

PIATNIK: URLAUB DKT für 3 - 6 Investoren

DAS GROSSE GESCHÄFT MIT DEM URLAUB

Haben wir in DKT dynamic die Touristen ausgenommen und im Alpen DKT in Sommer und Winter die Berge in Gondeln erschlossen, so treibt uns jetzt das Fernweh an – uns zieht's ins Ausland. Zum Urlauben? Mitnichten! Wir kaufen Grundstücke in unseren beliebtesten Urlaubsländern, bauen Pensionen und Hotels und entdecken das Souvenirgeschäft – das ist auch lukrativ!

Gestartet wird mit 3000 €; wer zuerst 10 000 € vorweisen kann, gewinnt und beendet das Würfel getriebene Im-Kreis-Ziehen. Neben Grundstückskarten aus Österreichers beliebtesten Urlaubsländern – nur Griechenland fehlt und das gibt einem zu denken –, die käuflich erworben, später bebaut werden können und natürlich Miete einbringen, erfreuen Besitzkarten

wie Restaurants und Kreuzfahrtschiffe uns Großinvestoren. Weiters gibt es Risikofelder mit Ereigniskarten, die Spiel beschleunigenden und sehr „mächtigen“ Neuerungen Wahlkaufzonen, sowie die gute Idee Flughafen und Bahnhof und die jeweils vier Souvenirs pro Land, die eine echte Alternative zum Grundstückskauf darstellen. Zieht man über „Start“, bringen diese nämlich ganz „ordentlich Knete – da geht man doch gerne shoppen! Schulden sind TABU – jetzt wissen wir um das Fehlen der Griechen Bescheid – direkte Notverkäufe einzige Bankrott-Alternative. Hätte man doch nicht die Kreuzfahrt gebucht!



8 / 6 *

THOMAS BAREDER

Urlaub DKT ist eine abwechslungsreiche, neue und gut konzipierte, taktischere Variante des Wirtschaftsspiel-Klassikers für die ganze Familie ab zweiter Schulstufe. Thematisch unterschiedlich, sowie mit etlichen veränderten Karten und Feldern aufwartend, steht vor allem das Souvenir-Sammeln als neue, zusätzliche Einnahmequelle im Vordergrund. Da ergeben sich plötzlich neue spieltaktische Optionen!

* für DKT Einsteiger bzw. zu sechst

SCHMIDT: DOG DELUXE

DEN LETZTEN BEISSEN DIE HUNDE!

Mensch-ärgere-dich-nicht wargestern, heute spielen wir Dog deluxe! Statt Würfel gibt's Karten mit mehr taktischen Möglichkeiten und auch Team-Spiel ist gefragt. Aber wer kein Glück hat, wird rausgehaut – und das ärgert immer noch!

Zu viert oder zu sechst in Teams unterwegs, versucht man wie im klassischen Mensch-ärgere-dich-nicht, die eigenen vier Steine möglichst schnell ins gleichfarbige Ziel zu bewegen, allerdings ohne Würfeln, sondern Karten-gesteuert. Mit blauen Zahlenkarten zieht man und rote Sonderfunktionskarten ermöglichen es z. B., das Startfeld zu betreten, rückwärts zu fahren, zwei Figuren zu tauschen, einen Joker auszuspielen oder sogar alle Figuren, die überholt werden, zu schlagen – also nicht nur jene, auf deren Feld

man landet! Im Team-Spiel dürfen zudem Karten getauscht werden. Insgesamt wird *Dog deluxe* somit planbarer und bietet mehr (taktische) Möglichkeiten gegenüber dem eindimensionalen Würfeln beim Klassiker. *Deluxe* steht übrigens für robuste runde, zusammen puzzlebare Spielbretter – gute Idee – und trägt seinen Teil zum hohen Wiederspielreiz der gelungenen Weiterentwicklung des bekannten Ärgerspiels bei!

* Würfel-Puristen



für 2 - 6 schnelle Renner



FAZIT

8 / 5 *

THOMAS BAREDER

Dog deluxe ist eine flotte, zeitgemäße Weiterentwicklung des bekannten Laufspiels *Mensch-ärgere-dich-nicht* für alle Spielergruppen. Es wird „gekartelt“ statt gewürfelt und altbekannte Regeln werden durch neu hinzukommende ergänzt, was die Planbarkeit zumindest scheinbar steigert und jedenfalls mehr Optionen bietet – darüber ärgern wir uns nicht!