

Fast überall ist **Geld** im Spiel mag man in der heutigen Zeit schon mal meinen und bis zu einem gewissen Grad mag das ja auch stimmen. Dass es auch in Brettspielen um Geld geht ist spätestens seit *Monopoly* und hierzulande seit *Spekulation*, wie der Vorläufer von *DKT* (siehe unten) genannt wurde bekannt. Handels- und Wirtschaftsspiele simulieren im Allgemeinen vereinfachte Aufgabenstellungen aus der Ökonomie und übernehmen auch gerne Betriebs- und Volkswirtschaftliche Erkenntnisse oder Theorien in ihr Konzept bzw. versuchen diese mit Mechanismen nachzubilden. Spannend ist dies

auch, da natürlich auch heute in der Finanzmarktanalyse eine Vielzahl von Modellen Auswirkungen fiktiver Ereignisse simulieren und Stresstests uns vor Schwachstellen im System warnen sollen. Aber keine Angst wir werden keinen Stresstest mit Ihnen durchführen und Sie nicht etwa darauf testen, ob Sie bei allen Wirtschaftsspielen auch tatsächlich nicht bankrott gehen, obwohl die Idee eines jährlichen „Picklerls“ für Spielexperten Kategorie Wirtschaftsspiele zugegebenermaßen seinen Reiz hätte. ☺

Bis dahin versuchen wir uns als Immobilieninvestoren, Fabrikmanager, Börsenguru, Karawanenbesitzer und Händler der Hansestadt und hoffen genug kaufmännisches Talent dafür mit zu bringen!



DKT HISTORY:

DKT – Das kaufmännische Talent ist ein Brettspiel mit langer österreichischer Tradition, das es bereits 1936 als *Spekulation*, das ähnlich wie *Monopoly* aussieht, aber doch in den Regeln unterschiedlich ist, von der Wiener Druckerei Stockinger und Morsack (Stomo Spiele) publiziert wurde. Aufgrund des *Monopoly* Verbots (siehe fg 2/2010) in Deutschland 1936 war es dann das einzige deutschsprachige Spiel am Markt. Als aber Österreich 1938 Teil des deutschen Reiches wurde, stand *Spekulation* das gleiche Schicksal wie *Monopoly* ins Haus, nämlich verboten zu werden. Doch wir Österreicher haben

schon immer etwas anders gedacht und so wurde das Spiel einfach neu positioniert, als Lernspiel für den jungen Kaufmann, weit weg von *Monopol* und *Spekulation*. Es wurde 1940/41 in *Das kaufmännische Talent* umbenannt und somit gab es das Spiel auch während des Krieges. Danach erkannte man, dass der Titel zu lang war, und bald wurde das heute bekannte Kürzel *DKT* daraus. In den 1960er Jahren wurden einzelne Illustrationen getauscht, ansonsten ist das Spiel unverändert geblieben, schließlich gab es lange Zeit acht Landeshauptstädte. Nach dem Ende des Stomo-Verlages wurde das Spiel von Peri Spiele (1990) verlegt, ehe es seit 2008 von Piatnik produziert, vertrieben (siehe fg 1/2008) und, wie in dieser Ausgabe zu lesen ist, neu belebt wurde.



TOURISTEN MIT KNETE – DAS WIRD NE FETE!

„Schnell, spannend, neu“ verspricht der neue Schachteldeckel DES österreichischen Spiels schlechthin – wovon soll man sonst sprechen wenn es um DKT geht. Dynamisch will uns der Klassiker also daherkommen: na des schau’ri’ma au!

