



KURZANLEITUNG

Bei der Entwicklung von „DKT Smart“ haben wir besonders darauf geachtet, dass ihr möglichst rasch in das Spiel findet. Diese Kurzanleitung dient vor allem dazu, euch einen ersten Überblick zum Spielablauf zu geben.



SPIELVORBEREITUNG

„DKT Smart“-App starten

Die kostenlose „DKT Smart“-App muss auf einem Smartphone oder Tablet gestartet werden, um ein Spiel zu beginnen. Anschließend meldest du dich mit deinem „Rudy Games“-Account an.

Spiel starten

Startet in der App ein neues Spiel und wählt eine Spielvariante aus. Die einzelnen Spielvarianten werden in der App genauer beschrieben.

Spielerinformation eingeben

Die Spieler wählen nacheinander eine Spielfarbe aus und geben ihren Namen ein.

Spielmaterial und Bank

Das Spielmaterial wird wie abgebildet bereitgelegt. Geldscheine, Häuser und Hotels verbleiben in der Spielschachtel (= Bank) und werden während des Spieles vom ehrlichsten Spieler verwaltet.

Je nach gewählter Spielvariante zeigt die App noch zusätzliche Informationen zum Spielmaterial an.

Startspieler bestimmen

Bevor es losgeht, wird über die App der Startspieler bestimmt.

STARTGELD	
Jeder Spieler erhält zu Beginn Geldscheine im Wert von:	
1.500,-	
2x	200,-
6x	100,-
6x	50,-
5x	20,-
6x	10,-
7x	5,-
5x	1,-

Startgeld

Jeder Spieler erhält zu Beginn Geldscheine im Wert von **1.500,-** von der Bank.

Vorkaufsrechtkarten

Jeder Spieler erhält zu Beginn drei Vorkaufsrechtkarten.

VORKAUFRECHT

ist Wahres! Du st lange herum Grundstück Preis.

SCHULDSCHHEIN

Die Bank hat dir richtig viel Bargeld gegeben, um dein Immobilien-Imperium aufzubauen. Leider war da auch dieser Schuldschein dabei.

den Preis an die direkt ohne kaufen.

Schuldscheinkarten

Jeder Spieler erhält zu Beginn drei Schuldscheinkarten.

Zahle den in der App angegebenen Betrag an die Bank, um die Schulden zu begleichen.

81

„DKT Smart“-App

Euer Smartphone oder Tablet wird, für alle gut sichtbar, in die Spielplanmitte gelegt.

VIP-Marker

Der VIP-Marker wird auf das entsprechende Spielfeld am Spielplan gelegt.



2	
VORARLBERG	
BREGENZ	
Miete	24,-
Miete - 1 Haus	110,-
Miete - 2 Häuser	330,-
Miete - 3 Häuser	700,-
Miete - 4 Häuser	900,-
Miete - 1 Hotel	1.050,-
Grundstückspreis	250,-
Mindestgebot	125,-
Haus/Hotel Kauf	150,-
Haus/Hotel Verkauf	75,-

Grundstückskarten

Die Grundstückskarten werden sortiert und neben dem Spielplan bereitgelegt.

Mietpreismarker und Würfel

Der rote und grüne Mietpreismarker sowie die beiden Würfel werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Chancekarten

Die Chancekarten werden gut gemischt und verdeckt auf das „?“-Symbol auf dem Spielplan gelegt.

Spielfiguren

Die Spielfiguren der Spieler werden auf „Start“ gestellt.

SPIELABLAUF

Ausgehend vom Startspieler führt jeder Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn seinen Spielzug aus. Dieser besteht in der Regel aus folgenden Schritten:

1. Würfeln

2. Bewegen

Zusätzlich kann der Spieler in seinem Spielzug:

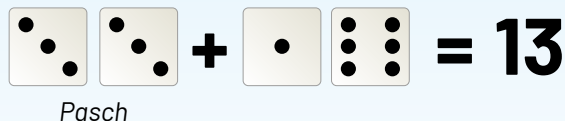
- **Auktionen durchführen**
- **Häuser und Hotels kaufen/verkaufen**
- **Schuldscheine begleichen**

1. WÜRFELN

Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln und zählt die gewürfelten Augenzahlen zusammen.



