

# DKT – DAS „KRIMINELLE“ TALENT

## Krumme Geschäfte um Macht und Moneten

mit Schnüffel Schorsch, Patronen Pepi & Co.

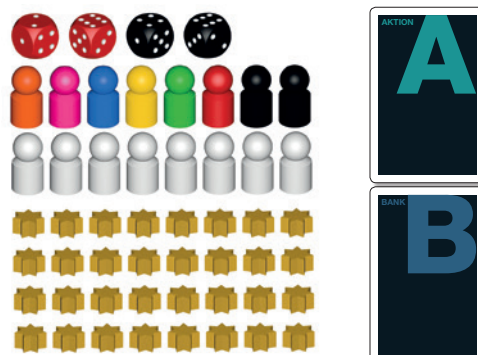
Für 2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren  
 Piatnik Spiel Nr. 613777  
 © 2018 Piatnik, Wien  
 Printed in Austria

Gestaltet von Martin Czapka

Silikon Walli, Jackpot Charlie, Peckerl Pauli und andere zwielichtige Gestalten warten nur darauf, mit dir krumme Geschäfte zu machen. Jetzt musst du dein „kriminelles“ Talent unter Beweis stellen! In bewährter DKT Manier bewegst du deine Spielfigur über das Spielfeld, wickelst ein Geschäft nach dem anderen ab und versuchst dem Gefängnis – oder noch schlimmer – dem Finanzamt zu entgehen. Gerätst du auf die schiefe Bahn, hast du die Chance, an zusätzliche Moneten zu kommen: Treibe Schutzgeld bei deinen Mitspielern ein, fordere Lösegeld und verfolge andere dubiose Machenschaften. Erst zum Schluss wird sich zeigen, wer das größte „kriminelle“ Talent hat und die meisten Moneten besitzt!

### SPIELINHALT

- 1 Spielplan
  - 2 rote Würfel
  - 2 schwarze Würfel
  - 6 bunte Spielfiguren
  - 2 schwarze Erpresser-Figuren
  - 8 weiße Security-Figuren
  - 32 goldene Sterne
  - 15 Aktionskarten
  - 15 Bankkarten
  - 30 Besitzkarten
- Moneten:** je 40 Geldscheine im Wert von € 1, 5, 10, 20, 50, 100 und 200



**DAS „KRIMINELLE“ TALENT**

**DKT**

Würfeln, ziehen, erwerben, bezahlen, befolgen.  
 Würfeln, ziehen, erpressen, entführen, bestechen.

21	FINANZAMT Steuerbehörde € 200,-	22	PRIVATDECKEN Schorsch € 280,-	23	AKTION A	24	NACHTCLUB Silikon Walli € 140,-	25	MAGELSTUPIO Dimow Halmi € 200,-	26	FRITZESZENTEN Knockout Penny € 200,-	27	FRISIERALON Locken Lore € 120,-	28	BANK B	29	DONNERBÜDE Leinhard Kainhofer € 220,-	30	WIRTELSTAND Hedwig Schmalz € 120,-	31	ARREST																		
20	TATTOO-STUDIO Peckerl Pauli € 180,-	19	WETTERBÜRO Jackpot Charlie € 180,-	18	BEAUTYSALON Silikon Walli € 200,-	17	TAXI-KABINE Henriette € 160,-	16	APOTHEKE Zäpfchen Emma € 250,-	15	PSYCHO- THERAPIE Nero Sig € 200,-	14	SPORTKlub Patronen Kurt € 200,-	13	SOFTCLUB Cuddler Klaus € 250,-	12	SUPERMARKT Delikatessen Susi € 210,-	11	POLIZEIBERATER	10	CHINA- RESTAURANT Wonton Hut € 140,-	09	BANK B	08	MODEBOUTIQUE Fashion Babul € 200,-	07	TAXIDIENT Ruck Zuck Real € 220,-	06	TANKSTELLE Service Uschi € 200,-	05	AUTOHANDEL Spolier Geri € 210,-	04	CASINO Jeton Toni € 200,-	03	AKTION A	02	SCHLÄGER- VERLEIH Knockout Mike € 200,-	01	STARTFELD ←

