und schuldenfrei ist. Dieser Spieler gewinnt.

WICHTIG:

- Ein Monopol besteht dann, wenn ein Spieler alle Grundstücke einer Region besitzt. In diesem Fall darf er auch in der Nebensaison die höhere Miete verlangen.
- Besitzer von Grundstücken, Gondelstationen, Gebäuden oder Risikokarten können diese jederzeit zu Preisen freier Vereinbarung an Mitspieler verkaufen.
- Kann ein Spieler im Laufe des Spiels nicht mehr bezahlen, kann er entweder Teile seines Besitzes an Mitspieler verkaufen, oder einen neuen Kredit bei der Bank aufnehmen. Für diesen „Adhoc-Schuldschein“ bekommt er nur 400 €.
- Spieler können einen Touristen gezielt auf „fremde“ Felder ziehen, um sich die von der Bank bezahlten Mieten mit dem Besitzer zu teilen. Verhandeln erwünscht!
- Risikokarten mit dem Vermerk „Bei Bedarf ausspielen“, dürfen auch dann eingesetzt werden, wenn andere Spieler am Zug sind. Ausgespielte Risikokarten werden immer offen auf das Ablagefeld gelegt.
- Wird eine Spielfigur durch eine Risikokarte auf ein anderes Feld weitergeleitet, passiert sie dabei nicht **das „Start“ Feld**.
- Ein Spieler darf, während er am Zug ist, beliebig viele Kredite aufnehmen, aber nur einen Kredit zurückzahlen!

Wenn Sie zu „Alpen DKT“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Postfach 79, A-1140 Wien

www.piatnik.com