Würfelt ein Spieler **zwei gleiche Augenzahlen** (= Pasch), so würfelt er noch einmal und zählt beide Ergebnisse zusammen.



Ein Spieler darf maximal 2x Pasch und das dritte Würfelerggebnis zusammenzählen.

Achtung: Würfelt ein Spieler in seinem Spielzug dreimal hintereinander einen Pasch, so muss dieser direkt ins Gefängnis, ohne dabei „Start“ zu passieren (siehe Gefängnis).

2. BEWEGEN

Der Spieler zieht seine Spielfigur nun die gewürfelte Anzahl an Feldern im Uhrzeigersinn vor. Je nach Feld, auf dem er gelandet ist, befolgt er folgende Regeln:

Ausnahme: Passiert ein Spieler in seinem Spielzug „Start“, führt er zunächst die Aktion „Start“ aus und anschließend jene des Feldes, auf dem er gelandet ist.



Start

Landet ein Spieler auf oder passiert er „Start“, erhält dieser Geld von der Bank. Der genaue Betrag wird durch ein Mini-Spiel in der App bestimmt.

Der Spieler tippt dazu in der App auf seinen Spieler und dann auf das entsprechende Symbol. Anschließend führt er die Anweisungen in der App aus.



Grundstück

Landet ein Spieler auf einem Grundstück, so gilt zu unterscheiden:

• Freies Grundstück

Der Spieler startet eine Auktion (siehe Auktion).

• Verkauftes Grundstück

Der Besitzer des Grundstücks darf von dem Spieler Miete einfordern (siehe Miete und Strafe zahlen).



Makler

Landet ein Spieler auf „Makler“, erhält dieser ein besonders günstiges Angebot für ein Grundstück, Haus oder Hotel. Der Spieler tippt dazu in der App auf seinen Spieler und dann auf das entsprechende Symbol. Anschließend führt er die Anweisungen in der App aus.



Casino

Landet ein Spieler auf „Casino“, so haben alle Spieler die Chance, Geld zu gewinnen. Der Spieler tippt dazu in der App auf seinen Spieler und dann auf das entsprechende Symbol. Anschließend führt er die Anweisungen in der App aus.



Gefängnis

Landet ein Spieler auf „Gefängnis“, so droht ihm eine saftige Strafe oder gar das Aussetzen. Der Spieler tippt in der App auf seinen Spieler und dann auf das entsprechende Symbol.

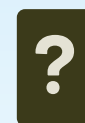
Die App zeigt dem Spieler an, zu welchem Betrag er sich sofort freikaufen kann. Möchte bzw. kann der Spieler diesen Betrag nicht bezahlen, kann er versuchen aus dem Gefängnis auszubrechen und startet dazu ein entsprechendes Mini-Spiel in der App.

Gelingt dem Spieler der Ausbruch, führt er in der nächsten Spielrunde seinen Spielzug normal aus. **Gelingt dem Spieler der Ausbruch nicht**, tippt der Spieler in seinem nächsten Spielzug, statt zu würfeln, direkt in der App auf seinen Spieler und dann auf das Gefängnis-Symbol.

Die App bietet dem Spieler dann erneut an, sich freizukaufen oder einen neuen Ausbruchsversuch zu starten.

Hinweis: Spätestens der 3. Ausbruchsversuch ist erfolgreich. Das heißt, ein Spieler muss maximal drei Spielrunden durchgehend im Gefängnis bleiben.

Achtung: Solange ein Spieler auf dem Gefängnis steht, darf er keine Mieten kassieren. Ansonsten nimmt er normal am Spiel teil.



Chance

Landet ein Spieler auf „Chance“, zieht er die oberste Karte vom Chancekarten-Stapel und führt die Anweisungen sofort aus. Danach wird die Karte unter den Stapel zurückgelegt.