02	SCHLÄGERVERLEIH Knockout Mike € 200,-	07	TAXIDIENT Ruck Zuck Real € 220,-	12	SUPERMARKT Delikatessen Susi € 210,-	16	APOTHEKE Zäpfchen Emma € 250,-
18	BEAUTYSALON Silikon Walli € 200,-	20	TATTOO-STUDIO Peckerl Pauli € 180,-	24	NACHTCLUB Silikon Walli € 280,-	27	FRISIERALON Locken Lore € 200,-
32	PIZZERIA Pepperton Pedro € 180,-	34	SCHLÜSSELDIENST Dietrich Dieter € 200,-	36	JUWELIER Funkel Fritz € 300,-		





## VOR DEM SPIEL

**A** Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Ein Spieler ist als Bankier zu bestimmen, der die Bankgeschäfte führt. Die **Spieldauer** ist festzulegen, es sei denn, die Mehrheit der Spieler entscheidet sich für die „beinharte“ Spielvariante, bei der das Spiel erst dann endet, wenn nur noch ein Spieler zahlungsfähig ist.

**B** Jeder Spieler erhält von der Bank vor Spielbeginn **Moneten** im Wert von **€ 2.000,-** in folgender Stückelung:

5	Stk. à € 200,-	.....	€ 1.000,-
5	Stk. à € 100,-	.....	€ 500,-
6	Stk. à € 50,-	.....	€ 300,-
6	Stk. à € 20,-	.....	€ 120,-
5	Stk. à € 10,-	.....	€ 50,-
5	Stk. à € 5,-	.....	€ 25,-
5	Stk. à € 1,-	.....	€ 5,-
Gesamt =			€ 2.000,-

Die restlichen Moneten werden nach Werten sortiert und in der Bank bereitgelegt.

**C** Der Bankier mischt die **15 Aktionskarten** und legt sie als Stapel mit der mit **A** gekennzeichneten Seite nach oben auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielplan. Die **15 Bankkarten** mischt er ebenfalls und legt sie mit der mit **B** gekennzeichneten Seite nach oben auf das entsprechende Feld.

**D** Jeder Spieler erhält eine **Spielfigur** in der Farbe seiner Wahl. Nachdem jeder Spieler schon über Moneten verfügt, kann man sich hinsichtlich der Farbpräferenzen auch finanziell zu einigen versuchen.



**E** Je eine **schwarze Erpresser-Figur** ist auf die Polizeistation (Feld 11) und Arrest (Feld 31) zu stellen. Die **weißen Security-Figuren** bleiben vorerst in der Bank.



**F** Alle **4 Würfel** werden bereitgelegt.



**G** Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf das Startfeld. Der Startspieler wird mittels Würfeln eruiert: Wer die **niedrigste Augenzahl** würfelt, beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.



**H** Der Bankier mischt die **30 Besitzkarten** so, dass sie niemand sieht, so lange bis der Startspieler STOP ruft. Er erhält die oberste Karte des Stapels. Die nächste Karte erhält sein linker Nachbar und so weiter, bis jeder Spieler 2 Besitzkarten vor sich liegen hat. Die Spieler müssen den Kaufpreis für die Geschäfte an die Bank bezahlen. Der Kaufpreis ist sowohl auf der Besitzkarte als auch auf dem entsprechenden Feld auf dem Spielplan angeführt.

**Hinweis 1:** Möchte ein Spieler ein oder sogar beide Geschäfte NICHT erwerben, darf er die Besitzkarten an die Bank zurückgeben. Der Bankier darf diese den anderen Mitspielern zum Kauf anbieten. Gibt es mehrere Interessenten, geht die Besitzkarte an den Meistbietenden.

## DAS SPIEL BEGINNT

Ist ein Spieler an der Reihe, durchläuft er 2 Würfelphasen.

### Phase 1: EINSATZ DER ROTEN WÜRFEL

**I** Der Startspieler würfelt mit beiden **roten Würfeln** und zieht seine Figur so viele Felder weiter, wie es die Summe der beiden Augenzahlen vorgibt.

