

JUNIOR DKT

Erstes Wirtschaften will gelernt sein!

für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

Piatnik Spiel Nr. 638473

© 2009 Piatnik, Wien

Hergestellt unter Lizenz der PPG-Perner Publishing Group AG Switzerland
Printed in Austria

DKT Junior führt spielerisch an die Prinzipien des Geschäftslebens heran und spielt in der Erfahrungswelt der Kinder: Sie investieren ihr Taschengeld in verschiedene Attraktionen, kaufen und verkaufen Eintrittskarten. Das Spiel endet, sobald ein Spieler 5 verschiedene Eintrittskarten gesammelt hat. Wer das meiste Geld erwirtschaften konnte, gewinnt.

Spielinhalt:

- | | |
|--|--|
| 1 Spielplan | 40 Eintrittskarten, je 5 pro Attraktion |
| 4 Spielfiguren in 4 verschiedenen Farben | 40 Häuschen, je 10 pro Spielerfarbe |
| 1 Würfel | 130 Geldscheine, davon 30 x 1, 40 x 2, 20 x 3, 20 x 4 und 20 x 5 |
| 15 Überraschungskarten | 1 Spielregel |

Der Spielplan

- 
- Sparschwein
 - 8 verschiedene Attraktionen: Zirkus, Spielzeugmuseum, Kino, Theater, Prater, Sportplatz, Zoo und Schwimmbad. Von jeder Attraktion gibt es zwei Felder.
 - 2 Würfelfelder
 - 4 Zuhausefelder in den vier verschiedenen Spielerfarben.
 - 2 Wege zum Spielplatz
 - Spielplatz
 - 6 Kartenfelder
 - Sparkasse



Spielvorbereitung:

- Die Überraschungskarten werden gemischt und verdeckt bereit gelegt. Die Eintrittskarten werden nach Farbe sortiert und neben den Spielplan gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Hausfeld in der gleichen Farbe auf dem Spielplan.
- Ein Spieler übernimmt die Bank. Er muss gut darauf achten, das Geld der Bank vom eigenen Geld getrennt zu halten. Von ihm erhalten alle Spieler vor Spielbeginn von jeder Geldscheinsorte 2 Scheine. Das ergibt für jeden Spieler einen Startwert von 30,- (je 2 x 1,-/ 2,-/ 3,-/ 4,-/ 5,-).
- Der jüngste Spieler beginnt mit dem Würfeln.

Spielablauf:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn du an der Reihe bist, darfst du 1x würfeln und auf dem Spielplan so viele Felder weiterziehen, wie die Augenzahl zeigt, die du gewürfelt hast. Das Feld auf dem du landest, bestimmt, was du tun musst:

Attraktionen

- Wenn du auf eines dieser Felder kommst und es noch leer ist, bezahlst du den Preis, der auf dem Feld steht an die Bank und stellst ein Häuschen in deiner Farbe darauf. Ab jetzt gehört es dir und du darfst von den anderen Spielern Eintritt kassieren, wenn sie auf diesem Feld landen.
- Wenn du auf ein Feld kommst, das bereits dir gehört, bekommst du eine Eintrittskarte gratis.
- Wenn du auf ein Feld kommst, das einem anderen Spieler gehört, musst du Eintritt bezahlen. Du erhältst dafür eine Eintrittskarte. Der Betrag, den du bezahlen musst, steht auf der Eintrittskarte und auch auf dem Feld. Gibt es keine Eintrittskarten mehr, musst du trotzdem den Eintritt bezahlen - das ist Pech, kommt aber sehr, sehr selten vor!
- Wenn du auf ein Feld kommst, das bereits dir gehört, aber keine Eintrittskarten mehr da sind, kassierst du den Eintrittspreis von der Bank.

Zuhausefeld

- Wenn du auf dein eigenes Zuhausefeld kommst oder darüber ziehst, bekommst du 2,- Taschengeld von der Bank.
- Landest du genau auf dem Zuhausefeld eines anderen Spielers, bezahlst du ihm 2,-.
- Wenn weniger als 4 Spieler teilnehmen und keiner der Mitspieler die Farbe des Zuhausefeldes hat auf dem du landest, zahlst du 2,- ins Sparschwein.