Hinweis: Manche Chancekarten darf der Spieler behalten und später ausspielen. Dies ist immer auf der jeweiligen Karte klar vermerkt.



Jahrmarkt

Landet ein Spieler auf einem „Jahrmarkt“, hat er die Chance, tolle Preise zu gewinnen. Der Spieler tippt dazu in der App auf seinen Spieler und dann auf das entsprechende Symbol. Anschließend führt er die Anweisungen in der App aus.



VIP

Landet ein Spieler auf „VIP“, darf er sich den VIP-Marker direkt von dem Feld oder von jenem Mitspieler, der den Marker gerade besitzt, nehmen.

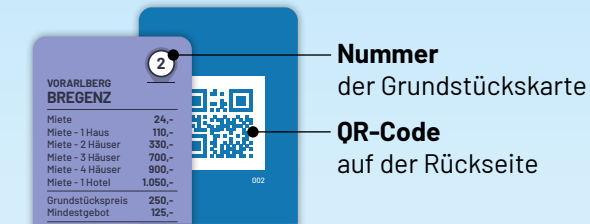


VIP-Marker

Muss ein Spieler Miete bezahlen, kann er stattdessen den VIP-Marker einsetzen, indem er diesen auf das VIP-Feld zurücklegt. Der Spieler, der die Miete eingefordert hat, geht in diesem Fall leer aus.

AUKTIONEN DURCHFÜHREN

Um eine Auktion zu starten, tippt der Spieler in der App auf seinen Spieler und anschließend auf das entsprechende Symbol. Im nächsten Schritt scannt der Spieler mit der App den QR-Code auf der Rückseite der entsprechenden Grundstückskarte oder gibt direkt die Nummer der Karte ein.



Handelt es sich um ein **noch freies Grundstück**, bietet die App dem Spieler zwei Möglichkeiten:

• Vorkaufsrecht nutzen

Gibt der Spieler eine seiner Vorkaufsrechtkarten ab, kann er das Grundstück zum angegebenen Grundstückspreis direkt von der Bank kaufen.

• Auktion starten

Das Grundstück wird im Rahmen einer Auktion an den Höchstbieter versteigert.

Ist das Grundstück **bereits im eigenen Besitz des Spielers**, wird die Auktion zum Verkauf in der App gestartet. Der Spieler selbst nimmt in diesem Fall nicht an der Auktion teil.

Achtung: Um ein Grundstück zum Verkauf in eine Auktion zu bringen, muss der Spieler zunächst alle Hotels und Häuser auf diesem Grundstück verkaufen (siehe *Häuser und Hotels kaufen/verkaufen*).

Wichtig: Es ist für den weiteren Spielverlauf wichtig, dass die App weiß, welcher Spieler welche Grundstücke besitzt. Führt die Auktion daher immer korrekt durch.



Auktion

An der Auktion nehmen alle Spieler gleichzeitig teil. Es ist daher wichtig, das Smartphone oder Tablet so zu platzieren, dass alle beteiligten Spieler dieses gut erreichen können.

Die Auktion startet immer mit dem Mindestgebot des jeweiligen Grundstückes. Während der Auktion kann jeder Spieler sein Gebot erhöhen, indem er in der App auf seine Spielerfarbe tippt. Der Spieler, der nach Ablauf der Zeit das höchste Gebot abgegeben hat, hat die Auktion gewonnen. Er bezahlt den gebotenen Betrag an die Bank und erhält die Grundstückskarte.

Achtung: Grundstücke müssen immer in bar bezahlt werden! Das heißt, ein Spieler darf keine Hotels, Häuser oder Grundstücke verkaufen, um den von ihm gebotenen Betrag zu bezahlen.

Hat ein Spieler die Auktion gewonnen und kann den gebotenen Betrag anschließend nicht in bar bezahlen, so startet die Auktion ohne diesen Spieler erneut.

Kein Mindestgebot

Gibt während der Auktion kein Spieler ein Mindestgebot für das Grundstück ab, so verbleibt dieses bei der Bank.

