



Seit Piatnik vor rund zehn Jahren das Ruder vom österreichischen Spiele-Flaggschiff übernommen hat, ist der Klassiker (endlich) aus dem Jahrzehnte-langen Winterschlaf erwacht, reckte und streckte sich anfangs gewaltig und entwickelte sich schon einige Male ordentlich weiter in den letzten Jahren. Gut so, denn glaubt man an Parallelen des vor allem in der Musik und Filmindustrie gültigen Leitsatzes „Adapt or die“, so war dies bitter notwendig. Gleich zu Beginn erfolgte eine Spielfluss fördernde, zeit-

gemäße Runderneuerung, in der zudem bereitwillige Touristen ohne Murren von einer zur nächsten (Hotel)Falle tappen durften. Wir verlebten mit den Kindern einen schönen Tag beim Prater, im Schwimmbad und Zoo, bereisten anschließend mit der Gondel winterliche wie sommerliche Alpen und ließen uns mit dem Fiaker, wieder zurück in Wien, nach Grinzing kutschieren. Zuletzt begaben wir uns vor fünf Jahren auf Reisen, um Souvenirs zu sammeln – und nun? Zwielfichtige Gestalten wie Patronen Pepi oder Peckerl Pauli tauchen da plötzlich auf und man munkelt von Erpressung, Schutzgeldzahlungen und anderen dubiosen Machenschaften. Ist nun die Zeit der dunklen Seite von **DKT** erwacht?

**PIATNIK: DKT: DAS „KRIMINELLE“ TALENT** designt von Martin Czapka für 3 - 6 Ganoven

## KRUMME GESCHÄFTE UM MACHT UND MONETEN

**Nein, die dunkle Seite DKTs ist nicht erwacht, vielmehr präsentiert sich hier eine „wasch-echte“ Krimi-Komödie, in der man versucht, dem Gefängnis oder – noch schlimmer – dem Finanzamt zu entkommen. Als Mittel dagegen empfiehlt sich ein Abstecher auf die schiefe Bahn!**

In bewährter Manier bewegen wir unsere Spielfiguren über das Spielfeld, das Geschäftsfelder und keine Städtestraßen zeigt. Vom Taxidienst Ruck Zuck über das Wettbüro Jackpot Charlie in den Nachtclub Shaker Lisi ist für jeden etwas dabei, der auch grafisch höchst gelungene satirische Charakter nicht zu übersehen. Nach der eigenen Figur kommen die beiden schwarzen Erpresser-Figuren zum Zug, die – ebenfalls mit Würfeln bewegt – in alle Richtungen und zwar gnadenlos agieren: Entweder kassieren sie Maut (etwa halber dort zu löhnender Betrag) oder Lösegeld oder beides. Happig! Einzig Security schützt vor den dunklen Gestalten, doch die bekommt man erst, wenn man das Geschäftslokal – angelehnt

an den bekannten Häuserausbau – zum fünften Mal erweitert hat (und bis dahin die Erpresser wohl schon beim Vornamen kennt). Maut und Lösegeld liefern die zwielfichtigen Gestalten immer brav beim aktiven, wohl etwas auf die schiefe Bahn geratenen Spieler ab – schmutziges Geld zählt genauso am Schluss, wo der reichste oder – traditionell – der letzte übrige, nicht bankrotte Spieler gewinnt.

Zu kurze Spieldauer begünstigt kriminelle Glücksritter und stellt den Geschäftsausbau etwas in Frage. Wir empfehlen den traditionellen Ansatz bzw. eine, zwar heutzutage etwas lang anmutende, Spieldauer von eineinhalb bis zwei Stunden – langweilig sind sie jedenfalls nicht!



**FAZIT**

**9 / 6\***

THOMAS BAREDER

**DKT: Das Kriminelle Talent** ist die erste mit Ironie gespickte und mit viel Humor gestaltete **DKT** Edition. Ein wenig an **DKT Dynamic** angelehnt und den Klassiker zwar noch im Blick, weicht es doch mehr als nur ein wenig vom Spielprinzip ab, da das neue Element der Erpresser-Figuren die Spieltaktik doch nachhaltig beeinflusst. Die Spieldauer ist zwar frei wählbar, doch entfaltet sich der Spielgedanke erst nach rund einer Stunde Spieldauer – eine Partie **DKT** sollte die Zeit allemal wert sein!

\* wenn unter 20 Runden gespielt wird

### Die Welt von DKT in frisch gespielt

Lesen sie Berichte zu folgenden DKT Versionen und DKT Hintergrund-Stories in unserer Online-Ausgabe nach:

Die Geschichte des österreichischen Klassikers  
DKT Dynamic • DKT Junior • Alpen DKT • Wien DKT • DKT Urlaub



online

