

dynamic DXT

für 2-5 Spieler ab 8 Jahren
 Piatnik Spiel Nr. 639074
 © 2009 Piatnik, Wien
 Hergestellt unter Lizenz der PPG
 Perner Publishing Group AG Switzerland
 Printed in Austria

Jeder Spieler ist ein Geschäftsmann, der Kredite aufnimmt und damit Grundstücke kauft, um zu verdienen. Die Spieler versuchen, ihre Grundstücke durch den Kauf von Hotels und Häusern lukrativer zu machen, um ihr Geld zu vermehren und schuldenfrei zu werden.

Spielziel:

Der erste Spieler, der seine Kredite bei der Bank abbezahlt hat, gewinnt das Spiel.

Tipp: Um dieses Ziel zu erreichen, wird man in den ersten Runden manchmal weitere Kredite aufnehmen müssen!

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 5 Spielfiguren in fünf verschiedenen Farben
- 60 Grundstücksmarker in fünf verschiedenen Farben
- 32 Häuser
- 14 Hotels
- 2 Würfel
- 1 Touristenwürfel in orange
- 2 Touristenfiguren in orange
- 36 Schuldscheine
- 54 Risiko-Karten
- Spielgeld 100 x 50€, 50 x 100€, 50 x 200€, u. 10 x 500€

Ablagefeld für
Risiko-Karten

Liste der Mietkosten für
Touristen und Spieler,
deren Spielfigur auf
diesem Feld landet



Preis für Grundstück und
Platz für Grundstücksmarker

Platz für Häuser/Hotel



Spielvorbereitung:

- Die Spielfiguren werden auf das Startfeld gestellt, die beiden orangen Touristenfiguren starten auf dem Casinofeld. Ein Spieler übernimmt die Bank.
- **Jeder Spieler erhält 4 Schuldscheine à 500€.** Der entsprechende Betrag wird von der Bank als **Startgeld** in der Höhe von **2000€** ausbezahlt.
- Je nach Spieleranzahl darf man **1-3 Start-Aktionen** vor Spielbeginn auswählen, die auf den Rückseiten der Schuldscheine angeführt sind:
Bei 2-3 Spielern: 3 Startaktionen
bei 4 Spielern: 2 Startaktionen
bei 5 Spielern: 1 Startaktion
- Wählt ein Spieler als Startaktion den Kauf eines Grundstücks, bezahlt er dafür mit seinem Geld und legt einen seiner Besitzmarker auf das entsprechende Feld. Wählt er Geld, bekommt er es von der Bank.
- Die Risikokarten werden gemischt und verdeckt auf das entsprechende Feld am Spielplan gelegt.
- Der Startspieler wird ausgelost.

Spielablauf:

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt er mit allen drei Würfeln.

1. ZIEHEN MIT EINEM TOURISTEN:

Der Spieler muss **zuerst mit einer der beiden Touristenfiguren** die Augenzahl des orangen Touristenwürfels ziehen.

Landet der Tourist **auf einem freien Grundstück**, das keinem Spieler gehört, **passiert nichts**.

Landet der Tourist **auf einem vergebenen Grundstück**, **erhält der Besitzer** die entsprechende **Miete von der Bank**.

Auf den übrigen Feldern ist es, als wäre der Spieler mit seiner eigenen Spielfigur dorthin gezogen.

2. ZIEHEN MIT DER EIGENEN SPIELFIGUR:

Endet der Zug eines Spielers **auf einem freien Grundstück oder Festspielfeld**, **darf er dieses Feld kaufen**. Dazu muss er der Bank den angegebenen Betrag bezahlen. Danach legt er einen Besitzmarker seiner Farbe auf das entsprechende Feld. Ab sofort darf er dafür Miete verlangen.

Endet der Zug eines Spielers **auf einem eigenen Grundstück**, **darf er darauf ein Gebäude bauen**. Dafür bezahlt er den Preis, der auf dem Spielplan angegeben ist, an die Bank und stellt ein Haus oder ein Hotel auf das entsprechende Feld.

Anmerkung: Entgegen der klassischen DKT Regel muss man sich entscheiden, ob man (maximal 4) Häuser oder 1 Hotel auf sein Grundstück bauen will.

Das Hotel darf sofort gebaut werden, ohne zuvor in 4 Häuser investieren zu müssen. Bestehende Häuser können ersatzlos abgerissen werden, um stattdessen 1 Hotel zu bauen.

Endet der Zug **auf einem Feld, das einem Mitspieler gehört**, muss der betreffende Spieler dem **Besitzer Miete bezahlen**.

MIETEN:

Die **Mietpreise** sind **am Spielplan vermerkt**. Wenn ein Spieler **alle Grundstücke einer Stadt** besitzt, darf er die **Monopolmiete** verlangen.

Für ein Grundstück mit Hotel erhält der Besitzer die am Spielplan angegebene Hotelmiete für jedes einzelne Haus in der gesamten Stadt. Das bedeutet, dass der Hotelbesitzer auch für die Häuser anderer Spieler Miete bekommt, wenn sie in dieser Stadt gebaut sind.

Achtung: Gibt es in der Stadt noch keine Häuser, erhält der Besitzer des Hotels auch keine Miete!

Beispiel: Anna zieht auf ihr Grundstück Getreidegasse (Salzburg) und baut dort ein Hotel. Auf den beiden anderen Grundstücken Salzburgs stehen jeweils 2 Häuser (egal von welchem Spieler). Nun zieht Bernhard in seinem Zug auf die Getreidegasse. Wegen des Hotels bekommt Anna von Bernhard 400€ (100€ für jedes Haus, das in Salzburg steht). Wäre ein Tourist auf das Feld gezogen worden, hätte Anna die 400€ von der Bank bekommen.