Materialtechnisch erkennt man zwar die deutlich österreichischer gewordenen Häuser und den Spielplan an sich wieder, doch die fast futuristisch anmutenden, mehrheitlich neuen Sehenswürdigkeiten – man bekommt spontan Lust auf eine Reise bzw. Besichtigungstour durch die Landeshauptstädte – kombiniert mit einer höchst übersichtlichen Gestaltung, dazu Schuldscheine und zwei orange Maxerln sind definitiv neu! Einzig das Spielgeld scheint noch die traditionelle Fahne gemeinsam mit dem Schriftzug hoch zu halten – kein Drama! Mit Schuldscheinen starten wir zu Beginn und können um diesen Kredit gleich ein paar mit den Schuldscheinen zufällig gezogene Grundstücke erwerben – Tempogewinn! Die zwei orangen Maxerln sind keine Telefontechniker, nein es sind Touristen, von denen – und das ist die größte Neuerung – einer jeden Zug vom jeweiligen Spieler mitgezogen wird. Landet dieser auf einem Grundstück – Miete! Und die Bank zahlt! Damit haben wir eine weitere Einnahmequelle, etwas wahrscheinlicher ist diese auch, da ja zwei zur Auswahl stehen und jeweils – sie wollen sich ja alles ansehen – mit nur einem Würfel statt zwei beim Mitspieler bewegt werden. Doppelte Chance also Positives nach dem Würfeln zu erleben. Entweder durch einen Touristenbesuch oder durch geglückte eigene Investitionsvorhaben. Auch die Schuldscheine werden dadurch schneller abbezahlt werden können und der nach einiger Zeit übliche und hochinteressante Grundstückstausch darf neu bewertet werden. Das Handling wird durch gleiche innerstädtische Preise, die praktischerweise am Spielplan für alle

ersichtlich abgedruckt sind – auf Grundstückskarten wird verzichtet –, erleichtert, weshalb unter anderem auch Kinder ab der 3. Schulstufe problemlos mithandeln können. Die Hotelbau- und -mietregel ist ebenso einfach, wie innovativ, denn deren Miethöhe wird durch alle, gegebenenfalls also auch fremde Häuser dieser Stadt errechnet und man kann nur Häuser oder ein Hotel an einem Ort errichten. Dank des greifbareren, durchaus erzieherisch wirkenden und löblichen Ziels, nämlich schuldenfrei werden zu sollen, reduziert sich die Spieldauer auf rund ein bis (anfangs) eineinhalb Stunden, eine Zeit die uns gestressten Vielspielern oder noch gestressteren Gelegenheitspielern meist als angenehm vorkommt.



FAZIT

9/6*

THOMAS BAREDER

DKT dynamic wird seinem Namen gerecht und führt *DKT* in eine neue flottere, unkomplizierte, dennoch strategischere Ära. Ein schnellerer Einstieg dank der Startgrundstücksvergabe, ein realitätsnäheres und schneller erreichbares Ziel (nämlich schuldenfrei zu werden), hochattraktiver und übersichtlicher Spielplan, dazu zwei Touristen die willig und ohne Murren in jede (Hotel)Falle tappen, eine interessante Hotelregel und last but not least neuartige Risikokarten die das ihre zu einem rundum gelungenen Wirtschaftsspiel beitragen.

* zu zweit

RISIKO

ST. PÖLTEN

BREGENZ

Festspiele		Miete bei Besitz von	
☺	300 €	☺☺	450 €
☺☺	450 €	☺☺☺	600 €

Kosten: Grundstück 150 €

Haus		Hotel	
Kein Haus	100 €	pro Besucher	150 €
1 Haus	150 €	pro Haus	200 €
2 Häuser	200 €	pro Haus	250 €
3 Häuser	250 €	pro Haus	300 €
4 Häuser	300 €	pro Haus	350 €
5 Häuser	350 €	pro Haus	400 €
6 Häuser	400 €	pro Haus	450 €
7 Häuser	450 €	pro Haus	500 €
8 Häuser	500 €	pro Haus	550 €
9 Häuser	550 €	pro Haus	600 €
10 Häuser	600 €	pro Haus	650 €

Kosten: Grundstück 200 €
Haus/Hotel 50 €

Zahle 50€ pro Schuldschein

RISIKO

Einzel der Spielding auf dem Startfeld: 100 € von der Bank
Führt der Spielding über das Startfeld: 50 € von der Bank
Kredit zum Nennwert aufnehmen oder zurückzahlen