

für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren  
Piatnik Spiel Nr. 631573  
© 2011 Piatnik, Wien  
Hergestellt unter Lizenz der PPG  
Perner Publishing Group AG Switzerland  
Printed in Austria

# Wien DKT

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.

## Spielinhalt:

- |                 |   |
|-----------------|---|
| 1 Spielplan     | 14 Hotels   |
| 2 Würfel        | 31 Risikokarten + 1 Karte „Spielende“             |
| 5 Spielfiguren  | 30 Besitzkarten                                   |
| 32 Kaffeehäuser | Spielgeld (20 x 500, 50 x 200, 50 x 100, 50 x 50) |



### **Spielvorbereitung:**

20 Risikokarten werden gemischt und verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielplan gelegt. Die Karte „Spielende“ wird darunter geschoben. Ein Spieler wird Bankier. Er verwaltet Geld, verfügbare Besitzkarten und Gebäude. Er hat genau darauf zu achten, seinen Besitz von jenem der Bank zu trennen. Nun wählt jeder Spieler eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Der Bankier verteilt an jeden Spieler 2.000,- Startkapital aus der Bank. Um das Spiel zu beschleunigen, kann der Bankier zu Beginn des Spieles die Besitzkarten mischen und jedem Spieler zwei dieser Karten geben. Die Spieler dürfen die darauf vermerkten Grundstücke von der Bank kaufen.

Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt das Spiel.

### **Spielablauf:**

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und zieht seine Spielfigur im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Augenzahl weiter.

- Endet sein Zug auf einem **freien Grundstück**, kann er dieses kaufen. Dafür zahlt er den Kaufpreis an die Bank, der auf der entsprechenden Besitzkarte festgelegt ist und erhält dafür die Besitzkarte. Das gleiche gilt, wenn der Zug auf einem Theater oder einer Attraktion endet. Der Spieler darf ab sofort Miete verlangen, wenn eine Spielfigur eines Mitspielers auf diesem Feld zu stehen kommt.
- Endet der Zug auf einem **Grundstück, das einem Mitspieler gehört**, muss der Spieler dem Besitzer Miete zahlen. Die Miete muss eingefordert werden, bevor der nächste Spieler würfelt. Ansonsten geht der Anspruch verloren. Die Mieten sind auf den Besitzkarten vermerkt. Mieten können steigen durch:
  - Kaffeehäuser und Hotels
  - Kombination mehrerer Theater bzw. Attraktionen
  - Monopol (ein Spieler besitzt alle Felder eines Stadtteils)
  - spezielle Risikokarten (diese können Mieten auch senken)
- Endet der Zug auf einem „**Risiko**“ Feld, muss der Spieler die oberste Risikokarte vom Stapel nehmen. Die auf dieser Karte stehenden Bedingungen sind zu erfüllen. Die Karte muss anschließend offen auf den Ablagestapel gelegt werden. 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 sich ein Spieler aufheben und bei Bedarf ausspielen darf, müssen zum Beweis hergezeigt werden. Wird eine solche Karte gespielt, muss sie anschließend ebenfalls offen auf den Ablagestapel gelegt werden.

- Endet der Zug auf einem „**Kanal**“ Feld, darf der Spieler eine Abkürzung durch die Wiener Unterwelt wählen. Er darf seine Spielfigur sofort auf ein beliebiges anderes Feld stellen. Achtung: Wird bei der Abkürzung die Spielfigur über das Startfeld gezogen, bekommt der Spieler kein Startgeld!
- Endet der Zug auf dem „**Fiaker**“ Feld, wird der Spieler nach Grinzing kutschiert. Er stellt seine Spielfigur sofort auf das „Heurigen“ Feld und muss eine Runde aussetzen. Will der Spieler jedoch in der nächsten Runde gleich weiterspielen, muss er die Zeche von 100,- an die Bank zahlen.
- Wird eine Spielfigur direkt auf das „**Heuriger**“ Feld gezogen, muss der Spieler eine Runde aussetzen oder er bezahlt die Zeche von 100,- an die Bank und kann weiterspielen.
- Endet der Zug auf dem „**Casino**“ Feld, ruft der Spieler eine Casino-Runde für alle aus. Alle Spielfiguren bleiben wo sie sind, aber jeder Spieler muss 50,- unter die Casino Ecke des Spielplans legen. Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel, beginnend bei demjenigen, der die Casino-Runde ausgerufen hat. Wer die höchste Zahl würfelt, erhält den Pott. Bei Gleichstand bleibt der Einsatz als Jackpot für die nächste Runde unter der Casino Ecke liegen.
- Zieht ein Spieler seine Spielfigur über das „**Start**“ Feld, erhält er von der Bank 200,-. Endet sein Zug genau auf dem „Start“ Feld, erhält er 400,-.

Würfelt ein Spieler einen Pasch, darf er noch einmal würfeln. Die Bedingungen des nach dem ersten Würfelwurf erreichten Feldes werden nicht ausgeführt.

Würfelt ein Spieler drei Pasch hintereinander, geht er zum Ausklang eines langen Arbeitstages zum Heurigen: Er zieht seine Spielfigur direkt auf das „Heuriger“ Feld in Grinzing.

Achtung: Wird dabei die Spielfigur über das Startfeld gezogen, bekommt der Spieler kein Startgeld!

### **Häuser und Hotels**

Jedes Mal, wenn der Zug eines Spielers auf einem Grundstück endet, das ihm bereits gehört, darf er darauf ein Gebäude bauen.

Der Preis des Gebäudes ist auf der entsprechenden Besitzkarte angegeben und an die Bank zu bezahlen.

Auf einem Grundstück dürfen maximal zwei Kaffeehäuser gebaut werden. Ein Hotel darf erst gebaut werden, wenn sich auf dem Grundstück bereits zwei Kaffeehäuser befinden. Dazu bezahlt der Spieler den angegebenen Kaufpreis, und gibt die beiden bestehenden Kaffeehäuser zurück an die Bank.

Auf einem Grundstück darf nur ein Hotel gebaut werden.

**Handeln**

Besitzer von Grundstücken, Theatern, Attraktionen, Gebäuden oder Risikokarten dürfen diese jederzeit zu Preisen freier Vereinbarung an Mitspieler verkaufen.

**Bankrott**

Kann ein Spieler einen fälligen Betrag (Miete, Casino...) nicht bezahlen, muss er so viele seiner Grundstücke bzw. Gebäude verkaufen, bis er die Schuld bezahlen kann. Er kann versuchen, seinen Besitz an den höchst bietenden Mitspieler zu veräußern, oder er muss an die Bank verkaufen. Von der Bank bekommt er allerdings nur die aufgerundete Hälfte des Einkaufspreises. Hat ein Spieler weder genug Bargeld, noch zu verkaufenden Besitz, ist er bankrott und scheidet aus dem Spiel.

**Spielende:**

Wenn die Karte „Spielende“ aufgedeckt wird, endet das Spiel.

Es kommt zur Abrechnung, wie auf der „Spielende“ Karte angegeben:

Zuerst muss jeder Spieler Steuern bezahlen: Er gibt die Hälfte seines Bargeldes an die Bank ab. Danach bekommt jeder Spieler von der Bank für jedes Kaffeehaus 100,-, für jedes Hotel 300,- und für jedes Grundstück 100,-.

Wer danach am meisten Bargeld hat, gewinnt. Ist vor dem Aufdecken der „Spielende“ Karte nur mehr ein Spieler übrig, gewinnt dieser.

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

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