Handelt es sich um eine Verkaufsaktion eines Spielers, so muss der Spieler die Grundstückskarte an die Bank abgeben und erhält dafür den Mindestgebotspreis.

HÄUSER UND HOTELS KAUFEN/VERKAUFEN

Kaufen

Am Ende seines Spielzuges darf ein Spieler beliebig viele Häuser und Hotels für seine Grundstücke kaufen. Der Spieler bezahlt dazu für jedes Haus bzw. Hotel den auf der jeweiligen Grundstückskarte unter „Haus/Hotel Kauf“ angeführten Betrag. Der Kauf eines Hotels erfordert zudem die Rückgabe von vier Häusern vom entsprechenden Grundstück.

Achtung: Auf einem Grundstück dürfen maximal vier Häuser oder ein Hotel stehen.

Verkaufen

Kann ein Spieler die Miete oder eine Strafe nicht bar bezahlen, so darf dieser beliebig viele Hotels und Häuser verkaufen. Für jedes verkaufte Hotel

bzw. Haus erhält der Spieler von der Bank den auf der Grundstückskarte unter „Haus/Hotel Verkauf“ angeführten Betrag.

Hinweis: Verkauft ein Spieler ein Hotel, so bekommt dieser neben dem Geldbetrag auch vier Häuser, die der Spieler auf dem Grundstück platziert.

MIETE ODER STRAFE BEZAHLEN

Miete kassieren

Landet ein Spieler auf einem Grundstück, das bereits ein anderer Spieler besitzt, kann der Besitzer Miete einfordern. Die Höhe der Miete hängt von der Anzahl der Häuser bzw. des Hotels auf dem Grundstück ab und ist auf der entsprechenden Grundstückskarte vermerkt.

Hinweis: Beachtet bei der Ermittlung der Miete auch die eventuell veränderten Mietpreise durch den roten bzw. grünen Mietpreismarker (siehe *Veränderbare Mietpreise*).

Achtung: Der Besitzer darf nur so lange die Miete einfordern, bis der nächste Spieler gewürfelt hat. Fordert der Besitzer die Miete nicht rechtzeitig ein, so geht dieser leer aus.

Miete oder Strafe bezahlen

Muss ein Spieler Miete oder Strafe bezahlen, ist diese bar zu bezahlen. Reicht das Barvermögen des Spielers nicht aus, muss er so viele Hotels, Häuser und Grundstücke verkaufen bzw. versteigern, bis er den Betrag aufbringen kann. Kann der Spieler auch dann die Miete bzw. Strafe nicht bezahlen, so ist der Spieler bankrott (siehe *Bankrott*).

Achtung: Besitzt ein Spieler den VIP-Marker, kann er diesen einsetzen, indem er diesen auf das VIP-Feld zurück legt. Er muss somit keine Miete bezahlen. Der Spieler, der die Miete eingefordert hat, geht in diesem Fall leer aus.

BANKROTT



Kann ein Spieler eine Miete oder Strafe trotz dem Verkauf aller seiner Hotels und Häuser bzw. der Versteigerung seiner Grundstücke nicht begleichen, ist er bankrott und scheidet aus dem Spiel aus.

Der Spieler tippt dazu in der App auf seinen Spieler und dann auf das entsprechende Symbol. Anschließend führt er die Anweisungen in der App aus.

Wichtig: Es ist für den weiteren Spielverlauf wichtig, dass die App weiß, welcher Spieler bankrott ist. Führt diese Aktion daher immer korrekt durch.

SCHULDSCHHEINE BEGLEICHEN



Während seines Spielzuges darf ein Spieler einen oder mehrere seiner Schuldscheine begleichen. Um einen Schuldschein zu begleichen, muss der Spieler den in der App angezeigten Betrag an die Bank bezahlen.

Der Spieler tippt dazu in der App auf seinen Spieler und dann auf das entsprechende Symbol. Anschließend führt er die Anweisungen in der App aus.