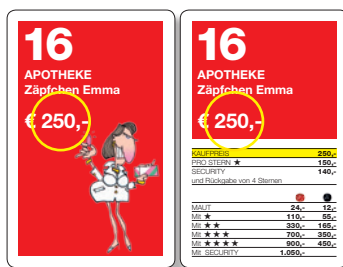
**Hinweis 2:** Bei einem **Pasch**, also z. B. 3-3, 4-4, etc., darf, muss aber nicht, nochmals gewürfelt und die Figur entsprechend der **Gesamtsumme der Augen** weitergezogen werden. Wird 3x in Folge ein Pasch gewürfelt, muss die Spielfigur sofort in den Arrest (Feld 31) und der Spieler muss 2 Runden aussetzen. (Wie man da wieder herauskommt, ist im Hinweis 6 erklärt.)

Die Spielfigur kann auf einem von folgenden Feldern landen:

**30 Geschäftsfeldern,**  
**3 Aktionsfeldern,**  
**2 Bankfeldern** oder  
**4 Exekutivfeldern.**

### Landung auf einem FREIEN GESCHÄFTSFELD

**J** Landet die Spielfigur auf einem Geschäftsfeld, das noch keinem Mitspieler gehört, kann es zum angeführten Kaufpreis erworben werden. Die Moneten erhält die Bank, diese händigt dafür die entsprechende **Besitzkarte** aus, die der stolze Besitzer vor sich hinlegt.



**K** Sterne erhöhen den Wert eines Geschäftes. Beim Kauf eines Geschäftes darf auch gleich ein Stern miterworben werden, aber **nur EIN Stern!** Der Kaufpreis für einen Stern ist auf der Besitzkarte angeführt.

**Hinweis 3:** Das gilt übrigens auch für den Kauf der beiden Geschäfte zu Spielbeginn!

**L** Weitere Sterne dürfen, wann immer ein Spieler an der Reihe ist und egal auf welchem Feld seine Spielfigur steht, gekauft werden. Es ist erlaubt, mehrere Sterne pro Zug zu kaufen, allerdings ist der Zukauf **nur eines Sternes pro Zug pro Geschäft** gestattet.

**M** Der nächste wertsteigernde Schritt ist der Erwerb einer **weißen Security-Figur** für ein Geschäft. Das ist erst dann möglich, wenn sich auf einem Geschäftsfeld 4 Sterne befinden und diese mindestens eine Runde lang auf dem Feld gelegen sind. Erst dann dürfen sie an die Bank retourniert und stattdessen eine Security-Figur käuflich erworben werden. Der Kaufpreis für eine Security-Figur steht ebenfalls auf der entsprechenden Besitzkarte.

### Landung auf einem bereits VERKAUFTEM GESCHÄFTSFELD

**N** Landet die Spielfigur auf einem Geschäftsfeld, das schon einem Mitspieler gehört, ist **Maut** zu bezahlen. Wie hoch der Betrag ist, steht auf der entsprechenden Besitzkarte **unter dem roten Würfelsymbol**. Befinden sich bereits einer oder mehrere Sterne auf dem Feld, ist der laut Besitzkarte erforderliche Betrag an den Besitzer des Geschäftes abzuführen.

**O** Zusammengehörige Geschäftsbereiche sind an der gleichen Feldfarbe zu erkennen, sind aber nicht immer nebeneinander auf dem Spielplan angeordnet. Z. B. ist der dunkelblau gefärbte Geschäftsbereich „Amusement“ auf die Felder 04, 13 und 24 aufgeteilt. Für die Geschäftsbereiche „Amusement“, „Attraktivität“ und „Zuverlässigkeit“ hängt die zu zahlende **Maut von der gewürfelten Augenzahl ab**.

**Hinweis 4:** Ist das Würfelerggebnis 7 und landet die Spielfigur im Nachtclub (Feld 24) ohne Stern, müssen dem Besitzer 7 x € 4,- = € 28,- bezahlt werden. Besäße der Nachtclubbesitzer zusätzlich auch den Golfclub, würde sich der Betrag verdoppeln; und hätte er auch das Casino, sogar verdreifachen.