Würfelfeld

Du darfst noch einmal würfeln!

Kartenfeld

Ziehe eine Überraschungskarte und befolge die Anweisung, die auf der Karte steht.

Sparkasse

Zahle einen Euro in das Sparschwein.

Sparschwein

Du darfst das Sparschwein schlachten. Wenn Geld unter der Sparschwein-Ecke des Spielplans liegt, darfst du alles nehmen. Liegt kein Geld dort, musst du 1,- hinlegen.

Weg zum Spielplatz

Setze deine Spielfigur auf den Spielplatz in der Mitte des Spielplans. Du musst nun eine Runde mit dem Würfeln aussetzen. In der nächsten Runde gehst du direkt auf dein eigenes Hausfeld und bekommst dein übliches Taschengeld. Danach spielst du normal weiter.

Die Eintrittskarten

- Es gibt für jede der 8 Attraktionen 5 passende Eintrittskarten in der gleichen Farbe.
- Eintrittskarten kannst du kaufen, wenn du auf einem Feld einer Attraktion landest, auf der bereits ein Häuschen steht.
- Du benötigst 5 Eintrittskarten verschiedener Attraktionen, um das Spiel zu beenden.



Die Überraschungskarten



Geburtstag

Du hast Geburtstag und alle Mitspieler müssen dir 2,- geben.
(Diese Karte muss sofort ausgeführt werden.)



Party

Wenn du auf den Spielplatz kommst, musst du nicht eine Runde aussetzen, sondern gehst sofort auf dein Zuhausefeld weiter.
(Diese Karte kannst du bei dir aufheben, bis du sie brauchst.)



Besuch

Ziehe deine Spielfigur auf das Zuhausefeld eines beliebigen Mitspielers und bezahle ihm 2,-.
(Diese Karte muss sofort ausgeführt werden.)



Sparen

Zähle 1,- ins Sparschwein.
(Diese Karte muss sofort ausgeführt werden.)



Ausflug

Ziehe auf ein beliebiges Feld und mache, was auf diesem Feld zu tun ist. Bist du auf dem Weg dorthin über dein Zuhausefeld gezogen, bekommst du 2,- Taschengeld von der Bank.
(Diese Karte muss sofort ausgeführt werden.)



Spielplatz

Gehe auf den Spielplatz und setze eine Runde aus.
(Diese Karte muss sofort ausgeführt werden.)



Oma & Opa

Deine Großeltern zahlen für eine Eintrittskarte. Das Geld wird aus der Bank bezahlt.
(Diese Karte kannst du bei dir aufheben, bis du sie brauchst.)



Tauschbörse

Tausche eine deiner Eintrittskarten mit einer Eintrittskarte eines beliebigen Mitspielers.
Hat noch keiner deiner Mitspieler eine Eintrittskarte, kannst du nicht tauschen.
Die Überraschungskarte hat keine Wirkung und wird abgelegt.
(Diese Karte muss sofort ausgeführt werden.)

- Verwendete Überraschungskarten werden auf einen Ablagestapel gelegt. Sind alle Überraschungskarten durchgespielt, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Ziehstapel bereitgelegt.
- Wenn du etwas nicht mehr bezahlen kannst (entweder ein Häuschen auf einem leeren Feld, das Geld an einen anderen Spieler oder das Geld für das Sparschwein), musst du eine oder mehrere deiner bereits gesammelten Eintrittskarten der Bank verkaufen, um den Betrag zahlen zu können. Du erhältst den Betrag, den die Eintrittskarte gekostet hat, von der Bank. Die an die Bank verkaufte Eintrittskarte kommt zurück neben den Spielplan.

Spielende:

Sobald ein Spieler 5 Eintrittskarten verschiedener Attraktionen gesammelt hat, endet das Spiel. Dieser Spieler bekommt dafür 10,- Extraprämie von der Bank. Danach zählt jeder Spieler sein Geld. Der Spieler, der das meiste Geld hat, gewinnt das Spiel.



Wenn Du zu „DKT Junior“ noch Fragen oder Anregungen hast, schreibe bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.
Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

www.piatnik.com
www.whitecastle.at