WAS PASSIERT AUF WELCHEM FELD:

- **GERICHT**

Landet eine Spielerfigur oder der Tourist auf dem Feld Gericht, muss die Figur ins Gefängnis weiter gezogen werden.

- **GEFÄNGNIS**

Landet eine Spielerfigur auf diesem Feld, muss der Spieler in der nächsten Runde aussetzen oder ersatzweise 100€ Strafe an die Bank bezahlen. Kommt ein Tourist hier her, kann er, ohne auszusetzen, in der nächsten Runde normal weiter gezogen werden.

- **MAKLER**

Landet eine Spielerfigur oder der Tourist auf einem Maklerfeld, darf der aktive Spieler ein beliebiges freies Grundstück kaufen.

Es ist also möglich, dass ein Spieler in seinem Zug 2 Grundstücke kauft, wenn seine Spielerfigur auf einem freien Grundstück und der Tourist auf dem Maklerfeld landet. (Dasselbe gilt für Gebäude mit Hilfe der Baufirma.)

- **BAUFIRMA**

Landet eine Spielerfigur oder der Tourist auf einem Baufirmafeld, darf der aktive Spieler ein Haus oder ein Hotel kaufen und auf eines seiner Grundstücke setzen.

- **ZINSEN**

Landet eine Spielerfigur oder der Tourist auf dem Feld Zinsen, muss der aktive Spieler 50€ für jeden Schuldschein in seinem Besitz an die Bank bezahlen.

- **RISIKO**

Landet eine Spielerfigur oder der Tourist auf dem Feld Risiko, muss der aktive Spieler sofort eine Risikokarte nehmen und diese befolgen. Dann legt er sie offen auf die vorgesehene Ablage (außer er darf sie behalten).
Achtung: Manche Karten sind gültig, bis sie von einer anderen Risikokarte überdeckt werden.

- **CASINO**

Landet eine Spielfigur auf dem Feld CASINO, ruft der aktive Spieler am Ende seines Zuges eine Casinorunde aus. Alle Spieler müssen 50€ in den Pott unter die Casinoecke stecken. (Löst ein Tourist die Aktion aus, so bezahlt die Bank für ihn, er spielt aber nicht um den Gewinn mit.) Alle Spielfiguren bleiben, wo sie sich gerade befinden. Alle Spieler würfeln reihum mit zwei Würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt den Pott. Bei Gleichstand gibt es ein Stechen.

- **START**

Passiert eine Spielerfigur oder der Tourist den Start, bekommt der aktive Spieler von der Bank 50€. Landet die Figur genau auf Start-Feld, erhält der Spieler 100€. *Achtung:* Passiert ein Spieler mit seiner Spielerfigur den Start, darf er zusätzlich günstige Kredite aufnehmen oder einen zurückzahlen.

KREDITE:

Der aktive Spieler darf **nach Passieren des Startfeldes mit der eigenen Spielfigur** vor allen anderen Aktionen einen **oder mehrere Kredite aufnehmen oder einen Kredit zurückzahlen**:

Einen Kredit aufnehmen bedeutet, nach Passieren des Starts einen Schuldschein und 500€ von der Bank zu nehmen. Ein Spieler darf in seinem Zug, auch **ohne den Start** zu passieren, Kredite aufnehmen. Er erhält aber in diesem Fall **nur 400€** pro Schuldschein.

Einen Kredit zurückzahlen bedeutet, nach Passieren des Starts einen Schuldschein und 500€ an die Bank zurück zu geben. Ein Spieler darf in seinem Zug, auch **ohne den Start** zu passieren, einen Kredit zurückzahlen. Er bezahlt aber in diesem Fall **700€**. Achtung: Ein Spieler darf **pro Zug nur einen Kredit zurückzahlen!**

WICHTIG:

- Ein Stadtmonopol besteht dann, wenn ein Spieler alle Felder einer Stadt besitzt. Bei einem Monopol werden die höheren Mieten eingekassiert, die auf dem Spielplan angeführt sind.
- Besitzer von Grundstücken, Festspielen, Gebäuden oder Karten können diese jederzeit zu Preisen freier Vereinbarung an andere Mitspieler verkaufen.
- Spieler können mit einem Touristen gezielt auf „fremde“ Felder ziehen, um sich die von der Bank bezahlte Miete mit dem Besitzer zu teilen. Verhandeln ist erwünscht!
- Auf einem Feld dürfen bis zu 4 Häuser oder 1 Hotel stehen.
- Häuser können ersatzlos abgerissen werden, um ein Hotel zu bauen.
- Risikokarten dürfen nur eingesetzt werden, wenn man am Zug ist (Ausnahme: „Staranwalt“). Verwendete Risikokarten werden immer offen auf das Ablagefeld gelegt. Manche der Risikokarten gelten für alle Spieler und so lange, bis eine andere Karte abgelegt wird.
- Wird ein Spieler durch eine Risikokarte auf ein anderes Feld geschickt, passiert er NICHT den Start. Er kassiert keine 50€ und darf keinen Kredit zum Standardpreis zurückzahlen oder aufnehmen.

Spielende:

Sobald ein Spieler seinen letzten Kredit an die Bank zurückgezahlt hat, endet das Spiel. Dieser Spieler gewinnt.



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

www.piatnik.com