<b>30</b>
WÜRSTELSTAND Hotdog Heinzl
€ 220,-
KAUFPREIS 220,-
PRO STERN * 110,-
SECURITY 160,-
und Packgabe von 4 Sternen
MAUT 20,- 10,-
M 100,- 50,-
M 200,- 100,-
M 300,- 150,-
M 400,- 200,-
M 500,- 250,-
M SECURITY 350,-
M SECURITY 550,-

<b>27</b>
FRISIERSALON Locken Lore
€ 200,-
KAUFPREIS 200,-
PRO STERN * 110,-
SECURITY 110,-
und Packgabe von 4 Sternen
MAUT 15,- 8,-
M 30,- 15,-
M 60,- 30,-
M 90,- 45,-
M 120,- 60,-
M 150,- 75,-
M SECURITY 275,-
M SECURITY 450,-

<b>20</b>
TATTOO-STUDIO Peckerl Pauli
€ 180,-
KAUFPREIS 180,-
PRO STERN * 100,-
SECURITY 100,-
und Packgabe von 4 Sternen
MAUT 14,- 7,-
M 28,- 14,-
M 56,- 28,-
M 84,- 42,-
M 112,- 56,-
M 140,- 70,-
M SECURITY 160,-
M SECURITY 260,-

<b>04</b>
CASINO Jeton Toni
€ 200,-


<b>13</b>
GOLFCLUB Caddy Karli
€ 250,-


<b>24</b>
NACHTCLUB Shaker Liesi
€ 280,-


<b>24</b>
NACHTCLUB Shaker Liesi
KAUFPREIS 280,-
PRO STERN * 140,-
SECURITY 160,-
und Packgabe von 4 Sternen
MAUT 40,- 20,-
M 80,- 40,-
M 120,- 60,-
M 160,- 80,-
M 200,- 100,-
M 240,- 120,-
M 280,- 140,-
M SECURITY 320,-
M SECURITY 520,-
Besitzt du auch Feld 04 oder 13, verdoppelt sich der Betrag. Besitzt du alle drei Felder (04, 13 und 24), verdreifacht er sich.

<b>€ 140,-</b>
bekommt Spachtel Willi für die illegale Baugenehmigung!
AKTIONSKARTE

Für deine Aussage „Ich hab wirklich nichts gesehen! Ganz ehrlich!“ erhältst du
<b>€ 85,-</b>
BANKKARTE

<b>04</b>
CASINO Jeton Toni
€ 200,-


Diese Karte befreit dich aus dem Arrest! Heb' sie gut auf, du wirst sie brauchen.
AKTIONSKARTE

Befände sich auf dem Nachtclub auch noch ein Stern, ergäbe das 7 x € 10,- = € 70,-, die dann verdoppelt bzw. verdreifacht werden, aber unabhängig von etwaigen auf den Partnerfeldern befindlichen Sternen!

<b>04</b>
CASINO Jeton Toni
€ 200,-

**P** Apropos „Amusement“ und **Casino** (Feld 04): Wer immer mit seiner Spielfigur im Casino landet, löst eine sogenannte Casinorunde aus. Jeder Spieler legt **€ 50,-** zum Casinofeld. Der Spieler, der die Casinorunde ausgelöst hat, würfelt als Erster mit beiden roten Würfeln. Wer die höchste Augenzahl würfelt, gewinnt und erhält alle Moneten. Bei Gleichstand kommt es zu einem Stechen, bis einer als Gewinner hervorgeht.

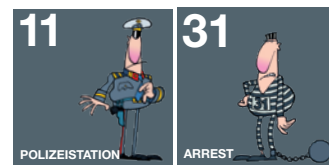
### Landung auf einem AKTIONS- ODER BANKFELD

**Q** Landet die Spielfigur auf einem **Aktions- oder Bankfeld**, ist die oberste Karte des entsprechenden Stapels abzuheben und der rückseitige Text laut vorzulesen. Dann ist den Forderungen Folge zu leisten. Die finanziellen Details sind allesamt mit der Bank zu regeln. Danach wird die Karte verdeckt unter den Stapel geschoben.