Hinweis: Der genaue Betrag zum Begleichen eines Schuldscheines wird von der App im Laufe des Spieles immer wieder angepasst.

Achtung: Es dürfen während des Spieles keine neuen Schuldscheine aufgenommen werden.

Wichtig: Es ist für den weiteren Spielverlauf wichtig, dass die App weiß, welcher Spieler wie viele Schuldscheine besitzt. Führt diese Aktion daher immer korrekt durch.

Soforthilfe!

Bei „DKT Smart“ sind die meisten Karten rechts unten, sowie alle Spielplanfelder, mit einer Zahl versehen. Das bedeutet, dass es zu diesen Spielelementen zusätzliche Informationen, Tutorials und Beispiele gibt. Um diese abzurufen, tippst du in der App auf das „?“-Symbol und gibst die entsprechende Zahl ein. Die App zeigt dir dann alle wichtigen Informationen dazu an.

ZUFALLSEREIGNISSE



Während des Spielzuges eines Spielers kann ein Zufallsereignis auftreten. Dies wird in der App akustisch und visuell angekündigt. Tritt ein Zufallsereignis auf, tippt der Spieler am Ende seines Spielzuges auf die Ankündigung und folgt den Anweisungen der App.

VERÄNDERBARE MIETPREISE

Durch den grünen und roten Mietpreismarker können die Mieten von allen drei Grundstücken in einem Bundesland verändert werden. Die beiden Marker werden nur dann neu platziert, wenn ein Spieler durch eine Karte oder ein Zufallsereignis dazu aufgefordert wird.



Liegt bei einem Bundesland der grüne „Plus“-Mietpreismarker, so sind die Mieten auf allen drei Grundstücken in diesem Bundesland höher. Der genaue Betrag wird in der App angezeigt und zu der angegebenen Miete auf der jeweiligen Grundstückskarte hinzugezählt.



Liegt bei einem Bundesland der rote „Minus“-Mietpreismarker, so sind die Mieten auf allen drei Grundstücken in diesem Bundesland niedriger. Der genaue Betrag wird in der App angezeigt und von der angegebenen Miete auf der jeweiligen Grundstückskarte abgezogen.

Hinweis: Der genaue Betrag der veränderbaren Mietpreise wird von der App im Laufe des Spieles immer wieder angepasst.

Achtung: Die veränderbaren Mietpreise beziehen sich ausschließlich auf die Mieten und **NICHT** auf den Grundstückspreis bzw. auf den Kauf/Verkauf von Häusern und Hotels.

Beispiel: Spieler Orange ist auf „Bregenz“ gelandet und muss dem Besitzer Miete bezahlen. In Vorarlberg liegt derzeit der grüne „Plus“-Mietpreismarker. Daher bezahlt der Spieler 330,- für die beiden Häuser und zusätzlich 50,- aufgrund der Mietpreis-erhöhung (Wert wird in der App angezeigt). In Summe also 380,-.

VORARLBERG BREGENZ	
Miete	24,-
Miete - 1 Haus	110,-
Miete - 2 Häuser	330,-
Miete - 3 Häuser	700,-
Miete - 4 Häuser	900,-
Miete - 1 Hotel	1.050,-
Grundstückspreis	250,-
Mindestgebot	125,-
Haus/Hotel Kauf	150,-
Haus/Hotel Verkauf	75,-

330,-
+ 50,-
= 380,-

SPIELZIEL UND SIEG

Das grundlegende Spielziel bei „DKT Smart“ ist es, durch den Kauf von Grundstücken, Häusern und Hotels, sowie dem Kassieren von Mieten, seine Schuldscheine zu begleichen und ein Vermögen anzuhäufen.

Die tatsächliche Siegbedingung ist abhängig von der gewählten Spielvariante und wird in der App erklärt.

Noch Fragen?

Bei weiteren Fragen kannst du dich gerne an unseren kostenlosen Support via WhatsApp wenden oder einfach online nachschlagen.



+43 664 830 4424



dkt-game.com/hilfe

Scannen und
Frage senden

