



Das Original

### Das kaufmännische Talent

Seit mehr als zwei 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.

**Inhalt:** 1 Spielplan, 2 Würfel, 6 Figuren, 32 Häuser, 8 Hotels, Spielgeld, 15 Karten Risiko, 15 Karten Bank, 30 Besitzkarten.

Die Karten Risiko und Bank werden verdeckt auf die vorgezeichneten Felder des Spielplanes gelegt.

An dem Spiel können 3 bis 6 Spieler und ein Bankhalter teilnehmen. Spielen weniger als 7 Personen mit, so übernimmt ein Mitspieler auch die Rolle des Bankiers.

Der Bankier zahlt nun an jeden Mitspieler 1.500,- Spielgeld als Startkapital aus der Bankkasse aus, und zwar:

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,-
<b>Total-Startkapital</b>	<b>1.500,-</b>



Die restlichen Banknoten, sowie die Besitzkarten bleiben in der Bank. Alle Wertobjekte verkauft die Bank nach folgenden Regeln an die Spieler. Der Spieler erhält dann die entsprechende Besitzkarte mit den aufgedruckten Preisen wie Kaufpreis, Mietpreis, Preis eines Hauses oder eines Hotels.

**Das Spiel:** Zu Beginn wird festgelegt, wie lange gespielt wird. Es empfiehlt sich für Anfänger eine Spieldauer von ungefähr zwei Stunden. Fortgeschrittene spielen schneller. Die Spieldauer kann dann auch eine Stunde betragen. Jener Spieler, dessen Vermögen an Bargeld, Grundbesitz, Häusern und Hotels nach der vereinbarten Spieldauer am höchsten ist, ist Sieger.

**Beginn:** Jener Spieler, welcher die höchste Augenzahl gewürfelt hat, beginnt. Im Uhrzeigersinn spielen die übrigen Spieler in der Reihenfolge weiter. Jeder Spieler erhält eine Figur, welche er entsprechend der gewürfelten Augenzahl in Richtung des Pfeils bewegt.

**Spielverlauf:** Kommt ein Spieler mit seiner Figur auf das Grundstück einer Stadt, so kann er dieses erwerben und zahlt an die Bank jenen Betrag, welcher auf der Besitzkarte für jenes Grundstück ersichtlich ist. Die von der Bank ausgefolgte Besitzkarte muss der Spieler offen vor sich auslegen. Das gleiche gilt, wenn die Figur eines Spielers auf dem Feld eines Bauwerkes oder eines Betriebes zu stehen kommt.

Um das Spiel zu beschleunigen, kann der Bankier zu Beginn des Spieles die Besitzkarten mischen und jedem Spieler zwei dieser Karten ausfolgen. Die auf diesen vermerkten Grundstücke etc. sind der Bank abzukaufen.

Zieht eine Figur auf das Feld „Risiko“ oder „Bank“ so ist die oberste Karte von dem entsprechenden Kartenstapel abzuheben. Die auf dieser Karte stehenden Bedingungen sind zu erfüllen und dann die Karte zuunterst zurückzulegen.

Ist ein Feld bereits Eigentum eines Spielers und kommt auf diesem die Figur eines anderen Spielers zu stehen, so muss letzterer dem Besitzer, je nachdem, was dieses Feld darstellt, Miete bezahlen.

Die Höhe dieser Beträge ist aus den Besitzkarten ersichtlich.

Mieten sind, beim Besetzen eines Feldes durch eine fremde Figur, sofort zu reklamieren, da das Recht auf diese sonst verloren geht.

Hat ein Spieler mit beiden Würfeln die gleiche Augenzahl geworfen, z.B. 3-3, 4-4 etc., so darf er nochmals würfeln und seine Figur zieht um die Gesamtsumme der gewürfelten Augen weiter. Fallen aber dreimal nacheinander bei beiden Würfeln die gleichen Augenzahlen, so muss der Spieler sofort in den Arrest. Das Gleiche gilt, wenn eine Figur auf dem Feld „Gesetzesverletzung“ zu stehen kommt. Ein in den Arrest gegangener Spieler wird beim Würfeln zweimal übergangen. Will er jedoch in der nächsten Runde gleich wieder weiterspielen, so kann er sich loskaufen; und zwar zahlt er 50,- an die Bank. Kommt ein Spieler auf das Feld „Arrest“ ohne eine Gesetzesübertretung begangen zu haben, hat der Spieler keine Strafe zu bezahlen, sondern setzt beim nächsten Würfeln seinen Weg fort.

So oft ein Spieler den Start passiert, bezahlt ihm die Bank ein Gehalt von 200,-. Falls er sich jedoch gerade auf dem Weg aus dem Arrest befindet, hat er keinen Anspruch auf diese Auszahlung.

**Häuser:** Hat ein Spieler alle Grundstücke einer Stadt, also die Felder gleicher Farbe, erworben, kann er jederzeit ein Haus oder Häuser von der Bank kaufen und auf seinen Grundstücken errichten. Diese Häuser sind auf den Grundstücken gleichmäßig zu verteilen, d.h. es darf auf einem Feld erst ein zweites Haus aufgestellt werden, wenn auf den anderen Feldern der gleichen Farbe bereits ein Haus steht. Auf jedem Grundstück können bis zu vier Häuser gebaut werden.

Verfügt die Bank über weniger Häuser als verlangt werden, so werden diese im Wege der Versteigerung an den Meistbietenden abgegeben. Hat die Bank keine Häuser mehr, so kann ein eventueller Bedarf an solchen erst befriedigt werden, wenn die Bank in die Lage kommt, Häuser zurück zu kaufen.

**Hotels:** Um ein Hotelgebäude errichten zu können, muss ein Spieler auf jedem Bauplatz einer Farbgruppe vier Häuser haben. Er kann von der Bank ein Hotel kaufen und es auf irgendeinem Bauplatz

jener Farbgruppe errichten. Der Bank gibt er dafür die vier Häuser jenes Bauplatzes und in Geld jenen Preis, der auf der Besitzkarte ersichtlich ist. Auf einem Grundstück kann nur ein Hotel errichtet werden.

Besitzer von Grundstücken, Bauwerken oder Betrieben können diese jederzeit zu Preisen freier Vereinbarung an andere Mitspieler verkaufen, doch dürfen auf diesen Grundstücken keine Häuser oder Hotels stehen.

Sind solche vorhanden, müssen sie vorerst an die Bank zu den halben Entstehungskosten rückverkauft werden. Für ein Hotel bezahlt die Bank den halben Kassapreis plus den halben Wert der vier Häuser, die anstelle des Hotels gegeben wurden. Der Verkauf von Häusern und Hotels darf nur an die Bank erfolgen.

Ist ein Spieler trotz Verkauf seiner Häuser, Hotels etc. nicht mehr in der Lage seine Zahlungen zu leisten, übergibt er die restlichen Aktiven der Bank, welche diese zur Versteigerung bringt und den Erlös, abzüglich des eventuell bestehenden Darlehens samt Zinsen, dem Gläubiger ausfolgt.

Der zuletzt verbleibende Spieler gewinnt.

Grundsatz: Es dürfen, außer dem Darlehen von der Bank, 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.

Wenn Sie zu "DKT - Das kaufmännische Talent" 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)