**Hinweis 5:** Steht der Betrag am oberen Rand der Karte, erkennt man sofort, dass für eine Leistung bezahlt werden muss. Steht der Betrag am unteren Rand der Karte, bekommt man ausnahmsweise einmal Moneten von der Bank (das ist aber eher selten!).

### Landung auf einem EXEKUTIVFELD

**R** Landet die Spielfigur in der **Polizei-station** (Feld 11), geht's sofort weiter in den **Arrest** (Feld 31). Das bedeutet für den Spieler, dass er zwei Runden aussetzen muss.



**Hinweis 6:** Wer nicht im Arrest bleiben will, muss schnellstens handeln, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist und würfelt! Wird diese Gelegenheit nicht wahrgenommen, bleibt die Spielfigur zwei Runden im Arrest. Zwei Optionen gibt es, um dem Arrest zu entgehen:

**6A** Der Spieler **besitzt die Aktionskarte**, die ihn aus dem Arrest befreit. Diese sollte er jetzt ausspielen und danach wieder unter den Aktionskartenstapel legen!

**6B** Der Spieler **besticht den Gefängnisdirektor**, indem er eine Gebühr von € 150,- an die Bank bezahlt. (Wie bei allen Zahlungen an die Bank sollte man keine Fragen stellen, welche Kooperationen hier im Hintergrund laufen!)

Kann oder will sich ein Spieler nicht aus dem Arrest befreien, bleibt er für 2 Runden von der aktiven Beteiligung am Spiel ausgeschlossen. Ihm ist aber sehr wohl die Benutzungsggebühr zu bezahlen, wenn ein Mitspieler auf einem in seinem Besitz befindlichen Feld landet. Und er muss natürlich auch Maut bezahlen, wenn eine Erpresser-Figur auf einem seiner Geschäftsfelder landet! Lösegeld kann von ihm natürlich nicht gefordert werden, in diesem Fall schützt ihn der Arrest.

**Hinweis 7:** Landet die Spielfigur durch ganz normales Würfeln im Arrest, passiert absolut nichts, der Spieler **muss nicht aussetzen, darf dies aber auf freiwilliger Basis gerne tun!**

**S** Landet die Spielfigur direkt im **Finanzamt** (Feld 21), ist das blöd gelaufen, denn das kostet nicht gerade wenig. Der Spieler muss für jede in seinem Eigentum befindliche Besitzkarte € 21,- blechen. Hat ein Spieler beispielsweise 4 Besitzkarten, sind € 84,- bei der Bank abzuliefern, bei 5 € 105,-, und so weiter.

**T** Bleiben noch € 80,- **Grundlosabgabe** (Feld 33) die „einfach so“ an die Bank zu zahlen sind. Grund genug, sich diebisch zu freuen, dass es nicht mehr ist!

**U** Deutlich mehr Freude bereitet es, wenn es für jedes Überqueren des **Startfelds** (Feld 01) satte **€ 300,-** von der Bank gibt! Kommt die Spielfigur direkt auf dem Startfeld zu stehen, wird das mit **€ 600,-** belohnt!



## DAS ERPRESSERISCHE SPIEL BEGINNT

### Phase 2: EINSATZ DER SCHWARZEN WÜRFEL

**V** Hat der Spieler an der Reihe alle im Rahmen des von den roten Würfeln gesteuerten Spiels gestellten Aufgaben erfüllt, beginnt endlich das erpresserische Spiel und **die schwarzen Würfel kommen zum Einsatz!** Mit diesen werden die beiden schwarzen Erpresser-Figuren gesteuert. Die Pasch-Regel gilt für das Würfeln mit den schwarzen Würfeln nicht!



**W** In der Erpressungsphase wird zunächst gewürfelt. Anschließend wählt der Spieler **eine der beiden schwarzen Erpresser-Figuren** und bewegt sie entweder **im oder gegen den Uhrzeigersinn!** Nicht zu ziehen ist verboten, es sei denn, die eigene Spielfigur befindet sich im Arrest.

