

GELD und HANDEL stehen im Zentrum vieler Spiele, ersteres oft als Siegpunkteersatz, aber auch nur als Mittel zum Zweck.

Beginnen möchten wir mit zwei neuen Varianten des wohl traditionellsten österreichischen Spiels, nämlich DKT, das sich in den letzten Jahren kräftig gemauert hat und zu neuen Höhenflügen anzusetzen scheint. Von Wiener Cafés geht's in die Alpen zum Apres-Ski.

Danach folgt die neue Version des epochalen Entwicklungsklassikers *Civilisation*, in dessen spielerischem Zentrum der Handel die Fäden zieht. Dass auch Piratenspiele sich stark über den Handel definieren können, beweist dann *Korsaren der Karibik*, ehe wir bei den Zünften von *Nürnberg* und *Strasbourg* ein Handels-Heimspiel haben. Investmentbanker- oder Börsenspiele sind uns übrigens dieses Jahr nicht so gefallen – woran das wohl liegen mag?



PIATNIK: WIEN DKT

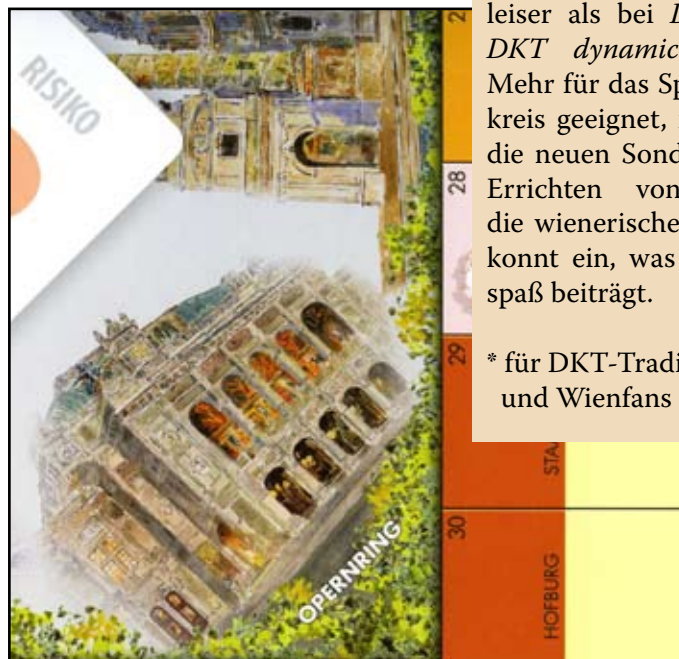
FÜR 3 - 5 GESCHÄFTSMÄNNER

MIT DEM FIAKER NACH GRINZING

In die Rolle eines Geschäftsmannes schlüpfen wir und erwerben Grundstücke an den besten Adressen Wiens. Geld wollen wir verdienen, um möglichst rasch noch mehr Geld zu verdienen. Aber wie geht das am besten in Wien? Richtig – wir eröffnen Kaffeehäuser!

Traditionell gehalten und mit sehr attraktivem Spielplan ausgestattet, begegnen wir der Wien Version von DKT, in der es zuerst Kaffeehäuser und dann Hotels auf den erworbenen Grund zu errichten gilt. Bei der Staatsoper am Opernring, am Naschmarkt oder in der Lobau – uns stehen ausreichend Möglichkeiten offen. Auch die Wiener Bühnen sowie Attraktionen können erworben werden – am besten natürlich alle, dann haben wir das Monopol. Veränderungen zu Alt-Versionen bringen auch die neuen Risiko-Karten und einige neue Spielfelder: „Kanal“ (nimm eine Abkürzung durch die Wiener Unterwelt), „Heuriger“ (du setzt aus oder zahlst 100.- für die Zeche), der das frühere Gefängnis ersetzt – interessanter Aspekt –, „Fiaker“ (du wirst zum Heurigen nach Grinzing kutschiert) und „Casino“ (alle zahlen 50.-, einer gewinnt alles).

200.- als Bonus, wer nicht zahlen kann, muss verkaufen, bei einem Bankrott scheidet der betroffene Spieler aus. Das Spiel endet aber, wenn die Karte „Spielende“ aufgedeckt wird. Nun muss jeder noch Steuern bezahlen und wer danach das meiste Bargeld besitzt, gewinnt.



PIATNIK
8/9*
THOMAS BAREDER

DKT Wien ist eine stimmig umgesetzte Variante nahe des Originals, bei dem die Veränderungen leiser als bei *DKT Alpen* oder *DKT dynamic* durchschlagen. Mehr für das Spiel im Freundeskreis geeignet, fangen vor allem die neuen Sonderfelder und das Errichten von Kaffeehäusern die wienerische Atmosphäre gekonnt ein, was sehr zum Spielspaß beiträgt.

* für DKT-Traditionalisten und Wienfans

Ansonsten bleibt alles beim Alten: Wer über das Startfeld zieht, erhält