

Ich will Spaß, ich will Spaß – doch das kostet was!?

In den Zirkus gehen, alte Spielsachen im Museum ansehen, Ringelspielfahren im Prater, ein spannendes Theaterstück anschauen, eine Runde im Schwimmbad drehen ... und das alles gleich auf einmal. Welches Kind träumt nicht davon?!

Mit *DKT Junior* können sie – zumindest auf dem Spielbrett – all das unternehmen und dabei auch noch Geld machen. Und in der Anleitung wird auch noch zu Beginn in Aussicht gestellt: „DKT Junior führt spielerisch an die Prinzipien des Geschäftslebens heran ...“ – Wie das?

Duch Kleinvieh macht Mist

Das Spielprinzip ist einfach und die Regeln altersgerecht: Jeder Spieler bekommt ein Startkapital, nämlich Taschengeld. Es wird reihum gewürfelt und dementsprechend werden die Spielfiguren auf dem kreisrunden Spielfeld weitergezogen. Kommt man auf ein Feld mit einer Attraktion (Kino, Prater etc), dann muss man den angegebenen Preis (Beträge von 2 oder 3 Währungseinheiten) an die Bank zahlen und erwirbt dafür ein Häuschen. Kommt man auf ein Feld mit Häuschen,

erhält man eine Eintrittskarte für die jeweilige Attraktion – entweder gratis, wenn das eigene Häuschen darauf steht, oder man zahlt dem Besitzer den Preis. Das Spiel endet, sobald ein Spieler fünf verschiedene Eintrittskarten gesammelt hat. Gewonnen hat dann derjenige, der das meiste Taschengeld übrig hat.

Das kaufmännische Talent

DKT Junior erinnert an das Original-*DKT*, wobei gleichzeitig versucht wurde, eine für Kinder (ab Vorschulalter) ansprechende Variante zu entwickeln: So findet man die kleinen Häuschen aus dem Original wieder. Der mögliche Ärger darüber, dass man auf einem fremden Feld gelandet ist und unfreiwillig Geld an einen Mitspieler abgeben muss, wird dadurch gemildert, dass man dafür eine Eintrittskarte bekommt, die man ja sammeln



FAZIT

27

JASMIN BENESCH

DKT Junior hat eher wenige Ähnlichkeiten mit dem Original, dafür ist es gelungen, mit buntem Spielmaterial, einfachen Regeln und nicht sehr ausgeprägtem kompetitiven Element ein kurzweiliges Würfelspiel für jüngere Kinder zu schaffen.

möchte. Vergeblich wird man ein Gefängnisfeld finden – dafür kann man so manche Zeit am Spielplatz verbringen. Ähnlich wie im Original gibt es hier Überraschungskarten, die zumeist einen Bonus bringen – die Szenarien sind aus der Kinderwelt aufgegriffen: Die „Oma&Opa“-Karte zum Beispiel bringt einen Gratis-Eintritt.

Trotz des Wirtschaft-Elements bleibt *DKT Junior* ein Würfelspiel mit kleinen Überraschungselementen. Und in unserem letzten Testspiel hat der Spieler gewonnen, der die meiste Zeit auf dem Spielplatz-Feld verbracht hat – soweit zum kaufmännischen Talent!