Nachdem **4 Felder als Landepunkte** zur Auswahl stehen, ist tunlichst danach zu trachten, die Figur dorthin zu ziehen, wo am meisten Moneten zu holen sind. Wie viele Moneten ein Spieler in der Rolle des Erpressers erhält, hängt davon ab, wie sich die Situation auf dem Feld, auf das die schwarze Figur gezogen wird, darstellt.

Folgende Szenarien sind möglich:



**W1** Die Erpresser-Figur landet auf einem Geschäftsfeld, das einem Mitspieler gehört. In diesem Fall muss der Besitzer exakt jenen Betrag an den Erpresser zahlen, der auf der Karte **unter dem schwarzen Würfelsymbol als Maut** angeführt ist. Befinden sich auch Sterne auf diesem Feld, ist natürlich der dementsprechende Betrag zu zahlen. Steht eine weiße Security-Figur auf dem Feld, ist der Besitzer vor jeglicher Erpressung geschützt.



**Beispiel:** Die Erpresser-Figur landet auf dem Geschäftsfeld Taxidienst der Ruck Zuck Resi (Feld 07). Der Taxidienst hat noch keinen Stern, der Erpresser erhält daher eine Maut von € 10,-.



**W2** Die Erpresser-Figur landet auf einem Geschäftsfeld, auf das im selben Zug auch die eigene Spielfigur gezogen wurde und die adäquate Benutzungsggebühr an den Besitzer bezahlt werden musste. In diesem Fall erhält der Erpresser die auf der Karte angegebene **Maut PLUS die zuvor an den Besitzer geleistete Benutzungsggebühr.**



**Beispiel:** Die Erpresser-Figur landet auf dem Geschäftsfeld Taxidienst der Ruck Zuck Resi (Feld 07), auf dem mittlerweile ein Stern und die eigene Spielfigur stehen. Der Erpresser erhält die Maut in Höhe von € 50,- PLUS die zuvor an den Besitzer geleistete Benutzungsggebühr in Höhe von € 100,-. In Summe also € 150,-!



**W3** Die Erpresser-Figur landet auf einem Geschäftsfeld, das einem Mitspieler gehört, auf dem NICHT die eigene, aber die Spielfiguren eines oder mehrerer Mitspieler stehen. In diesem Fall erhält der Erpresser die entsprechende Maut vom Besitzer

des Geschäfts PLUS je € 100,- Entführungs-Lösegeld von all jenen Mitspielern, deren Spielfiguren auf diesem Geschäftsfeld stehen.

**Beispiel:** Die Erpresser-Figur landet auf dem Geschäftsfeld Taxidienst der Ruck Zuck Resi (Feld 07). Dort befinden sich bereits zwei Sterne sowie zwei Spielfiguren von Mitspielern. Der Erpresser erhält eine Maut in Höhe von € 150,- vom Besitzer des Taxidienstes sowie jeweils € 100,- Entführungs-Lösegeld von den beiden Mitspielern, deren Spielfiguren ebenfalls auf diesem Feld stehen. Insgesamt also € 350,-.

**Hinweis 8:** Stünde auf dem Feld auch noch die eigene Spielfigur, erhielte der Erpresser zusätzlich die zuvor an den Besitzer geleistete Benutzungsgebühr in Höhe von € 300,-. Das ergäbe in Summe satte € 650,-!

**W4** Die Erpresser-Figur landet auf einem Geschäftsfeld, das einem Mitspieler gehört. Neben den Spielfiguren von zwei Mitspielern steht auch die Spielfigur des Besitzers höchstpersönlich auf diesem Feld. In diesem Fall fällt ein **Extra-Lösegeld in Höhe von € 300,- an!**

**Beispiel:** Die Erpresser-Figur landet auf dem Geschäftsfeld Taxidienst der Ruck Zuck Resi (Feld 07). Dort stehen die Spielfiguren von zwei Mitspielern und jene des Besitzers. Ohne Stern beträgt die Maut € 10,-, das Entführungs-Lösegeld für die beiden Mitspieler € 200,- und das Extra-Lösegeld für die Spielfigur des Besitzers € 300,-. Das ergibt insgesamt € 510,-.

**W5** Die Erpresser-Figur landet auf einem Geschäftsfeld, das noch nicht verkauft wurde, aber auf dem die Spielfigur eines oder mehrerer Mitspieler steht. In diesem Fall erhält der Erpresser lediglich je € 100,- Entführungs-Lösegeld von den entsprechenden Mitspielern.

**Hinweis 9:** Will oder kann ein Mitspieler kein Entführungs-Lösegeld bezahlen, wird dessen Spielfigur sofort in den Arrest verschleppt und der Spieler muss 2 Runden aussetzen! Die Arrest-Befreiungskarte ist in diesem Fall ungültig!

<b>07</b>	
TAXIDIENST Ruck Zuck Resi	
€ 220,-	
Kaufpreis	220,-
Entloshen *	150,-
SECURITY	150,-
und Rückgabe von 4 Sternen	
LOSH	20,- 10,-
MI *	100,- 50,-
MI **	300,- 150,-
MI ***	600,- 300,-
MI ****	750,- 375,-
MI SECURITY	550,-



<b>07</b>	
TAXIDIENST Ruck Zuck Resi	
€ 220,-	
Kaufpreis	220,-
Entloshen *	150,-
SECURITY	150,-
und Rückgabe von 4 Sternen	
LOSH	20,- 10,-
MI *	100,- 50,-
MI **	300,- 150,-
MI ***	600,- 300,-
MI ****	750,- 375,-
MI SECURITY	550,-

**X Die weiße Security-Spielfigur:** Steht auf einem Geschäftsfeld eine Security-Figur, ist der Besitzer des Geschäfts **vor jeglichem Erpressungsangriff geschützt!** Das Thema Sicherheit ist für diesen Standort gelöst und gilt nicht nur für den Besitzer des Geschäfts, sondern auch für alle Mitspieler, deren Spielfiguren auf diesem Feld stehen. Und dieses Sicherheitsplus lässt man sich von Besuchern teuer bezahlen.

## ERGÄNZENDES

**Y** Wie im richtigen Leben wird auch in diesem Spiel stets alles teuer. Teils sind Riesensummen zu bezahlen, und das oft genau dann, wenn die Moneten knapp werden! Hier kann **Tausch** und **Verkauf** helfen. Spieler können, wenn sie an der Reihe sind, oder zu einer Zahlung aufgefordert werden, ihre **Besitzkarten, Sterne und Security-Figuren zu beliebigen Preisen** anbieten.

**Hinweis 10:** Die **Bank darf keine Kredite vergeben** und auch Mitspielern ist es nicht gestattet, Geld zu verleihen.

**Hinweis 11:** Die Bank ist verpflichtet, Besitzkarten, Sterne und etwaige Security-Figuren jederzeit zum halben Preis zurück zu nehmen.

**Hinweis 12:** Schafft es ein Spieler trotz diverser Verkäufe nicht, seinen Zahlungsverpflichtungen nachzukommen, muss er Konkurs anmelden und scheidet aus dem Spiel aus. In diesem Fall ist der verbliebene Vermögenswert dem Gläubiger zu übergeben.

## DAS SPIEL IST ZU ENDE

**Z** Je nach der vor Spielbeginn getroffenen Vereinbarung endet das Spiel entweder

**Z1** nach Ablauf der vereinbarten Spieldauer. Dann hat der Spieler mit dem größten Vermögen (Moneten, Besitzkarten, Sterne, Security-Figuren) gewonnen. Oder

**Z2** wenn alle Spieler bis auf einen in Konkurs gegangen und aus dem Spiel ausgeschieden sind. Dann gewinnt dieser eine Spieler das Spiel.

Fragen oder Anregungen bitte an:

**Piatnik**, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien oder [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Like us on 

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Piatnik Spiel Nr. 613777

© 2018 Piatnik, Wien

Printed in Austria